UNIVERSITÉ DU BURUNDI
GRENIER DU SAVOIR DU BURUNDI
Dépôt institutionnel officiel
https://repository.ub.edu.bi

Apport des jeux pédagogiques en français dans le développement du vocabulaire en expression orale. Cas des écoles de la direction communale de l’ éducation de Mpanda

NIBIGIRA, Brigitte; Sous la direction de : Dr Adelin MPEREJIMANA

2023-12
UB-ENS, MASTER EN DIDACTIQUE DES SCIENCES
https://repository.ub.edu.bi/handle/123456789/1029

Document téléchargé depuis le **Grenier du Savoir du Burundi** — https://repository.ub.edu.bi

UNIVERSITE DU BURUNDI
ECOLE NORMALE SUPERIEURE

MASTER EN DIDACTIQUE DU FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE

APPORT DES JEUX PEDAGOGIQUES EN FRANÇAIS DANS LE DEVELOPPEMENT DU VOCABULAIRE EN EXPRESSION ORALE. CAS DES ECOLES DE LA DIRECTION COMMUNALE DE L'EDUCATION DE MPANDA.

Par :

Brigitte NIBIGIRA

Sous la direction de :

Dr Adelin MPEREJIMANA

Mémoire présenté et défendu publiquement en vue de l'obtention du **Diplôme de Master en Didactique du Français Langue Etrangère**

Bujumbura, Décembre 2023

MEMBRES DU JURY

Président du jury : **Prof. Clément BIGIRIMANA**

Directeur de mémoire : **Dr Adelin MPEREJIMANA**

Secrétaire du jury : **Dr Pacifique Docile**

DEDICACE

A notre père Zacharie NTAKIJE

A notre mère Béatrice CIMPAYE

A nos frères et sœurs ;

A notre grand-mère ; Marie NDARUSANZE

A notre regretté grand-Père Evariste NDIKUMANA ;

A notre bien aimé Gabriel NGANAHE ;

A notre fille Darlène KANEZA ;

Nous dédions ce mémoire.

REMERCIEMENTS

Au terme de ce travail, nous éprouvons un grand désir d'exprimer notre profonde gratitude à toute personne ayant contribué d'une façon ou d'une autre à sa réalisation.

Nous pensons premièrement à Dr Adelin MPEREJIMANA qui, malgré ses multiples obligations, a accepté de nous guider avec patience et compréhension dans la réalisation de cette recherche. Ses précieux conseils, ses remarques et ses encouragements dans la rédaction de ce travail nous ont été d'une grande utilité.

Nous exprimons nos sentiments de gratitude au Gouvernement du Burundi qui a beaucoup contribué à notre formation depuis l'école primaire jusqu'à l'université.

Nous adressons également nos sincères remerciements à tous nos enseignants et professeurs de l'école primaire à l'université dont la science et le savoir-être nous ont permis d'être ce que nous sommes. Nous reconnaissons leur contribution.

Enfin, notre profonde reconnaissance va à nos grands-parents qui nous ont éduqués dans une affection parentale. Qu'ils trouvent donc dans ce travail le couronnement de leurs efforts et leurs sacrifices.

RESUME

L'apprentissage d'une langue exige la communication. C'est pourquoi, l'enseignant doit créer des activités en classe qui vont inciter les élèves à échanger ou à interagir. Dans ce travail, il est question de montrer que l'intégration des jeux en classe de FLE constitue un tremplin au développement du vocabulaire lors des activités d'expression orale en français. L'apprenant doit être motivé afin qu'il puisse s'engager activement dans le processus d'apprentissage d'une langue. Il doit savoir qu'il a le devoir d'apprendre à bien communiquer.

Dans notre recherche, nous avons constaté que les activités de jeux en classe du FLE à l'ECOFO au cycle IV ne sont pas organisées. Pour promouvoir l'expression orale par l'usage des jeux afin de développer le vocabulaire, tous les acteurs éducatifs sont appelés à conjuguer les efforts dans la mise en place des moyens possibles priorisant la communication langagière orale des apprenants.

Mots clés : Jeux pédagogiques, vocabulaire et expression orale.

ABSTRACT

Learning a language requires communication. Therefore, the teacher must create classroom activities that will encourage students to exchange or interact. In this work, we show that the integration of games in FLE class is a springboard for vocabulary development during oral expression activities in French. The learner must be motivated so that he can actively engage in the process of learning a language. He must know that he has duty to learn to communicate well.

In our research, we found that the games activities in class from FLE to ECOFO in cycle IV are not organized. To promote oral expression through the use of games to develop vocabulary, all educational actors are called upon to combine efforts in the implementation of possible means prioritizing the oral language communication of learners.

Keywords : Education games, vocabulary and oral expression.

TABLE DES MATIERES

MEMBRES DU JURY i

DEDICACE ii

REMERCIEMENTS iii

RESUME iv

ABSTRACT iv

TABLE DES MATIERES v

LISTE DES ABREVIATIONS ET SIGLES viii

LISTE DES TABLEAUX ix

AVANT- PROPOS x

0. INTRODUCTION GENERALE 1

0.1. Motivation du choix du sujet 2

0.2. Problématique 3

0.3. Objectifs de recherche 6

0.3.1. Objectif global 6

0.3.2. Objectifs Spécifiques 6

0.4. Hypothèses de recherche 6

0.4.1. Hypothèse générale 6

0.4.2. Hypothèses spécifiques 6

0.5. Délimitation du Sujet 7

0.6. Subdivision du travail 7

CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE DU TRAVAIL 8

I.1. Jeux pédagogiques 8

I.1.1. Notion de jeu 8

I.1.2. Jeux pédagogiques 9

I.1.3. Intérêt du jeu pédagogique en classe du FLE 9

I.1.4. Fonctions du jeu en classe de langue 9

I.1.4.1. Socialisation 10
I.1.4.2. Interaction authentique 10
I.1.4.3. Mise en œuvre de stratégies 10
I.1.4.4. Développement langagier et cognitif 11
I.1.4.5. Motivation 11
I.1.5. Comment introduire le jeu pédagogique en classe de FLE ? 14
I.2. Vocabulaire 14
I.2.1. Notion de vocabulaire 15
I.2.2. Vocabulaire et les autres notions de la langue 15
I.2.2.1. Vocabulaire et grammaire 15
I.2.2.2. Vocabulaire et lecture 16
I.2.2.3. Vocabulaire et lexique 18
I.2.2.4. Vocabulaire et Orthographe 20
I.3. Expression orale 20
I.3.1. Types d'expression orale 20
I.3.2. Développement du vocabulaire et expression orale 21
Conclusion partielle 22
CHAPITRE II : CADRE METHODOLOGIQUE 23
II.1. Choix de l'instrument de recherche 23
II.2. Définition de la population et l'échantillon d'enquête 24
II.2.1. Population d'enquête 24
II.2.2. Echantillon de recherche 25
II.3. Déroulement de l'enquête 27
II.3.1. Pré - enquête 27
II.3.2. Enquête proprement dite 28
II.4. Dépouillement des résultats de l'enquête 29
Conclusion partielle 29

CHAPITRE III. DESCRIPION, ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS 30

III.1. Jeu et sa compétence linguistique 30

III.2. Langue d'expression des apprenants au moment des apprentissages du français 32

III.3. Adaptation de l'enseignant à son métier 33

III.3.1. Expérience des enseignants en classe de FLE 33

III.3.2. Etat des classes prestées 35

III.3.3. Organisation des jeux en classe du FLE 36

III.3.3.1. Le jeu dans le cursus de formation du Français à l'ECOFO 37

III.3.3.2. Modalité du développement de l'expression orale chez les apprenants. 48

Conclusion partielle 55

CONCLUSION GENERALE 56

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES 58

ANNEXES 61

LISTE DES ABREVIATIONS ET SIGLES

BEPEF : Bureau d'Etudes des Programmes de l'Enseignement Fondamental

DCE : Direction Communale de l'Enseignement

ECOFO : Ecole Fondamentale

FLE : Français Langue Etrangère

MENRS : Ministère de l'Education National et de la Recherche Scientifique

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Population d'enquête 25

Tableau 2 : Liste des écoles ayant fait objet de notre enquête 26

Tableau 3 : Jeu des enfants dans l'entourage social 30

Tableau 4 : Milieu où le jeu est beaucoup plus pratiqué 31

Tableau 5 : Points de vue des répondants sur la compétence la plus développée par les jeux 31

Tableau 6 : Langue des élèves pendant le cours de français. 32

Tableau 7 : Période de service des enseignants en classe du FLE 34

Tableau 8 : Effectifs des élèves en classe 35

Tableau 9 : Jeu dans le cursus de formation de l'ECOFO 37

Tableau 10 : Utilisation du jeu comme support pédagogique 42

Tableau 11: Point de vue des enseignants sur l'intégration du jeu dans le programme du français 45

Tableau 12 : Opinion des enseignants sur l'achèvement du programme 47

Tableau 13 : Organisation des jeux pendant les apprentissages 48

Tableau 14 : Séance allouée aux jeux par semaine 51

AVANT- PROPOS

L'usage du jeu pédagogique comme méthode d'enseignement/ apprentissage est une nécessité en classe de langue. C'est un moyen utilisé pour susciter de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. Lorsqu'on fait apprendre sous une forme ludique, l'enseignant de la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le facteur jeu. L'ignorance de ces jeux pendant les apprentissages peut ainsi handicaper les échanges en langue française.

C'est pour cette raison que nous avons mené une étude sur ″ l'Apport des jeux pédagogiques en français dans le développement du vocabulaire en expression orale. Cas des écoles de la Direction Communale de l'Education de Mpanda″.

A travers cette étude, notre objectif global est de montrer que les jeux ont un impact sur le développement du vocabulaire des apprenants et en expression orale en français. Spécifiquement, notre travail s'articule sur trois objectifs entre autre vérifier : quelle place occupent les jeux pédagogiques dans le programme de français a l'ECOFO, si les enseignants de l'école fondamentale recourent aux jeux pédagogiques lors des apprentissages en français et si les effectifs facilitent l'utilisation des jeux en classe de français.

Pour y arriver, nous allons utiliser une méthodologie quantitative où le questionnaire va s'adresser aux enseignants. Car, nous considérons que ces derniers sont au courant de leur programme ainsi que de leur prévision matière. Les activités de jeux en classe pourrons être faites même au début de la rentrée scolaire.

Le travail sera articulé autour de trois chapitres dont le premier chapitre concerne le cadre théorique du travail où la théorie en rapport avec notre sujet de travail sera relatée. Ainsi, le lecteur comprendra mieux le contexte dans lequel nous le traitons. Le deuxième chapitre sera constitué du cadre méthodologique qui montrera la méthodologie adoptée au cours de la recherche. Enfin, le troisième chapitre va concerner l'analyse des données et l'interprétation des résultats.

Tous ces chapitres seront clôturés par une conclusion générale du travail où il sera question de présenter les résultats de nos recherches. Sur base des résultats obtenus, des recommandations seront adressées à l'Etat, aux enseignants et a tous ceux dont le souci majeur est de voir l'enseignement scolaire est de bonne qualité de conjuguer les efforts afin de promouvoir l'expression oral des apprenants.

0. INTRODUCTION GENERALE

L'Etat Burundais a le souci de faire un enseignement de qualité ou une pédagogie pertinente. Cela est exprimé dans les textes qui montrent les grandes orientations de la politique éducative burundaise comme le montrent Dr Bisore S. et Ali (2017 : 3) *: « la Constitution de la République du Burundi réaffirme la volonté d'assoir un système éducatif efficace et équitable. La vision Burundi 2025 qui prévoit la promotion d'une éducation de qualité … ».*

Pour réussir à cette vision, l'enseignant joue un rôle important dans la facilitation de la réussite des activités d'enseignement/apprentissage car il est responsable dans sa classe. A partir des programmes élaborés, l'enseignant doit savoir le nécessaire et les priorités en matière de didactique de langues. Ce dernier est toujours considéré comme organisateur et facilitateur du travail d'apprentissage.

La langue exige la communication et par la suite un entraînement pratique. L'aptitude à communiquer oralement intéresse la plupart des chercheurs. Pour l'apprenant, l'usage des jeux pédagogiques sera pour lui une occasion d'améliorer la parole car les mots viennent sans difficulté. Cette spontanéité de la parole permet l'acquisition des mots nouveaux qu'il va utiliser dans son environnement scolaire lors des interactions avec les autres.

Comme déjà mentionné, l'apprentissage d'une langue n'a d'autre finalité que la communication. Les situations de communication orale doivent se vivre, se mettre en pratique par différents moyens d'échanges. Quelque chose qui se joue dans l'oralité relève de l'échange, du partage, de la relation où on maîtrise une langue par l'expérience de communiquer.

Au Burundi, la langue française a plus d'un statut. C'est une langue enseignée à côté du kirundi, de l'anglais ou du kiswahili, une langue d'enseignement pour les matières non linguistique, une langue officielle et d'administration. Mais, les réalités sur terrain montrent que les apprenants ne s'expriment pas en cette langue aux moments de leurs échanges en classe comme en dehors. Pendant la récréation ou lorsqu'ils quittent l'école, ils préfèrent s'exprimer en langue maternelle; ce qui constitue un handicap pour sa bonne maîtrise.

En ce qui concerne la didactique des langues, l'idéal est de prioriser une communication et ainsi, permettre aux apprenants de développer leur expression orale. La compétence de communication constitue un élément clé de l'émission de la parole.

Les organes phonatoires seront ainsi adaptés aux actes langagiers oraux. Comme l'écrit J. Manuel citée par Claudie B. (1979 **:** 446) : *« Apprendre aux tout petits une langue étrangère, c'est développer des aptitudes nouvelles en exerçant les organes phonatoires par des exercices autres que ceux de la langue maternelle. C'est multiplier les moyens d'expression par le langage ».*

L'apprentissage d'une langue implique non seulement les habiletés à parler mais aussi le développement des organes favorisant l'expressivité. A côté de la langue maternelle, qui s'acquiert naturellement, on doit s'exercer à apprendre d'autres langues, adopter les divers moyens d'échanges en vue de convaincre, de raconter, de discuter, d'exposer les idées.

Notre travail de recherche portera sur : **« l'apport des jeux pédagogiques en français dans le développement du vocabulaire en expression orale ».** En vue de montrer que les jeux ont un impact sur le développement du vocabulaire des apprenants et en expression orale en français. Les apprenants peuvent apprendre et maîtriser cette langue française en jouant.

0.1. Motivation du choix du sujet

D'après Léon. A (1977 : 181) *:« L'élaboration d'un sujet de recherche suppose d'abord un intérêt réel pour le thème que l'on propose d'exploiter ».* Notre sujet n'a pas été un choix du hasard car il est issu d'un intérêt bien précis. Notre attention est portée sur l'usage des jeux dans le développement du vocabulaire lors des activités d'expression orale en classe de français. Cette inspiration est née d'une observation faite dans le milieu scolaire où l'interaction verbale en français devient de plus en plus difficile entre les élèves et leurs enseignants au moment des apprentissages.

Les élèves ont donc des attitudes langagières qui ne favorisent pas la dynamique de l'expression française. Pourtant, cet outil de communication doit être exploité verbalement. Cet instrument de communication tient aux échanges sociaux. Et, il est constitué des mots et des règles de grammaire utilisés dans un contexte bien déterminé.

Lalande A. (1987:18) dit ceci*: « La langue est un système d'expression verbale de pensée comportant un vocabulaire et une grammaire définis, relativement fixe, constituant une institution sociale durable qui s'impose aux habitants d'un pays, et demeure presque complètement indépendante de leur volonté individuelle ».*

Cette définition montre qu'une langue est un fait social nécessaire aux échanges lors de la communication. Le français est utilisé en classe car c'est une langue d'enseignement. La classe étant constituée d'une communauté, on doit y trouver des choses à dire et à partager.

Nous considérons que la non maîtrise de la langue française est probablement l'un des signes d'insuffisance de vocabulaire dans le répertoire linguistique. Et cela devient un défi à toute compétence liée à la communication. Pourtant, le silence est découragé car la parole enrichit l'expression. Cela est l'ouverture d'accéder aux actes langagiers. Wolfson (1981 : 117) cité par Dell H. Hymnes (1984 :182) souligne que : « *La compétence de communication est maintenant largement reconnue comme une partie importante de l'enseignement».*

Pendant les apprentissages de langue, la classe doit être animée par les échanges pour exprimer son idée, pour se faire comprendre. Ici, il est donc question de savoir utiliser le bon canal de communication. Il s'agit du partage du message et de la réception des feedbacks.

Malheureusement, le constat est que les échanges en langue française même à l'extérieur du domaine scolaire ne sont pas fréquents. C'est à l'enseignant de prendre la question en main. Il doit faire tout son mieux pour réserver le temps des activités ludiques. Cela permettra aux apprenants à développer le vocabulaire qui leur facilitera les échanges verbaux.

0.2. Problématique

On ne peut pas ignorer l'importance d'une langue d'autant plus que son objectif majeur est de communiquer. D'une manière générale, pour évaluer les compétences langagières, on a besoin de 4 compétences communicatives. Il s'agit de la compréhension orale, de la compréhension écrite, de l'expression orale et de l'expression écrite. Cela constitue en ensemble, les rubriques de l'enseignement du français. Il s'agit d'être capable de développer toutes ces compétences.

Comme l'enseignement de l'orale précède celui de l'écrit, nous appuyons l'idée de Porcher L. (2004 :43) qui dit ceci *: « Une langue est d'abord une réalité orale, l'enseignement de l'orale est une nécessité et une primauté incontestée dans l'enseignement /apprentissage du français langue seconde ou français langue étrangère ».*

Apprendre à écrire est une activité qui se réalise après l'orale. L'enseignement du FLE reflète d'abord l'idée de développer chez l'apprenant des compétences communicatives pour une interaction à l'orale.

A ce propos, on peut se poser la question de savoir pourquoi en situation de classe les élèves ne s'expriment pas souvent en langue française. De même, la maîtrise de la langue française jusque dans les niveaux les plus avancés n'est pas pleinement assurée. Et cela malgré tous les efforts entrepris, malgré les références constantes à la norme grammaticale et malgré le plus souvent d'un horaire particulièrement important accordé à l'enseignement du français. Cette hésitation ou difficulté de s'exprimer chez les apprenants de français est probablement lié au manque de vocabulaire.

Mais, si on invite les élèves à jouer en parlant, ils vont développer leur capacité linguistique si on croit aux auteurs Caré et Debuser (1978 :13) lorsqu'ils avancent que : *« Jouer c'est parler »*.

Lorsqu'on parle, on a besoin d'utiliser les termes suivant le contexte dans lequel on échange. On découvre en même temps un vocabulaire varié. Et, on a ensuite la chance de comprendre les autres et de communiquer avec eux efficacement et avec aisance.

Ce que les élèves apprennent dans l'exploitation des textes, les mots difficiles repérés, leurs serviront à mettre en pratique les échanges via les activités ludiques organisées par l'enseignant. D'autant plus que ce dernier est considéré comme facilitateur du travail d'apprentissage. Et par la suite, les élèves développeront leurs capacités langagières.

Mais, il se peut que les enseignants courent avec le programme du cours pour respecter le calendrier scolaire. Pour répondre aux besoins des apprenants en matière du FLE, le mieux est de leur permettre de formuler des phrases et d'exploiter des textes oralement. Et cela pour faciliter sa bonne maîtrise.

Les enseignants, négligent souvent leurs tâches d'enseignements en oubliant de valoriser la compétence de l'expression orale. Ils ignorent le temps de la libre expression des apprenants par l'usage des jeux.

Introduire le jeu en classe de FLE s'avère important. Car, il est un outil qui a la capacité de rendre les élèves motivés et leur permet de s'exprimer entre eux en dépassant tous les obstacles langagiers. Le jeu offre un moyen de découvrir le monde extérieur.

Taghezout M. (2009*:* 39) trouve que *: « le jeu incite l'apprenant à communiquer avec les autres et lui permet de banaliser les problèmes de langage. En effet, il naît le plaisir de parler à partir des situations de communications variés et ludiques. L'apprenant, pour parler, doit avoir une certaine motivation qui lui pousse à communiquer».*

Naturellement les enfants aiment jouer. En jouant, ils doivent parler et l'enseignant a un grand rôle au niveau de l'organisation des activités d'apprentissage. Il doit les faire travailler en utilisant le jeu comme outil pédagogique. Cela par la suite contribuera au développement du répertoire linguistique.

Pour Clarac P. (1972 :24*) : « Parmi tant de choses que le maître doit apprendre à ses élèves, il n'en est pas de plus importante que de leur apprendre à travailler, puisque en définitive, ils ne se cultiveront que par eux même »*. L'enseignant est appelé à entrainer les élèves dans différentes activités qui pourrons les aider à s'auto-former. La participation dans des émissions télévisées ou radiophoniques, dans des spectacles et dans d'autres activités du groupement sociale s'avère très importante dans l'apprentissage d'une langue et même dans sa maîtrise.

L'ignorance des jeux pendant les apprentissages peut ainsi handicaper les échanges en langue française. Ici, on peut se poser la question centrale suivante : Quel est le rôle que peuvent jouer les jeux pédagogiques dans l'amélioration du vocabulaire et de l'expression orale en classe de français ? De manière spécifique, les questions suivantes ont retenu notre attention. Il s'agit de :

- Les activités de jeu ont-elles une place considérable dans le cursus de formation des élèves dans l'enseignement/apprentissage du français ?
-Les enseignants recourent-ils aux jeux pendant les activités d'expression orale ?
-Les effectifs des élèves permettent-ils l'usage des jeux en classe de français ?

Compte tenu de tout ce questionnement, nous nous sommes intéressés à contribuer notre recherche sur l'apport des jeux pédagogiques dans le développement du vocabulaire en expression orale en français.

0.3. Objectifs de recherche

Comme c'est un travail de recherche, il doit nécessairement avoir des objectifs. C'est la raison pour laquelle, le présent travail s'articule sur un objectif global et trois objectifs spécifiques.

0.3.1. Objectif global

En faisant ce travail, notre objectif est de montrer que les jeux ont un impact sur le développement du vocabulaire des apprenants et en expression orale en français.

0.3.2. Objectifs Spécifiques

Ce travail de mémoire s'articule sur trois objectifs spécifiques. Il s'agit de :

Vérifier quelle place occupent les jeux pédagogiques dans le programme de français à l'ECOFO.
Vérifier si les enseignants de l'école fondamentale recourent aux jeux pédagogiques lors des apprentissages en français.

Vérifier si les effectifs facilitent l'utilisation des jeux en classe de français.

0.4. Hypothèses de recherche

Selon Augé C. (2011 :515) l'hypothèse est *: « une proposition à partir de laquelle on raisonne pour résoudre un problème »* il continue en disant que *: « c'est une proposition résultant d'une observation et que l'on soumet au contrôle de l'expérience ».* Il s'agit ici de ce qu'on propose et qui doit être étudié et vérifié par des épreuves. Ainsi, tout travail scientifique doit se faire avec des hypothèses.

0.4.1. Hypothèse générale

Notre travail de recherche est basé sur l'hypothèse générale selon laquelle les jeux pédagogiques en classe de français auraient un impact sur le développement du vocabulaire et de l'expression orale des apprenants.

0.4.2. Hypothèses spécifiques

De manière spécifique, nous pensons que :

- En classe de FLE, les jeux pédagogiques auraient une place minime dans les programmes au Cycle IV du fondamental ;
- Les enseignants du français du Cycle IV du fondamental recouraient rarement aux jeux pédagogiques ;
- Des classes pléthoriques constitueraient un handicap aux échanges ou interactions dans les leçons qui demandent l'usage des jeux.

0.5. Délimitation du Sujet

Notre travail de recherche étudie l'apport des jeux pédagogiques dans le développement du vocabulaire des apprenants en expression orale au cycle IV des écoles fondamentales de la Direction Communale de l'Education de Mpanda. Le choix de ladite DCE a été motivé du fait que le cours de français est dispensé dans ces écoles conformément aux cursus de formation des langues aux IVème cycles des ECOFO. De plus, nous nous sommes limitées à la DCE Mpanda parce qu'un travail de recherche demande des moyens et du temps. Nous ne pourrions pas donc effectuer la recherche sur une grande étendue du domaine scolaire.

Nos enquêtes concernent les enseignants car ce sont eux qui sont les premiers responsables de l'enseignement-apprentissage en classe de français. Ils sont en contact avec leurs apprenants durant 5 heures par semaine depuis la 7^{e} jusqu'en 9^{e} année. Ils sont organisateurs des activités d'apprentissages permettant l'amélioration du niveau des apprenants en cette langue.

0.6. Subdivision du travail

Ce mémoire comporte 3 chapitres :
Le premier chapitre est consacré au cadre théorique du travail. Ce chapitre relate la théorie en rapport avec notre sujet de recherche afin de permettre au lecteur de comprendre le contexte dans lequel nous le traitons.
Le deuxième chapitre est constitué d'un cadre méthodologique. Ce chapitre montre la méthodologie adoptée au cours de la recherche.
Le troisième chapitre concerne la description, l'analyse des données et l'interprétation des résultats.
Tous ces chapitres se clôturent par une conclusion générale du travail où il est question de présenter les résultats de nos investigations, et proposer des suggestions pour que les jeux ludiques puissent être un tremplin pour le développement du vocabulaire lors des activités d'expression orale en français.

CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE DU TRAVAIL

Dans ce chapitre, nous allons parler des notions permettant de comprendre notre sujet en nous basant sur l'apport des différents chercheurs. Il s'agit des notions: de jeux pédagogiques, de vocabulaire et d'expression orale.

I.1. Jeux pédagogiques

Pour comprendre ce que c'est le terme *jeux pédagogiques*, il est nécessaire d'étudier d'abord la définition du mot *jeu* tel qu'il a été défini par différents théoriciens.

I.1.1. Notion de jeu

Il est indispensable de proposer aux apprenants des activités leur permettant de s'entraîner de façon pratique à résoudre les défis auxquels ils pourraient rencontrer dans leurs échanges oraux. Néanmoins, dans le but de favoriser l'acquisition d'une véritable compétence de communication dans la classe de langue. Parmi ces activités, nous parlerons du jeu, qui est une activité très importante pour l'élève. Le jeu aide ce dernier à acquérir des compétences langagières. A ce propos, Cuq J. P. (2003: 106) dit que : *« le jeu en didactique des langues est un évènement de communication interactif entre plusieurs participants pour développer une compétence»*. Cela signifie que le jeu est un élément clé facilitant le développement des compétences de communication des apprenants.

Le mot jeu selon Pluies J.R. (2004: 28*) : « est une situation méta communicative (communiquer sur la communication), le jeu fait ensuite référence à toute activité ludique (…), le terme jeu sert également à designer l'activité du joueur ou l'activité de jouer, le jeu correspond par ailleurs au système de règles régissant l'action du joueur. Enfin, il qualifie le jeu comme le matériel qui sert de support à l'action du joueur ».*

D'une manière générale, l'auteur parle du jeu non seulement comme outil de communication, mais aussi comme un terme qui désigne l'activité de jouer et du joueur. C'est une activité qui engage deux ou plusieurs personnes. Elle est interactive, obéissant certaines règles. C'est la source de développement des compétences dans des situations didactique.

I.1.2. Jeux pédagogiques

Selon Magali R. (2013: en ligne*)* les jeux pédagogiques : *« sont des jeux créés par les enseignants en fonction de leurs besoins dans les classes. Le but est ici de concilier les deux avantages principaux du jeu (la motivation et la simulation) avec les objectifs pédagogiques.*

L'usage du jeu comme méthode d'enseignement/apprentissage est une nécessité en classe de langue. C'est un moyen utilisé pour susciter de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. Lorsqu'on fait apprendre sous une forme ludique, l'enseignant de la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le facteur du jeu.

I.1.3. Intérêt du jeu pédagogique en classe du FLE

L'intérêt du jeu pour l'éducation varie suivant le jeu choisi et son contexte d'utilisation. Lorsque les activités de jeu organisées en classe sont bien exploitées, il doit nécessairement se manifester des atouts. Magali R. (2013: en ligne*)* offre les avantages suivants :

«Le jeu motive les élèves ;
Le jeu permet d'apprendre par l'essai et l'erreur ;
Le jeu permet de briser la glace entre l'enseignant et ses élèves ;
Le jeu facilite la concentration, la compréhension et la mémorisation ;
Le jeu permet de rendre les élèves plus actifs ;
Le jeu permet de développer l'esprit créatif de l'élève ;
Le jeu permet à l'élève de dépasser ses obstacles de langagiers ;
Le jeu attenue la crainte de l'erreur et de l'échec ;
Le jeu permet de varier les apprentissages ».

Tous ces points ci-hauts cités montrent que le jeu incite l'apprenant à agir et à interagir.

I.1.4. Fonctions du jeu en classe de langue

D'après Silva (2008b) cité par Douangala L. (2015 : 39-40 *),* le jeu en classe de langue a cinq fonctions qui sont : la socialisation, l'interaction authentique, la mise en œuvre de stratégies, le développement langagier et le cognitif et la motivation.

I.1.4.1. Socialisation

Le jeu en classe de langue est : « *une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible dans le but de réaliser une tâche*».Il permet : « *Une prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble* ».

Comme l'apprenant vit dans une communauté, il doit échanger, collaborer, travailler avec les membres de cette communauté en respectant certaines règles. A travers le jeu, il apprendra à mieux vivre dans une société. Le jeu va lui permettre à bien parler ou argumenter. Il ose donner et justifier ses idées.

Le même auteur ajoute ceci : *« il donne l'opportunité aux apprenants de multiplier aussi bien leur temps de parole individuelle et personnalisée que leur temps de réflexion et de travail en autonomie (Silva, 2008b »*.Silva met l'accent sur le temps de prise de parole. Il s'agit d'un point important. Dans la prise de parole, l'apprenant s'épanouie intellectuellement en pensant et devient capable de s'exprimer librement. Il s'adapte au travail de soi.

I.1.4.2. Interaction authentique

« D'après Silva (2008 a), un des points positifs du jeu est qu'il va amener les apprenants à utiliser le langage comme moyen d'interaction authentique dans la classe. En effet, ils vont s'exprimer dans la langue cible car ils ont une finalité bien précise et explicite qui est l'accomplissement d'une tâche».

L'interaction est un élément essentiel en classe de langue. Les échanges deviennent faciles au moment des apprentissages. Grâce au jeu la communication en langue cible réussit et l'apprenant réalise sa tâche.

I.1.4.3. Mise en œuvre de stratégies

« Pendant le jeu, l'apprenant va mettre en œuvre différents types de stratégies. En effet, dans un premier temps, pour effectuer la tâche, l'apprenant va utiliser des stratégies de jeu en prenant des décisions tout en respectant les règles du jeu. Il va donc devoir réfléchir aux moyens qu'il va mettre en œuvre pour atteindre ses objectifs. Pendant le jeu, certains apprenants vont avoir l'occasion de montrer des talents insoupçonnés. Dans un deuxième temps, l'élève va mettre en œuvre des stratégies d'apprentissage ».

Selon ses besoins, l'apprenant sera motivé et adoptera des stratégies pour accomplir ses tâches tout en respectant les règles de jeu. Pendant le jeu, l'apprenant aura l'occasion de découvrir ses potentialités. Il prendra le temps de penser sur les moyens qui lui permettront à atteindre ses objectifs.

I.1.4.4. Développement langagier et cognitif

«Dans le cadre du jeu, l'apprenant va perfectionner son langage dans la perspective de l'action : *il va parler pour agir*. Il continue en disant que, *le ludique permet le déploiement de nombreux mécanismes tels que l'intelligence, l'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse. Il va aussi permettre à l'apprenant d'investir ses connaissances et d'avoir une meilleure estime de lui-même ».*

En jouant, l'apprenant améliore son langage quand il veut agir. Il se concentre pour avoir une bonne expressivité. Le jeu est un élément essentiel à son équilibre cognitif et intellectuel. D'où l'adoption de certaines qualités telles que l'intelligence, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse. Le jeu procure aussi de la joie chez l'apprenant et permet l'animation du groupe.

I.1.4.5. Motivation

La « motivation » est un terme vaste et critique, elle est une condition nécessaire dans le processus d'acquisition d'une langue étrangère. Elle a eu une multitude de définitions. Les premiers penseurs et utilisateurs de ce terme ont eu des difficultés de la synthétiser et de la définir. Nous avons choisi quelques définitions à propos de cette notion.

Selon Dauzat A. et Ali (1982:478) : « *le concept « motivation » vient du mot "motif", lui-même emprunté au latin « motivus » qui veut dire "mobile" et "movere" dont l'équivalent en français est « mouvoir ». Il signifiait en ancien français « ce qui met en mouvement* » ». Il ressort de cette définition l'idée de mouvement. Le mot « motivation » veut dire tout ce qui change et tout ce qui est mobile.

Legendre R. (2005 : en ligne) donne la définition suivante: *«Ensemble de désir ou de volonté qui pousse une personne à accomplir une tâche ou à viser un objectif qui correspond à un besoin»*. La motivation désigne ici quelque chose qui pousse quelqu'un à agir.

Cela veut dire qu'il y a un ensemble de forces qui entraînent l'individu à agir et à accomplir une tâche bien déterminée. Il s'agit d'une force interne ou externe qui incite une personne à accomplir un travail donné.

Selon Vallerand, R. J et Thill, E. E. (1993 : 128) la motivation est décrite également comme : *«l'ensemble des forces internes et externes qui produisent le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement. C'est une énergie qui, à partir des besoins (forces internes) et des conditions de l'environnement (forces externes), pousse l'individu à agir».*

Il s'agit d'une force interne ou externe qui incite une personne à accomplir un travail donné. Cette force permet de guider le déclenchement, la persistance et l'intensité du comportement ou d'une action. Ainsi, la motivation est tenue comme l'ensemble d'émotions qui dirigent les actes d'un individu vers un but bien précis.

Le terme motivation est aussi pratiqué en pédagogie. L'apprenant doit savoir qu'il a le devoir d'apprendre. Il doit tirer son attention et s'engager sur la matière à assimiler. L'enseignant joue un grand rôle d'inciter les élèves à aimer les enseignements. C'est la raison pour laquelle il doit l'aider à être en contact avec le programme, la prévision matière afin de se familiariser avec le contenu matière comme le laisse entendre Rolland V. (1994 : 7) : « *La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »*.

D'après cette définition, la motivation scolaire est l'ensemble des déterminants qui poussent l'apprenant à s'engager activement dans le processus d'apprentissage. Cela dans le but de réaliser ses objectifs d'apprentissage et d'attaquer ses difficultés.

La motivation des élèves doit être permanente. Il est désirable que la motivation se manifeste au début de chaque niveau d'organisation des programmes d'enseignement. C'est-à-dire chaque fois qu'on aborde un nouveau chapitre et une nouvelle leçon. Il faut donc bien cibler les éléments de motivation au risque de laisser les apprenants avec des idées vagues.

Pour arriver à une réelle motivation des élèves, il faut cibler l'élève lui-même. Il s'agit à ce niveau de capter son attention, son intérêt et de lui montrer qu'il a besoin d'apprendre pour son avenir.

Silva parle alors ceci *: « Le jeu crée un climat pédagogique positif dans lequel l'erreur est dédramatisée et le centre d'attention est déplacé du contenu linguistique vers la tâche ludique à effectuer. Lorsqu'il est motivé, l'apprenant peut prendre l'initiative de travailler soit seul soit avec les camarades de son choix. En outre, le jeu est un moment de détente aussi bien émotionnelle, intellectuelle que physique. Le jeu donne aux apprenants des occasions pour être motivés et ainsi favoriser leur réussite scolaire. ».*

Partant du point de vue de Silva, le constat est que le jeu crée un climat pédagogique positif. Ainsi, lorsque l'apprenant est bien motivé, le jeu engendre un beau climat pendant les activités d'apprentissages. L'apprenant peut s'engager à travailler seul ou en groupe. Car grâce au jeu il a envie d'agir, de se concentrer sur les apprentissages. Le jeu procure du plaisir et favorise ainsi la réussite scolaire.

A côté de la motivation scolaire, Joseph Nuttin cité par Ndagijimana B. J. (2008 : en ligne) distingue deux grands types de motivations qui sont: la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque.

- La motivation intrinsèque *: « dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construits des attentes, et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixé».* Partant de cette définition, nous comprenons bien que ce genre de motivation tire sa source du plaisir et la satisfaction de l'individu lui-même. C'est par sa volonté qu'il accomplit sa tâche. Personne ne vient lui récompenser. Ici, il s'agit de l'apprenant qui doit être source de sa motivation. Il doit connaître qu'il a le devoir d'apprendre comme nous l'avons déjà mentionné au départ.

- Motivation extrinsèque *: « est provoquée par une force extérieure à l'apprenant, c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompenses, ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur ».*

Vianin P. (2007 : 3) n'est pas loin de définition de Nuttin lorsqu'il dit que la motivation extrinsèque *: « est une motivation qui se situe à l'extérieur de l'apprenant »* et dit aussi que *« ce sont les renforcements, les feedbacks et les récompenses qui alimentent la motivation extrinsèque ».*

Pour ces deux auteurs, une personne est motivée extrinsèquement s'il connait les déterminants externes multiples. La motivation extrinsèque survient lorsque l'individu tente d'obtenir quelque chose en échange de la pratique de l'activité. Ainsi, ce qui différencie la motivation intrinsèque de la motivation extrinsèque est que ce dernier est gérable et dépend de l'enseignant. L'apprenant ici pratique l'activité pas pour le plaisir qu'elle procure, plutôt pour des raisons qui lui viennent souvent de l'extérieur avec des récompenses.

I.1.5. Comment introduire le jeu pédagogique en classe de FLE ?

Avant de mettre en place le jeu en classe du FLE, l'enseignant doit savoir comment procéder pour introduire le jeu pédagogique en classe. Pour réussir à cette tâche, qui est très importante, l'enseignant doit créer une atmosphère favorable au jeu. Ainsi, il a besoin de savoir l'état physique et moral des apprenants et prendre en compte le niveau et les compétences d'apprentissages des élèves. Il s'avère important de faire un choix des jeux et évoquer le nom des jeux choisis. Il importe aussi d'expliquer aux élèves l'intérêt pédagogique du jeu. Cela pour que ces derniers aient conscience qu'ils apprennent la langue à travers le jeu. L'enseignant doit ainsi expliquer les règles et le but du jeu qu'il va présenter afin d'atteindre les objectifs préalablement fixés. Ici, il ne s'agit pas de n'importe quel jeu, il s'agit d'un jeu qui a une vision pédagogique dans la réussite de ses activités.

Comme l'enseignant est le formateur qui doit faciliter les activités pédagogiques dans la présentation du jeu, il est le seul à gérer l'activité, la réussite de ce dernier et surtout de prendre soin de sa présentation. Il est donc appelé à s'informer sur la manière dont il va utiliser le jeu en classe de jeu. Par conséquent, il ne doit pas oublier de définir son rôle avant de commencer l'activité. Cela veut dire qu'il peut intervenir comme participant ou agir comme observateur. Il devra alors annoncer son rôle dans le jeu dès le départ.

I.2. Vocabulaire

Sous ce point, après la définition du terme vocabulaire, nous allons montrer le lien existant entre le vocabulaire, et les autres éléments de la langue comme la grammaire, la lecture, l'orthographe, le lexique et l'expression.

I.2.1. Notion de vocabulaire

Pour avoir plus d'éclaircissement sur cette notion, nous allons partir de la définition courante du mot vocabulaire. Selon Robert P. et Ali (1971 :1142), le vocabulaire est :

« L'Ensemble de mots dont dispose une personne », C'est *« L'ensemble des termes spécialisés (d'une science, d'un art ou qui caractérisent une forme…) ». Pour* Peytard J. et Genouvrier E., (1972:181) *: « Le vocabulaire est l'ensemble de mots effectivement employés par le locuteur dans tel acte de parole précis. Le vocabulaire est l'actualisation d'un certain nombre de mots appartenant au lexique individuel du locuteur ».*

L'élément commun aux deux définitions est : L'ensemble de mots dont l'individu dispose pour parler.

Dubois J. et Ali (1973 :510) résument le sens du terme vocabulaire en disant que *: « c'est une liste de mots ».* Ce sont ces mots, ces termes dont l'apprenant a besoin pour communiquer. D'où alors la nécessité d'enrichir son vocabulaire selon la situation de communication. L'apprenant doit aussi savoir de quel vocabulaire il a besoin pour s'exprimer. D'autant plus que ce terme porte sur des corpus spécialisés. Il s'agit de vocabulaire juridiques, sociologiques, technique, politique, de etc.

En ce qui est de la définition du vocabulaire, nous constatons que la parole n'existe que par l'usage des mots, des termes dont l'homme dispose mais qui nécessitent l'actualisation et l'enrichissement.

I.2.2. Vocabulaire et les autres notions de la langue

L'apprentissage d'une langue exige la priorisation de la communication**.** Il est alors important de relever le lien existant entre le vocabulaire, termes utilisés pour pouvoir s'exprimer et les autres notions du français.

I.2.2.1. Vocabulaire et grammaire

Dans toutes les activités qui sont menées en classe, que ce soit à l'oral ou à l'écrit, apprendre le vocabulaire permet de connaitre le sens, l'orthographe, le genre des mots. La notion de vocabulaire vient compléter la grammaire Arrive M. (1975 : 177) dit que : « *le vocabulaire apparait comme le complément de la grammaire.*

C'est là du moins, l'opinion communément admise, connaître avec les règles de grammaire un minimum de mots permet de «bien parler».

Nous comprenons par-là que l'usage des mots est conditionné par la maîtrise du fonctionnement de règles grammaticales. Il suffit de contextualiser les éléments lexicaux afin qu'ils offrent au sujet parlant une bonne conversation, pour que la pensée trouve son expression.

La maîtrise de la langue française constitue un élément important en ce qui concerne l'émancipation du langage des élèves. La capacité des élèves à analyser le fonctionnement de la langue et à savoir appliquer les règles est indispensable. Cela parce qu'elle conditionne leur accès à tous les enseignements disciplinaires. Elle commande leur réussite scolaire ainsi que leur insertion sociale.

La compréhension de l'écrit repose sur un lexique riche, la maîtrise des règles de la grammaire et de l'orthographe. La qualité de l'expression notamment écrite découle aussi de ces connaissances.

I.2.2.2. Vocabulaire et lecture

La lecture reste l'un des meilleurs moyens dans l'apprentissage du vocabulaire. La lecture enrichit le vocabulaire car en lisant, les apprenants emmagasinent les nouvelles informations. Plus on développe le vocabulaire sur des sujets différents, plus on a la chance de voir de nouvelles portes de vocabulaire s'ouvrir.

En lisant des textes variés, on enrichit son vocabulaire plus facilement. Les mots nouveaux trouvés au moment de la lecture sont dans un contexte bien précis. Et par la suite, l'usage de ces mots devient facile et cela est beaucoup plus utile par rapport aux mots qui sont sur la liste des vocabulaires considérés dans leurs singularités.

La lecture permet d'apprendre de nouveaux mots, de mémoriser l'orthographe ou la syntaxe employée. Comme nous venons de le souligner en haut, la lecture est l'un des meilleurs moyens de maîtriser le vocabulaire. Selon Adrien J. (1950:42) : «*Toute lecture doit tendre à être plus au moins fructueuse, doit apporter une perspective nouvelle à la sensibilité ou à l'esprit […].»*

La lecture doit apporter un impact positif au lecteur. Dans le texte, il doit découvrir de nouveaux termes qui ne lui sont pas familiers. Mais, qu'il doit nécessairement connaitre et les en approprier. C'est dans cette voie que le lecteur trouve l'occasion d'enrichir sa parole.

En faisant la lecture d'un texte, on trouve des mots difficiles. Il est conseillé de chercher les mots dont le sens n'est pas clair dans le dictionnaire. Ensuite, après avoir trouvé la signification d'un terme donné, on fait une analyse pour voir dans quel genre de phrase il est utilisé, quel est son entourage familier. Ainsi, les apprenants le comprendront mieux. L'enseignant a alors comme rôle de le mettre dans le vocabulaire des élèves en essayant de l'utiliser dans une situation de communication, quelle soit orale ou écrite. D'où alors, le mot sera bien assimilé par les apprenants. Il ne sera plus pour eux un obstacle ou même un défi. Lorsque les élèves lisent intégralement les textes, ils doivent tirer plus d'attention aux mots nouveaux. Ce qui montre qu'ils ne lisent pas bêtement le texte. Ils doivent les souligner les mettre sous papier au passage, et les revoir par la suite, pour en chercher la signification dans un dictionnaire.

Il est considérablement important qu'ils fassent de même dans leurs lectures quotidiennes qu'elles soient distrayantes ou un travail de classe. Ils comprendront mieux le contexte dans lequel le message est délivré. Ainsi, il sera facile pour eux de maîtriser l'orthographe des termes repérés grâce à la lecture. Puisque chaque mot dans le texte n'est pas étudié dans sa singularité, l'étude des textes est importante dans l'enseignement du français.

Clarac P. (1972: 31) dit que : « *L'enseignement du français ne peut donc être fondé que sur l'étude des textes. Le professeur qui, pour épargner à ses élèves la peine de lire des chefs-d'œuvre leur dicte ce qu'ils doivent en savoir et en penser, trahirait sa mission. Il est facile de «faire en cours».*

L'étude des textes demande une analyse poussée pour décoder le message. L'enseignant doit guider les apprenants en leur disant le nécessaire. Ils doivent lire et relire le texte afin de dégager l'idée principale du texte ainsi que d'autres éléments nécessaires. L'étude des textes est donc très importante dans l'enseignement du français. La lecture parlée devenant preuve que l'on a bien compris le texte écrit. L'apprentissage de la lecture nécessite sans doute l'identification de la graphie et une prononciation correcte. Les élèves qui ont l'habitude de faire la lecture en classe ou des livres de lecture repèrent des phrases, des vocabulaires etc.

A ce niveau, l'élève peut faire effort d'originalité et d'imagination ; il ne rédige son paragraphe que sur le modèle des textes lus ou exploités du livre quotidiennement, de ce qu'il a en lui. Car comme le disent Peytard J. et Genouvier E. (1972 :12) *: « C'est dans le livre de lecture que repose la langue élégante et correcte»*.

Le livre permet de retenir une grande quantité d'informations. La lecture facilite le développement de la mémoire et les capacités cognitives. Plus on fait la lecture, plus on s'enrichit intellectuellement. En effet, qu'elle soit la part ou l'importance de l'écrit, la langue orale reste présente de façon permanente comme référence nécessaire : l'élève, en effet ne comprend ce qu'il lit que lorsque qu'il retrouve en parlant cette langue qu'il utilise chaque jour. Quand l'enfant apprend à lire à l'école, il est déjà en possession d'une certaine connaissance en matière de langue.

Mais, il est déconseillé de demander aux élèves de mémoriser une liste de mots. Ainsi, il n'est pas convenable de penser toujours sur les mêmes mots. Le meilleur moyen est d'enrichir leur vocabulaire peu à peu, et au fur et à mesure que le besoin se fait sentir en faisant la lecture.

I.2.2.3. Vocabulaire et lexique

Pour reconnaitre le vocabulaire, il suffit de l'étudier avec le terme *lexique:* leur ressemblance et leur différence. Ce sont des mots qui sont étroitement liés. Il n'y a de lexique que par la réalisation effective des vocabulaires. Il n'y a de vocabulaire que dans la mesure où un lexique offre différentes réalisations potentielles. On ne peut pas donc parler du vocabulaire et oublier le lexique et vice - versa.

Néanmoins, Il ne faut pas confondre les deux vocables dans la mesure où le lexique représente l'ensemble de tous les mots disponibles tandis que le vocabulaire désigne l'ensemble des mots et locutions utilisés par la personne. De ce fait, le lexique de la langue française est le trésor de la langue française. Il est composé de tous les mots de différents domaines de l'expérience humaine, représentés en langue. Les vocabulaires sont les réalisations effectives du lexique. Des individus qui échangent, qui discutent pour se faire comprendre, empruntent à un lexique commun les mots qu'ils utilisent. Cela dans la mesure où chaque mot est un signe qui recouvre une signification partagée.

En conclusion, le lexique est l'ensemble complet des mots d'une langue. Il est la totalité des vocabulaires utilisés. Tandis que le vocabulaire est l'ensemble des mots disponibles pour chaque langue. On désignera par vocabulaire des domaines spécifiques de l'expérience. Du point de vue de la linguistique générale.

La plupart des apprenants de langues étrangères se servent d'un dictionnaire. Il est donc utile de s'interroger sur le rôle que peut jouer cet ouvrage dans l'acquisition des connaissances lexicales. Mais, on considère sans doute que le dictionnaire est absolument indispensable et que personne ne croit que c'est un instrument qu'on peut ignorer.

Même si certains apprenants trouvent le dictionnaire ennuyeux, et, n'acceptent de le consulter que quand cela paraît absolument utile, l'emploi du dictionnaire revient pour plus d'un apprenant à la recherche d'une solution. Et, il est l'un des instruments importants de l'enseignement.

Il offre un fond énorme de connaissances en matière de vocabulaire de langue. Cela nous permet de dire que l'usage d'un dictionnaire a une influence positive sur l'acquisition du vocabulaire. Si on ne se sert pas du dictionnaire, on restera dans le vague sur le sens des mots.

Mais, il se pourrait que la majorité des apprenants ne reçoivent aucune formation sur ce point. Il nécessite encore des efforts pour que l'enseignant d'une langue puisse s'intéresser au dictionnaire comme outil d'apprentissage. Il faudrait alors améliorer l'usage de ce document permettant sans doute l'acquisition des mots qui enrichiront par la suite la langue à parler.

Le dictionnaire, étant considéré comme un trésor lexical, doit donc jouer un rôle considérable dans la vie de tous les apprenants. D'autant plus que cet ouvrage de référence contient un ensemble de mots d'une langue. Les linguistes Arrive M.et Al (1975: 175) disent que : *« L'objet d'un dictionnaire « ... » est de décrire la compétence naturelle de l'utilisateur d'une langue ».*

On fait recours au dictionnaire afin de trouver une information précise comme réponse à une question donnée. A partir d'un seul mot, on peut apprendre beaucoup. Cela permet d'apprendre ses différents sens, ses synonymes ainsi que les expressions qui le contiennent. De surcroît, dans le dictionnaire, on voit des indications sur le genre des mots, leur accord et leur place dans la phrase, des articles comme préposition, adverbe etc.

I.2.2.4. Vocabulaire et Orthographe

Les mots qu'une personne maîtrise constituent son vocabulaire. La forme de ces mots est appelée orthographe avec les normes relatives à celle-ci. La dictée, dans ses différentes modalités, permet aux apprenants de se concentrer exclusivement sur la réflexion logique et la vigilance orthographique que nécessite la transcription d'un texte qu'ils sont en train d'écrire.

I.3. Expression orale

Selon Mounin G. (1974 :134) l'expression orale est : *« L'extériorisation du contenu psychique* (émotions, *sentiments, idées, Volonté) au moyen d'un signe quelconque (gestes, mimique, parole œuvre d'art)- plus spécialement l'extériorisation d'un contenu affectif».* L'idée de l'auteur montre que pour se faire comprendre, on adopte un certain comportement psychique moyennant des signes. Lorsqu'un locuteur émet une parole, il manifeste une pensée, un sentiment, une émotion et une volonté d'agir dans une certaine affection.

L'expression orale est appelée aussi *«production orale ou communication orale»* comme le montre le Ministère de l'Education Nationale et de la Recherche Scientifique dans la définition du *module de recyclage des enseignants des trois premiers cycles de l'enseignement fondamental livret du participant* (2022 :79) : *« La production orale, appelée aussi expression orale ou communication orale, est une compétence qui consiste à s'exprimer dans diverses situation de communication car la parole demeure le moyen de communication le plus utilisé dans la vie courante».*

Cette définition met l'accent sur la parole comme moyen d'échange verbal. Selon la situation de communication, une personne peut s'exprimer seule ou en groupe avec les autres dans la vie de tous les jours. L'interlocuteur utilise sa propre voix et le message se transmet par le canal *«bouche»*.

I.3.1. Types d'expression orale

Selon ce *module de recyclage des enseignants des trois premiers cycles de l'enseignement fondamental livret du participant* (2022 :79), on distingue deux types de production orale : La production interactive et la production non interactive.

«Pour la production interactive, elle est généralement spontanée comme par exemple, le dialogue/ la conversation, l'entretien et le jeu de rôle.

Ce moyen d'échange *évite l'automatisme, contraint les apprenants à s'écouter pour s'exprimer en utilisant des stratégies habituelles de communication* alors que *la production non interactive exige une préparation détaillée et la mémorisation d'un texte ou de ses grandes lignes : un compte rendu, un résumé oral de divers types textuels, une dramatisation de textes, une restitution d'une histoire vécue, d'un texte étudié ou à partir d'un document authentique ».*

Le premier type de production de la parole est essentiel pendant les échanges. Il intéresse notre attention en ce qui concerne l'intégration des jeux pédagogiques en vue de développer le vocabulaire. La production interactive favorise la spontanéité de la parole pendant la conversation, pendant l'entretien.

I.3.2. Développement du vocabulaire et expression orale

Le vocabulaire enrichit et soigne une langue et permet de tirer une attention dans un discours donné. Il permet d'aller au de-là des idées et des phrases**.** En apprenant une langue, on étudie les différentes notions dont les règles de grammaire, la conjugaison etc. Des phrases sont mémorisées ainsi que des listes de mots. Or souvent, on a l'impression qu'un apprenant éprouve des difficultés de parler ou d'exprimer ses idées aisément. Cela montre que ce dernier n'a pas suffisamment de mots pour les utiliser. Ou bien ceux qu'il garde en tête sont jugés moins importants pour le contexte dans lequel il agit.

Lorsqu'on demande une suggestion sur un événement quelconque, on doit donner son avis. Mais, il peut arriver que le vocabulaire à ce sujet manque. De ce fait, le recours au renforcement des compétences langagières s'avère important. L'apprentissage des mots nouveaux contribue à l'enrichissement de son vocabulaire et à une bonne expressivité.

On ne peut pas manquer de mots à apprendre et à utiliser en langue française car c'est une langue qui présente pas mal de mots. En produisant les textes, en énonçant des discours, on a besoin d'un vocabulaire riche et varié.

Conclusion partielle

En terminant ce chapitre, nous tenons à dire que les théories sur les jeux pédagogiques, le vocabulaire et l'expression orale ne cessent de prendre une place de choix. Les jeux pédagogiques sont des jeux créés par les enseignants en fonction de leurs besoins dans les classes. Ces jeux sont créés suivant les objectifs pédagogiques et présentent pas mal d'avantages en classe de langue. L'emploi du jeu comme méthode d'enseignement /apprentissage est une nécessité en classe de langue. La spécificité du jeu se caractérise à travers ses fonctions en classe qui sont *la socialisation, l'interaction authentique, la mise en œuvre de stratégies, le développement langagier et le cognitif et la motivation.* D'après Silva (2008b).

Pendant les échanges, l'apprenant a besoin des mots pour s'exprimer. Les mots employés pour exprimer son idée est le vocabulaire. L'enrichissement du vocabulaire est beaucoup plus nécessaire pour une communication réussie.

La production orale, appelée aussi expression orale ou communication orale, est une compétence essentielle dans diverses situation de communication. Ainsi, la parole demeure le moyen de communication le plus utilisé dans la vie courante. L'apport du jeu comme outil pédagogiques incite donc l'apprenant à communiquer avec les autres et arrive par conséquent à banaliser ses problèmes de langues.

CHAPITRE II : CADRE METHODOLOGIQUE

Tout travail de recherche nécessite une méthodologie à utiliser. Cette méthodologie permettra de montrer la démarche suivie par le chercheur afin d'avoir les résultats du travail. Dans ce chapitre, nous présentons le choix de l'instrument de recherche, la définition de la population et l'échantillon d'enquête, le déroulement de l'enquête ainsi que le dépouillement des résultats d'enquête.

II.1. Choix de l'instrument de recherche

Dans ce travail, nous allons utiliser le questionnaire écrit comme instrument de cueillette des données. Cette dernière consiste à la collecte des données. Nous avons opté pour l'enquête par questionnaire écrit adressé aux enseignants. Cet instrument de recherche constitue une méthode qui présente beaucoup d'avantages

A ce propos, Daval R. (1967:190) dit que *: « La méthode par questionnaire minimise le risque d'erreurs, d'interprétation par l'interviewé. Elle n'atteint que la réponse manifeste, mais elle se prête au traitement statistique avec beaucoup plus de rigueur car le questionnaire peut être assimilé à un test auquel tous les sujets de la population sont soumis dans les mêmes conditions.*

Le questionnaire écrit facilite l'enquêté à donner des réponses avec plus de précision. Quelles soient les questions ouvertes et celles fermées. En donnant la réponse, on remplit un formulaire suivant les questions posées si on croit à Laston P. (1984 : 44), qui dit qu'un questionnaire écrit est *: « Un questionnaire auquel l'enquêté répond par écrit en remplissant un formulaire écrit ».*
Notre instrument de recherche est fait de questions fermées et celles ouvertes. Par questions fermées, on entend des questions ne laissant à leur destinataire que des choix prédéfinis comme « **oui** » ou « **non** ». Leur avantage est celui de faciliter le dépouillement mais les inconvénients ne manquent pas. Ceux de bloquer les idées des répondants par exemple.

Par les questions ouvertes, l'interrogé donne les avis dans ses propres termes. Ces questions permettent la récolte des renseignements suffisants mais elles ont l'inconvénient de fournir des réponses vagues parfois difficiles à dépouiller. Mais, il faut aussi savoir que les lacunes affichées dans les questions fermées se comblent dans les questions ouvertes.

Pour Mucchielli R. (1973 : 23), la question fermée est comme *: « Un modèle simple de question, généralement posées sous forme interrogative et qui a pour caractéristique de fixer à l'avance des réponses de type « approbation » - « désapprobation » ou évaluation sur une gamme de jugements prévus » : tandis que « la question dite ouverte ne prévoie pas les réponses et laisse à l'individu la liberté complète de s'exprimer comme il veut, de formuler à son guise son opinion en réponse à la question posée »*. Notre questionnaire d'enquête est donc composé de six questions ouvertes et cinq questions fermées.

II.2. Définition de la population et l'échantillon d'enquête

Sur ce point, il est question de préciser la population d'enquête et délimiter l'échantillon de recherche.

II.2.1. Population d'enquête

Pour effectuer un travail de recherche, l'enquêteur doit préciser la population d'enquête autrement appelée « l'univers d'enquête ». Comme le définit Mucchielli R. (1973 :16), l'univers de l'enquête est défini comme *« l'ensemble du groupe humain concerné par les objectifs de l'enquête. C'est dans cet univers que sera découpé l'échantillon »*.

Pour Rongere P. *(1979 : 36) l'univers de l'enquête est « …le nombre total des unités d'individus qui peuvent entrer dans le champ d'enquête et parmi lesquels sera choisi l'échantillon »*. Tous ces auteurs disent que la population d'enquête est un groupe d'individus concernés par l'enquête, et que l'échantillon sera tiré dans ce groupe humain.

Pour ce travail, l'enquête a été effectuée sur une population bien définie, c'est-à-dire les enseignants de français du cycle IV DE L'ECOFO de la DCE Mpanda. Le questionnaire devait être complété par les enseignants prestant dans ces écoles. Le tableau ci-dessous nous éclaire :

Tableau 1: Population d'enquête

Zone	Ecole	Nombre d'enseignants
BUTANUKA	1. ECOFO Butanuka	1
	2. ECOFO Butembe	1
	3. ECOFO Gahwazi	2
	4. ECOFO Gatagura	1
	5. ECOFO Gifurwe I	2
	6. ECOFO Kanenga	1
	7. ECOFO Mahwa	1
	8. ECOFO Masha	2
	9. ECOFO Mugaruro	1
	10. ECOFO Nyomvyi	1
	11. ECOFO Ruziba	1
MUSENYI	12. ECOFO Kibambwe I	1
	13. ECOFO Rugenge	1
	14. ECOFO Murengeza I	1
	15. ECOFO Murengeza II	1
	16. ECOFO Musenyi I	3
	17. ECOFO Musenyi II	1
	18. ECOFO Nyamabere I	2
	19. ECOFO Nyamabere II	1
TOTALE : 2	19	25

Ce tableau montre les écoles ayant le cycle 4 à la DCE Mpanda par zone. Nous avons ciblé au total 19 écoles ainsi que les enseignants qui y sont affectés dont le nombre total s'élève à 25 dans lequel l'échantillon a été identifié.

II.2.2. Echantillon de recherche

La DCE Mpanda est une des composantes de la Direction Provinciale de l'éducation de Bubanza. Nous pourrions interroger les enseignants de toutes les écoles ciblées, mais le temps et les moyens financiers ne le permettent pas. C'est la raison pour laquelle nous avons délimité notre population d'enquête à un petit échantillon.

Donc l'effectif des écoles et des enseignants sur lequel portera l'enquête a été réduit compte tenu des considérations de De Landsheere (1976 : 337) : *« Echantillonner, c'est choisir un nombre limité d'individus, d'objets, ou d'événements dont l'observation permet de tirer des conclusions applicable à la population entière (univers) à l'intérieur de laquelle le choix a été fait ».*

Javeau C. (1978 :24) dit ceci à propos de l'échantillon : « *... pour construire l'échantillon, on sera éventuellement contraint de restreindre la définition de la population ; des contraintes matérielles imposées : pour des raisons financières ou délai d'exécution par exemple, on peut se voir obliger de restreindre la population-parent à une portion de population globale plus accessible ».*

Partant des considérations de Javeau lorsqu'il parle de restreindre la population - parent pour des raisons financières ou délai d'exécution, nous avons obtenu l'échantillon mentionné dans le tableau suivant :

Tableau 2 : Liste des écoles ayant fait objet de notre enquête

ZONE	**ECOLE**	**Enseignants enquêtés**
BUTANUKA	1. ECOFO Butanuka	1
	2. ECOFO Nyomvyi	1
	3. ECOFO Masha	2
	4. ECOFO Mahwa	1
	5. ECOFO Gatagura	1
	6. ECOFO Ruziba	1
	7. ECOFO Mugaruro	1
MUSENYI	8. ECOFO Kibambwe	1
	9. ECOFO Musenyi I	3
	10. ECOFO Murengeza I	1
	11. ECOFO Nyamabere I	2
	12. ECOFO Rugenge	1
TOTALE :	12	16

A propos de l'échantillon, nous avons appliqué les propos de Javeau C. (1978 :49) qui précise que : *« la confiance à donner aux informations fournies par un échantillon est en fonction de la taille et de la population au cas où l'échantillon représente 20% ou plus de la population*

d'étude». En ce qui nous concerne, nous avons pris 65% de la population d'étude soit 16 enseignants de français au 4e cycle de 12 écoles de la DCE Mpanda. Nous nous sommes servi de cette technique de Javeau pour trouver aléatoirement un nombre représentatif d'enseignants à soumettre le questionnaire d'enquête selon l'effectif d'écoles enquêtées. Cela parce que nous considérons que, l'univers choisit pourra nous permettre de tirer des conclusions.

Nous avons classé notre population d'enquête par ordre alphabétique en numérotant les individus à partir de un. A l'aide d'une machine calculatrice scientifique, nous avons choisi le 65% de notre population en y insérant le nombre total de la population d'enquête et en appuyant #, puis Shift, et enfin égal. Pour trouver le nombre relatif à notre échantillon, nous avons continué à appuyer sur égal tout en notant les numéros que la machine nous proposait jusqu'à ce que nous atteignions l'effectif de l'échantillon voulu. Ce sont ces numéros proposés aléatoirement par la machine qui ont fait objet de notre échantillon.

II.3. Déroulement de l'enquête

Après la définition de la population cible et de l'échantillon, nous allons relater comment s'est déroulé l'enquête. Le questionnaire élaboré nous a permis de mener cette enquête. Mais, avant d'entamer l'enquête proprement dite, nous avons commencé par la pré-enquête.

II.3.1. Pré - enquête

Avant de passer sur l'enquête proprement dite, nous avons préféré tester d'abord la clarté des questions que nous avions destinées aux sujets d'enquêtes. Cette phase est d'une importance capitale comme le suggère De Landsheere G. (1982 :89-90) : « *Tout questionnaire doit être essayé avant d'être répondu ; le questionnaire sera aussi bref que possible* ». Sur cette phase, l'enquêteur, aura la capacité d'ajuster son questionnaire et d'améliorer le fond et la forme des questions. Ainsi, Pinto R. et Grawitz M. (1964 :109) disent ceci *: « Il convient donc d'insister sur la nécessité d'un pré-test sur un petit nombre de sujets permettant de roder le questionnaire et de mieux se rendre compte des difficultés ».*

Pour ce faire, la pré - enquête a été effectuée à l'ECOFO Gifurwe I et à l'ECOFO Butembe. Onze questions ont été adressées à trois professeurs de français. Grâce à cette pré -enquête, nous avons pu déceler les incompréhensions et adapter les questions au niveau des enquêtés

d'où la correction d'une question. Ladite question était libérée ainsi : *« Quel apport l'usage des jeux peut contribuer aux apprenants dans l'apprentissage du français » ?*

La plupart des enseignants ont sauté cette question et les autres ont souligné qu'ils utilisent rarement les jeux, d'où l'apport n'est pas exprimé.

Cette question a été par après corrigée ainsi : *« D'après vous, quelle est la compétence la plus développée par le jeu ?*

a) Compétence de l'expression orale ;
b) Compétence de la compréhension orale».

Ce pré-test, nous a permis aussi de modifier l'ordre des questions où la onzième question a remplacé la deuxième question, la première question a remplacé la troisième question et vice-versa.

Après avoir constaté que l'outil d'enquête est mieux structuré pour répondre aux hypothèses de recherche, nous sommes passés à l'étape suivante de l'enquête proprement dite.

II.3.2. Enquête proprement dite

Nous avons mené l'enquête proprement dite au mois d'octobre, au premier trimestre de l'Année Scolaire 2022-2023. La période a été choisie parce que nous avons considéré que les enseignants de français sont déjà au courant de leur programme ainsi que de leur prévision matière. Les activités de jeux en classe pourront être effectuées compte tenu du début de la rentrée scolaire.

L'enquête a porté sur 16 enseignants de français du 4e cycle de l'ECOFO répartis dans les écoles déjà évoquées dans le tableau 2**.** Nous nous sommes d'abord adressées aux directeurs des écoles, pour demander l'autorisation de nous entretenir avec les enseignants. Après la présentation, nous leur avons annoncé l'objectif de notre visite et par après nous leur avons distribué des questionnaires en leur demandant leur contribution. Nous avons donné le temps aux enquêtés pour qu'ils répondent librement aux questions posées. Nous les avons récupérées après quelques jours. Au cours de l'enquête, nous nous sommes heurtés à pas mal de difficultés. Quelques enseignants ne respectaient pas le rendez- vous qu'ils nous avaient donné. Cela nous a fait trainer à collecter tous les questionnaires.

II.4. Dépouillement des résultats de l'enquête

Le terme dépouillement vient du verbe dépouiller, quand il s'agit d'un questionnaire, qui signifie selon Javeau C. (1978 : 139)*: « dégager les résultats intéressants dans le cadre définit par les hypothèses »*.
Dans la même perspective, le dépouillement de ce travail est organisé en quatre thèmes: le jeu et sa compétence linguistique, l'expression orale chez l'apprenant, l'adaptation de l'enseignant à son métier ainsi que l'Organisation des jeux en classe du FLE.

La méthode quantitative a été utilisée au moment de dépouillement. Sur base des thèmes développés, les réponses données aux questions posées sont consignées dans un tableau y compris la question où nous trouvons quatre colonnes respectivement placées ainsi : celle de question posée, la colonne des réponses données par les enquêtés pour certaines questions, des fréquences et du pourcentage des résultats obtenus. Signalons qu'il y a des questions où les réponses données ne sont pas dans les tableaux.

Après le dépouillement, nous avons passé à l'analyse des données et l'interprétation des résultats. Ce chapitre permet la confrontation de la problématique avec les résultats de l'enquête. Elle permet aussi de confirmer, infirmer ou nuancer les hypothèses de recherches.

Conclusion partielle

Un travail de recherche scientifique nécessite la précision d'une méthodologie adoptée. Cela permettra de montrer la démarche suivie par le chercheur afin d'avoir les résultats du travail selon les objectifs et les hypothèses qu'on s'est préalablement fixés.
D'une manière concrète, il est question de cibler le public concerné par l'enquête en passant par la définition de la population d'enquête, (Il s'agit de 25 enseignants de 19 écoles) jusqu'à l'identification de l'échantillon. C'est-à-dire 19 enseignants de 14 écoles dont 3 enseignants pour la pré-enquête issus de 2 écoles et 16 enseignants issus de 12 écoles pour l'enquête proprement dite. Une méthodologie aléatoire simple a été adoptée.
Avant d'effectuer ce travail, l'instrument qui devrait nous aider à collecter les données nécessaires a été élaboré en choisissant les questions. Il s'agit d'un questionnaire adressé aux écoles identifiées comme échantillon choisi à l'aide des hypothèses et les objectifs définis. Après l'enquête, on a collecté les données recueillies qui nous a permis de faire une analyse et une interprétation des résultats obtenus. Cela dans le but de confirmer les hypothèses et de vérifier l'atteinte des objectifs fixés.

CHAPITRE III. DESCRIPION, ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS

A ce niveau, il s'agit de présenter, analyser les données et d'interpréter les résultats. Cela dans le but de vérifier si les hypothèses sont confirmées, infirmées ou nuancées. Il s'articule sur le jeu et sa compétence linguistique, sur l'expression orale chez l'apprenant et l'adaptation de l'enseignant à son métier ainsi que sur l'organisation des jeux en classe du FLE.

III.1. Jeu et sa compétence linguistique

Dans la vie de tous les jours, les enfants aiment jouer. Il reste à savoir le milieu qui leur est favorable pour pratiquer le jeu. Cela pour mettre les enseignants dans le bain de la question dont il s'agit ici, afin qu'ils puissent donner l'importance au jeu en classe de langue comme le suggère Javier S. L. (2013 : en ligne) : *« Ainsi, il existe un lien profond entre le langage et le jeu pour l'enfant : l'acquisition/développement du langage chez l'enfant ne peut se produire sans des modifications ou des déplacements de sens des mots qu'il reçoit, et en cela, les mots d'enfants sont nécessairement créatifs. L'enfant qui utilise le langage est «forcé à jouer » : … . L'enfant ne peut apprendre le langage que se jetant à la piscine du langage et jouant le mieux qu'il peut avec le sens de mots».* Cet auteur indique que le jeu est inévitable au développement du langage de l'enfant ou l'apprenant d'une langue étrangère.

Partant de leur observation quotidienne, les enseignants interrogés ont répondu à la question suivante : Dans votre entourage, vous voyez les enfants en train de jouer ? OUI ou NON.

Les réponses à cette question se trouvent dans le tableau ci - dessous :

Tableau 3 : Jeu des enfants dans l'entourage social

Question 1	**Réponses**	**Fréquences**	**Pourcentage**
Dans votre entourage, vous voyez les enfants en train de jouer ?	Oui	16	100
	Non	0	0

La lecture de ce tableau laisse voir que 16 enseignants, soit 100%, disent qu'ils voient les enfants en train de jouer. Cela montre que les enfants de leur nature aiment jouer. On a voulu savoir le milieu dans lequel le jeu est beaucoup plus pratiqué par ces enfants.

Tableau 4 : Milieu où le jeu est beaucoup plus pratiqué

Question 1.a	Réponses	Fréquences	Pourcentage
Si oui, quel est le milieu où ces jeux sont plus pratiqués ?	A la maison	9	56.25
	A l'école	7	43.75

Ce tableau montre que 9 enseignants soit 56.25 ont répondu que les enfants jouent plus à la maison alors que 7 enseignants soit 43.75 ont dit que les enfants jouent à l'école. Si on essaie de comparer les résultats obtenus, on trouve que les enfants jouent à l'école mais beaucoup plus à la maison. Cela nous donne une idée selon laquelle les enfants se sentent plus libre à la maison par rapport à l'école. Le pratique du jeu à la maison est peut être lié au cadre familial de l'enfant. Ainsi, ces enfants se sentent mieux à l'aise dans leur environnement familial. D'où alors ils préfèrent jouer en langue maternelle qui leur est familier. A l'école, peut-être qu'ils ne sont pas motivés par leurs enseignants pour qu'ils puissent jouer en usant le français. Ces derniers ne s'intéressent peut être pas des occupations de leurs apprenants.

Pourtant, les enseignants de français devraient encourager leurs élèves à jouer en s'exprimant en langue française pendant ou en dehors des cours. Cela pourrait les aider à pratiquer cette langue même à la maison avec leurs condisciples ou leurs frères. Nous avons voulu connaître la compétence la plus développée par les jeux chez l'apprenant.

Les enseignants interrogés ont répondus à cette question : D'après vous, quelle est la compétence la plus développée par le jeu ? Les réponses données se trouvent dans le tableau ci-dessous

Tableau 5 : Points de vue des répondants sur la compétence la plus développée par les jeux

Question 2	Réponses	Fréquences	Pourcentage
D'après vous, quelle est la compétence la plus développée par le jeu ?	Compétence de l'expression orale	14	87.5
	Compétence de la compréhension orale.	2	12.5

Ce tableau montre que 14 enseignants soit 87.5 % disent que la compétence la plus développée par le jeu est la compétence de l'expression orale, deux (2) enseignants soit 12. 5% disent que celle la plus développée par le jeu est la compétence de la compréhension orale.

Etudions le cas des enseignants qui disent que la compétence la plus développée par le jeu est l'expression orale. Nous comprenons que le jeu en classe de langue est un élément essentiel facilitant la communication. Ainsi, une collectivité d'apprenants trouve l'occasion d'échanger leurs idées et leurs expériences. Nous trouvons également que l'expression orale facilite le triomphe de la timidité. Car ce dernier est sans doute une entrave pour pouvoir communiquer. Plus l'apprenant développe son expression orale, plus il acquiert des mots nouveaux qui vont lui servir à exploiter la langue française aisément, sans hésitation. De ce fait, on dira que l'exploitation verbale d'une langue résulte d'une appropriation d'un vocabulaire suffisant.

III.2. Langue d'expression des apprenants au moment des apprentissages du français

Pour ce qui est de la langue d'expression des élèves pendant les apprentissages, les enseignants enquêtés ont répondu à la question suivante: Au moment des apprentissages les élèves s'expriment : a) En Kirundi, b) En français c) Autres langues précisez.

Ainsi, les réponses obtenues se trouvent dans le tableau ci-dessous.

Tableau 6 : Langue des élèves pendant le cours de français.

Question 3.	**Réponses**	**Fréquences**	**Pourcentage**
Au moment des apprentissages, les élèves s'expriment :	En kirundi	9	56.25
	En français	6	37.5
	Autres langues précisez	1	6.25

La lecture de ce tableau laisse voir que 9 enseignants soit 56.25 % affirment que les apprenants de leurs écoles s'expriment en kirundi pendant les apprentissages, ensuite 6 enseignants soit 37.5 % affirment que les apprenants là où ils prestent s'expriment en français mais deux enquêtés parmi eux ont mentionné que les élèves s'expriment difficilement en langue française. Donc, la parole n'est pas spontanée. Un enseignant (1) soit 6.25% a dit que les élèves de son école mélangent les langues. Il a répondu la question en ces termes :

Enquêté 9. *« Les apprenants ont tendance à faire la mixité linguistique (Français-Kirundi) »* Cela signifie que les apprenants essaient de mélanger les deux langues.

Dans ce cas, l'apprenant n'est pas performant en kirundi et en français. Selon Bigirimana C. (2019 : 3) *: « … .Ces mots utilisés longtemps dans une langue, finissent par intégrer la langue concernée jusqu'à ce que les locuteurs ne s'en rendent plus compte ».*

Prenons alors le cas des enseignants qui ont affirmé que leurs apprenants s'expriment en Kirundi langue maternelle pendant les apprentissages. Il est difficile de comprendre comment l'enseignant de français arrive à réussir à ses apprentissages alors que les apprenants se trouvent dans l'incapacité de parler. Or, la langue doit être exploitée verbalement. Pourquoi alors la plupart des enseignants, après avoir remarqué la faiblesse des élèves ne s'efforcent pas à organiser des activités en classe pouvant permettre les élèves de s'exprimer en français ?

Ici, on peut dire qu'à un certain moment, l'enseignant est bloqué pendant ses prestations lors des échanges avec les élèves.

Il est obligé de donner des explications en kirundi pour avancer la leçon. De même, nous pouvons ajouter que le fait qu'il y a certains enseignants qui affirment que certains élèves éprouvent des difficultés pour s'exprimer en français, montre que ces apprenants n'ont pas de vocabulaire suffisant pour pouvoir accéder à l'expression orale. Ils manquent des termes nouveaux pour que selon le contexte ou champ d'emploi ; ils peuvent s'en servir ou les produire plus ou moins aisément. Autrement dit l'apprenant manquent des termes à utiliser pour s'exprimer suite aux lacunes lexicologiques accumulées.

Pour cela, l'activité de faire apprendre et d'appendre exige un certain effort de la part de l'enseignant et même de l'élève. Car, il se fait remarquer que certains élèves ne veulent pas parler. Ils attendent les explications de leur enseignant et par conséquent, si ce dernier ne donne pas les exercices de mise en situation l'apprenant n'aura pas des mots à gagner. Il n'aura pas soif de découvrir et de connaitre des mots nouveaux.

III.3. Adaptation de l'enseignant à son métier

Le thème de l'adaptation de l'enseignant à son métier est composé de deux sous - thèmes notamment : Expérience des enseignants en classe du FLE et Etat des classes prestées.

III.3.1. Expérience des enseignants en classe de FLE

Nous avons voulu savoir la durée de service des enseignants de français. Une question leur a été adressée. Depuis quand enseignez- vous le cours de Français ? a) Il y a 5ans b) Il y a 10 ans c) Plus de 10 ans d) Autres à préciser. Les réponses à cette question sont consignées dans le tableau ci-dessous :

Tableau 7 : Période de service des enseignants en classe du FLE

Question 4	Réponses	Fréquences	Pourcentage
Depuis quand enseignez-vous le cours de Français ?	Il y a 5ans	3	18.75
	Il y a 10 ans	3	18.75
	Plus de 10 ans	9	56.25
	Autres à préciser	1	6.25

La lecture de ce tableau montre que 3 enseignants soit 18.75 % ont une expérience de 5ans dans le service de l'enseignement dans le cours de français, 3 autres enseignants soit 18.75 % ont une expérience de 10 ans dans l'enseignement du français langues étrangère. Neuf (9) enseignants soit 56.25 % disent qu'ils ont enseigné le cours de français plus de 10 ans.

L'enquêté 2 : Précise qu'il a une (1) année de service.

Compte tenu des résultats obtenus, prenons par exemple les enseignants qui prestent, il y a plus de dix ans. Nous considérons qu'ils sont suffisamment expérimentés dans leur métier d'enseignement. Ils peuvent organiser ou même créer des situations qui permettront aux apprenants d'interagir. L'enseignant qui est responsable dans sa classe peut chercher un remède à une situation problème. Il s'agit ici d'un cas où les élèves d'une année à l'autre se trouvent dans l'incapacité de communiquer. L'enseignant avec son expérience dans l'enseignement du français devrait avoir un esprit créatif et éviter de se borner seulement aux programmes qui leur ont été donnés. De même, tous enquêtés interrogés sauf un (1) enseignant qui a dit qu'il a une année d'expérience dans le service d'enseignement, les autres ont une expérience de 5 ans et plus dans le métier d'enseignement dans le cours du français.
Il est fort possible que ces enseignants du français puissent faire travailler les élèves afin d'éviter la passivité en classe. Ainsi par exemple, au moment des apprentissages, il ne s'agira pas seulement de prendre par cœur des règles de grammaire, des phrases, des verbes à conjuguer.

Cela pousse les élèves à préférer écrire au lieu de parler. Pourtant, l'enseignant du français doit prioriser la communication dans le but d'aider l'apprenant à avoir la bonne maîtrise du français en parlant.

III.3.2. Etat des classes prestées

A la question de savoir le nombre des élèves qu'ils enseignent, la question qui leur ait posée est la suivante : Comment jugez-vous les effectifs des élèves dans vos classes ?

Les classes sont moins nombreuses ;
Les classes sont moyennes ;
Les classes sont pléthoriques.

Les réponses se trouvent dans le tableau ci-dessous :

Tableau 8 : Effectifs des élèves en classe.

Question 5	**Réponses**	**Fréquences**	**Pourcentage**
Comment jugez-vous les effectifs des élèves dans vos classes ?	Les classes sont moins nombreuses	0	0
	Les classes sont moyennes	5	31.25
	Les classes sont pléthoriques	11	68.75

La lecture de ce tableau montre que 5 enseignants soit 31.25 % ont répondu que les classes sont moyennes, 11 enseignants soit 68.75 % ont dit que les classes sont pléthoriques.

Prenons ce cas où 11 enseignants ont répondu que les classes sont pléthoriques. Nous comprenons sans doute que ces classes sont surchargées, nombreuses.

Selon le petit Larousse (2011 :789), pléthorique signifie *: « en nombre excessif, surabondant »*. Partant de cette définition, nous disons que tout excès est mauvais. Il s'agit ici d'une situation problème.
Quand il s'agit de dispenser une leçon de l'expression orale, l'enseignant aura des difficultés de faire travailler tout le monde. Dans ce cas, pour que chaque élève puisse s'exprimer, il s'avère nécessaire de créer une situation favorisant l'interaction où tous les apprenants vont participer. Ainsi, l'apprenant va surmonter sa timidité, développer la confiance en soi, révéler sa capacité, découvrir l'intérêt de la discussion et l'efficacité de la coopération.

Pour y arriver, l'enseignant par la suite va faire une gestion efficace de sa classe à effectif pléthorique par un travail en groupe afin d'améliorer les conditions de prestations.

Selon Konsebo P. M. et Sekhna S., **(**2015-8) *: « Lors des travaux de groupe, l'enseignant est perçu comme une personne ressource, une personne aidant à structurer, à orienter, à valider …,*

- Est plus à l'écoute, plus accessible ;

- A d'avantage de temps pour répondre aux préoccupations particulières.

Le travail en groupe permet :

-D'accroitre l'efficacité pédagogique de l'enseignant (les élèves formulent d'avantages d'idées, s'expriment oralement, apprennent les uns des autres et s'enseignent les uns des autres)

-D'accroitre la confiance de l'élève vis-à-vis de l'enseignant car celui-ci n'est plus perçu comme un gendarme mais plutôt comme un facilitateur.

Tout ceci contribue à créer un environnement très favorable à l'enseignement - apprentissage ».

Cet auteur nous montre les avantages de la création des groupes aux moments des apprentissages au cas où la classe est nombreuse. Il s'agit d'une bonne pratique pour tout enseignant visant une pédagogie active. De là, les apprenants sont libres à expliciter, à justifier, à clarifier, à évaluer et à argumenter leurs points de vue.

Les résultats obtenus sur terrain nous montrent que les classes sont nombreuses. Pour faire face à cette situation, l'enseignant doit s'entrainer à adopter la pédagogie de groupe comme la plupart des chercheurs le suggèrent. Comme on l'a déjà vu, la formation des groupes dans une classe où les effectifs sont très consistants, présente des avantages tant pour l'enseignant que pour l'apprenant.

III.3.3. Organisation des jeux en classe du FLE

Ce thème d'organisation des jeux en classe de FLE, a fait deux sous - thèmes suivants : Le jeu dans le cursus de formation du Français à l'ECOFO et Modalité de développement du l'expression orale chez les apprenants.

III.3.3.1. Le jeu dans le cursus de formation du Français à l'ECOFO

Nous avons voulu connaitre si les concepteurs des programmes ont recommandé l'utilisation des jeux comme outil pédagogique dans le cursus de formation du français à l'ECOFO. La question qui leur est posée est la suivante : Dans le cursus de formation du français à l'ECOFO, l'utilisation des jeux comme outil pédagogique a été recommandé ? Oui ou Non. Les réponses obtenues se trouvent dans le tableau ci-dessous :

Tableau 9 : Jeu dans le cursus de formation de l'ECOFO

Question 6	**Réponses**	**Fréquences**	**Pourcentage**
Dans le cursus de formation du français à l'ECOFO, l'utilisation des jeux a été recommandée ?	Oui	0	0
	Non	16	100

Ce tableau montre que 16 enseignants soit 100 % affirment que dans le cursus de formation du français à l'ECOFO, les jeux n'ont pas été recommandés. Pour ceux qui ont répondus non, ils devraient justifiés leurs réponses.

Les enquêtés, ont justifiés leurs réponses de la manière suivante :

L'enquête 6 : *Non, parce que le programme est vaste*

L'enquêté 9 : *Parce que les jeux auraient été considérés comme entrave à l'achèvement du programme*

L'enquêté 16 :*L'utilisation des jeux n'a pas été recommandée parce que même les textes qui sont dans le manuel de l'élève ne renvoient pas à l'utilisation des jeux.*

La lecture des opinions des enseignants interrogés montre que ces derniers sont en commun accord avec le programme conçu par les concepteurs. Ils sont eux aussi incertains de l'achèvement de la matière à dispenser. Ils ne pensent pas à développer un esprit de créativité. Or l'enseignant étant donné qu'il est facilitateur des activités scolaires, il doit penser sur la matière à dispenser ainsi qu'aux besoins des apprenants. En matière d'apprentissage, il n'est pas question d'apprendre mécaniquement. Plutôt, il s'agit de réfléchir sur une langue qui est outil de communication.

C'est à dire ici que la langue n'est pas apprise pour rester muet. C'est la raison pour laquelle l'enseignant est là pour mener une réflexion bien souvent poussée. Qui conduit à l'enrichissement de la matière, à la rigueur du travail des apprenants, à l'efficacité de son travail afin de développer l'expression à travers les jeux communicatifs.

Les autres enseignants interrogés se sont exprimés de cette manière pour parler du programme qu'ils doivent enseigner.

Enquêté 1 : *Parce qu'à la place des jeux, on ne peut utiliser d'autres outils comme les matériels didactique (livres par exemple)*

Enquêté 3 : *Car dans le programme de français on ne voit rien comme place de ces jeux*

Enquêté 4 : *Dans le programme, les jeux n'ont pas de place prépondérant. Il n'y a pas de leçon où les apprenants sont recommandés de jouer dans l'apprentissage de cette langue en cas de dispensation de cours*

Les idées de ces enseignants ne sont pas loin de ceux qui se sont prononcées en hauts. On ne peut pas ignorer que la plupart des enseignants se contentent du programme comme on l'a déjà mentionné.

Dans la même perspective d'expliquer pourquoi les jeux n'ont pas été recommandés dans le cursus de formation à l'ECOFO, certains enseignants ont avancés ainsi ses idées :

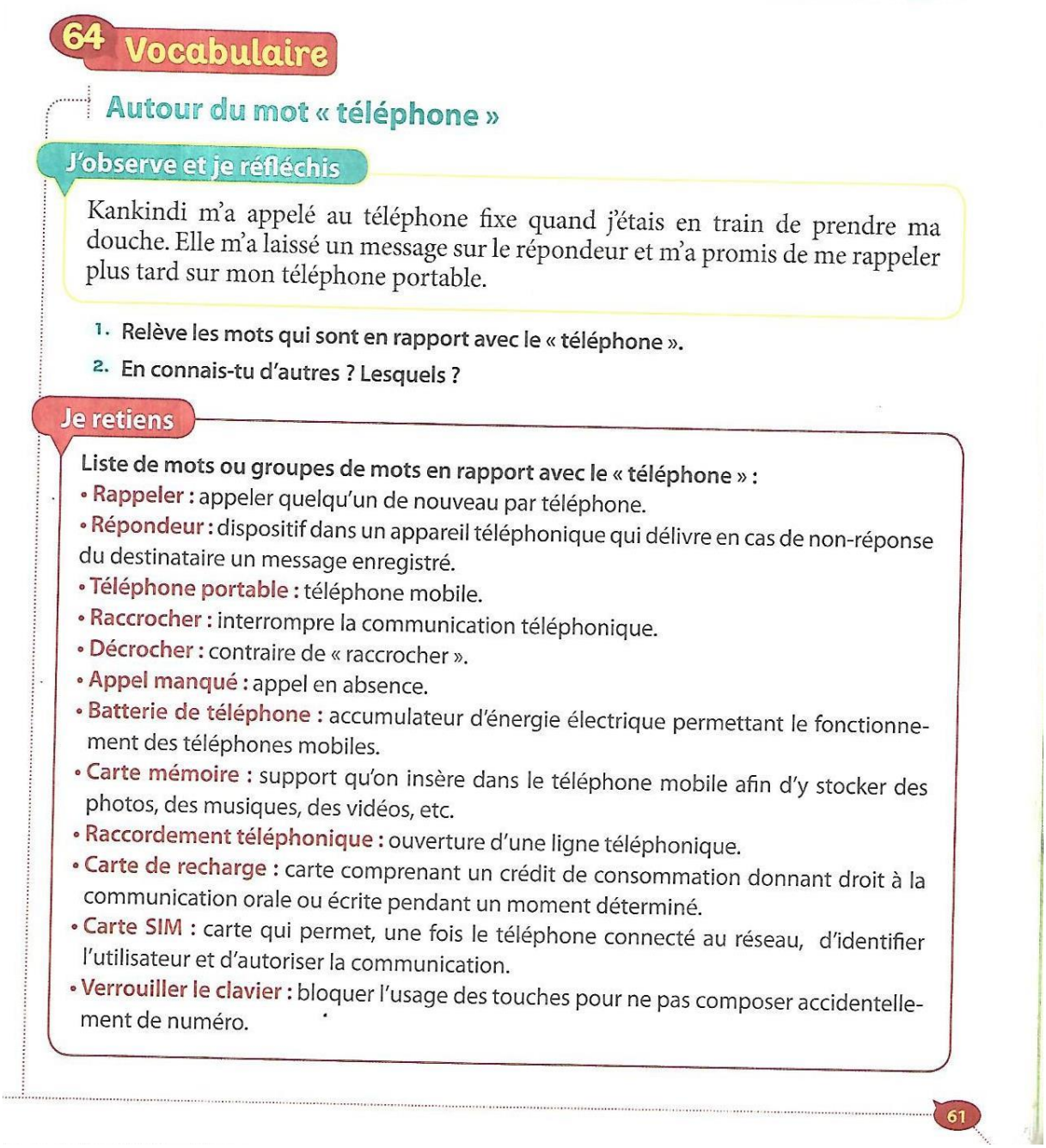
L'enquêté 7 : *L'utilisation des jeux comme outil pédagogique n'a de place parce que les jeux demandent de temps et les élèves veulent rester dans ces jeux seulement en s'amusant.*

L'enquêté 13 : *Le timing ou l'horaire n'est pas bien élaboré, nulle part est prévu ce genre d'activité pour le 4^{e} Cycle. Il fallait prévoir une journée des travaux pratiques afin que les enfants puissent s'en réjouir. 1/5 jours.*

A travers les réponses données, nous lisons la question du temps mis en évidence par les enseignants interrogés. Cela signifie que ces enseignants considèrent d'abord que les 45 min allouée à chaque leçon ne sont pas suffisantes pour pouvoir installer les connaissances chez les apprenants. Une fois que les jeux seront ajoutés, on ne pourra pas avancer, estiment-ils.

Pour eux, le jeu procure du plaisir. Et par conséquent, les apprenants peuvent en profiter pour consommer le temps des autres activités. Mais, cela ne devrait pas être comme ces enseignants le pensent.

Toute activité scolaire est programmée en séquence de temps. L'enseignant doit s'organiser et savoir le temps où ces jeux support de leçon doivent apparaitre. Et d'ailleurs, comme c'est le support de leçon, probablement que le jeu doit introduire la leçon. Prenons un exemple illustratif d'une leçon de vocabulaire en classe de 7e année Tom 2 page 61-62 de l'ECOFO, dont la photocopie est reprise ci - après **:**



64 Vocabulaire

Autour du mot « téléphone »

J'observe et je réfléchis

Kankindi m'a appelé au téléphone fixe quand j'étais en train de prendre ma douche. Elle m'a laissé un message sur le répondeur et m'a promis de me rappeler plus tard sur mon téléphone portable.

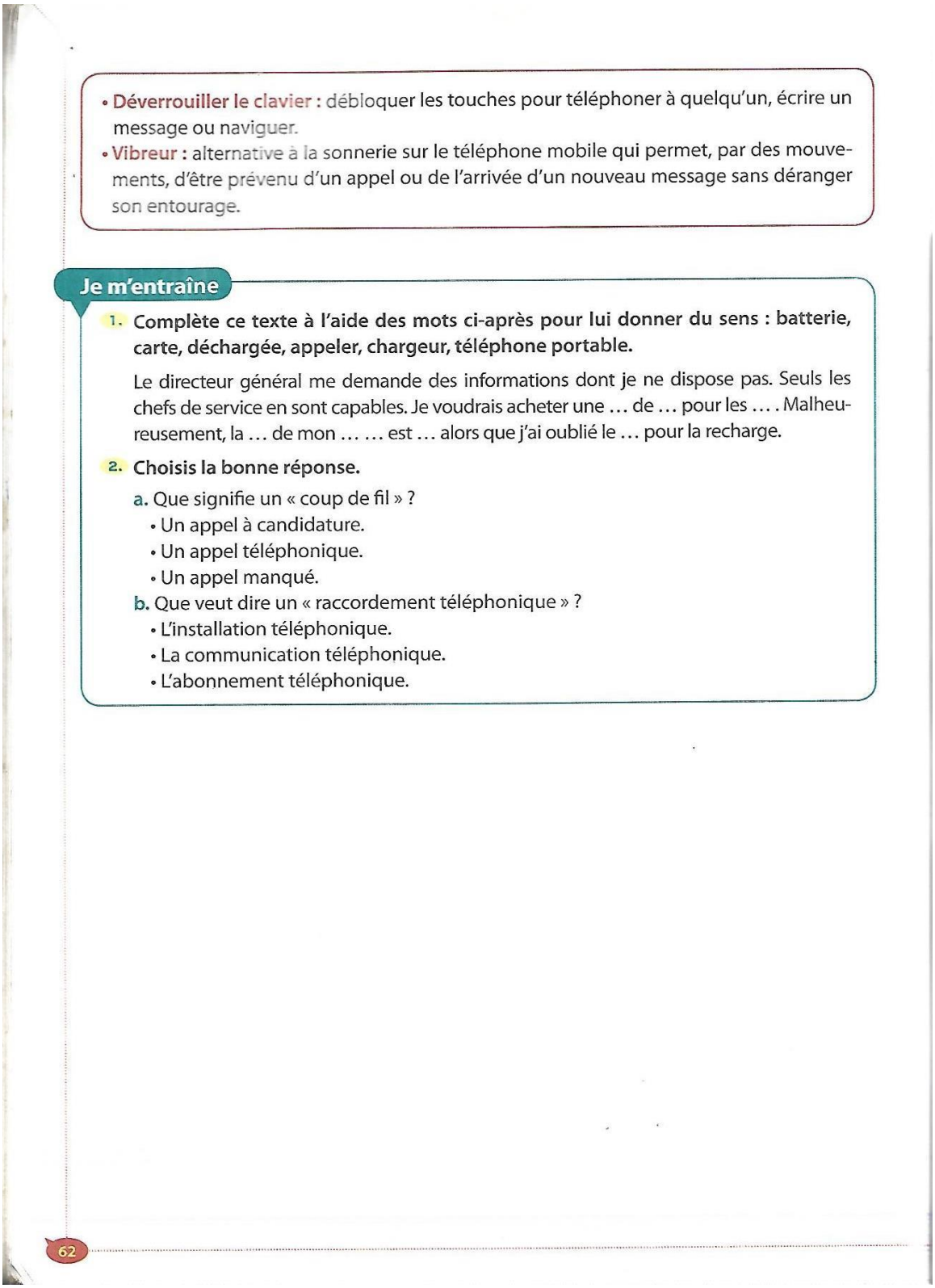
1. Relève les mots qui sont en rapport avec le « téléphone ».
2. En connais-tu d'autres ? Lesquels ?

Je retiens

Liste de mots ou groupes de mots en rapport avec le « téléphone » :

- Rappeler : appeler quelqu'un de nouveau par téléphone.
- Répondeur : dispositif dans un appareil téléphonique qui délivre en cas de non-réponse du destinataire un message enregistré.
- Téléphone portable : téléphone mobile.
- Raccrocher : interrompre la communication téléphonique.
- Décrocher : contraire de « raccrocher ».
- Appel manqué : appel en absence.
- Batterie de téléphone : accumulateur d'énergie électrique permettant le fonctionnement des téléphones mobiles.
- Carte mémoire : support qu'on insère dans le téléphone mobile afin d'y stocker des photos, des musiques, des vidéos, etc.
- Raccordement téléphonique : ouverture d'une ligne téléphonique.
- Carte de recharge : carte comprenant un crédit de consommation donnant droit à la communication orale ou écrite pendant un moment déterminé.
- Carte SIM : carte qui permet, une fois le téléphone connecté au réseau, d'identifier l'utilisateur et d'autoriser la communication.
- Verrouiller le clavier : bloquer l'usage des touches pour ne pas composer accidentellement de numéro.

61



- **Déverrouiller le clavier :** débloquer les touches pour téléphoner à quelqu'un, écrire un message ou naviguer.
- **Vibreur :** alternative à la sonnerie sur le téléphone mobile qui permet, par des mouvements, d'être prévenu d'un appel ou de l'arrivée d'un nouveau message sans déranger son entourage.

Je m'entraîne

1. **Complète ce texte à l'aide des mots ci-après pour lui donner du sens : batterie, carte, déchargée, appeler, chargeur, téléphone portable.**

   Le directeur général me demande des informations dont je ne dispose pas. Seuls les chefs de service en sont capables. Je voudrais acheter une … de … pour les … . Malheureusement, la … de mon … … est … alors que j'ai oublié le … pour la recharge.

2. **Choisis la bonne réponse.**

   a. Que signifie un « coup de fil » ?
   - Un appel à candidature.
   - Un appel téléphonique.
   - Un appel manqué.

   b. Que veut dire un « raccordement téléphonique » ?
   - L'installation téléphonique.
   - La communication téléphonique.
   - L'abonnement téléphonique.

62

Si on essaie d'analyser cette leçon de vocabulaire, en se référant aux exercices d'application donné aux apprenants, l'objectif de la leçon est qu'*à la fin de leçon chaque élève sera* capable de ***: a) compléter un texte par les mots qui sont en rapport avec le téléphone ».***

b) choisir la bonne réponse »

Nous constatons que cette leçon ne va pas favoriser les élèves à communiquer oralement. Elle renvoie à l'écrit. Ils vont se concentrer à mémoriser toutes les définitions qui leur ont été données. Signalons aussi que les notes de cours de français à l'ECOFO se trouvent dans le manuel de l'élève qu'il dispose chaque fois pendant la leçon. Ils peuvent ainsi tricher facilement aux moments des apprentissages. Mais, pour que les élèves puissent développer le vocabulaire en utilisant le jeu dans leur expression, l'enseignant du français pendant *« l'introduction de la leçon »* pourra créer une situation où les apprenants vont jouer *« Au commerce »* par exemple.

Le commerçant peut avoir un client ou plus. C'est pourquoi il peut créer un groupe de deux, trois ou quatre élèves qui vont échanger. Ainsi, l'élève un (1) est nommé client, l'élève deux (2) est nommé commerçant.

A l'étape de l'introduction, l'enseignant peut mettre dans le bain du sujet de la leçon les apprenants de la manière suivante : Au marché, vous avez vu les commerçants qui vendent des téléphones ?

Les élèves répondent « oui »

Alors je veux un groupe de deux personnes qui vont jouer au commerce en utilisant les mots suivants: ***Rappeler, téléphone portable, raccrocher, décrocher, appel manquée, batterie de téléphone, carte de recharge, carte Sim, verrouiller le clavier, déverrouiller le clavier et vibreur.*** Avec de telles consignes de jeux, on pourrait aboutir à un jeu repris comme celui repris ci- après :

Client : *Bonjour Monsieur*

Vendeur : *Bonjour mon fils*

Client : *Je cherche un téléphone. Combien coûte ce téléphone portable ?*

Vendeur : *Il coûte cent mille franc burundais.*

Client : *Oh ! Il coûte cher. Les Cent mille francs, c'est avec sa carte mémoire et de recharge ?*

Vendeur : *Non. Mais je vais te donner une batterie originale qui ne se décharge pas rapidement.*

Client : *Pas de problème. Prends ma carte Sim et insère dedans. Mais aussi il faudra me montrer comment verrouiller et déverrouiller ce portable.*

Vendeur : *Viens voir, ce téléphone peut aussi être en vibreur ou silencieux. Une fois s'il cesse de fonctionner, il faudra m'appeler.*

Client : *Merci à bientôt.*

Cette étape consiste à susciter chez l'apprenant l'envie et le désir d'apprendre, de capter son attention. Il prend conscience de ce qu'il va apprendre. Il s'entraîne à la leçon qui va suivre.

Et par après, l'enseignant peut donner son petit texte support pour continuer sa leçon. Comme ça, l'apprenant prend conscience de ce qu'il va apprendre. Il lui sera facile de s'exprimer aisément en utilisant les termes en rapport avec le téléphone, ainsi que d'autres qu'il va acquérir.

Il fallait plutôt que ces enseignants demandent un ajout de cinq (5) min dans la première étape de la leçon. Cette étape introduisant la leçon, dure aussi 5 min.

Avec dix(10) min, l'enseignant dans le cours du vocabulaire en français peut créer une situation d'interaction, d'entretien ou de conversation.

Nous avons voulu connaître ce que les enseignants pensent sur l'utilisation d'un jeu comme support de leçon. Ils ont répondu à la question suivante : Pensez-vous qu'en classe, les jeux peuvent être utilisés comme support de leçon ? Oui ou Non. Les réponses se trouvent dans le tableau ci -dessous.

Tableau 10 : Utilisation du jeu comme support pédagogique

Question 7	**Réponses**	**Fréquences**	**Pourcentages**
Pensez-vous qu'en classe, les jeux peuvent être utilisés comme support de leçon ?	Oui	15	93.75
	Non	1	6.25

Ce tableau montre que 15 enseignants soit 93.75 % ont répondu que le jeu peut être utilisé comme support pédagogique au moment des apprentissages. Un enseignant (1) enseignant soit 6.25 % ont dit que l'utilisation du jeu comme support pédagogue n'est pas nécessaire.

Pour plus d'éclaircissement, j'ai demandé sur la même question que ces enseignants puissent se justifier selon les réponses données.

Celui qui a donné la réponse « Non » a justifié sa réponse de cette manière :

Enquêté 6 : *Les jeux ne peuvent pas être utilisés comme support de leçon parce que chez nous à l'ECOFO il n'y a pas de leçon qui concerne les jeux.*

Pour ceux qui ont répondu affirmativement, ils se sont justifiés eux aussi de cette manière :

Enquêté 1 : *Par exemple, quand on est en train d'étudier le discours (discours direct et indirect)*

Enquêté 11 : *Nous pensons qu'un classe, pour certaines leçons, les jeux peuvent être utilisés comme support de la leçon.*

En analysant les réponses de ces enseignants, nous voyons qu'ils ne savent pas réellement des leçons nécessitant l'usage des jeux. Ils affirment tout simplement que l'usage des jeux comme outil pédagogique dans le cours de français est nécessaire.

Analysons les opinions des enseignants suivants :

Enquêté 3: *Oui, positivement ces jeux peuvent être (une aide) outil pédagogique de formation pour des leçons, car ils développent chez les élèves l'expression orale (l'art de la parole, la phonétique ou la prononciation des mots).*

Enquêté 5 : *Les jeux peuvent être utilisés car par exemple si on veut que les apprenants s'habituent à parler le français, on peut organiser des jeux. Cela évitera que les élèves parlent mal le français.*

Enquêté 7 **:** *Les jeux peuvent être utilisés comme support de leçon parce que l'enfant ou l'élève peut apprendre en jouant. Aussi, pendant les jeux, les élèves peuvent découvrir ce qu'ils ne savaient pas au paravant.*

Enquêté 8 : *Les jeux aident les apprenants à se familiariser petit à petit avec le français.*

Enquêté 10 : *Les jeux peut être utilisés comme support de leçon, ça aide les apprenants à communiquer, à échanger des idées.*

Enquêté 12 : *Parce que les élèves peuvent à partir de ces jeux s'exprimer en français sans fournir trop d'effort ça devient plus amusant.*

Enquêté 14 : *A travers les jeux, les élèves peuvent comprendre facilement la leçon qu'ils vont apprendre*

Enquêté 15 : *Les jeux outil pédagogique seraient utile puisqu'il facilitera, la compétence de l'expression orale et l'élève se familiarisera à la langue.*

Enquêté 16 : *Les jeux sont très efficaces parce qu'ils peuvent aider les élèves à maîtriser certains vocabulaires et pouvoir les utiliser en s'exprimant oralement et par écrit.*

Les réponses de ces enseignants montrent qu'ils sont d'accord de l'utilité du jeu en tant que support didactique. Ils essaient d'expliquer les avantages du jeu du côté de l'apprenant.

Ils mettent en évidence que le jeu contribue au développement de l'expression orale. D'où l'enrichissement du vocabulaire chez l'apprenant.

Un autre enseignant indique que l'utilisation du jeu comme support didactique présente des avantages aux enseignants.

Voilà la réponse donnée :

Enquêté 4 *: Parce que, c'est aussi l'un des moyens faciles à utiliser pour faire connaître aux apprenants ce qu'on veut, étant donné qu'ils se sentent à l'aise quand on joue. Ils facilitent aussi la transmission des connaissances.*

A partir des opinions d'enseignants interrogées ci- hauts, l'utilisation des jeux présente un rôle important dans le processus d'acquisition de connaissance. En effet, quand les élèves sont en train d'apprendre en jouant, les connaissances s'intériorisent très facilement. La pratique d'une langue devient facile. Ils apprennent à dire des nouveaux mots, à exprimer ses idées et à se faire comprendre. Dans ce cas, la leçon devient intéressante aux apprenants. Ces derniers découvrent le monde extérieur. Ils s'amusent et en même temps apprennent à vivre avec les autres.

Après la question de savoir si le jeu peut être utilisé comme support pédagogique, j'ai voulu savoir s'il serait aussi utile d'intégrer les jeux dans le programme de français comme outil pédagogique en vue de faciliter l'enseignement. La question posée est la suivante : D'après vous, serait-il utile d'intégrer les jeux dans le programme du français comme outil pédagogique pour faciliter l'enseignement de celui-ci ? Oui ou Non.

Les réponses obtenues se trouvent dans le tableau suivant.

Tableau 11: Point de vue des enseignants sur l'intégration du jeu dans le programme du français

Question 8	**Réponses**	**Fréquences**	**Pourcentage**
D'après vous, serait-il utile d'intégrer les jeux dans le programme du français comme outil pédagogique pour faciliter l'enseignement de celui-ci ?	Oui	15	93.75
	Non	1	6.25

La lecture de ce tableau montre que 15 enseignants soit 93 .75 % disent que l'intégration des jeux dans le programme du est utile. Un (1) enseignant soit 6. 25% nie cela.

Signalons que c'est le même enseignant qui a répondu pour la question précédente que le jeu ne peut pas être utilisé comme support didactique. Il a justifié sa réponse de la manière suivante :

Enquêté 6 : *Il ne serait pas utile d'intégrer les jeux dans le programme du français parce les jeux ne sont pas utile pour les élèves.*

Cette réponse montre que l'enseignant lui-même n'est pas intéressé à la question des jeux. Il juge moins important l'usage des jeux dans l'apprentissage du français.

Cette question a été posée dans la logique de compléter la précédente c'est-à-dire la question numéro 7. Le fait que 15 enseignants confirment à 93.75 % que l'intégration des jeux dans le programme du français est avantageuse, cela montre que le jeu peut être utilisé comme support de leçon. Les justifications données par certains enseignants ne sont pas loin de celles qu'ils ont données précédemment.

L'enquêté 1 : *Parce que les jeux pourraient contribuer à la compréhension de la leçon de la part des élèves.*

L'enquêté 5 : *Parce que si on veut que les apprenants s'habituent à parler le français on peut organiser des jeux.*

L'enquêté 8 : *Le jeu aide à l'assimilation de la matière*

L'enquêté 9 : *A travers les jeux, les élèves développent les compétences liées à l'expression orale, à l'audition et à la compréhension des documents oraux.*

L'enquêté 1 0 : *Car cela pousse les élèves à maîtriser le français lors de la communication orale même à l'écrit.*

L'enquêté 15 : *Pour que l'apprenant se familiarise avec la langue.*

Ces opinions sont les mêmes avec celles que ces enseignants ont données précédemment. Elles présentent des avantages pédagogiques au profit des apprenants. Il s'agit tout simplement du développement de l'expression orale et par la suite le développement du vocabulaire.

Une idée s'ajoute à travers les opinions ci-dessous.

L'enquêté 12 : *Parce que les élèves peuvent à partir de ces jeux s'exprimer en français sans fournir trop d'effort. Mais à condition que ceux-ci ne soient pas multiples.*

L'enquêté 14 : *Les jeux peuvent nous aider à développer l'expression orale chez les élèves mais avec le programme on ne pourra pas l'achever.*

A travers ces opinions, nous voyons qu'à part l'expression orale des élèves qui peuvent être améliorée par l'usage des jeux, les enseignants ont peur du non achèvement du programme. Ils pensent que passez outre, l'achèvement du programme est impossible.

Mais, il y a des enquêtés qui ont donnés d'autres idées.
L'enquêté 2:*C'est utile car ça serait une motivation*
L'enquêté 3 : *Car ces jeux aident les élèves à être courageux et attentif à suivre des leçons en classe.*

L'enquêté 4 : *Car les jeux aident les apprenants à être actifs. Les apprenants sont motivés car la plupart des apprenants sont jeunes amateurs des jeux.*

Enquêté 7 : *La raison qui me pousse a affirmé que les gens serait utile de les intégrés dans le programme du français comme outils pédagogiques, c'est que les enfants apprennent mieux en jouant et ne se fatiguent jamais.*

Enquêté 11 : *Il est utile d'intégrer des jeux dans le programme du français parce que les jeux mettent les élèves à l'aise.*

Dans ces opinions nous trouvons les termes tels que : *motivation, courageux, actifs, ne se fatiguent jamais, mettent les élèves à l'aise***.** Ces termes montrent que le jeu constitue d'une part une force pour pouvoir apprendre. D'autre part, le jeu éveille l'esprit.

Nous comprenons alors que le jeu, en dehors des qualités éducatives, a un rôle indéniable au niveau du comportement de l'apprenant.

Dans la même logique d'idée, nous avons voulu savoir leurs points de vue sur l'achèvement du programme une fois que le jeu est intégré dans le programme du français.

Ils ont répondu à cette question : Une fois intégrer, voyez-vous que l'utilisation des jeux au moment des apprentissages faciliterait l'achèvement du programme ? Oui ou Non. Les réponses se trouvent dans le tableau ci-dessous :

Tableau 12 : Opinion des enseignants sur l'achèvement du programme

Question 9	**Réponses**	**Fréquences**	**Pourcentages**
Une fois intégrer, voyez-vous que l'utilisation des jeux au moment des apprentissages faciliterait l'achèvement du programme ?	Oui	5	31.25
	Non	11	68.75

La lecture de ce tableau montre que 5 enseignants soit 31.25 ont affirmé que l'utilisation des jeux au moment des apprentissages faciliterait l'achèvement du programme. Onze (11) enseignants ont répondu que l'utilisation des jeux au moment des apprentissages ne faciliterait pas l'achèvement du programme.

Prenons le cas où onze (11) enseignants ont répondu que l'utilisation des jeux au moment des apprentissages ne faciliterait pas l'achèvement du programme. Ils ont voulu dire que le temps alloué à la leçon c'est-à-dire les 45 min n'est pas suffisant. D'ailleurs, il y a des enseignants qui avaient touchés à cette question du non achèvement du programme quand ils ont répondu à la question précédente.

Nous ne pouvons pas douter des réponses des enseignants lorsqu'ils disent que l'intégration des jeux ne faciliterait pas l'achèvement du programme. Cela parce que, même dans leurs prestations quotidiennes, il arrive que le programme ne se termine pas.

Il y en a ceux qui disent que la matière est vaste. Ainsi, il y a même les heures perdues lorsque les enseignants s'absentent. Cela peut être la cause du non achèvement du programme.

C'est pourquoi lorsque nous avons voulu savoir que le jeu a été recommandé dans le cursus de formation à l'ECOFO, nous avons donné une proposition selon laquelle, il fallait ajouter 5min de plus sur une séance de 45 min dans le cours du français. Et les 5min devraient s'ajouter au moment de l'introduction d'une leçon.

III.3.3.2. Modalité du développement de l'expression orale chez les apprenants.

En ce qui concerne le développement de l'expression orale chez l'apprenant, nous avons voulu d'abord connaître s'il arrive que les enseignants organisent des jeux au moment des apprentissages du français langue étrangère. Ils ont répondu à cette question : Organisez-vous des jeux au moment des apprentissages du français langue étrangère? Oui ou Non Les réponses données se trouvent dans le tableau-ci :

Tableau 13 : Organisation des jeux pendant les apprentissages

Question 10	Réponses	Fréquences	Pourcentages
Organisez-vous des jeux au moment des apprentissages du français langue étrangère?	Oui	6	37.5
	Non	10	62.5

Ce tableau montre que 6 enseignants soit 37.5% ont répondu qu'ils organisent les jeux au moment des apprentissages du français langue étrangère alors que 10 enseignants soit 62.5% ont nié cela.

Voilà la question 10. b. Si non pourquoi ?

Voyons les justifications des 10 enseignants qui ont dit qu'ils n'organisent pas les jeux au moment des apprentissages du français.

L'enquêté 3 : *La raison est qu'ils ne sont pas figurés dans le programme du cours de français*

L'enquêté 4 *: Les jeux ne figurent pas dans le programme, raison pour laquelle on ne les organise pas.*

L'enquêté 5 *: Au moment des apprentissages du français, les jeux seraient importantes mais le fait de m'avoir pas assez du temps par rapport au programme prévu me pousse de ne pas les utiliser comme mon outil pédagogique*

L'enquêté 6 : *Non, parce que les jeux ne figurent pas dans le programme*

L'enquêté 9 : *Les jeux demandent beaucoup de temps étant donné que les effectifs des élèves sont pléthoriques. Ce qui ne faciliterait pas l'avancement du programme.*

L'enquêté14 : *Non, parce que ça ne figure pas dans le programme.*

Selon ces idées, nous voyons que ces enseignants avancent le motif du temps qui est insuffisant pour pouvoir organiser des jeux dans le cours du français. Ces enseignants disent que les jeux ne figurent pas sur le programme. Par conséquent, ils se bornent au programme prévu par les concepteurs. Selon l'enquêté 9, à part que l'organisation des jeux dans le cours du français peut prendre beaucoup du temps, il avance le motif des surnombres dans des classes. Avec les effectifs très consistants, L'enseignant pourra se heurter à pas mal de difficultés dans l'avancement du programme.

D'autres enseignants avancent d'autres raisons qui les poussent à ne pas organiser des jeux pendant les apprentissages du français :

L'enquêté 2 : *Parce que les élèves habitent à l'écart de l'école. Ils n'acceptent pas de retourner à l'école.*

La réponse de celui-ci montre qu'il pense que les activités ludiques est possible en dehors des heures de prestation. Sa réaction montre qu'il n'encourage pas les apprenants à développer leur expression. Après la dispensation de ses leçons, il pense que cela suffit à ce que l'apprenant devrait apprendre compte tenu du programme qu'il lui a été proposé.

Un autre enseignant dit ceci :

L'enquêté 15 : *Les élèves ne sont pas intéressés.*

Si nous essayons d'analyser la réponse donnée par cet enseignant, on peut sans doute dire qu'il ignore le rôle de l'enseignant. Ce dernier doit savoir que c'est lui l'organisateur des activités pédagogiques. C'est lui qui doit inciter les apprenants à travailler. Il est considéré comme l'accompagnateur dans la construction des savoirs de l'élève comme le suggère le module de recyclage des enseignants des trois premiers cycles de l'enseignement fondamental livret du participant (2022:53), L'enseignant est appelé à *: «- être guide, limitant sa prise de parole et encouragea une participation orale et spontanée des élèves ;*
apprendre aux élèves à assumer de plus en plus d'initiative et de responsabilité ;
identifier et gérer les différences existantes dans la classe ;
veiller à l'alternance des formes de travail mis en œuvre qui doivent être réfléchies et permettre aux élèves d'apprendre à travailler seuls (travail en petit groupe, travail collectif,…) ;
corriger et les valoriser ;
Faire respecter la parole de l'autre ;
aider l'élève à découvrir ses aptitudes ;
guider le progrès individuel de chaque élève ;
en cas de difficultés constatés chez l'élève, favoriser la prise de conscience sans jamais lui faire violence ».
Toutes ces valeurs pédagogiques ci-hauts citées favorisent l'apprenant à mieux apprendre une langue. L'important est que tout enseignant doit savoir ce qu'il est. Donc le savoir être. Il doit assurer toutes les responsabilités qu'il doit à l'apprenant en tant que facilitateur des activités scolaires.
Pour ceux qui organisent les jeux au moment des apprentissages du français, nous avons voulu savoir combien de séances prennent ces activités par semaine.

Tableau 14 : Séance allouée aux jeux par semaine

Q. 10.a	Réponses	Fréquences	Pourcentages
Si oui combien de séance par semaine ?	Une séance	2	33.3
	Deux séances	3	50
	Trois séances	0	0

L'enquêté 12 : Après avoir accepté qu'il organise des jeux au moment des apprentissages du français, il a souligné qu' : « *il organise cette séance au moins une fois le mois ».*

Cette réponse montre qu'il peut ou ne pas organiser une séance de jeu pendant les apprentissages. Cf. *« … au moins une fois le mois ».*

La lecture de ce tableau montre que parmi 6 enseignants qui organisent les jeux pendant les le cours du français, 2 enseignants soit 33.3 % ont répondu qu'ils organisent les jeux pendant le cours de français une séance par semaine alors que 3 enseignants soit 50 % disent qu'ils organisent les jeux deux séances par semaine.

En partant de ces réponses, nous voyons que certains enseignants reconnaissent l'importance des jeux dans le souci de promouvoir l'expression orale qui engendre par la suite le développement du vocabulaire.

Il reste à savoir comment les enseignants procèdent pour développer l'expression orale des apprenants. Dans le souci de savoir les moyens adoptés par les enseignants pour développer l'expression orale de la langue française, une question leur a été posée :
Comment procédez-vous pour développer l'expression orale chez les apprenants ?

Voici les réponses obtenues :

L'enquêté 5 *:-* *Je mets plus de renfort dans la lecture à haute voix*

- Je renforce beaucoup plus des compétences en rapport avec l'Alphabet Phonétique International (API) dans le but de les apprendre comment un mot se prononce ;
- Je fais des Séances de débats dans les groupes ;
- Je donne des devoirs de composition qu'ils doivent exposer ;
-Je leur donne aussi des poèmes ou théâtre à réciter sans oublier les chassons françaises.

L'enquêté 13 : - *Nous lui prodiguons des conseils de focaliser une attention particulière à la lecture car il n'y a pas des savants sans livre.*

Nous leur donnons parfois des travaux en groupes où ils peuvent intervenir selon les activités dont ils sont acteurs, parfois on les surprend pour susciter l'esprit de recherche ou d'émulation. Malheureusement, l'ECOFO n'est pas nantie en romans ou bouquets pour que l'apprenant se cultive favorablement et complément.

L'enquêté 16 : *Nous choisissons des sujets en rapport avec la réalité que les élèves voient ou vivent chez eux autour d'eux ; et puis, nous les obligeons de préparer en groupe de deux ou trois élèves selon les personnages nécessaires. Nous leur donnons une période bien précise (deux jours ou une semaine) après laquelle, nous organisons une séance où les élèves, se mettent devant la classe ou dans la cours et présentent leurs jeux.*

A travers ces réponses, nous voyons que ces enseignants essayent de donner différentes activités aux apprenants. Cela dans le but de développer l'expression orale. Une fois que les apprenants s'adaptent à ces activités, ils acquièrent des nouveaux termes qu'ils ont besoin pour communiquer. L'apprentissage de la langue devient facile chez les élèves et même chez l'enseignant qui joue le rôle de facilitateur des activités pédagogiques. Mais, il y a un enquêté qui expose un grand problème en disant que les ECOFO n'ont pas de livre de lecture. Cela peut être une entrave en ce qui concerne l'enrichissement du vocabulaire dont on a besoin pour pouvoir communiquer. Mais, l'enseignant est appelé à faire le mieux possible pour adapter l'enseignement aux besoins de l'apprenant. Avec une leçon de vocabulaire comme on l'a déjà vue, l'enseignant crée une situation qui va permettre la communication mais aussi l'intériorisation des termes qu'on va apprendre.

L'enquêté 9 *:* *Pour développer l'expression orale, je dispense le cours de français en donnant toutes les explications en français.*

En outre, je recommande aux apprenants de s'exprimer dans cette même langue d'enseignement lorsqu'ils posent des questions ou donnent des avis et (ou des opinions en rapport avec la matière enseignée.

Cet enseignant ne permet pas à l'apprenant de s'exprimer. Il utilise la méthode déductive ou traditionnelle. Cette méthode favorise la passivité des apprenants. Ces derniers sont comme les vases à remplir.

Mais, il faut utiliser la méthode participative qui est actuellement plus recommandée. Cela parce qu'attribuer une grande activité à l'apprenant est considéré comme acteurs de ses apprentissages. Celui-ci met l'apprenant en situation de construire son savoir.

L'enquêté 12 : *Quelques fois, je suis obligé de faire recours aux petits jeux des enfants pour pouvoir développer la communication verbale chez les apprenants.*

La réponse de cet enseignant nous montre que lui aussi voit l'importance d'intégrer les jeux, dans le cours du français langue étrangère. Il comprend mieux que les jeux, utilisés comme support didactique, contribue à l'amélioration de l'expression française.

L'enquêté 14 :- *A la fin de l'étude du texte, je demande aux élèves de donner oralement le résumé du texte.*

De faire des phrases avec les mots et groupes de mots nouveaux du texte.

Pendant la correction des exercices, je laisse les élèves travailler d'abord mais je les guide en cas de difficulté

Et puis à la fin de chaque thème, il y a une leçon d'expression orale où on donne un sujet à débattre qui est en rapport avec le texte précédemment vue en classe. Au cours de cette leçon, chaque élève est appelé à s'exprimer sur ce sujet mais très peu d'élèves parviennent à parler suite au problème de conjugaison et de manque de vocabulaire.

L'enquêté 15 : *A la fin de chaque thème, il y a une leçon de l'expression orale, nous dispensons cette dernière, mais les apprenants le juge difficile étant donné qu'ils ne veulent pas s'exprimer oralement.*

Les réponses de ces deux enseignants montrent que malgré les efforts fournis, les élèves ont peur de s'exprimer. Cela nous montre qu'il y a encore un travail à faire pour que l'expression orale soit promue. On ne peut pas ignorer que sans vocabulaire suffisant, la parole ne peut pas être spontanée.

En faisant une analyse profonde sur ces réponses, il est possible que, en cas où les élèves ne veulent pas parler, l'enseignant travaille avec ceux qui veulent ou ceux qui sont capables. Mais pédagogiquement, cela n'est pas recommandé.

Pourtant, l'enseignant qui est animateur des activités scolaires, doit encadrer tous les élèves au même niveau afin d'arriver à son objectif qu'il s'est préalablement fixé.

D'autres enseignants s'expriment de la façon suivante :

L'enquêté 1 : *On peut leur donner un sujet à débattre.*
L'enquêté 3 :- *Leur apprendre à lire*
Les mettre en groupe de travail en classe pour quelques récits des poèmes ou théâtres
Leur apprendre à parler ou à réciter,
Leur apprendre à faire des dictées pour corriger les fautes d'orthographes
Leurs apprendre à former des phrases par des petites compositions ou de rédactions etc
L'enquêté 4 : *On suit les démarches méthodologiques :*
-Faire rappeler les outils linguistiques que l'élève peut utiliser
-Aider les élèves à assembler oralement les idées en se référant à ce qui a été vu en classe.
-Mettre les élèves en groupes
- La correction collective (respect de la consigne, la structuration des idées, les erreurs d'orthographe et de syntaxe, etc.
-L'enquêté 6 : *Pour développer l'expression orale chez les apprenants, il faut chercher les heures de renforcement pendant les après pour habituer les élèves à parler le français.*
-L'enquêté 7 : *Pour développer l'expression orale chez les apprenants, l'enseignant cherche des récits courts, des contes ou poèmes à donner aux élèves pour les aider à mieux développer la compétence de l'expression orale.*
L'enquêté 8 : *En leur donnant des récitations à mémoriser ;*
-Poèmes à déclamer devant les élèves
-Théâtres
-chassons produites en français
Enquêté 10 : *Pour développer l'expression orale chez les apprenants, il faudrait intégrée les activités de jeux, de théâtre dans le programme.*
Enquêté 11 *: Pour développer l'expression orale chez les apprenants, il faut organiser et donner des poèmes et les pièces de théâtre aux apprenants.*
Si nous essayons d'analyser les réponses données par les 8 enseignants, nous constatons qu'ils n'organisent pas les activités pouvant développer l'expression des élèves. Cela est visible à travers l'usage des mots suivants :
On…, il faut…, il faudrait…

Des verbes à l'infinitif

-Faire appeler…

-Aider …

-Mettre …

Les noms tels que :

-La correction …

- Théâtres

- Chansons …

Les réponses de ces enseignants sont des propositions. En aucun cas ils ne manifestent la mise application de ceux qu'ils disent. Ces enseignants souhaitent que pour développer l'expression, il faut faire comme ils ont suggérés.

L'analyse des réponses données à la dernière question montrent que la plupart des enseignants ne donne pas beaucoup d'importance au développement de l'expression orale du Français. Seuls 3 enquêtés *(5,* 13 et 16*)* ont montré comment ils procèdent pour développer l'expression des élèves. Pour les autres il reste beaucoup de travail à faire. Par-là, nous pouvons conclure que les enseignants de l'LECOFO ne donnent pas accès à travers les jeux des apprenants de s'exprimer aux moments des apprentissages.

Conclusion partielle

Ce chapitre constitue la base de la recherche. Nous avons présenté, analysé et interprété les résultats fournis par les enquêtés lors de la recherche. L'analyse faite a permis d'atteindre les objectifs et confirmer les hypothèses. Donc, nos objectifs ont été atteintes et les hypothèses définies ont été vérifiées et confirmées.

A partir des réponses des enquêtés, nous avons pu confirmer l'hypothèse générale selon laquelle *: «Les jeux pédagogiques en classe de français auraient un impact sur le développement du vocabulaire et de l'expression orale des apprenants ».* D'une manière spécifique, l'hypothèse qui dit que *: «Les jeux pédagogiques auraient une place minime dans les programmes du cycle IV du fondamental »,* celle qui stipule que *: « Les enseignants du français du cycle IV du fondamental recouraient rarement aux jeux pédagogiques»,* et enfin celle qui dit que *: « Des classes pléthoriques constitueraient un handicap aux échanges ou interactions dans le cours qui demandent l'usage des jeux»,* ont été confirmées.

CONCLUSION GENERALE

Notre travail de recherche porte sur l'apport des jeux pédagogiques en français dans le développement du vocabulaire en expression orale. L'étude est constituée de trois chapitres. Le premier chapitre concerne le cadre théorique du travail qui a permis de montrer le contexte dans lequel nous traitons notre sujet d'étude. Il montre ensuite que le jeu constitue un tremplin du développement du vocabulaire et de l'expression orale du FLE. Le second et le troisième chapitre sont consacrés respectivement au cadre méthodologique de la recherche et à la description, à l'analyse et à l'interprétation des résultats qui nous ont permis de montrer l'atteinte des objectifs et de confirmer les hypothèses poursuivis par cette étude.

En effet, nos objectifs ont été atteints. Notre travail de recherche a montré que les jeux ont un impact sur le développement du vocabulaire des apprenants et en expression orale en français, ce qui était notre objectif global. Spécifiquement, notre travail a été l'occasion de vérifier la place qu'occupent les jeux pédagogiques dans le programme de français à l'ECOFO, le recours aux jeux pédagogiques des enseignants de l'ECOFO lors des apprentissages du français et les défis liés aux effectifs lors de l'utilisation des jeux en classe de FLE.

De plus, les hypothèses définies ont été vérifiées et confirmées. Nous avons constaté que la plupart des enseignants, compte tenu des réponses fournies, voient l'utilité d'intégrer les jeux comme support pédagogiques dans le cours du français langue étrangère. Les apprenants s'habituent à parler le français et se familiarisent avec la langue. Le jeu aide ainsi l'assimilation de la matière. Nous avons constaté aussi que les jeux développent les compétences liées à l'expression orale et constituent un facteur de motivation. Ceci nous a permis de confirmer l'hypothèse générale selon laquelle *« Les jeux pédagogiques en classe de français auraient un impact sur le développement du vocabulaire et de l'expression orale des apprenants »*.

D'une manière spécifique, l'hypothèse qui stipule que *«Les jeux pédagogiques auraient une place minime dans les programmes du cycle IV du fondamental», est confirmée.* Les résultats nous montrent que, l'utilisation des jeux dans le cursus de formation du français au cycle IV, n'est pas recommandée par les concepteurs des programmes. Donc, nulle part est prévu ce genre d'activité.

En outre, hypothèse qui dit que *« Les enseignants du français du cycle IV du fondamental recouraient rarement aux jeux pédagogiques»,* elle a été confirmée. Nous avons constaté que l'organisation des jeux pédagogiques au moment des apprentissages du français langue étrangère est pratiquée par peu d'enseignants tenant compte de la totalité des enquêtés. Cela parce que les enseignants voient que le programme est vaste. Une autre raison est que ces jeux, ne figurent pas dans le programme du cours de français. C'est une activité réalisée par un enseignant créatif, qui ne se borne pas seulement sur le programme conçu. Les jeux pédagogiques auraient été considérés comme entrave à l'achèvement de ce dernier et demandent aussi du temps.

Quant à l'hypothèse selon laquelle *« Des classes pléthoriques constitueraient un handicap aux échanges ou interactions dans le cours qui demandent l'usage des jeux », elle a été confirmée.* Selon les résultats obtenus lorsque nous avons voulu savoir l'état des classes enseignées. Nous avons trouvé que la plupart des enseignants disent que les classes sont nombreuses donc pléthoriques. Nous en avons déduit que l'enseignant aura des difficultés de faire travailler tout le monde en classe. Il est donc logique que le pléthore des effectifs par classe est un facteur limitatif pour le recours aux jeux.

Nous concluons en disant que si l'intégration des jeux réussit dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère, l'enrichissement du vocabulaire devient facile ainsi que la réussite de l'échange verbal.

Dans le but de développer l'expression des apprenants en français, il est absolument nécessaire que les enseignants utilisent tous les moyens possibles permettant aux élèves à communiquer.

Ainsi, l'Etat est appelé à réviser le timing alloué à chaque séance afin que le jeu puisse avoir une place prépondérante comme support pédagogique. Cela dans le but de développer le vocabulaire et l'expression orale.

Pour clôturer, nous faisons un clin d'œil à tous ceux dont le souci majeur est de voir que l'enseignement scolaire soit de bonne qualité, de continuer la recherche, car nous n'avons pas épuisé tout le sujet.

Il serait alors intéressant de poursuivre l'étude en cherchant à savoir la valeur ajoutée aux élèves après les différentes études déjà faites sur l'expression orale dans le cours du français.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrages généraux

1. Adrien J., 1950, *Un art de lire, Collection de bien écrire et bien parler*, Bruxelles, Baude.
2. Arrive M. et Ali., 1975, *Comprendre la linguistique*, Paris, Marabout, Université.
3. Carré J.M.α Debuser F., 1978, *Jeu, langage et créativité*, Paris, Librairies Hachettes et Larousse.
4. Daval R., 1967, *Traitée de Psychologie Sociale*, Paris, PUF.
5. De Landsheere G., 1976, *Introduction à la recherche en éducation.* Paris, Arnaud Colin-Bourrelier.
6. De Landsheere G., 1982, *Introduction à la recherche en éducation*, Paris, Armand colin.
7. Dell H. H., Novembre1984, *Vers la compétence de communication*, Paris-hâtier.
8. Javeau C., 1978, *Enquête par questionnaire Bruxelles*, Université libre de Bruxelles.
9. Lalande A., 1987, *Vocabulaire Technique de la philosophie*, 12e édition, Paris, PUF.
10. Laston P., 1984, *Education des adultes en Afrique Noire. Manuel d'auto formation assisté*, Paris, Karthala.
11. Léon A., 1977, *Manuel de psychologie expérimentale*, Paris, PUF.
12. Mucchielli R., 1973, *Le questionnaire d'enquête psycho sociale. Application pratique*, Paris, ESF.
13. Peytard J. et Genouvrier E., 1972, *Linguistique et enseignement du français*, Paris, Larousse.
14. Pinto R. et Grazitz M., 1964, Méthode des sciences sociales. 3e édition Tome 2, Paris, Dalloz.
15. Porchet L., 2004, *L'enseignement des langues étrangères*, Paris, Hachette.
16. Rolland V., 1994, *La motivation en contexte scolaire, Québec, Les Éditions du Renouveau Pédagogique*.
17. Rongere P., 1979, *Méthodes des sciences Sociales*. 3e édition. Paris, Dalloz
18. Vallerand R.J. et Thill E.E. 1993, *Introduction à la psychologie de la motivation*, Laval, Editions études vivantes.
19. Vianin P., 2007, *La motivation scolaire, comment susciter le désir d'apprendre*, 2eme édition, pratiques pédagogiques, Louvain, De Boeck Supérieur

Dictionnaires et Encyclopédies.

1. Auge C., 2011, *Petit Larousse illustré*, Paris, Brodard-coulommiers.
2. Clarac P., 1972, *L'enseignement du français, nouvelle encyclopédie pédagogique*, Paris, PUF.
3. Claudie B., 1979, *L'encyclopédie de l'enfant de 0 à 6 ans*, Paris, Editions Elana.
4. Cuq J.P., 2003, *Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE International.
5. Dauzat A. et Ali., 1982, *Nouveau dictionnaire étymologique et historique*, Paris, Larousse.
6. Dubois J. et Ali., 1973, *Dictionnaire de linguistique*, Paris, Larousse.
7. Legendre R., 2005, *Dictionnaire actuel de l'éducation*, 3e édition, Montréal, Guérin.
8. Mounin G., 1974, *Dictionnaire de la linguistique*, Paris, PUF.
9. Robert P. et Ali., 1971, *Dictionnaire du français Primordial*, Paris, Robert.

Articles en ligne

1. Bigirimana C., 2019, *Le français d'aujourd'hui, une langue aux multiples facettes*, Universite du Burundi. Disponible sur le site https://gerflint.fr /Base/ Portugal7/ bigirimana. pdf visité le 25 septembre 2022 à 15 h10
2. Douangala L., 2015, motiver l'apprentissage du FLE par le jeu : *expériences avec les élèves adolescents scolaire au Laos.* Freziile, Université Stendal. Disponible sur le site https : //dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01215251/document visité le 12 février 2020 à 16 h00.
3. Javier S.L., 2013, *Jeux Communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Disponible sur le site https://www.academia.edu/8407859/jeux_communicatifs_et_enseignement_apprentissage_des_langues_%C3%89TRANG%C3%88RES visité le 18 mai 2021 à 11 h02
4. Magali R., 2013, *Entrer par le jeu dans les apprentissages*, Strasbourg LP Jean Geiler. Disponible sur le site http://oasis.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2018-02/formation_didactique_coiffure_le_jeu_dans_les_apprentissages_fevrier_2018_2018-02-10_19-21-41_364.pdf visité le 23 avril 2023 à 09 h05
5. Ndagijimana J.B., 2008, *Motivation et réussite des apprentissages scolaires*, Université de Bouaké/ENS-Côte d'ivoire-DEA mémoire en ligne. Disponible sur le site https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m_Motivation-et-reussite-des-apprentissages-scolaires0.html visité le 15 mai 2021 à 10 h50

6. Pluies J.R., 2004, *Jeu, TIC et apprentissage,* Paris, Université de Paris 3. Disponible sur le sitehttps: //www. google. com/search?q=didactic. net%2FIMG%2F pdf% 2FMemoire d+DEAde+jean-Laurent+Pluie visité le 14/6/2019 à 11h35

7. Taghezout M., 2009, *L'activité ludique dans l'apprentissage du français Langue Etrangère* : Le cas des élèves de la 4e année Primaire. Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Mastère. Option Didactique. Récupéré de https//www.google.com/search ?q=L%27 activité +ludique +dans+1%27 apprentissage +du +f français + étrangère visite le 3 Avril 2020 à 16 h 20.

Autres documents

1. BEPEF., 2017, *Livre de l'élève. 7e année de l'enseignement fondamental domaine des langues*, BUJUMBURA, MEESRS.
2. Bisore et Ali., 2017, *Référentiels de métier, de compétence, de formation, et d'évaluation pour la formation de l'enseignant du fondamental cycle IV et du post Fondamental au Burundi*, Bujumbura, MEESRS.
3. Konsebo P.M., et Sekhna S., 2015, *Pédagogie des grands groupes, Module d'auto-formation pour les formateurs de formateurs du Burkina Faso,* Ouagadougou, Institue Des Sciences *(IDS).*
4. Ministère de l'Education Nationale et de la Recherche Scientifique, Août 2022, Module de recyclage des enseignants des trois premiers cycles de l'enseignement fondamental *livret du participant*, Bujumbura, MEESRS.

ANNEXES

A

Brigitte NIBIGIRA
UNIVERSITE DU BURUNDI ET
ECOLE NORMALE SUPERIEURE
FACULTE DES LETTRES ET DES SCIENCES HUMAINES.
MASTER EN DIDACTIQUE DU FLE.

Le 10 /10 /2022
A /A : 2020-2021

A Madame, Monsieur
le professeur de Français
à l'ECOFO .....

Madame, Monsieur le professeur,

Je suis étudiante en Master, Didactique du Français Langue étrangère. Je m'adresse à vous pour demander des informations à l'aide de ce questionnaire d'enquête.

En effet, mon travail de recherche concerne l'usage des jeux dans le développement du vocabulaire des apprenants en français.

Je suis confiante que vous êtes mieux placés pour me donner des informations nécessaires.

Je vous remercie d'avance.

Brigitte NIBIGIRA

QUESTIONNAIRE D'ENQUETE

Mettez une croix devant la proposition qui convient et donnez des explications chaque fois de besoin. Si la place vous manque mettez la réponse au verso en indiquant le numéro de la question.

1. Dans votre entourage, vous voyez les enfants en train de jouer ?

Oui □ Non □

Si oui, quel est le milieu où ces jeux sont plus pratiqués ?

a) A la maison □ b) A l'école □

2. Combien d'année enseignez- vous le cours de français ?

a) Moins de 5 ans □

b) 5 ans □

c) 10 ans □

d) Plus de 10 ans

3. Organisez-vous des jeux au moment des apprentissages du français langue française ?

Oui □ Non □

Si oui combien de séance par semaine ?

a) Une séance□

b) Deux séances□

c) Trois séances□

Si non pourquoi ?

……

……

…….

4. Au moment des apprentissages, les élèves s'expriment

a) En kirundi

b) En Français

c) Autres langues, précisez

5. Dans le cursus de formation du français à l'ECOFO, l'utilisation des jeux comme outil pédagogique a été recommandée ?

Oui □ Non □

Si non, pourquoi ils n'ont pas été recommandés ?

……

……

…….

6. Pensez- vous qu'en classe, les jeux peuvent être utilisés comme support de leçon ?

Oui □ Non □

Justifiez votre réponse

……

……

……

7. D'après vous, serait-il utile d'intégrer les jeux dans le programme de français comme outil pédagogique pour faciliter l'enseignement de celui – ci ?

Oui □Non□

Justifiés votre réponse

……

……

……..

8. Une fois intégrer, voyez-vous que l'utilisation des jeux au moment des apprentissages faciliterait l'achèvement du programme ?

Oui □ Non □

9. D'après vous, quelle est la compétence la plus développée par le jeu ?

a) Compétence à l'expression orale □

b) Compétence à la compréhension orale □

10. Comment procédez-vous pour développer l'expression orale chez les apprenants ?

11. Comment jugez-vous les effectifs des élèves dans vos classes ?

a) Les classes sont moins nombreuses

b) Les classes sont moyennes