

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



Université d'El-Oued

Faculté des Lettres et des Langues

Département des Lettres et Langue Françaises

N° de référence:

Mémoire

Présenté pour l'obtention de diplôme de master II

Option: Didactique FLE/FOS

Intitulé:

**Pour une approche ludico-actionnelle pour le développement
d'une compétence interculturelle dans la classe de FLE**

Réalisé par:

BEY Fakhr eddine

Dirigé par:

BADI Kenza

Membres du jury:

1- DJEDIAI Abdelmalek

Université d'El-Oued

Président

2- BADI Kenza

Université d'El-Oued

Rapporteur

3-KHELEF Hanane

Université d'El-Oued

Examineur

Année académique: 2013/2014

Dédicace

*À mes parents
À mes frères et sœurs
À tous mes enseignants
À mes amis*

Remerciements :

Tout d'abord, je remercie ALLAH, Le Tout-Puissant, pour tous Ses Bienfaits et Sa Guidée.

Je voudrais exprimer ma profonde gratitude à ma directrice de recherche Madame BADI Kenza, pour ses encouragements, son suivi continuel ainsi que sa rigueur et ses précieux conseils. Sans sa perspicacité et son appui, il aurait été impossible de mener à bien ce travail.

Mes remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer ce travail.

Je remercie également tous mes enseignants du département de français.

Mes remerciements s'adressent également aux membres de ma famille, ainsi qu'à mes collègues et amis qui, d'une manière ou d'une autre, m'ont soutenu tout au long de ce parcours.

Résumé

L'activité ludique favorise la motivation, elle fait appel à l'imagination, la réactivité, la spontanéité, l'observation et élabore les capacités cognitives et affectives, elle prépare les apprenants à une rencontre avec les autres et à la découverte de la culture étrangère. Telles sont les raisons qui nous ont motivé à nous lancer dans ce travail de recherche qui relève de la didactique des langues en vue d'étudier le développement de la compétence interculturelle par le biais de l'activité ludique dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE. L'activité ludique, prônée par la perspective actionnelle, pourrait constituer un support qui permet d'introduire de façon simple et efficace la notion de culture et d'interculturelle dans la classe de français. C'est pourquoi, nous avons choisi de mener une enquête par questionnaire destinée aux enseignants de FLE dans la région d'El-Oued. Le corpus recueilli a fait l'objet d'une analyse quantitative afin de mettre en évidence le rôle et l'efficacité de l'exploitation du jeu dans la classe de langue en vue de développer une compétence interculturelle chez les apprenants.

Mots clés : activité ludique, cultures, interculturel, représentations, perspective actionnelle, altérité.

Abstract:

Funny activities favour motivation. They call for imagination, reactivity, spontaneity and observation. They elaborate cognitive and affective capacities and prepare learners for meeting others and discovering foreign culture. These are the motives behind this research paper that belongs to the field of teaching languages. This work aims at studying the development of intercultural competence through funny activities in the process of teaching / learning French as a Foreign Language (FLE). Advocated by the action-oriented approach perspective, funny activities and games could constitute a support that allows to simply and effectively introduce the concept of culture and the intercultural in the class of French. This is why, we have chosen to investigate the topic via a questionnaire destined to teachers of French as a Foreign Language in El Oued. The collected data was quantitatively analysed in order to bring out/ highlight the role and the effectiveness of investing games in the class of language for the purpose of developing learners' intercultural competence.

Key Words: Funny activities – culture – the intercultural – representations –
the action-oriented approach – otherness.

الملخص

النشاط الترفيهي يعزز الحافز لدى المتعلم فهو يناشد المخيلة، التفاعل، العفوية، الملاحظة وتطوير القدرات المعرفية والعاطفية، هو يقوم بإعداد المتعلم لملاقاة الآخر واكتشاف الثقافة الأجنبية. هذه هي الأسباب التي دفعتنا للانطلاق في هذا البحث الذي يندرج في ميدان تعليمية اللغات لغرض دراسة تطوير الكفاءة بين الثقافات من خلال أنشطة اللعب في عملية تدريس / تعلم اللغة الفرنسية . النشاط الترفيهي يستطيع أن يشكل وسيلة تسمح بإدخال مفهوم الثقافة والتثاقف بطريقة بسيطة وفعالة في قسم الفرنسية لهذا اخترنا القيام باستبيان لمدرسي اللغة الفرنسية في منطقة الوادي.المعلومات المستقاة خضعت لتحليل كمي لإبراز دور وفعالية استثمار النشاط الترفيهي لتطوير كفاءة التثاقف لدى المتعلمين.

الكلمات المفتاحية: نشاط ترفيهي، ثقافات، تثاقف، تصورات، منظور تفاعلي، معرفة الآخر.

Sommaire

Introduction générale.....	08
Chapitre I : Jeu et perspective actionnelle dans l'enseignement du FLE	12
1- Définition et caractéristiques du jeu.....	13
2- Le jeu et classe de français langue étrangère	15
3- La perspective actionnelle dans la classe du FLE.....	18
Chapitre II : L'activité ludique au service de l' (inter)culturelle en classe du FLE.....	20
1- L'interculturel et la classe de langue	21
2- Langue et culture : quels rapports ?.....	24
3- Les représentations dans l'enseignement-apprentissage du FLE.....	25
4-La compétence interculturelle à travers l'activité ludique.....	28
Chapitre III : Présentation, Interprétation et analyse des résultats du Questionnaire.....	32
Introduction.....	33
1- Description et Présentation du questionnaire	34
2. Présentation de l'échantillon enquêté.....	37
3-Analyse et commentaire des résultats du questionnaire	38
Conclusion	54
Conclusion générale.....	56
Bibliographie.....	59
Table des matières.....	63
Annexes	66

Introduction Générale

Introduction Générale:

Aujourd'hui l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus simplement la connaissance du vocabulaire et des structures syntaxiques, mais s'en servir en tant que moyen de communication dans la vie quotidienne. La prise en compte de la culture dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère est indispensable, non seulement pour communiquer efficacement, mais aussi parce qu'elle représente un enjeu éthique ; combattre l'ethnocentrisme, éviter les préjugés et les stéréotypes sont plus que jamais une préoccupation des didacticiens et des acteurs de l'éducation. Mettre en place un tel enseignement d'une langue étrangère constitue une tâche ardue pour l'enseignant ; ce dernier se trouve confronté à des difficultés liées principalement à un manque d'intérêt des élèves dans leurs classes. C'est pourquoi l'enseignant doit concentrer ses efforts sur les besoins de ses apprenants ; il doit identifier le public auquel son cours est destiné, les attentes et les motivations de ce public.

C'est une vérité reconnue que le texte littéraire constitue peut être le support le plus adéquat pour enseigner la culture dans la mesure où il est le produit de la société et de ses cultures. Cependant, de nombreux enseignants signalent que leurs élèves trouvent la littérature trop difficile. Cela ne les intéresse pas et ils ne sont pas suffisamment aptes à aborder des sujets littéraires. Cela dit, ils ne possèdent pas toujours les habiletés linguistiques nécessaires pour comprendre et apprécier la littérature, y compris dans leur langue maternelle, et a fortiori dans une langue étrangère.

Alors il serait utile de penser à d'autres supports à thématiques culturelles qui pourraient aider les apprenants à surmonter ces difficultés. Dans ce contexte, l'activité ludique pourrait constituer un support qui permet d'introduire de façon simple et efficace la notion de culture et d'interculturelle dans la classe de français. C'est pourquoi, nous essayons, dans ce travail, de confirmer ou d'infirmer le rôle et l'efficacité de l'exploitation du jeu dans la classe de langue en vue de développer une compétence interculturelle chez les apprenants.

Dans notre travail de recherche, nous nous intéressons au développement de la compétence interculturelle par le biais de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Parmi les raisons qui justifient le choix de ce thème de recherche: c'est notre tendance et notre intérêt pour la dimension de l'interculturel, d'une part, et découvrir s'il y a réellement une implication de la part de

l'enseignant de français par rapport à l'enseignement du volet culturel. D'autre part, l'activité ludique nous a toujours semblé être un outil privilégié pour apprendre la langue étrangère. Elle est à la base de beaucoup de cours de langue dans beaucoup de pays ; pourquoi donc ne pas l'exploiter dans nos écoles ? Ce type d'activité suscite chez les jeunes apprenants un plaisir étonnant. L'enseignant doit essayer de créer des situations d'apprentissage dans lesquelles l'élève se sentira motivé afin d'agir en langue étrangère.

L'activité ludique, prônée par la perspective actionnelle, nous apparaît ainsi comme un tremplin pas seulement pour l'appropriation de la langue française, mais également pour la connaissance de l'autre à travers sa culture qui y est largement présente, donc on peut faire de cette activité un support culturel pour aborder certains faits de société; l'activité ludique apparaît comme un médiateur essentiel avec autrui. Cependant, cette relation avec l'autre n'est pas sans créer d'éventuels malentendus et conflits culturels. D'où la nécessité pour l'apprenant d'acquérir une compétence (inter) culturelle pour faire dissiper ces malentendus et avoir des rapports conviviaux avec l'autre.

L'activité ludique est un outil de découverte et de dévoilement, elle favorise la motivation des élèves, sert de levier aux apprentissages et est un outil précieux pour une approche de l'enseignement orientée vers le développement de compétences.

À partir des arguments figurant ci-dessus, nous nous interrogeons sur la possibilité d'introduire l'activité ludique en classe de FLE dans le cadre d'une perspective actionnelle, cela dit, l'activité ludique prônée par la perspective actionnelle, pourrait elle être un outil efficace pour le développement d'une compétence interculturelle dans la classe de FLE?

Plusieurs questions se posent suite à cette problématique:

- Quelle place occupe le jeu dans les pratiques pédagogiques des enseignants de français ?
- L'enseignant du secondaire rencontre-t-il des problèmes lors de l'exploitation de l'activité ludique?
- La notion de culture /interculturel est-elle prise en compte dans l'enseignement/apprentissage du FLE?

- Quelles sont les objectifs visés par les enseignants lors de l'enseignement de la compétence interculturelle?

-L'activité ludique à thématique culturelle est-elle prise en compte par les manuels scolaires du secondaire ?

Nos hypothèses s'instaurent ainsi:

L'activité ludique peut favoriser l'apprentissage et le développement d'une compétence (inter) culturelle indispensable à l'apprenant dans l'apprentissage linguistique et culturel du FLE.

On peut subdiviser cette hypothèse en plusieurs hypothèses opérationnelles:

-Le jeu occupe une place secondaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

-Plusieurs problèmes entrent en jeu lors de l'exploitation du jeu dans la classe du FLE.

-La notion de culture et interculturel n'est pas prise en compte suffisamment dans la classe de langue.

-L'objectif d'enseignement d'une dimension de l'interculturelle est de permettre à l'apprenant de s'exprimer dans différentes situations de communication.

Afin d'apporter des éléments de réponses à notre problématique et aux questions soulevées, nous nous sommes amenés à décortiquer notre travail en trois chapitres, nous allons suivre une méthode à la fois documentaire et analytique ; documentaire dans les deux premiers chapitres où nous allons tenter d'exploiter les données théoriques à partir des travaux scientifiques, des dictionnaires et des ouvrages sur les activités ludiques et la dimension interculturelle en classe de FLE; et analytique dans le dernier chapitre.

Dans le premier chapitre, qui s'intitule jeu et perspective actionnelle dans l'enseignement du FLE, nous tenterons d'apporter quelques définitions et citer les caractéristiques du jeu, mais aussi nous essayerons de mettre en exergue les différents types des jeux, les avantages et les contraintes du ludique en classe du FLE. Nous parlerons également de la place de l'activité ludique dans la perspective actionnelle.

Dans le deuxième chapitre, qui s'intitule l'activité ludique au service de l' (inter)culturelle en classe du FLE, nous apporterons des éléments de définition de la compétence interculturelle, des

représentations et le rapport langue et culture. Nous présenterons également de l'activité ludique comme vecteur culturel et interculturel dans l'enseignement-apprentissage du FLE.

Dans le troisième chapitre, nous allons mener une enquête par questionnaire suivi par une analyse .Cette enquête est conçu à l'intention des enseignants du secondaire

Enfin, une conclusion générale viendra mettre en exergue les résultats obtenus et apportera des éléments de réponses à nos questions de départ.

Chapitre I : Jeu et perspective actionnelle dans l'enseignement du FLE

1- Définitions et caractéristiques du jeu

2-1- Définition du jeu

Il est difficile de mettre en avant une définition exhaustive du jeu. Pour présenter une définition globale et pertinente il semble important de consulter le dictionnaire et recourir aux textes de quelques spécialistes, mais nous commençons par l'étymologie du mot, selon le dictionnaire Latin Français « *jeu, Jocus; plaisanterie, badinage, Joca; le plaisant, Per Jocum ; en plaisantant* ». ¹

Dans la même perspective, le Petit Robert définit le jeu comme « *Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* » ².

Johan Heizinga historien néerlandais, avance que

«Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que la vie courante. » ³

Selon Haydée SILVA qui est didacticienne spécialiste du jeu,

«L'une des idées-clés pour approcher le jeu en tant qu'outil, en didactique des langues ou dans d'autres disciplines, c'est la conception du jeu comme une métaphore inscrite dans un réseau très complexe d'analogies. Le jeu est avant tout un fait de langage et un fait de signification, soumis aux variations historiques, culturelles, disciplinaires [...] pour essayer de mieux cerner la complexité du réseau sémantique qui sous tend l'utilisation du terme « jeu » on peut regrouper les divers usages qui en sont fait en 4 grands groupes, correspondant à 4 grands niveaux de références sémantiques de la métaphore ludique, le matériel, le contexte, la structure et l'attitude, ces quatre catégories permettent de prendre en compte la plupart des sens attribués au phénomène ludique et de mieux comprendre ce qui les unit et ce qui les sépare » ⁴.

¹ GAFFIOT Félix, Le Gaffiot de Poche, Dictionnaire Latin-Français, Paris, Hachette-livre, 2001.P.404.

² Le Petit Robert, Dictionnaire Le Robert, Paris, 1977.

³ Huizinga J., *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p.34-35 et p. 57-58

⁴ SILVA, H. Le jeu en classe de FLE. Entretien avec HAYDEE, S [en ligne]. Franc parler.

A partir de ces diverses définitions énoncées préalablement, nous pouvons dégager que le terme « jeu » recouvre plusieurs acceptions en français et que sa définition est influencée par les orientations de celui qui le définit (psychologique, psychopédagogique, anthropologique, empirique). Néanmoins, le jeu est doté de particularités qui lui qualifient de facteur de plaisir et de motivation et un outil pédagogique efficace pour l'enseignement/apprentissage des langues.

2-2- Caractéristiques du jeu

Devant les différentes tentatives de définition du jeu, il est difficile de parler d'une définition mais plutôt des définitions, parfois tout à fait contradictoires. En effet, l'un des points pour approcher le jeu en tant qu'outil, en didactique des langues ou dans d'autres disciplines, est de préciser les caractéristiques qui permettent de le distinguer des autres pratiques humaines. Dans ce contexte, Roger Caillois, sociologue français, propose le jeu comme une activité:

- « 1) - **libre** : si le joueur est obligé de jouer, le jeu perd son attrait aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;
- 2) - **séparée** : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance;
- 3) - **incertaine** : dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur;
- 4) - **improductive** : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;
- 5) - **réglée** : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte;
- 6) - **fictive** : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.»⁵

De cette classification du jeu résulte les mêmes principes sous-jacents de plaisir, de liberté et de gratuité. Selon une perspective sociale, de multiples spécificités apparaissent qui, en réalité, visent à tracer les lignes de démarcation et marquer la frontière entre le jeu et les autres conduites humaines.

⁵ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, p. 42-43.

2- Jeu et classe de français langue étrangère

2-1 Les différents types de jeu en classe du FLE

Il existe plusieurs classifications du jeu selon les auteurs et les catégories, mais nous allons aborder une classification qui nous semble pertinente pour la classe de langue, même si cette tentative reste sans aucun doute à compléter et à affiner.

2-1-1 Le jeu linguistique

Les jeux linguistiques n'étaient pas pris en considération parce que le langage a été emprisonné dans son aspect utilitaire surtout par la linguistique structuraliste et fonctionnelle. Ce type de jeu a commencé à avoir sa place avec le milieu des poètes et des littéraires.

Le jeu linguistique en classe de langue favorise l'apprentissage de la langue à travers la manipulation de différentes structures langagières à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, il est un moyen privilégié pour résoudre la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Le jeu, ici, ne *consiste* pas seulement à rendre la classe vivante par le divertissement mais c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique.

2-1-2 Le jeu communicatif

La pédagogie générale et la didactique des langues ont exploré la nécessité de dépasser l'approche réductrice basée sur les jeux linguistiques et aller vers une prise en considération du jeu communicatif, c'est là que le jeu récupère sa dimension, ludique, cognitive et formative. À travers le jeu communicatif l'interaction émane des élèves eux-mêmes, chaque élève doit s'investir lui-même dans le jeu, ce type de jeu diminue les inhibitions et crée un climat de détente parce que les barrières entre les individus tombent, et la communication s'établit dans un esprit de coopération ou de compétition entre les membres d'un groupe ou d'une équipe.

2-1-3 Le jeu de créativité

Les jeux de créativité mènent l'apprenant à utiliser son imagination et sa créativité, on peut distinguer par exemple les activités de créativité lexicale (création de mots nouveaux) ; les activités de créativité structural (invention et combinaison de mots, création de phrases, de récits). L'articulation de jeu de créativité dans la classe de langue est apte à enrichir les processus cognitifs et affectifs, à alimenter l'estime de soi, la motivation et la réussite scolaire et à diversifier les ressources d'enseignement et de l'apprentissage.

2-1-4 Le jeu culturel

Le jeu culturel met en avant l'aspect culturel de la langue en question, il cherche à ouvrir l'esprit de l'apprenant sur le monde et à développer son «éveil» aux cultures, aux modes de vie et de pensée des autres. Par ailleurs ce jeu est utile dans la mesure où il donne agréablement et durablement des repères culturels des pays de la langue cible.

3-1-1 Les avantages du jeu en classe de langue

D'une manière générale, le jeu favorise la motivation, il fait appel à l'imagination, la réactivité, le corps, la spontanéité, l'intelligence, l'observation et élabore les capacités cognitives et affectives.

Dans la classe de langue, le jeu permet de proposer une grande variété de situations motivantes et familières, de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants, dans cette vision nous reprenons les propos d'Hélène Vanthier, spécialiste en didactique des langues:

« Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, jeu d'entraide ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant. »⁶

Selon l'auteur, le jeu permet de répondre à des besoins réels et authentiques de communication qui permettront à l'apprenant de s'investir dans l'apprentissage de la langue.

Selon SILVA⁷ il y a trois grands types d'avantages couramment associés au jeu :

1)- Moteur : le jeu exerce la motricité fine et globale, favorise un comportement communicatif global en sollicitant corps, sensibilité et intellect.

⁶ VANTHIER H., *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE international, 2009, p.82.

⁷ SILVA H., *Le jeu en classe de langue*, CLE international, Paris, 2008, p.25

2)- Affectif : *le jeu est un instrument de socialisation, il permet de s'ouvrir au monde, de s'intéresser à d'autres cultures, tout en évoluant dans un cadre sécurisé et familial. En effet, d'une part le jeu favorise la détente émotionnelle, physique et intellectuelle des participants et d'autre part, il est garant d'une émulsion des idées dans un contexte où l'erreur est dédramatisée.*

3)- Cognitif : *le jeu permet de travailler l'expression, la compréhension, la répétition. Il favorise les mécanismes de classification, d'ordination, de structuration du temps.*

Pour tirer tous les effets bénéfiques de l'activité ludique il faut qu'elle soit le fruit d'une analyse pré-pédagogique et d'une réflexion préalable. Il s'agit ainsi de ne pas faire du jeu une activité de dernière minute, une activité "bouche-trous" mais de lui assigner un rôle central dans la classe de langue.

3-3-Contraintes des activités ludiques en classe de FLE

L'introduction de jeu en classe de français peut présenter certain nombre d'écueils, SILVA indique que « Lorsque le jeu est très prenant, les enseignants ne savent pas comment réagir face à ce qu'ils perçoivent comme un «dérapage» vers la langue maternelle. »⁸. Bien qu'il résulte de l'implication de l'apprenant dans l'activité proposée le recours à la langue maternelle est vu comme un mauvais signe.

Dans la même vision SILVA avance «jouer en classe peut faire croire à un manque de sérieux; cela remet en cause la légitimité du professeur face aux apprenants, aux parents d'élèves et aux responsables institutionnels»⁹. Dans l'enseignement/apprentissage toute démarche qui s'inscrit dans un cadre non habituel risque d'être critiqué par les acteurs du milieu pédagogique, donc il est important de procéder par étapes dans la découverte de l'outil ludique, en choisissant avec soin les activités, assez courte dans un premier temps, et en apportant un soin particulier à leur préparation. Un autre obstacle d'ordre technique, souvent le jeu exige des espaces qui ne correspondent pas aux conditions matérielles habituelles d'une salle classe. D'autre risque pourrait être surgi au cours d'une activité ludique est celui de la gestion du temps, c'est-à-dire que le temps assigné à l'activité doit être calculé et maîtrisé par l'enseignant.

⁸ SILVA H., op-cit., p.30

⁹ SILVA H., op-cit., p.29

3- La perspective actionnelle dans la classe du FLE

3-1-De l'approche communicative à la perspective actionnelle

La perspective actionnelle préconisée par le Cadre Européen Commun de Référence (CECR)

« considère avant tout l'usager et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier. Si les actes de paroles se réalisent dans une activité langagière, celles-ci s'inscrivent elles-mêmes à l'intérieur d'actions en contexte social qui seules leur donnent leur pleine signification»¹⁰.

Ces quelques lignes du CECR indiquent l'apparition d'une nouvelle approche didactique qui fait suite à une approche communicative afin de surmonter les difficultés de communication rencontrées par les professionnels des langues vivantes.

La perspective actionnelle reprend les principaux concepts de l'approche communicative et y ajoute l'idée de «tâche» à accomplir dans les multiples contextes auxquels un apprenant sera confronté dans la vie sociale. Elle apporte de l'authenticité et de la légitimité par rapport à l'approche communicative. PUREN rejoint ce propos et avance que *« La perspective actionnelle redonne de plein droit à l'enseignement/apprentissage scolaire une authenticité que l'approche communicative lui a déniée pendant trois décennies. »¹¹*

3-2-Jeu et perspective actionnelle

La pratique des jeux en classe de français langue étrangère respecte la perspective de l'apprentissage de la langue par l'exécution des tâches comme le préconise le (CECR). Il est néanmoins à regretter la place marginale consacrée au jeu dans le Cadre européen commun de référence.

Le jeu s'inscrit dans une perspective actionnelle dans la mesure où il fournit un cadre de communication authentique en situation d'apprentissage des langues vivantes. WEISS note que les activités ludiques *« présentent peut-être la situation la plus « authentique » d'utilisation de la*

¹⁰ Cadre Européen Commun de Référence, 2001, p.15.

¹¹ Puren C, *variations sur le thème de l'agir social en didactique des langues-cultures étrangères, Le Français dans le monde*, 2009.p.07.

langue dans la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage »¹².

Dans la même vision SILVA souligne que « *les jeux dûment exploités sont des tâches authentiques à proposer en classe, dans la mesure où il s'agit de visée[s] actionnelle[s] que l'acteur se représente comme devant parvenir à un résultat donné en fonction [...] d'un but qu'on s'est fixé* »¹³. En effet, le jeu est une activité naturelle d'apprentissage et d'acquisition qui permet une prise de parole à travers les échanges spontanés et l'absence d'un cadre rigide d'intervention.

Au sein de la perspective actionnelle, la souplesse de l'outil ludique devrait lui permettre d'intégrer des concepts aujourd'hui valorisés tels que les activités langagières de communication, les compétences langagières et générales, l'approche par domaine de la vie sociale, la mise en place de tâches, mais aussi l'accent porté sur l'interculturel.

La mise en œuvre d'une approche par le jeu en respectant ses règles de bon déroulement fait de l'apprenant un acteur de son apprentissage en classe de langue. En effet, par le biais du jeu, les apprenants pourraient accomplir une micro-tâche (habiller un personnage), dans un contexte social très vraisemblable. Il ressort que le jeu partage la logique actionnelle et place naturellement l'élève en situation d'acteur social qui doit réaliser une tâche dans un contexte social donné.

¹² Weiss F., *Jouer, communiquer, apprendre*, Ed. Hachette, Paris, 2002 ,p. 09.

¹³ SILVA H., op-cit., p.23

Chapitre II :

L'activité ludique au service de l' (inter)culturelle en classe du FLE

1-L'interculturel en classe de langue

1-1- Qu'est-ce que l'interculturel ?

Tout d'abord, le préfixe « INTER » désigne un rapport et une prise en compte des interactions entre des individus, de cultures et identités différentes. Selon le Conseil de l'Europe

« L'emploi du mot "interculturel" implique nécessairement, si on attribue au préfixe "inter" sa pleine signification : interaction, échange, élimination des barrières, réciprocité et véritable solidarité. Si au terme "culture" on reconnaît toute sa valeur, cela implique reconnaissance des valeurs, des modes de vie et des représentations symboliques auxquels les êtres humains, tant les individus que les sociétés, se réfèrent dans les relations avec les autres et dans la conception avec le monde »¹⁴.

Le terme interculturel trouve son origine vers les années '70 en France suite aux problèmes éducatifs que rencontrent les apprenants étrangers et les migrants. Ce concept avait comme but principal l'étude de dialogue et la compréhension entre cultures. En ce sens, PRETCEILLE définit l'interculturel comme *« une construction susceptible de favoriser la compréhension des problèmes sociaux et éducatifs, en liaison avec la diversité culturelle »¹⁵*. Dans le même contexte, CUQ dans le *Dictionnaire de didactique du français* avance que

« L'interculturalisme affirmait que l'important était le préfixe inter, qui permettait de dépasser le multiculturel. L'interculturel suppose l'échange entre les différentes cultures, l'articulation, les connexions, les enrichissements mutuels. Le contact effectif des cultures différentes constitue un apport où chacun trouve un supplément à sa propre culture (à laquelle il s'agit bien sûr en rien de renoncer) »¹⁶.

A partir des années '80, l'interculturel a fait son entrée comme démarche dépendante dans le domaine du FLE, selon DENIS *« Le cours de langue constitue un moment privilégié qui permet à l'apprenant de découvrir d'autres perceptions et classifications de la réalité, d'autres valeurs,*

¹⁴ Conseil de l'Europe, *L'Interculturalisme*, 1986, p15.

¹⁵ PRETCEILLE, M-A., *Quelle école pour quelle intégration?*. Paris : Hachette, 1992.p. 37.

¹⁶ CUQ, J-P, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : Clé internationale, 2003. , pp. 136-137

d'autres modes de vie... Bref, apprendre une langue étrangère, cela signifie entrer en contact avec une nouvelle culture »¹⁷.

Dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, la classe de langue est le lieu propice où la culture de l'apprenant entre en contact avec celle de la langue étrangère.

La compétence interculturelle dépasse la compétence culturelle ,dans cette perspective PRETCEILLE souligne

« entre la connaissance des différences culturelles (dimension ethnographique) et la compréhension de la variation culturelle (dimension anthropologique), il n'y a pas qu'une simple différence de formulation mais le passage d'une analyse en termes de structures et d'états à celle de processus, de situations mouvantes, complexes, imprévisibles et aléatoires compte tenu de l'hétérogénéisation culturelle croissante au sein même de ce que l'on appelle traditionnellement les cultures.»¹⁸

PORCHER rejoint ce propos et avance que *« sans paradoxe, une compétence interculturelle n'est qu'un aspect d'une compétence culturelle proprement dite. Celle-ci est véritablement fondatrice et pour être complète, doit inclure une compétence interculturelle»¹⁹*. En effet, la compétence interculturelle reprend les éléments de bases de la compétence culturelle en ajoutant d'autres aspects tels que l'éducation et l'altérité.

1.2. Les composantes de la compétence interculturelle

Dans la perspective interculturelle, les compétences à acquérir sont celles désignées par le CECRL:

« La connaissance, la conscience et la compréhension des relations (ressemblances et différences distinctives) entre "le monde d'où l'on vient" et "le monde de la communauté cible" sont à l'origine de la prise de conscience interculturel. Il faut souligner que la prise de conscience interculturelle inclut la conscience de la diversité régionale et sociale des deux mondes. Elle s'enrichit également de la conscience qu'il

¹⁷ M. Denis., développer des aptitudes interculturelles en classe de langue, in *Dialogue et cultures*, n°44, Paris, 2000, P.62.

¹⁸ PRETCEILLE, M.A et PORCHER, L., *Education et communication interculturelle*, PUF, Paris, 1996, p.32.

¹⁹ Porcher, L., 1986.Cité par Nikou, *L'interculturel : une autre perspective pour l'enseignement du français langue étrangère*, Th., Université Paul Valéry Montpellier III, 2002, p.102.

*existe un plus grand éventail de cultures que celles véhiculées par les L1 et L2 de l'apprenant. Cela les aide à les situer toutes deux en contexte. Outre la conscience objective, la conscience interculturelle englobe la conscience de la manière dont chaque communauté apparaît dans l'optique de l'autre, souvent sous la forme de stéréotypes nationaux. »*²⁰

COSTE définit cette compétence en tant qu' *«Un ensemble complexe de savoirs, savoir-faire, savoir-être qui, par le contrôle et la mise en œuvre de moyens langagiers permet de s'informer, de créer, d'apprendre, de se distraire, de faire et de faire faire, en bref d'agir et d'interagir avec d'autres dans un environnement culturel déterminé.»*²¹

1.2.1 Le savoir

Les savoirs sont les connaissances du monde qui englobent la connaissance acquise par l'expérience, par l'éducation ou par l'information, etc. Le cadre européen explique le savoir comme

*"Toute communication humaine repose sur une connaissance partagée du monde. Les connaissances empiriques relatives à la vie quotidienne (organisation de la journée, déroulement des repas, modes de transport, de communication, d'information), aux domaines publics ou personnel sont fondamentales pour la gestion d'activités langagières en langue étrangère. La connaissance des valeurs et des croyances partagées de certains groupes sociaux dans d'autres régions ou d'autres pays telles que les croyances religieuses, les tabous, une histoire commune, etc. sont également essentielles à la communication interculturelle."*²²

²⁰ CECRL, apprendre, enseigner, évaluer, 2001, p.83

²¹ D.COSTE, « Compétence plurilingue et pluriculturelle », in *le français dans le monde*, Hachette, Paris, 1998, p.08.

²² CECRL, op-cit, p.16

1-2-2 Le savoir-faire

Ils comprennent, selon le *Cadre européen*²³ :

- "la capacité d'établir une relation entre la culture d'origine et la culture étrangère : traits distinctifs entre la culture d'origine et la culture cible ;
- la sensibilisation à la notion de culture et la capacité de reconnaître et d'utiliser des stratégies variées pour établir le contact avec des gens d'une autre culture ;
- la capacité à jouer le rôle d'intermédiaire culturel entre sa propre culture et la culture étrangère et de gérer efficacement des situations de malentendus et de conflits culturels ;
- la capacité à aller au-delà de relations superficielles stéréotypées."

Pour les enseignants, il s'agit d'envisager :

- "quels rôles et fonctions d'intermédiaire culturel l'apprenant aura besoin ou devra remplir ou pour lesquels il devra être outillé pour le faire ;
- quels traits de la culture d'origine et de la culture cible l'apprenant aura besoin de distinguer ou devra distinguer ou devra être outillé pour le faire ;
- quelles dispositions sont prévues pour que l'apprenant ait une expérience de la culture cible ;
- quelles possibilités l'apprenant aura de jouer le rôle d'intermédiaire culturel."

1-2-3 Le savoir-être

L'apprenant doit établir un système d'attitudes dans son rapport avec d'autres individus. Ce système lié à sa personnalité est caractérisé par les attitudes (d'ouverture et d'intérêt envers de nouvelles expériences), les motivations (désir de communiquer, besoin humain de communiquer), les valeurs (l'éthique et la morale), les croyances (idéologiques, philosophiques), les styles cognitifs et les types de personnalité qui constituent leur identité.

²³ CECRL, op-cit, p.84

2- Langue et culture : quels rapports ?

La langue et la culture sont inséparables. PORCHER signale que « *toute langue véhicule avec elle une culture dont elle est à la fois la productrice et le produit* »²⁴. L'apprentissage des langues étrangères est inséparable de la culture, la culture est le transporteur de la langue.

Actuellement, nous ne pouvons parler d'une langue sans aborder sa culture. GALISSON précise que

*« C'est en tant que pratique sociale et produit socio-historique que la langue est imprégnée de culture. Le jeu de symbiose dans lequel fonctionnent langue et culture fait qu'elles sont le reflet réciproque et obligé l'une de l'autre. Les didactologues /didacticiens devraient évidemment tenir compte de ce commensalisme, en veillant à ne pas dissocier étude de la culture-étude de la langue, et vice versa »*²⁵.

Dans la même perspective, DENYS considère la langue comme un fait social car « *la langue et la culture sont dans un rapport étroit d'interdépendance: la langue a, entre autres fonctions, celle de transmettre la culture, mais elle est elle-même marquée par la culture* »²⁶. Il est à noter que la langue manifeste la structure sociale et représente l'image de la communauté qui la parle.

Les contacts avec les langues étrangères permettent d'entrer en interaction avec « *des individus appartenant effectivement à une autre société ou ayant un commerce privilégié avec elle* »²⁷. Une langue ne se réduit pas à un système abstrait de règles phonétiques, grammaticales ou lexicales. Elle est la manifestation d'une certaine vision culturelle du monde.

Il est à retenir que la notion de langue se rattache à celle de culture et chaque langue reflète sa propre culture. Apprendre une langue est inséparable de celui de la culture étant donné qu'à travers les cours de langue l'enseignant véhicule consciemment ou inconsciemment des informations et des images sur la société et le pays de la langue cible.

²⁴ PORCHER L, *Le français langue étrangère : émergence et enseignement d'une discipline*, hachette /education, Paris, 1995.p. 53.

²⁵ Galisson R. *De la langue à la culture par les mots*. CLE international, Paris, 1991.p.19.

²⁶ C. DENYS, *La notion de culture dans les sciences sociales*, 3 e (éd), La Découverte, Paris, 2004, p. 42.

²⁷ BEACCO J-C, *les dimensions culturelles des enseignements de langue*, Ed. Hachette livre, Paris, 2000.p.15.

3- Les représentations dans l'enseignement-apprentissage du FLE

3-1-Les représentations

Le concept de représentations a été initié pour la première fois par DURKHEIM²⁸. Ce dernier a fait la distinction entre représentations individuelles et représentations collectives. Le terme représentations collectives a été remplacé par la psychologie sociale par celui de représentation sociale.

Selon JODELET, une représentation sociale désigne

*« Une forme de connaissance, socialement élaborée et partagée, ayant une vision pratique et concourant à la construction d'une réalité commune à un ensemble social. (...) On reconnaît généralement que les représentations sociales, en tant que système d'élaboration régissant notre relation au monde et aux autres, orientent et organisent les conduites et les communications sociales (...), la diffusion de connaissance, le développement intellectuel et collectif, la définition des identités personnelles et sociales, l'expression des groupes et les transformations sociales. »*²⁹

La représentation est conçue comme étant une forme de connaissance et de relation entre les membres d'une communauté ou d'un groupe social, et sur les images qu'ils se font les uns des autres dans les échanges de la communication.

3-2 Les représentations de la langue française

Les représentations jouent un rôle fondamental dans la dynamique des relations sociales comme elles sont incontournables dans le champ de la didactique des langues et des cultures. La représentation constitue l'image que possède l'apprenant sur la langue française car dans l'apprentissage, on ne part jamais de rien et l'apprenant n'est pas une page blanche, il possède un certain nombre de prérequis et de représentations du monde. Cette image peut se perpétuer et produire des idées fausses, des jugements erronés, des stéréotypes et des préjugés infondés et injustifiés.

²⁸ E. DURKHEIM E, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, PUF 4e éd, Paris, 1960, p.21 .

²⁹ D, JODELET, *Les représentations sociales*, Ed PUF, Paris, 1989, p.40.

De ce fait naissent forcément des conflits, des malentendus et des ambiguïtés au sein des relations interculturelles et des échanges scolaires. Il est à signaler que les représentations de l'apprenant peuvent le motiver à apprendre la langue étrangère et à s'ouvrir à une culture autre, comme elles peuvent le démotiver, ce qui conduit souvent au blocage linguistique et au rejet culturel. L'enjeu de la formation à l'interculturel est d'anticiper, réviser et restructurer les représentations préétablies par les apprenants afin qu'elles n'entravent pas ou plus l'apprentissage linguistique et culturel de la langue cible. Cette sensibilisation semble indispensable dans la construction d'une véritable compétence interculturelle et en somme dans la valorisation de l'enseignement /apprentissage des langues-cultures étrangères.

3-3-Les stéréotypes

Le mot « stéréotype » vient du grec « stéréo » qui veut dire « dur, solide » et typo qui veut dire : « gravure, modèle ». Le stéréotype, au sens propre, est un terme utilisé dans l'imprimerie désignant une plaque d'imprimerie fixe qui produit toujours la même image. Au sens figuré, le stéréotype a conservé les caractéristiques de la rigidité et de l'identique. Les stéréotypes sont l'ensemble de croyances que les individus ou les groupes sociaux portent les uns sur les autres. Ils reposent sur des traits considérés comme étant caractéristiques d'un groupe de personnes déterminé.

Nous citons quelques tentatives de définitions:

« Le stéréotype désigne une catégorie présumée partager les mêmes caractéristiques et dans laquelle on classe un individu sur la base de son appartenance à tel ou tel groupe. »³⁰

Le concept de stéréotype a été défini par PRETCEILLE comme « *Un ensemble de croyances partagées à propos des caractéristiques personnelles, généralement des traits de personnalité, mais aussi des comportements, propres à un groupe de personnes* »³¹.

« Clichés, images préconçues et figées, sommaires et tranchées, des choses et des êtres que se fait l'individu sous l'influence de son milieu social (famille, entourage, études, profession, fréquentation, médias de masse, etc.) et qui détermine à un plus ou moins grand degré nos manières de penser, de sentir ou d'agir. »³²

³⁰ Brown, 1994 :166, cité dans Glaser, Guilherme, Garcia et Mughan, *Compétence interculturelle pour le développement de la mobilité professionnelle*, Editions du Conseil de l'Europe. Strasbourg, 2007, p. 33.

³¹ Martine ABDALLAH-PRETCEILLE, *Vers une pédagogie interculturelle*, Anthropos, Paris, 1996, p. 115.

³² MORFAUX L.M, « Stéréotype », *Vocabulaire de la philosophie et des sciences humaines*, Colin, Paris, 1980, p.34.

L'apprentissage de la langue étrangère représente un facteur principal à partir duquel l'apprenant établit une image stéréotypée. Dans ce sens BEACCO souligne « *L'étranger est un des objets qui donne le plus fréquemment matière à stéréotype et, à ce titre, sa connaissance doit se construire sur une remise en cause de ces perceptions schématiques réductrices.* »³³.

Les stéréotypes sont des opinions que les personnes ou les groupes sociaux portent les uns sur les autres et qui conduisent à voir tous les membres d'un groupe, sans distinction de la singularité des personnes, à travers des caractéristiques générales, simplificatrices, répétitives et donc proches de la caricature.

3-4- L'ethnocentrisme

Selon Larousse, la définition de l'ethnocentrisme est la « *tendance d'un individu à valoriser son groupe, son pays* »³⁴. Pour WILLIAM l'ethnocentrisme est

«le terme technique pour vue des choses selon laquelle notre propre groupe est le centre de toutes choses, toutes les autres groupes étant mesurés et évalués par rapport à lui [...].Chaque groupe nourrit sa propre fierté et vanité, se targue d'être supérieur [...].Chaque groupe pense que ses propres coutumes sont les seules bonnes et s'il observe que d'autres groupes ont d'autres coutumes, celles-ci provoquent son dédain. »³⁵

Ce concept désigne un comportement social et une attitude qui amènent à surestimer le groupe auquel on appartient et considère sa culture et son groupe comme le centre du monde autour duquel se gravitent les autres. Donc, L'ethnocentrisme indique la tendance à considérer le monde ou d'autres groupes sociaux en prenant comme référence sa propre culture ou son propre groupe social, en privilégiant les normes sociales de son pays, en les valorisant systématiquement ou en les considérant comme supérieures.

En classe de langue, l'ethnocentrisme est une attitude liée aux comportements et aux discours des apprenants et quelquefois même dans ceux de l'enseignant. Ce risque qui consiste la

³³ BEACCO J-Cl., *Les dimensions culturelles des enseignements de langue*, Hachette. Paris, 2000, p. 119.

³⁴ *Dictionnaire le Petit Larousse*, Larousse. Paris, 1999.

³⁵ William G.Summer cité in Denys CUCHE, *la notion de culture dans les sciences sociales*, la découverte. Paris,2010, p.21.

méconnaissance de la culture cible peut apparaître dans toutes les pratiques d'enseignement /apprentissage : les comportements et le discours des enseignants et des apprenants, les exercices, les productions et l'évaluation. Cette tendance spontanée peut bloquer la motivation et conduit parfois à une résistance psychologique, un désintérêt voire un refus d'apprentissage

4-La compétence interculturelle à travers l'activité ludique

4.1. Le jeu comme médiateur culturel

Apprendre une langue ce n'est pas seulement en connaître les codes langagiers et les structures grammaticales, c'est aussi connaître le/les pays où la langue est parlée, c'est s'intéresser aux peuples, à leurs coutumes et traditions, c'est considérer celui qui est en face en dépassant les stéréotypes et en faisant preuve de respect. Ces attitudes de citoyen s'apprennent et se travaillent à l'école et il est à noter que la classe de langue est avant tout un espace où on découvre l'autre. L'aspect culturel est, entre autres, ce qui rend l'apprentissage d'une langue concret car les élèves prennent conscience que cet apprentissage leur servira plus tard (lors de voyages par exemple) et qui attise leur curiosité. Une des manières d'intégrer l'aspect culturel dans l'apprentissage d'une langue est bien sur l'utilisation du jeu. Ce dernier pourrait constituer un miroir social et permet l'expression des valeurs culturelles que l'élève apprend et intègre en jouant. Pour GRELLET le jeu c'est « *le moment idéal et décisif pour établir le lien entre soi-même et la société environnante* »³⁶.

Le jeu possède un rôle important dans l'apprentissage de la socialisation de l'apprenant. Il est perçu comme une micro-société à travers laquelle l'apprenant fait son apprentissage de la vie sociale. Par le jeu, l'élève peut découvrir les autres et se découvrir dans la différence et cela lui permet de poser sa personnalité et forger son esprit et sa façon de voir le monde.

4.2. Le rapport outil ludique et interculturel

L'une des particularités de la compétence interculturelle, comme nous l'avons évoqué, consiste en difficulté de l'acquisition des savoir-faire et des compétences affectives interculturels qui, peuvent se développer grâce à la découverte et la réflexion personnelle. L'acquisition des savoirs-

³⁶ C. Grellet, *Jeu entre la naissance et 7 ans, Un manuel pour les ludothécaires*, Unesco, Paris, octobre 2000, p. 07.

faire et des compétences affectives interculturels demande un apprenant actif, qui construit lui-même son savoir, guidé par l'enseignant. L'exploitation du jeu dans l'optique de l'approche par tâches fournit le cadre pour une vraie découverte et construction de la compétence interculturelle.

L'activité ludique offre aux apprenants un sentiment de sécurité (ce sentiment est indispensable pour l'interculturel) dans la classe afin de se livrer entièrement à l'apprentissage du FLE avec intérêt et enthousiasme, comme l'affirme Cuq « *La part ludique peut intervenir dans toute résolution de problème* »³⁷. Ces activités mettent l'apprenant dans des situations qui ressemblent à des situations qu'il connaît bien dans sa langue maternelle.

Nous pouvons ainsi ajouter que le jeu comme vecteur de compétence interculturelle peut prendre tout son sens lorsque l'enseignant s'appuiera sur les références théoriques de l'approche interculturelle et actionnelle pour inscrire le travail de l'apprenant dans une optique de pédagogie du projet avec des tâches orientées vers des problèmes de la vie réelle et vers la découverte de l'autre et de soi-même.

Dans le même contexte, le jeu pourrait être un outil d'échange culturel au sein du même groupe. Il créerait une sorte de socialisation et permettrait à l'apprenant de se familiariser avec les autres acteurs de son apprentissage : les co-apprenants et l'enseignant. Nous allons en partie dans le sens des propos tenus par CHATEAU, selon lesquels « *par le jeu l'enfant prend contact avec les autres, [il] s'habitue à envisager le point de vue d'autrui, à sortir de son égocentrisme originel. Le jeu est activité de groupe* »³⁸. L'idée de jeu en tant que vecteur de la découverte du groupe, pourrait être étendue à l'apprenant adulte, car il nous semble que ce dernier pourrait également lier connaissance plus facilement avec ses pairs au moyen d'activités ludiques.

Il faut préciser que l'aspect culturel d'un jeu réside autant dans le contenu du jeu que dans la manière de jouer. En effet, un même jeu peut être joué différemment dans chaque pays et peut comporter d'autres règles.

³⁷ Cuq J.- P. et Gruca I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Coll. FLE, Ed. PUG, Grenoble, 2005., p. 456.

³⁸ J chateau., *L'enfant et le jeu*, Eds du Scarabée, 1967.,p.181.

4.3. Le jeu, un outil propice pour une démarche interculturelle

L'activité ludique est un auxiliaire précieux qui sollicite et stimule les échanges dans la classe. Les apprenants apprennent à maîtriser leurs émotions, leurs corps, leurs voix et à écouter les autres. Ces activités préparent les apprenants à une rencontre avec les autres et à la découverte de la culture étrangère. Cela nous conduit à nous intéresser au phénomène de l'interculturalité. À ce propos, WEISS indique que : « *vous pouvez proposer à vos élèves une série d'activités pour aborder de façon différente les contenus culturels et civilisationnels de vos cours* »³⁹. Les activités ludiques peuvent et doivent être considérées comme une aide pour la reconnaissance de soi et la connaissance des autres. Elles mettent en exergue la culture étrangère et favorisent chez l'apprenant la construction d'une mentalité interculturelle. Quand à QUAGHEBEUR

*« Le ludique, c'est ce qui remet en jeu les formes stéréotypées de la représentation de soi, du pouvoir et bien d'autres. [...] il y a un moment où le sujet humain doit absolument recourir à ce vecteur-là de l'expression du sujet pour pouvoir survivre au sein de ce qu'il y a de sclérosant, de figé dans la représentation. »*⁴⁰.

En effet, c'est dans ce sens que l'école devient un lieu privilégié où les apprenants créent une culture et un milieu social. En fait, l'apprenant manifeste à un moment ou à un autre une certaine curiosité à connaître et à découvrir la culture de la langue cible.

Par le jeu nous pouvons essayer de mieux faire connaître la culture de l'autre, de faire accepter l'altérité ou le droit d'être autre, puis tenter de développer chez les élèves une certaine empathie (capacité de se mettre à la place de l'autre et de ne pas le juger uniquement de son point de vue personnel). Selon ROCHE « *Le jeu justement permet aussi, dans une de ses acceptions, d'échanger les personnalités, de faire [...] des "essayages". C'est-à-dire, on fait semblant d'être quelqu'un et on revient à sa personnalité propre.* »⁴¹

La dimension culturelle occupe une place très importante dans les activités ludiques. Comme en témoigne Cuq, les jeux culturels « *font davantage référence à la culture et aux connaissances*

³⁹ Weiss F., *Jouer, communiquer, apprendre*, Ed. Hachette, Paris, 2002, p. 109.

⁴⁰ SILVA H., *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*. P.719.

⁴¹ SILVA H., op-cit., p.721.

des apprenants »⁴². Par ces activités, les apprenants pourront être amenés à découvrir et à connaître différents aspects de la culture étrangère. Une phase importante dans l'approche interculturelle.

L'exploration du jeu comme vecteur de partage interculturel au sein de la classe de langue s'inscrit de plain pied dans l'anthropologie culturelle. SILVA indique que l'exploitation de ces activités « *permettent d'introduire de façon simple, efficace, originale et dynamique la perspective interculturelle en classe de langue. En outre, basées sur la prise de parole individuelle au sein du groupe, elles invitent chacun des apprenants à exprimer brièvement mais librement un avis personnalisé.* »⁴³

L'introduction de supports authentiques pour aborder l'interculturel dans la classe de langue semble un atout, selon CUQ les supports authentiques « *permettent donc d'unir étroitement l'enseignement de la langue et celui de la civilisation et de régler ainsi un épineux problème en didactique des langues* »⁴⁴. Dans le même ordre d'idée l'activité ludique est considérée comme support authentique, dans ce sens WEISS souligne que ces activités « *présentent peut-être la situation la plus « authentique » d'utilisation de la langue dans la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage* »⁴⁵.

SILVA propose, dans son ouvrage "le jeu dans la classe de langue", un jeu (**Annexe2**) pour la classe de FLE qui est largement applicable à toutes les langues. Ce jeu, se nomme « La révérence »⁴⁶, permet de comparer les différentes cultures de la classe avec la culture de la langue cible. À partir des thèmes suggérés, l'enseignant à son tour peut proposer plusieurs types de jeux pour faire émerger des stéréotypes ou trouver le plus de points de comparaison entre sa culture et la culture francophone. puis, il procède à une mise en commun, et chaque proposition qui remporte l'unanimité permet de gagner un point.

⁴² J.-P. Cuq, I. Gruca, op-cit., p. 458.

⁴³ SILVA H. Comprendre et pratiquer des activités interculturelles.2009

⁴⁴ J.-P. Cuq, I. Gruca, op-cit., p. 332.

⁴⁵ F. Weiss, op-cit., p.09.

⁴⁶ SILVA H., *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE international, 2008, Collection techniques de classe.p. 51.

Chapitre III: Présentation, interprétation et analyse des résultats du questionnaire

INTRODUCTION:

La description et la mise en évidence de la réalité de l'enseignement/apprentissage du FLE au sein de la classe de langue, nécessitent d'être conscient du rôle primordial que jouent les enseignants dans tout apprentissage d'une langue étrangère dans la mesure où ils sont les acteurs cruciaux de la formation, et sachant pertinemment que toute réflexion didactique sur l'enseignement d'une langue étrangère ne saurait être menée et mise en application, sans le consentement et l'approbation des premiers concernés, en l'occurrence les enseignants, les seuls à même de pouvoir juger de l'efficience ou de l'adaptabilité de toute nouvelle démarche didactique.

En effet, les enseignants sont confrontés à la réalité de la classe de FLE, et c'est parce que ce sont eux qui connaissent mieux que quiconque les représentations et le milieu socioculturel des élèves, que nous avons jugé utile de recueillir leurs sentiments et leurs appréciations sur toutes les questions relatives à l'enseignement-apprentissage du FLE.

De telles considérations nous poussent à puiser dans ce champ en faisant appel à un questionnaire dans le but de dégager les fils conducteurs et de procéder à une analyse qualitative plus détaillée de différentes représentations. Notre questionnaire s'articule autour de thèmes relatifs aux données de la problématique qui est l'exploitation du jeu pour le développement d'une compétence interculturelle. Le recours à un questionnaire se justifie par le fait qu'il nous offre un large éventail d'informations en rapport avec la finalité de notre recherche. Il peut à notre sens appuyer la réflexion didactique de notre recherche en nous permettant de faire émerger les attitudes des enseignants sur la place du jeu et de l'interculturel et la relation entre eux et leurs pratiques de classe concourant à l'épanouissement ou au désarroi de l'enseignement.

1. Description et présentation du questionnaire

Nous tenons à préciser que l'élaboration d'un questionnaire n'est pas chose facile, et quelle demande de celui qui l'utilise comme moyen de récolte d'informations beaucoup d'application. Dans notre étude nous avons opté pour le questionnaire comme un outil nécessaire s'inscrivant dans une démarche scientifique, rigoureuse et efficace dans la mesure où il permet en un temps minime de récolter un maximum de données par le biais de questions, permettant, ainsi, un retour rapide des informations. Parmi les inconvénients du questionnaire, rappelons que le chercheur n'est pas en mesure de savoir si les réponses des sujets sont honnêtes et sincères ou parfois masquées, il ne peut pas s'assurer de la compréhension ni de l'interprétation qui vont être faites des questions par les enseignants, enfin les questions mal comprises peuvent mener à des réponses imprécises qui ne répondent pas à l'objectif de départ. En somme, nous avons tenté d'adapter notre questionnaire à la problématique, aux hypothèses et à l'objectif de notre travail.

Dans ce questionnaire destiné aux enseignants figurent une série de questions fermées facilitant la compréhension de la question, l'expression et la compilation des réponses. Les questions sont faciles à dépouiller et les résultats sont directement quantifiables. Ces questions sont soit de type binaire (oui/non), soit des questions à choix multiples. Nous avons proposé aux enseignants de choisir une réponse parmi les propositions déjà formulées à l'avance. Nous avons parfois rajouté l'option « autre » pour permettre aux enseignants de donner leurs avis personnels sur certaines questions. Nous nous sommes tenus d'éviter au maximum les longues questions. En adoptant la méthode de l'entonnoir, l'ordre de questions est à commencer du plus général au plus spécifique, du plus global au plus détaillé et du simple au plus complexe.

Le questionnaire contient une série de 14 questions. Vu le rapprochement des objectifs des questions posées, nous avons jugé utile de les regrouper en trois catégories en fonction des finalités visées. Dans ce qui suit, nous allons présenter les objectifs des questions:

.

- Les six premières questions nous informent sur l'état actuel des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français au lycée et les différents problèmes qui réduisent l'emploi de ces activités. Ces images peuvent avoir une grande influence sur la méthode d'enseigner et les stratégies d'apprentissage, ainsi que sur la motivation des apprenants.

- Les questions 7, 8, 9,10 nous renseignent sur le recours à l'enseignement de la culture dans le cours de FLE, l'importance de la démarche interculturelle dans le processus d'enseignement des langues et les types d'informations culturelles transmises par l'enseignant.

- Les questions 11, 12, 13,14 cherchent à connaître la portée culturelle de l'activité ludique au sein de la classe de français et l'exploitation de ce type d'activité qui peut, selon les enseignants, rendre l'enseignement de la culture plus efficace et par delà favoriser l'acquisition d'une compétence culturelle voire interculturelle.

1.2. Exemple du questionnaire

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quel type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

- a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
- b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non
- c) La peur de faire du bruit, Oui non
- d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non
- e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non
- g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

- a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui non
- b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

- a)-Informations culturelles anciennes ☐
- b)-Informations culturelles modernes ☐
- c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

2. Présentation de l'échantillon enquêté

Avant de nous intéresser aux données collectées du questionnaire, nous commençons par une présentation de notre échantillon. Parmi vingt cinq questionnaires distribués, vingt trois seulement ont été récupérés. Parmi ces derniers, deux ne contiennent pas les informations nécessaires à savoir le profile (lycée, sexe, âge et expérience), ils ont été donc annulés. De ce fait, nous prenons en considération uniquement le vingt et un questionnaires restant comme objet d'analyse représentant 100%.

Tableau 01:

	⁴⁷ Q. distribués	Q. récupérés	Q. annulés	Q. d'analyse
Nombre	25	23	02	21
Pourcentage	/	/	/	100%

Dans la définition de la population à enquêter trois critères ont été retenus : l'âge, le sexe et l'expérience dans le métier. Ces trois critères ont une influence considérable sur l'aspect étudié.

D'abord, pour ce qui est de la répartition entre les sexes, nous soulignons que les femmes enseignantes interrogées sont au nombre de 17 et les hommes sont 04. Les participants à l'enquête – au nombre de 21– sont tous des enseignants de français qui ont en charge les classes du niveau secondaire. Ils occupent des postes titulaires ou vacataires et leurs âges se situent entre 24 ans et 53 ans. Certains enseignants sont titulaires de diplômes dans la spécialité (licence ou master de français), comme il y a des enseignants qui ont obtenu des certificats d'enseignement dans la discipline.

Ensuite, nous soulignons que les personnes interrogées travaillent dans divers établissements (lycées) repartis dans différentes localités de la willaya d'El Oued. Leur expérience professionnelle varie entre 01 mois et 29 ans.

⁴⁷Q. questionnaires

Tableau 02:

Nom du lycée	Nombre d'enseignants
Saïd Abdel Hay	04
Hali Abdelkarim	04
Boussbei Salah A. Madjid	05
Abdelkader Elyadjouri	04
Sidi Aoun	04

Enfin, ce nombre d'enseignants nous semble raisonnable et représentatif dans la mesure où ces enseignants sont censés suivre le même programme et présenter les mêmes cours. Il est à signaler que certains enseignants ont refusé de collaborer sous prétexte qu'ils ne croient pas à la théorie et que l'école algérienne ne présente pas un bon terrain de recherche.

3-Présentation, analyse et interprétation des résultats du questionnaire

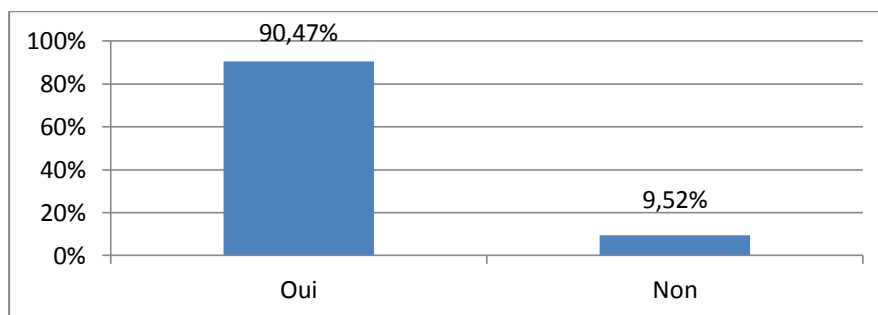
Nous présentons les résultats du questionnaire dans des tableaux et des représentations graphiques contenant des pourcentages pour chaque réponse. Ces résultats sont suivis de commentaires. Les réponses nous permettront d'avoir une idée sur les pratiques, les opinions et les attitudes des enseignants par rapport à notre objet de recherche. En d'autres termes, la lecture attentive de leurs réponses nous permettra de préciser non seulement les conceptions des enseignants vis-à-vis de l'enseignement/apprentissage du FLE, mais aussi de la vraie place accordée aux activités ludiques, le rôle de l'interculturelle et le développement de ce dernier par l'intermédiaire du jeu dans l'enseignement /apprentissage de cette langue.

Question n° 01: Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE?

Tableau n° 01:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	90,47%
Non	02	09,52%
Total des enseignants interrogés	21	100%

Représentation graphique n°1



Commentaire

De la lecture des réponses, nous avons constaté que la majorité des enseignants ont répondu par l'affirmative. Ces réponses viennent confirmer que l'introduction du jeu est faisable dans la classe de français.

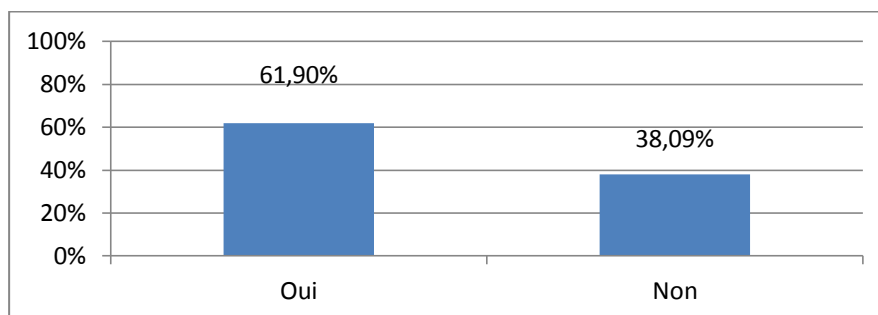
Le jeu constitue un outil séduisant et bien accepté par les apprenants dans la mesure où il permet une diversification des techniques et pratiques de classe. Cette activité fait vivre la langue en action et en relation et elle permet aux élèves de s'exprimer en langue étrangère. Les enseignants trouvent dans le jeu une dimension positive.

Question n° 02: Pratiquez-vous les jeux en classe?

Tableau n° 02:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	13	61,90%
Non	08	38,09%
Total des enseignants interrogés	21	100%

Représentation graphique n°2



Commentaire

Cette question est posée en vue de connaître la pratique du jeu par les enseignants. Les réponses montrent que le nombre des enseignants qui utilisent les activités ludiques est plus élevé que ceux qui ne recourent pas au ludique dans la classe. En fait, le recours au jeu offre un enseignement souple et moins fatigant. À notre sens, le jeu est un facteur de plaisir et de motivation et un outil pédagogique efficace pour l'enseignement/apprentissage des langues.

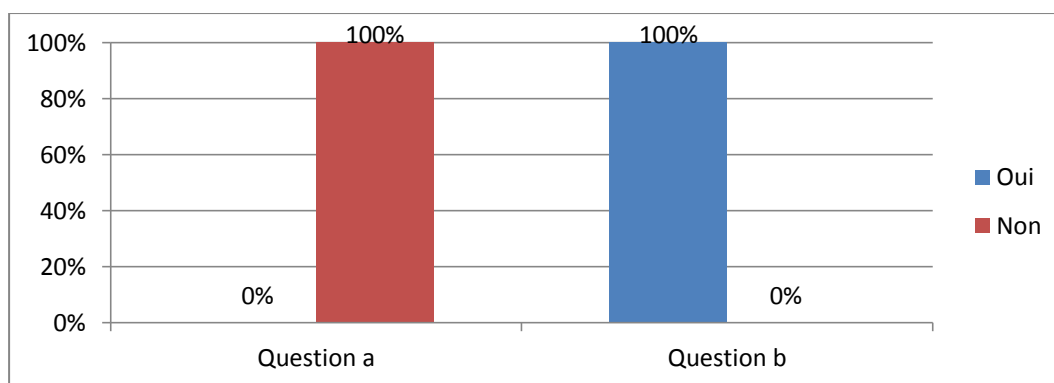
Question n° 03: Si oui, quel type de jeux pratiquez-vous en classe?

- a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non
b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non
c) Autres

Parmi les treize enseignants qui ont répondu par l'affirmative, les réponses se répartissent ainsi:

Tableau n° 03:

	Réponses	Nombre de réponses	Pas de réponse	Pourcentage
a	Oui	00	03	00%
	Non	10	03	76,93%
b	Oui	10	03	76,93%
	Non	00	03	00%

Représentation graphique n°03**Commentaire**

A cette question, nous pouvons constater que la totalité des enseignants sondés ne recourent pas aux activités proposées par le manuel, par contre ils utilisent des jeux proposés par eux-mêmes. Trois autres enseignants ont choisis de ne pas répondre à cette question. Certains enseignants ajoutent qu'ils recourent à l'internet et aux sites spécialisés d'autres aux pièces théâtrales. Il ressort que les enseignants voient que les activités du manuel ne sont pas adaptées au niveau des apprenants et ne répondent pas à leurs besoins.

Question n° 04: Quels types de jeux préférez-vous?

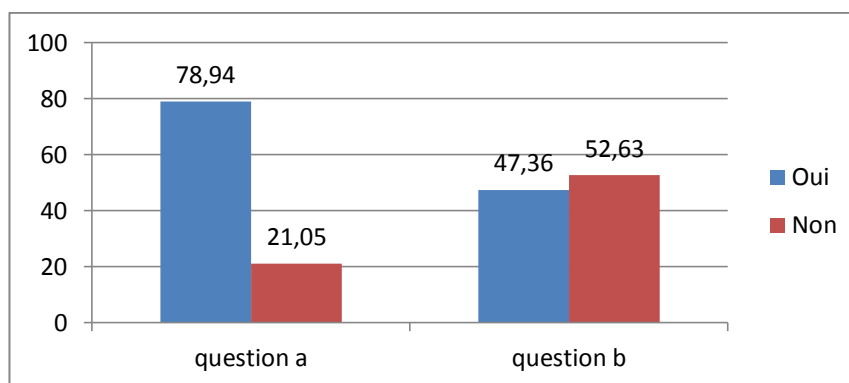
a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

Tableau n° 04:

	Réponses	Nombre de réponses	Pas de réponse	Pourcentage
a	Oui	15	02	78,94%
	Non	04	02	21,05%
b	Oui	09	02	47,36%
	Non	10	02	52,63%

Représentation graphique n°04



Commentaire

La majorité des enseignants ont manifesté une tendance aux jeux communicatifs. Ces derniers favorisent l'interaction et l'implication de l'apprenant dans la classe. En ce qui concerne les jeux linguistiques la moitié des enseignants ont aussi répondu par l'affirmative ce qui signifie que les jeux linguistiques sont placés au deuxième rang après les jeux communicatifs. Cette tendance indique la préférence de l'oral par rapport à l'écrit.

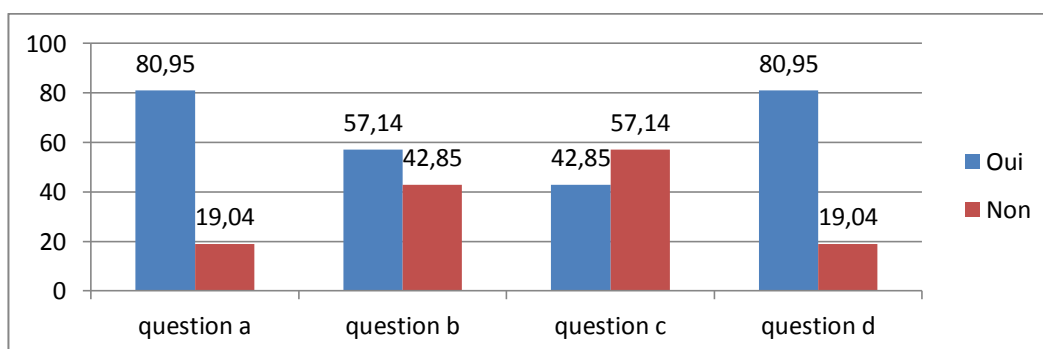
Question n° 05: Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

- a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non
- b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non
- c) Programmes surchargés Oui non
- d) Niveau des élèves Oui non

Tableau n° 05:

	Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
A	Oui	17	80,95%
	Non	04	19,04%
B	Oui	12	57,14%
	Non	09	42,85%
c	Oui	09	42,85%
	Non	12	57,14%
d	Oui	17	80,95%
	Non	04	19,04%

Représentation graphique n°05



Commentaire

Ce tableau porte sur les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques. D'abord, dix sept enseignants (soit un pourcentage de 80,95 %) déclarent que le nombre d'élèves

est très élevé dans la classe. En fait, en tant que chercheur nous partageons la même idée, il est difficile de gérer une classe dont l'effectif de 40 élèves par exemple. Il serait même impossible d'appliquer un jeu dans cette même classe. Ensuite, les enseignants ne font pas l'unanimité sur la question b et c, pour les uns le volume horaire est suffisant et le programme est surchargé pour les autres cela ne pose pas problème.

Le dernier point soulevé dans cette question est le niveau des élèves, dix sept enseignants (soit un pourcentage de 80,95 %) voient que le niveau des apprenants rend l'exploitation du jeu difficile dans la classe. En fait, nous ne partageons pas l'avis des enseignants, les élèves ne sont pas nuls et ont des prérequis, donc nous pouvons choisir des activités à la carte en fonction du niveau.

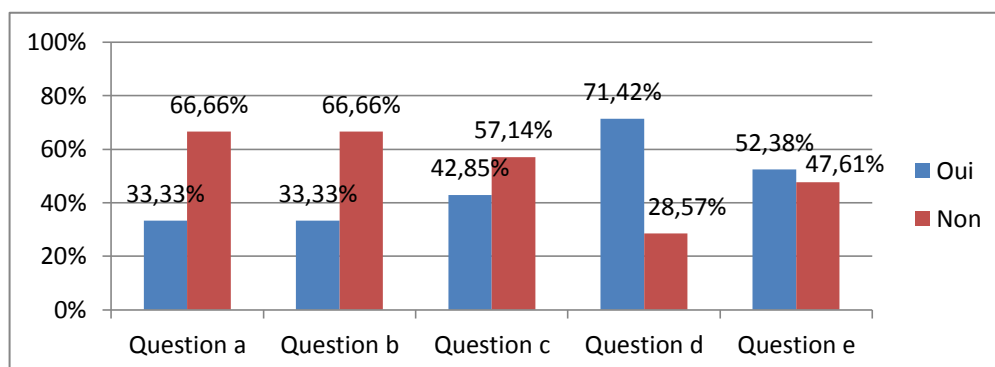
Question n° 06: Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

- a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
- b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non
- c) La peur de faire du bruit, Oui non
- d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non
- e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non
- g) Autres raisons.....

Tableau n° 06:

	Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
A	Oui	07	33,33 %
	Non	14	66,66 %
B	Oui	07	33,33 %
	Non	14	66,66 %
c	Oui	09	42,85 %
	Non	12	57,14 %
d	Oui	15	71,42 %
	Non	06	28,57 %
e	Oui	11	52,38 %
	Non	10	47,61 %

Représentation graphique n°06



Commentaire

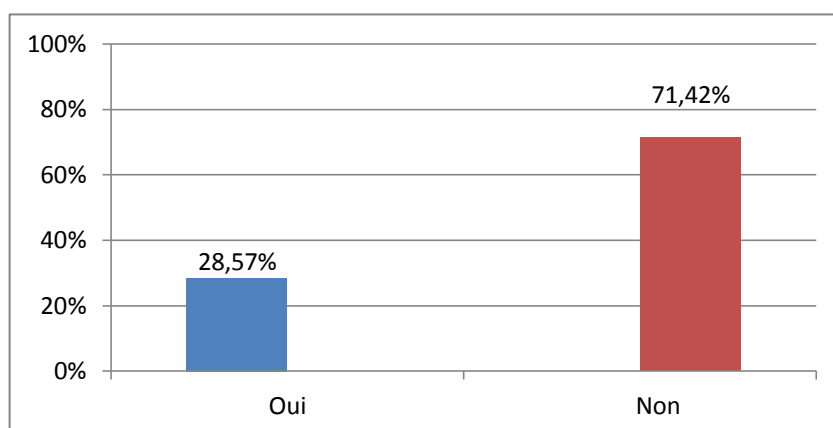
Ce tableau contient des réponses négatives aussi importantes que les réponses affirmatives. Pour les deux premières questions, deux tiers des enseignants interrogés ne voient pas que le manque de sérieux et la perte de contrôle de la classe rendent l'activité ludique moins utilisée. Les réponses des questions restantes sont variées, 15 enseignants (soit un pourcentage de 71,42%) ont peur de perdre du temps au détriment du programme. Un enseignant ajoute, le manque de moyens pour réaliser cette activité et la difficulté que rencontre l'élève pour décoder le message transmis par ces jeux, nous ne partageons pas les mêmes idées car souvent l'exploitation du jeu n'exige qu'un minimum en matière de moyens et les élèves peuvent comprendre le message en leur simplifiant la langue utilisée. D'autres enseignants ont montré que les connaissances insuffisantes, le manque de bagages linguistiques et la non maîtrise d'une stratégie précise font un obstacle pour une exploitation réussie du jeu.

Question n° 07: Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

Tableau n° 07:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	06	28,57%
Non	15	71,42%
Total des enseignants interrogés	21	100%

Représentation graphique n°7



Commentaire

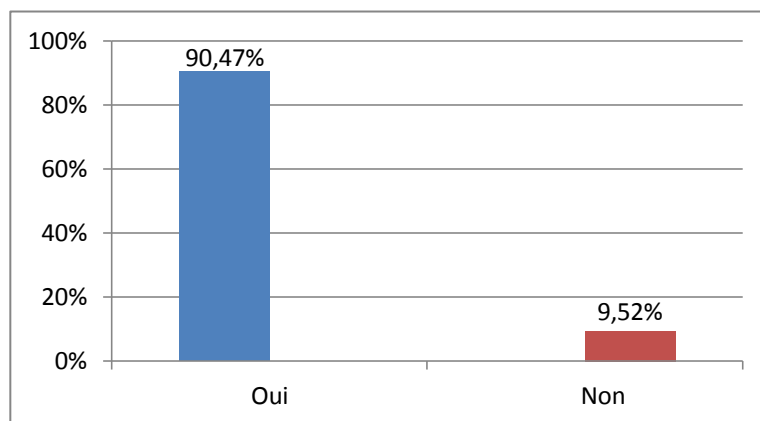
La majorité des enseignants ont répondu "non", selon eux, la dimension interculturelle n'est pas prise en compte dans le programme enseigné. La notion de culture est marginalisée car les supports utilisés ne reflètent que la réalité algérienne, certes la culture algérienne doit être incluse dans les textes mais pas au détriment de la culture de la langue cible. Il est à souligner le paradoxe entre le discours officiel qui prône l'ouverture sur l'autre, et la réalité des manuels de français, qui est tout autre.

Question n° 08: En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

Tableau n° 08:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	17	80,95%
Non	04	19,04%

Représentation graphique n°08



Commentaire

À partir de ce tableau, nous constatons que la grande majorité des enseignants (soit un pourcentage de 90,47%) en enseignant la langue recourent à l'enseignement de sa culture. Nous apprécions l'ouverture d'esprit des enseignants quant à l'enseignement du volet culturel. Les enseignants croient au lien indéfectible entre la langue et la culture. Ils affirment que la langue est un fait social et que toute langue comporte en elle la culture du peuple qui la parle. L'enseignement de la culture donne aux apprenants l'occasion de découvrir l'une des plus grandes cultures, du fait que la langue et la culture françaises ne sont pas seulement celles des Français et de la France, mais la langue et la culture de nombreuses communautés francophones. L'acquisition d'une culture étrangère contribue aussi à la formation de la personnalité des apprenants. L'enseignement de la culture peut constituer donc une motivation pour l'apprentissage du français parce que les élèves sont majoritairement des adolescents et par conséquent dotés d'une forte curiosité, les incitant à découvrir tout ce qui est nouveau et différent.

Question n° 09: Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?

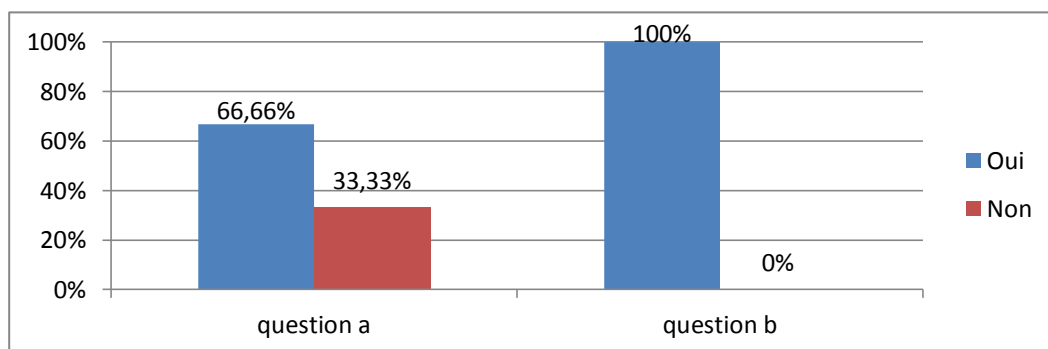
a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

Tableau n° 09:

	Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
A	Oui	14	66,66%
	Non	07	33,33%
B	Oui	21	100%
	Non	00	00%

Représentation graphique n°09



Commentaire

À partir de ce tableau, nous constatons que les deux tiers (14 enseignants) ont pour objectif de supprimer et dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible, le tiers qui reste (07 enseignants) montrent que cet aspect ne constitue pas une priorité pour eux. En contrepartie, tout les enseignants font l'unanimité concernant la deuxième proposition, ils ont comme objectif d'enseignement d'une dimension de l'interculturel de faire apprendre une culture

nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication.

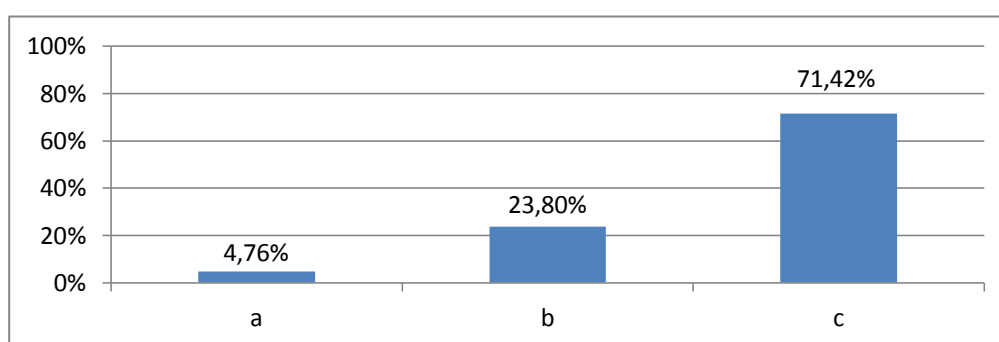
Question n° 10: Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préféreriez-vous proposer à vos élèves?

- a)-Informations culturelles anciennes ☐
- b)-Informations culturelles modernes ☐
- c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

Tableau n° 10:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
a	01	04,76%
b	05	23,80%
c	15	71,42%

Représentation graphique n°10



Commentaire

Un seul enseignant montre clairement sa préférence pour les informations culturelles anciennes, à savoir l'enseignement d'éléments d'ordre historiques et le patrimoine culturel français. Cinq enseignants déclarent préférer l'enseignement d'informations culturelles modernes. Ces dernières

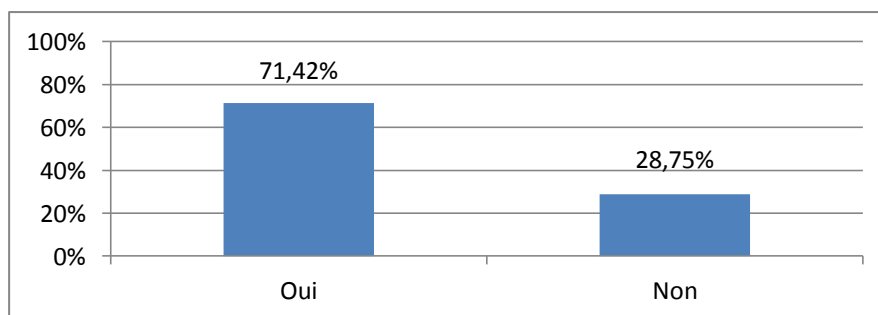
sont réalistes dans la mesure où ils parlent de la réalité française contemporaine. Quinze enseignants (soit un pourcentage de 71,42%) affirment que les deux sortes d'informations appartiennent à la culture française et donc on ne pourra pas prendre les uns et exclure les autres.

Question n° 11: Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

Tableau n° 11:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	15	71,42%
Non	06	28,57%

Représentation graphique n°11



Commentaire

La majorité des enseignants ont répondu par l'affirmative (soit un pourcentage de 71,42%), ces enseignants déclarent que les activités ludiques constituent un support approprié pour aborder la culture française tandis que six enseignants ont répondu "non". À notre sens, L'activité ludique est un outil privilégié pour aborder l'aspect culturel de la langue. Par ces activités, les apprenants pourront être amenés à découvrir et à connaître différents aspects de la culture étrangère. Une phase importante dans l'approche interculturelle. Il est à noter que l'activité ludique se prête à tous les

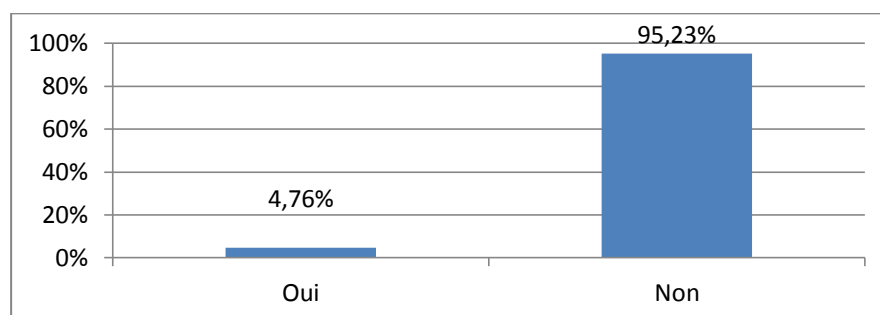
usages : on peut en faire un support de langue (syntaxe, lexique...) comme on peut en faire également un support culturel.

Question n° 12: Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

Tableau n° 12:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	01	04,76%
Non	20	95,23%

Représentation graphique n°12



Commentaire

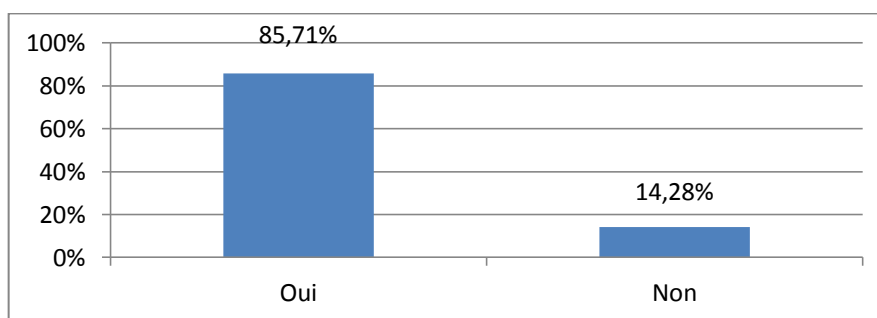
Les réponses obtenues à cette question font l'unanimité que les activités ludiques des manuels de français algériens ne tiennent pas compte de la réalité (culturelle) française. En effet, Le volet culturel est absent dans les activités ludiques proposée dans le manuel de français .Il est à signaler que le jeu est un outil d'échange culturel par excellence .Dans ce sens, il serait utile que l'institution scolaire diversifie les supports à visées culturelles et accorde aux jeux une dimension culturelle.

Question n° 13: Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

Tableau n° 13:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	18	85,71%
Non	03	14,28%

Représentation graphique n°13



Commentaire

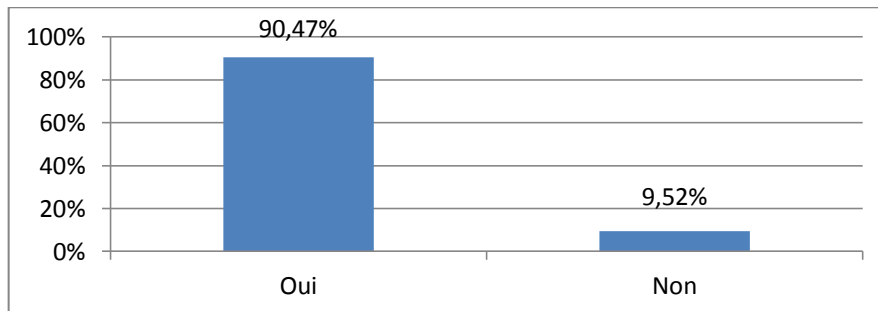
Nous constatons que la grande majorité des enseignants (soit un pourcentage de 85,71%) a déclaré "oui" pour cette question, selon eux, les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre. Ces enseignants affirment donc, que l'activité ludique qui favorise l'imagination, la réactivité, la spontanéité et l'observation, permettrait aux apprenants d'avoir un rapprochement vers l'autre pour découvrir d'autres perceptions et classifications de la réalité de la culture en question.

Question n° 14: L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Tableau n° 14:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	90,47%
Non	02	09,52%

Représentation graphique n°14



Commentaire

De la lecture des réponses, nous avons constaté que la grande majorité des enseignants (soit un pourcentage de 90,47) ont répondu par l'affirmative. Ces réponses viennent confirmer que l'usage du jeu dans la classe favoriserait l'acquisition d'une compétence culturelle voire interculturelle. En fait, le jeu est un instrument de socialisation, il permet de s'ouvrir au monde, de s'intéresser à d'autres cultures, tout en évoluant dans un cadre sécurisé et familier. En effet, d'une part le jeu favorise la détente émotionnelle, physique et intellectuelle des apprenants et d'autre part, il est garant d'une émulsion des idées dans un contexte où l'erreur est dédramatisée. Le jeu est une activité

naturelle qui fournit un cadre de communication authentique. Ce dernier est privilégié dans la démarche interculturelle afin de surmonter les difficultés de communication d'ordre culturelle rencontrées par les apprenants des langues étrangères.

Conclusion

Cette enquête a dévoilé que toute réflexion didactique sur l'enseignement-apprentissage du FLE ne saurait être menée sans la consultation des principaux acteurs de la réalité pédagogique et éducative, en particulier les enseignants.

D'abord, Les réponses récoltées à travers ce questionnaire font ressortir que la majorité des enseignants ont une représentation positive à l'égard de l'introduction du jeu en tant qu'outil pour apprendre une langue étrangère. Dans ce cadre, les participants à l'enquête ont mis en avant de nombreux obstacles qui réduisent l'emploi du jeu dans la classe, ils ont insisté sur le nombre élevé des apprenants dans une classe et le manque d'une prise en compte réelle de l'activité ludique par l'institution scolaire.

Ensuite, La majorité des enseignants ont affirmé le recours à l'enseignement de la culture malgré, selon eux, que la composante culturelle est marginalisée dans le manuel scolaire. Les réponses collectées révèlent la capacité des enseignants à enseigner l'interculturelle selon les objectifs dictés par cette démarche.

Enfin, les enseignants notent que les activités ludiques proposées dans le manuel n'abordent en aucun cas la dimension culturelle, ils pensent que la compétence culturelle voire interculturelle peut être acquise par le truchement des activités ludiques. Une compétence qu'ils pensent être capable de dissiper et de corriger tous les malentendus culturels et les représentations négatives des apprenants.

Conclusion générale

Conclusion générale

Dans ce mémoire nous avons étudié le développement de la compétence interculturelle par le biais de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Pour atteindre cet objectif nous avons présenté et analysé un questionnaire destiné aux enseignants du secondaire.

Sur la base de l'analyse, nous pouvons constater que les activités ludiques ont une place marginale dans le manuel de français du secondaire. Donc il revient à l'enseignant de passer à l'action et de faire travailler ses élèves sur des supports ludiques. L'enseignant doit soutenir l'apprenant dans sa recherche du plaisir, lui tendre la main avec les activités ludiques pour l'amener à développer des compétences de communication. Tous ses efforts tendaient donc à ce que les apprenants ne soient pas seulement spectateurs du ludique, mais de véritables acteurs, tant dans la vie de classe que dans les activités d'apprentissage.

La place réservée aux activités ludiques dans les pratiques pédagogiques en classe de FLE reste encore insuffisante. En fait, l'exploitation du jeu ne doit pas se limiter à du bouche-trou. L'enseignant doit mettre en place des activités ludiques qui suscitent chez les apprenants le désir de parler et en même temps de préparer chacun à écouter les autres. Il doit s'efforcer d'intégrer le ludique dans ses pratiques, sans pour autant le considérer comme un remède miraculeux, car le jeu a aussi ses limites et il faut savoir l'utiliser à juste dose et au bon moment sous peine de dérapage, mais quels sont ces doses et ces moments ? Tout dépendra du contexte, des habitudes de l'enseignant et des besoins des apprenants. Le jeu peut être utilisé en classe de FLE pour améliorer la maîtrise de la langue ; il présente un caractère communicatif dans la mesure où il présente une série d'informations à travers la langue et le contenu.

Le ludique peut jouer un rôle fondamental dans l'apprentissage. Le jeu favorise un bon esprit dans la classe, car quand la classe de langue n'est plus ressentie comme une obligation, mais comme un moment du plaisir où l'on va apprendre avec les copains, l'investissement de l'apprenant est tout de suite grand. Le ludique crée un lien affectif fort entre l'apprenant et la langue ; il aide au processus d'apprentissage. Favoriser le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE suppose l'établissement des liens de confiance et de respect entre les apprenants, une autonomie de l'apprenant, mais aussi une véritable recherche d'ouverture, d'altérité, donc d'interculturel.

Notre enquête nous permet de relever que malgré le peu de place accordée à la composante culturelle et interculturelle en classe de FLE par l'institution scolaire, les enseignants sont conscients de l'étroitesse des liens existant entre l'apprentissage d'une langue étrangère et de sa culture.

L'enseignement/apprentissage du FLE dans une perspective interculturelle tend à développer chez l'apprenant une compétence interculturelle qui lui permet de dépasser ses représentations, ses stéréotypes et ses préjugés préétablis sur l'autre. Le développement de cette compétence chez l'apprenant est la tâche de l'enseignant qui a pour mission le guidage de ce processus au sein de la classe et la mise au même pied la culture de l'apprenant et celle de la langue étrangère enseignée.

Cette étude a dévoilé que les différentes activités ludiques proposées en classe ne permettent pas aux deux partenaires (enseignant/apprenant) de s'intéresser aux aspects culturels de la langue française parce que l'exploitation des activités du manuel se limite toujours dans l'analyse linguistique, structurelle et sémantique de texte.

Les résultats auxquels nous avons abouti, permettent de confirmer que l'activité ludique, prônée par la perspective actionnelle, pourrait être un outil efficace pour développer une compétence interculturelle dans la classe de FLE. L'activité ludique stimule l'apprenant et fait naître en lui le désir de la découverte de l'Autre pour arriver à communiquer facilement au sein et au dehors de l'école.

Nous pouvons ainsi dire que le jeu au service de la compétence interculturelle peut prendre tout son sens lorsque l'enseignant s'appuiera sur les références théoriques de l'approche interculturelle et actionnelle. Le jeu, judicieusement utilisé, est un outil indéniablement prolifique en matière d'enseignement, de découverte d'une langue et de ses éléments culturels.

Finalement, si ce premier travail de recherche a pu permettre de répondre partiellement à un questionnement sur la place du jeu pour le développement d'une compétence interculturelle, une étude plus poussée via l'utilisation d'outils méthodologiques complémentaires à l'observation, pourrait aider à une compréhension plus fine des mécanismes en jeu dans la mise en place de l'outil ludique en classe. Ainsi, une expérimentation de séquence utilisant un maximum l'outil ludique à thématique culturelle et ce, permettrait d'approfondir plus amplement les réponses.

Nous espérons pouvoir mettre au service des pratiques ultérieures nos savoir-faire et nos réflexions sur l'importance des activités ludiques dans un cours de langue, et que ce modeste travail balise le chemin à d'autres recherches plus poussées, dans le souci d'améliorer l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie.

Bibliographie

I) Ouvrages généraux :

1. BEACCO, J-C. *Les dimensions culturelles des enseignements de langue*. Paris: Hachette, 2000.
2. BROUGERE, G. *jeu et éducation*. Paris: L'harmattan, 1995.
3. *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL)*, Division des politiques linguistiques, Conseil de l'Europe. Strasbourg, 2000.
4. *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL)*, apprendre, enseigner, évaluer. Strasbourg, 2001.
5. Caillois, R. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958.
6. Château, J. *L'enfant et le jeu*, Eds du Scarabée, 1967.
7. Cuq J- P et Gruca I. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. PUG, Grenoble, 2005.
8. DEBYSER, f. *Jeux, langage et créativité*. Paris: Hachette, 1978.
9. DENYS, C. *La notion de culture dans les sciences sociales*. 3^e (éd). Paris: La Découverte, 2004.
10. DURKHEIM, E, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, PUF 4^e éd, Paris, 1960.
11. Gabioud, C. *L'Interculturalisme: de l'idée à la pratique didactique et de la pratique à la théorie*. Strasbourg. Conseil de l'Europe, 1986
12. GAFFIOT, F. *Dictionnaire Latin-Français*. Paris: Hachette, 2001
13. Galisson, R. *De la langue à la culture par les mots*. Paris: CLE international, 1991.
14. Glaser, E et al. *Compétence interculturelle pour le développement de la mobilité professionnelle*. Editions du Conseil de l'Europe. Strasbourg, 2007.
15. Grellet, C. *Jeu entre la naissance et 7 ans, Un manuel pour les ludothécaires*. Paris: Unesco, 2000.
16. JODELET, D. *Les représentations sociales*, Ed PUF, Paris, 1989

17. Huizinga, J. *Homo Ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard, 1951.
18. MORFAUX L.M. *Vocabulaire de la philosophie et des sciences humaines*. Paris: Colin, 1980.
19. PRETCEILLE, M.A et PORCHER, L. *Education et communication interculturelle*. Paris: PUF, 1996.
20. PRETCEILLE, M.A. *Quelle école pour quelle intégration?.* Paris : Hachette, 1992.
21. PRETCEILLE, M.A. *Vers une pédagogie interculturelle*. Anthropos. Paris, 1996
22. PORCHER, L. *Le français langue étrangère: émergence et enseignement d'une discipline*. Paris: HACHETTE /EDUCATION, 1995.
23. SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE international, 2008.
24. VANTHIER, H. *L'enseignement aux enfants en classe de langue*. Paris: CLE international, 2009.
25. WEISS, F. *jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette, 2002.

II) Dictionnaire

1. CUQ, J-P. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: Clé Internationale, 2003.
2. GAFFIOT, F. *Dictionnaire Latin-Français*, Paris: Hachette-livre, 2001.
3. Le Petit Robert, *Dictionnaire Le Robert*, Paris, 1977.

III) Articles et Revues :

1. COSTE, D. « Compétence plurilingue et pluriculturelle ». *Le français dans le monde*, 1998.

2. DENIS. M. « Développer des aptitudes interculturelles en classe de langue». *Dialogues et cultures*, 2000, n°44.
3. Puren, C. « variations sur le thème de l'agir social en didactique des langues-cultures étrangères». *Le Français dans le monde*, 2009.
4. SILVA H. « Comprendre et pratiquer des activités interculturelles».2009.

IV) Thèses:

1. Nikou, T. L'interculturel : une autre perspective pour l'enseignement du français langue étrangère. Thèse, Université Paul Valéry Montpellier III, 2002.
2. SILVA, H. *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*. Thèse, UNIVERSITE DE PARIS III, 2003.

V) Sitographie :

1. SILVA, H. Apprendre le français par le jeu. Revue de Franc parler [en ligne]. Sur: http://francparler-oif.org/FP/dossiers/silva_2005.htm . Consulté le 13/04/2014.
2. SILVA, H. Le jeu en classe de FLE. Entretien avec HAYDEE, S [en ligne]. Franc parler. Sur: <http://francparler-oif.org/pour-lenseignant/temoignages-et-retour-dexperience/2363-le-jeu-en-classe-de-fle.html> . Consulté le 08/04/2014.

Table des matières

Dédicaces

Remerciements

Résumé

Introduction générale	08
Chapitre I : Jeu et perspective actionnelle dans l'enseignement du FLE	12
1- Définition et caractéristiques du jeu	13
1-1- Définition du jeu	13
1-2- Caractéristiques du jeu	14
2- Le jeu et classe de français langue étrangère	15
2-1 Les différents types de jeu en classe du FLE.....	15
2-1-1 Le jeu linguistique.....	15
2-1-2 Le jeu communicatif.....	15
2-1-3 Le jeu de créativité.....	15
2-1-4 Le jeu culturel.....	16
2-2- Les avantages du jeu en classe de langue.....	16
2-3-Contraintes des activités ludiques en classe de FLE.....	17
3- La perspective actionnelle dans la classe du FLE	18
3-1-De l'approche communicative à la perspective actionnelle.....	18
3-2-Jeu et perspective actionnelle	18
 Chapitre II : L'activité ludique au service de l' (inter)culturelle en classe du FLE	20
1- L'interculturel et la classe de langue	21
1-1- Qu'est-ce que l'interculturel?.....	21
1.2. Les composantes de la compétence interculturelle.....	22
1.2.1 Le savoir.....	23
1-2-2 Le savoir-faire.....	23
1-2-3 Le savoir-être.....	24
2- Langue et culture : quels rapports ?	24
3- Les représentations dans l'enseignement-apprentissage du FLE	25
3-1-Les représentations	25
3-2- Les représentations de la langue française	25

3-3-Les stéréotypes	26
3-4- L'ethnocentrisme.....	27
4-La compétence interculturelle à travers l'activité ludique.....	28
4.1. Le jeu comme médiateur culturel	28
4.2. Le rapport outil ludique et interculturel.....	28
4.3. Le jeu, un outil propice pour une démarche interculturelle	30
 Chapitre III : Présentation, Interprétation et analyse des résultats du	
Questionnaire.....	32
Introduction.....	33
1- Description et Présentation du questionnaire	34
2. Présentation de l'échantillon enquêté.....	37
3-Analyse et commentaire des résultats du questionnaire	38
Conclusion	54
Conclusion générale.....	56
Bibliographie.....	59
Annexes	64
Table des matières.....	88

Annexes

Annexe 01 : Réponses des enseignants du secondaire au questionnaire

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : SIDI-AOUN-El-Djadida.

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe ☒ M / ☐ F:

Age: 27 ans

Expérience dans le métier: 2 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? ☒ Oui ☐ non

2)-Pratiquiez-vous les jeux en classe? ☒ Oui ☐ non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquiez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? ☒ Oui ☐ non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? ☒ Oui ☐ non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs ☒ Oui ☐ non

b) Jeux linguistiques ☒ Oui ☐ non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) ☐ Oui ☒ non

b) Volume horaire n'est pas suffisant ☐ Oui ☒ non

c) Programmes surchargés ☐ Oui ☒ non

d) Niveau des élèves ☒ Oui ☐ non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, ☐ Oui ☒ non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, ☐ Oui ☒ non

c) La peur de faire du bruit, ☐ Oui ☒ non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, ☐ Oui ☒ non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, ☐ Oui ☒ non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? ☒ Oui ☐ non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? ☒ Oui ☐ non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : ☐ oui ☒ non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication ☒ oui ☐ non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? ☒ Oui ☐ non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? ☒ Oui ☐ non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? ☒ Oui ☐ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? ☒ Oui ☐ non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée :

Sidi Aissa / Elqed

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F):

Age: 33

Expérience dans le métier: 02

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? (Oui) non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui (non)

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) (Oui) non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui (non)

c) Programmes surchargés (Oui) non

d) Niveau des élèves (Oui) non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui (non)

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui (non)

c) La peur de faire du bruit, (Oui) non

d) La peur de " perdre du temps " , au détriment du programme à terminer, (Oui) non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, (Oui) non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? (Oui) non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : (Oui) non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication, (Oui) non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☒

b)-Informations culturelles modernes ☒

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? (Oui) non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? (Oui) non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? (Oui) non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Sidi Aouane

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 27 ans

Expérience dans le métier: 2 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui ☒ non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui ☒ non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui ☒ non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui ☒ non

c) Autres ... des jeux de rôle ...

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui ☒ non

b) Jeux linguistiques Oui ☒ non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui ☒ non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui ☒ non

c) Programmes surchargés Oui ☒ non

d) Niveau des élèves Oui ☒ non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui ☒ non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui ☒ non

c) La peur de faire du bruit, Oui ☒ non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui ☒ non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui ☒ non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui ☒ non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui ☒ non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui ☒ non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui ☒ non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☒

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui ☒ non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui ☒ non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui ☒ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui ☒ non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Sidi Aouel Eloued

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 24 ans

Expérience dans le métier: 1 an

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquiez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquiez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : Oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: Oui non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F):

Age: 38 ans

Expérience dans le métier: 15 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

- a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non
- b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non
- c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

- a) Jeux communicatifs Oui non
- b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

- a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non
- b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non
- c) Programmes surchargés Oui non
- d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

- a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
- b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non
- c) La peur de faire du bruit, Oui non
- d) La peur de " perdre du temps " , au détriment du programme à terminer, Oui non
- e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non
- g) Autres raisons: Volume horaire... n'est pas suffisant + le programme surcharge.

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

- a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui non
- b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

- a)-Informations culturelles anciennes ☐
- b)-Informations culturelles modernes ☒
- c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Said Abdel Hal

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): homme

Age: 24 ans

Expérience dans le métier: 04 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui ☒ non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui ☒ non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? ☒ oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui ☒ non

c) Autres /

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui ☒ non

b) Jeux linguistiques ☒ oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui ☒ non

b) Volume horaire n'est pas suffisant ☒ oui non

c) Programmes surchargés ☒ oui non

d) Niveau des élèves ☒ oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, ☒ oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, ☒ oui non

c) La peur de faire du bruit, ☒ oui non

d) La peur de "perdre du temps", au détriment du programme à terminer, ☒ oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, ☒ oui non

g) Autres raisons... la manque de matériel ☒ oui non

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît

clairement dans le programme enseigné ? ☒ oui non

ce type de jeux. En plus, la difficulté trouvée par les élèves de décoder le message transmis par ces jeux.

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? oui ☒ non (Dans certains cas)

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : ☒ oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui ☒ non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui ☒ non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? ☒ oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui ☒ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui ☒ non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Saïd Abdel Hay

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 25ans

Expérience dans le métier: Nouvel

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui ☒ non

2)-Pratiquiez-vous les jeux en classe? Oui ☒ non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquiez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui ☒ non

b) Volume horaire n'est pas suffisant ☒ non

c) Programmes surchargés ☒ non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui ☒ non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, ☒ non

c) La peur de faire du bruit, Oui ☒ non

d) La peur de "perdre du temps", au détriment du programme à terminer, Oui ☒ non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, ☒ non

g) Autres raisons. Les élèves ne sont pas intéressés...

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? oui ☒ non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? ☒ non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : ☒ non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui ☒ non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préfereriez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui ☒ non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? ☒ non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui ☒ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui ☒ non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Said Abdelhak El Oued

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 27 ans

Expérience dans le métier: 03 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? ☒ Oui ☐ non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? ☒ Oui ☐ non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui ☒ non ☐

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? ☒ Oui ☐ non

c) Autres: Parfois, je ne suis pas sûr de l'intérêt

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs ☒ Oui ☐ non

b) Jeux linguistiques ☐ Oui ☒ non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) ☐ Oui ☒ non

b) Volume horaire n'est pas suffisant ☒ Oui ☐ non

c) Programmes surchargés ☒ Oui ☐ non

d) Niveau des élèves ☒ Oui ☐ non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, ☐ Oui ☒ non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, ☐ Oui ☒ non

c) La peur de faire du bruit, ☒ Oui ☐ non

d) La peur de "perdre du temps", au détriment du programme à terminer, ☐ Oui ☒ non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, ☒ Oui ☐ non

g) Autres raisons:

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? ☐ oui ☒ non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? ☒ Oui ☐ non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : ☒ Oui ☐ non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: ☒ Oui ☐ non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☒

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? ☒ Oui ☐ non → je pense qu'une idée générale je vais essayer de la proposer.

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? ☐ oui ☒ non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? ☒ Oui ☐ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? ☒ Oui ☐ non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Hali Abdelkarim

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): M

Age: 45

Expérience dans le métier: 18 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? ☐ Oui ☒ non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui ☐ non ☒

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui ☐ non ☒

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui ☐ non ☒

c) Autres ☐

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui ☐ non ☒

b) Jeux linguistiques ☒ Oui ☐ non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui ☐ non ☒

b) Volume horaire n'est pas suffisant ☒ Oui ☐ non

c) Programmes surchargés ☒ Oui ☐ non

d) Niveau des élèves ☒ Oui ☐ non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui ☐ non ☒

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, ☒ Oui ☐ non

c) La peur de faire du bruit, Oui ☐ non ☒

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, ☒ Oui ☐ non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, ☒ Oui ☐ non

g) Autres raisons..... ☐

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? ☐ oui ☒ non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? ☒ oui ☐ non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui ☐ non ☒

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication ☒ oui ☐ non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? ☒ Oui ☐ non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? oui ☐ non ☒

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? ☒ Oui ☐ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? ☒ Oui ☐ non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Hali Alakharim

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 52 ans

Expérience dans le métier: 27 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : Oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: Oui non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☒

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Hadi Abdelhakim

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 29 ans

Expérience dans le métier: 02 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquiez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons. Nous n'avons pas de connaissances suffisantes sur l'exploitation du jeu éducatif.

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : Oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: Oui non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☒

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Harbi Abdel Hakim

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 28 ans

Expérience dans le métier: 2 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui (non)

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui (non)

d) Niveau des élèves Oui non → on peut adapter des activités selon le niveau.

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui (non)

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui (non)

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? oui (non)

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : Oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: Oui non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? oui (non)

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Bouwebie Saleh A. Majid
- Teksebt -

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): Féminin

Age: 26 ans

Expérience dans le métier: 4 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres : propositions sur sites internet...

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non Si

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons : absence presque totale dans les programmes scolaires

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : Oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: Oui non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☒

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Bousseli Saleh A. Madyid
-Tekselt-

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F) : X

Age: 30 ans

Expérience dans le métier: 2 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée :

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): Féminin

Age: 53 ans

Expérience dans le métier: 29 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? ☒ Oui ☐ non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? ☒ Oui ☐ non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

- a) Les jeux proposés dans le programme? ☒ Oui ☐ non
b) Les jeux proposés par vous-mêmes? ☒ Oui ☐ non
c) Autres pièces théâtrales

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

- a) Jeux communicatifs ☒ Oui ☐ non
b) Jeux linguistiques ☒ Oui ☐ non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

- a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) ☒ Oui ☐ non
b) Volume horaire n'est pas suffisant ☒ Oui ☐ non
c) Programmes surchargés ☒ Oui ☐ non
d) Niveau des élèves ☒ Oui ☐ non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

- a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, ☒ Oui ☐ non
b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, ☒ Oui ☐ non
c) La peur de faire du bruit, ☒ Oui ☐ non
d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, ☒ Oui ☐ non
e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, ☒ Oui ☐ non
g) Autres raisons : Par le manque de bagages

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? ☒ oui ☐ non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? ☒ oui ☐ non → Par la comparaison

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

- a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : ☒ oui ☐ non
b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication ☒ oui ☐ non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

- a)-Informations culturelles anciennes ☐
b)-Informations culturelles modernes ☐
c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? ☒ Oui ☐ non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? ☒ oui ☐ non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? ☒ Oui ☐ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? ☒ Oui ☐ non

- Je voudrais vous demander dans votre questionnaire, où est la place des élèves?

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée :

TERSIET

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F):

M

Age: 34

Expérience dans le métier: 4 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux. Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit. Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer. Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes X

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☐

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Bouzelte Sahel A. Madjid

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 35 ans

Expérience dans le métier: 13 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : Oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préféreriez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : *technique de Guemor...*

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F):

Age: 33 ans

Expérience dans le métier: un mois et dix jours.

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? ☒ Oui ☐ non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? ☐ Oui ☒ non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? ☐ Oui ☐ non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? ☐ Oui ☐ non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs ☒ Oui ☐ non

b) Jeux linguistiques ☐ Oui ☐ non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) ☐ Oui ☒ non

b) Volume horaire n'est pas suffisant ☐ Oui ☒ non

c) Programmes surchargés ☐ Oui ☒ non

d) Niveau des élèves ☐ Oui ☒ non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux ☐ Oui ☒ non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe ☐ Oui ☒ non

c) La peur de faire du bruit ☐ Oui ☒ non

d) La peur de "perdre du temps", au détriment du programme à terminer ☐ Oui ☒ non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi ☐ Oui ☒ non

g) Autres raisons.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? ☐ Oui ☒ non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? ☐ Oui ☒ non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : ☐ Oui ☒ non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: ☐ Oui ☒ non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? ☐ Oui ☒ non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? ☐ oui ☒ non } *pas vraiment.*

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? ☐ Oui ☒ non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? ☐ Oui ☒ non

Certes, l'activité ludique représente un savoir culturel qui peut être partagé avec une autre culture, notamment la culture de l'Autre.

De ce fait, l'activité ludique "visée" et qui se veut un savoir universel pourront inviter l'Autre pour un dialogue inter-culturel, en évitant toute sorte de situation interculturel (malentendus culturels).

- Bonne chance - L.H.

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Techimoun de Guémar

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 45

Expérience dans le métier: 21 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres ou... pour des matières spécialisées

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

→ surtout la 2^e année

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi Oui non

g) Autres raisons... Non... mais... à une stratégie précise pour le déroulement de la séance

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : Oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication Oui non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préférez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes X

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée : Technicum de Guelma

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F):

Age: 42

Expérience dans le métier: 16

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres/.....

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons...../.....

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? Oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? Oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

10)-Entre informations culturelles, dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préfereriez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l'activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? Oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Questionnaire à l'intention de l'enseignant du lycée :

Technicum de Guelma

Nous vous proposons ce questionnaire, dont les réponses seront exploitées à des fins purement scientifiques et de façon anonyme. Ainsi, nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions et nous vous remercions d'avance.

Sexe (M/F): F

Age: 29

Expérience dans le métier: 7 ans

Entourez la réponse de votre choix:

1)-Pensez-vous que l'usage du jeu est faisable dans un cours de FLE? Oui non

2)-Pratiquez-vous les jeux en classe? Oui non

3)-Si oui, quels type de jeux pratiquez-vous en classe?

a) Les jeux proposés dans le programme? Oui non

b) Les jeux proposés par vous-mêmes? Oui non

c) Autres

4)-Quels types de jeux préférez-vous?

a) Jeux communicatifs Oui non

b) Jeux linguistiques Oui non

5)-Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

a) Nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non

b) Volume horaire n'est pas suffisant Oui non

c) Programmes surchargés Oui non

d) Niveau des élèves Oui non

6)-Selon vous, pourquoi les jeux sont-ils si peu employés ?

a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) La peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe, Oui non

c) La peur de faire du bruit, Oui non

d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer, Oui non

e) Le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui non

g) Autres raisons

7)-Pensez-vous que la notion de culture /interculturel apparaît clairement dans le programme enseigné ? oui non

8)-En tant qu'enseignant(e) de FLE, faites-vous recours à l'enseignement de sa culture ? oui non

9)-Quels sont vos objectifs d'enseignement d'une dimension de l'interculturel ?:

a)- Supprimer et /ou dépasser les "tabous" et les "stéréotypes" que se font les apprenants de la culture cible : oui non

b)- Faire apprendre une culture nouvelle à l'élève afin d'enrichir ses connaissances et de lui permettre de s'exprimer dans différentes situations de communication: oui non

10)-Entre informations culturelles , dites "anciennes" et celles dites "modernes", lesquels préféreriez-vous proposer à vos élèves?

a)-Informations culturelles anciennes ☐

b)-Informations culturelles modernes ☐

c)-Informations culturelles anciennes et modernes ☒

11)-Pensez-vous que l' activité ludique est un outil appropriée, à même de parler de la culture française? Oui non

12)-Les activités ludiques des manuels de français algériens parlent-ils de la réalité (culturelle) française ? oui non

13)-Pensez-vous que les activités ludiques pourraient être une sorte de passerelle pour la découverte de l'autre? Oui non

14)-L'interculturel est devenu une exigence dans le monde d'aujourd'hui, pensez-vous qu'avec les activités ludiques, on peut acquérir une compétence culturelle voire interculturelle indispensable pour communiquer avec l'autre sans malentendus culturels? Oui non

Annexe 02 : jeu d'interculturel " la révérence "

Deuxième partie

partir en courant face à un client déprimé ou se mettre à pleurer parce qu'ils ne comprennent pas la langue de leur interlocuteur !



Pour aborder l'interculturel : on peut proposer des corpus adaptés, par exemple des objets typiques francophones dont il faudra deviner à quel pays ils appartiennent ; des personnages dont il faudra deviner la profession ; des comportements énigmatiques pour un étranger qu'il faudra associer aux rites correspondants (Pendre la crémaillère → Célébrer son installation dans un nouveau logement/Offrir un brin de muguet → Célébrer la fête du travail du 1^{er} mai/Dire merde → Souhaiter bonne chance de manière détournée/etc.)



Pour travailler autour du lexique : on peut varier les corpus à l'infini. Voici quelques exemples :

– Animaux domestiques (chat, chien, lapin, souris, perroquet...) et prépositions (dans, sous, entre, sur, derrière...). Exemple de question : « Est-ce que le chat d'Amina se trouve **sous** la chaise ? ».

– Aliments (lait, pain, œufs, confiture, café...) et meubles de la cuisine (frigo, cuisinière, table, évier, étagère...). Exemple de question : « Est-ce qu'Amina a laissé le **pain** sur le frigo ? ».

– Activités (se doucher, manger, aller à l'école, voir les copains, aller au cinéma...) et heures (7 h 30, 9 h 00, 12 h 15, 16 h, 20 h 30...). Exemple de question : « Est-ce qu'Amina s'est **douchée** à 7 h 30 ? ».



Pour travailler autour de la grammaire : on peut travailler les prépositions qui précèdent les noms de pays en proposant un corpus de prénoms et de pays (cela donnera par exemple : « Est-ce que Céline habite **au** Québec ? »).

On peut jouer avec une liste de verbes, éventuellement suivis de compléments (manger de la salade, faire de la gym, téléphoner à sa mère...) et une liste de temps verbaux (présent, passé récent, passé composé, imparfait, futur proche, futur simple...) et faire deviner quels verbes ont été conjugués à quel temps : « Amina **a fait** de la gym ce matin... Non... Rachid **va manger** de la salade ce soir... Oui... Rachid **fera** de la gym l'année prochaine... Non... »).

[SŌIN]

Pour travailler autour de la phonétique : on peut proposer un corpus fondé sur des oppositions phonétiques. Par exemple, pour [b]/[v], Béa devra retrouver sa jupe blanche, sa bague, sa robe, son vélo, son sac en vinyle et son pull vert, tandis que Victor cherchera son ballon, son bonnet, son pull bleu, sa valise, son livre et ses dvd.

Fiche 18

La révérence

Deux à cinq files de joueurs s'affrontent. C'est le joueur en tête de file qui représente son équipe. Le premier joueur à répondre correctement à la question posée remporte un point ; les autres lui font une révérence. L'un et les autres vont à la queue. L'équipe ayant accumulé le plus grand nombre de points remporte la partie.

Ce jeu très simple à jouer et à mettre en place plaît généralement beaucoup aux apprenants, car il sollicite l'intellect et le corps et laisse à chacun le choix du degré d'implication ludique.

Variante détaillée : La révérence de l'interculturel

Activité(s) langagière(s) visée(s) : production ou interaction orale.

Compétence(s) générale(s) ou langagière(s) sollicitée(s) : prise de conscience de la dimension interculturelle.

Niveau de langue : A1 et plus. On peut jouer à cette variante à partir du niveau A2, voire avant dans le cas où l'on utilise la langue maternelle.

Matériel requis : un corpus de 12 cartes ou plus.

Pour la variante présentée ici, 20 cartes avec des thèmes de discussion sur l'interculturel (voir le corpus proposé au chapitre II).

Effectif idéal/effectif possible : 6 à 72 joueurs/dès 4 joueurs, illimité.

Dispositif de travail : 2 à 6 équipes de 3 à 12 joueurs ; participation individuelle.

Durée moyenne d'une partie : 10 mn.

But du jeu : remporter le plus grand nombre de cartes.

► Démarche

• Demander aux joueurs de constituer de 2 à 6 équipes placées en autant de files indiennes dont le premier participant fait face à l'animateur. Pour une meilleure dynamique, il convient que les files aient 3 joueurs au minimum et 12 au maximum.

• Donner la consigne.

Je vais vous présenter divers thèmes de discussion qui nous permettront de comparer notre (ou nos) culture(s) d'origine avec la culture française [ou toute autre culture francophone]. Je vous montrerai une carte indiquant un thème ; les joueurs en tête de file doivent essayer de trouver un point de comparaison entre les deux cultures, puis chercher à l'exprimer par un mot clé que je leur demanderai ensuite.

de justifier. La comparaison peut s'appliquer à des différences mais aussi à des similitudes. Par exemple, si je vous dis « Relations entre les sexes » vous pourrez me dire « bises », puis expliquer qu'en France deux hommes peuvent se faire la bise tout naturellement s'ils sont amis tandis que dans votre pays cela se fait aussi ou cela ne se fait pas.

Le premier à proposer un mot clé remportera la carte du moment que si son commentaire est jugé satisfaisant ; ses adversaires devront lui faire une belle révérence, chacun à sa manière [joindre le geste à la parole et faire deux ou trois révérences différentes, par exemple une profonde courbette, une révérence de danseuse classique, une discrète inclinaison de tête]. Puis les uns et les autres iront à la queue. L'équipe qui aura réuni le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie aura gagné.

- Lancer le jeu : lire à voix haute le contenu des cartes, une par une, en les montrant aux joueurs en lice ; donner la carte au joueur qui a répondu en premier et dont la réponse est jugée satisfaisante ; rappeler au besoin à ses adversaires qu'ils doivent faire leur révérence.

- Une fois les cartes épuisées, demander à chaque file de compter le nombre de cartes qu'elle a réussi à accumuler collectivement et désigner l'équipe gagnante.

► Remarques sur l'exploitation pédagogique

Ce jeu convient particulièrement à la systématisation et au réinvestissement, mais il peut aussi être utilisé pour la sensibilisation, la conceptualisation et l'évaluation formative.

Lorsque le jeu est proposé pour une activité de conceptualisation, il est possible qu'aucun des joueurs en lice ne parvienne à trouver la réponse juste. Dans ce cas, ils font tous leur révérence et vont à la queue, puis la même question est posée aux joueurs suivants, jusqu'à ce que quelqu'un trouve la bonne réponse. Voir un exemple dans la variante grammaticale suggérée ci-dessous.

On pourrait simplifier la consigne de l'exemple d'application en supprimant la partie concernant le mot clé ; néanmoins, les réponses longues conviennent mal à ce jeu basé sur la rapidité. Par ailleurs, en cours de jeu, on évitera de commenter longuement les réponses ; elles pourront faire l'objet d'une discussion ultérieure.

Le corpus peut inclure un nombre illimité de cartes ; le jeu s'arrêtera alors soit au bout d'un temps donné, soit lorsque l'animateur le jugera pertinent (par exemple, lorsque la règle à découvrir semble maîtrisée par la plupart des joueurs et que le moment est venu d'explicitier l'apprentissage).

Si les joueurs cèdent à la tentation de souffler des réponses, il faut rappeler que cela n'est pas interdit mais qu'il n'est pas défendu non plus de reprendre une proposition soufflée par une autre équipe.

Il convient que la consigne de la révérence soit respectée (dans le cas des plus timides, une inclinaison de tête peut suffire, tandis que les plus extravertis esquisseront une révérence exagérée). C'est dans ce gage que réside en grande partie l'attrait du jeu.

En cas de controverse (par exemple, lorsque le joueur qui parle en premier ne donne pas une réponse satisfaisante ; ou lorsque la réponse est remise en question par le groupe), l'animateur peut choisir soit de jouer le rôle d'arbitre, éventuellement à l'aide du groupe ; soit de mettre de côté la carte correspondante.

Quelques suggestions de variantes



Pour réduire la difficulté du jeu : pour réduire le niveau de difficulté des réponses, on peut travailler à partir d'un corpus de consignes appelant des répliques mieux circonscrites (par exemple, « Citez une ville francophone et non française », « Par quel geste un Français exprimera-t-il son incrédulité ? », « Quelle formule peut-on utiliser pour prendre congé dans un courriel professionnel ? », etc.).



Pour augmenter la difficulté du jeu : on peut choisir des corpus plus spécialisés ou ajouter des contraintes linguistiques et/ou langagières pour la formulation des réponses, voire proposer des tâches simples et rapides à réaliser (« Ferme une fenêtre »/« Trouve un objet rayé dans la pièce »/« Va chercher ton livre et ouvre-le à la page 4 », etc.).



Pour varier le niveau de langue requis : on peut et on doit choisir des corpus adaptés au niveau de langue du public visé. Les réponses étant généralement très courtes, ce jeu est applicable dès les premières heures d'enseignement. Avec des débutants, on pourra par exemple poser des questions très simples de la vie quotidienne (« Comment tu t'appelles ? » ; « Quel âge as-tu ? » ; « Que fais-tu dans la vie ? »...). On peut aussi montrer des images et interroger les joueurs. Par exemple, avec des images illustrant les prépositions, demander « Où se trouve le chat sur cette image ? » ; ou, avec des images illustrant des actions de la vie quotidienne, inviter les joueurs à formuler des phrases pour les décrire.



Pour faire travailler la réception orale : on peut travailler sur un corpus de devinettes. On peut aussi faire écouter un document sonore ou encore visionner un document audiovisuel, puis poser des questions de compréhension.

