



REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE ABBAS LAGHROUR - KHENCHELA



Faculté des lettres et langues étrangère
Département : de français
Spécialité : langue appliquée

TITRE DE MEMOIRE

*Le ludique comme support didactique
dans l'enseignement/Apprentissage
des mots en FLE, cas de la 4ème année primaire
école KRRAZI Saadi khenchela*

**Mémoire présenté au département de littérature et langue françaises
Pour l'obtention du diplôme de Master**

Présenté Par:

○ KADA Louiza

Les Membres Du Jury

Dirigé par : BENHAFSSI Dalila M.A.A

Examinateur: OUELD AMMAR Hassina M.A.A

Président : BOUDJELLEL Hacene M.A.A

**Année Universitaire
2016/2017**

Remerciements

*Mes remerciements vont en premier lieu à ALLAH
Tout puissant qui a illuminé mon chemin de la lueur du
savoir
et de la science et pour la volonté, la santé et la
patience.*

*Tout d'abord, je tiens à remercier ma collègue Mm ben
BEBHAJSSI Dalila d'avoir m'encadrer. Je la remercie
pour ses conseils, ses orientations,
ses éclaircissements, sa disponibilité.*

*Je remercie également mes collègues enseignants pour
leur soutien et compréhension.*

*Je remercie aussi ma famille de sa patience et de son
soutien moral lors de la réalisation de ce travail.*

*Mes plus remerciements vont aussi aux membres du jury
pour l'intérêt qu'ils ont porté à mon travail.*

*Et enfin je veux remercier tous ceux qui m'ont aidé de
près ou de loin dans l'élaboration et la finalisation de ce
travail.*

Dédicace

*A ma famille qui m'a toujours témoignée son affection et
apportée réconfort et aide à tout moment*

*A la prunelle de mes yeux, mes parents à qui je leur dois
mon éducation, «je prie Dieu pour les protéger et les
garde pour moi.*

*A tous mes enseignants de la faculté de français ; qui ont
assuré ma formation durant mon cursus universitaire*

À mes frères et sœurs, À mes chères amies

*À tous ceux qui ont contribué de près ou de loin pour
la réalisation de mon travail*



Table de matière

Partie théorique

Introduction générale.....	01
Chapitre I : Le ludique dans l'enseignement/apprentissage de FLE à l'école primaire.	
Introduction.....	06
I-1- Enseignement/Apprentissage du FLE en Algérie	06
I-2- Le Jeu en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire.....	07
I-2-1- Définition et historique.....	07
I-2-2- Les composants qui interviennent en jeu de classe.....	09
I-2-2-1- Le jeu ludique.....	09
I-2-2-2- Le jeu éducatif.....	09
I-2-2-3- Le jeu pédagogique.....	09
I-2-3 Rôles et intérêts des activités ludiques en classe de FLE.....	10
I-2-3-1 Le jeu, source de motivation.....	11
I-2-3-2 Le jeu, aide à acquérir des compétences.....	12
I-2-3-3 Le jeu, facteur d'acquisition.....	13
I-2-4- Les fonctions du jeu en classe.....	14
I-2-4-1- La découverte et la recherche.....	14
I-2-4-2- L'entraînement et la consolidation.....	14
I-2-4-3- L'application et la création.....	14
I-2-4-4- La communication.....	14
I-2-4-5- L'évaluation.....	14
I-2-5- Quels jeux pour la classe de FLE	15
I. 2. 5. 1 Le jeu linguistique.....	15
I. 2. 5. 2 Le jeu communicatif.....	15
I. 2. 5. 3 Le jeu de créativité.....	15
I. 2. 5. 4 Le jeu culturel.....	15
I-2-6- Les activités à caractère ludique dans le manuel de français de la 4 ^{ème} année primaire.....	16
I-3- La pédagogie adaptée selon le développement cognitif de l'enfant.....	16
Conclusion.....	19
Chapitre II : L'enseignement/apprentissage du vocabulaire au primaire en classe de FLE.	
Introduction.....	21
II-1- Le vocabulaire et les concepts qui lui sont associés.....	21
II-1-1 Vocabulaire.....	21
II-1-2 Lexique.....	22
II-1-3 Lexique et vocabulaire : quelle distinction?.....	23
II-1-4 Que veut dire exactement « Connaître un mot »?.....	23
II-1-5 Vocabulaire actif et vocabulaire passif: quelle distinction ?.....	24
II-2- Enseignement du vocabulaire.....	25
II-2-1 Pourquoi et quel vocabulaire enseigner?.....	25
II-2-2 l'enseignement du vocabulaire en 4 ^{ème} année primaire.....	26
II-2-3 L'objectif du programmer de la 4 ^o année primaire.....	27
II-3- L'apprentissage du vocabulaire.....	27
II-3- 1 Les objectifs d'apprentissage.....	28
II-3- 2 Les étapes du processus d'apprentissage du vocabulaire.....	29
II-4- La stratégie:.....	30
II-4- 1 Stratégies pour enseigner le vocabulaire.....	31
II-4- 2 Les techniques qui favorisent la mémorisation.....	31
II-4- 3 Pyramide des besoins humains, selon A.maslow.....	32
Conclusion.....	34

Partie pratique

Chapitre I : Conditions générale du cadre pratique

Introduction.....	37
I-1- Description de l'enquête et l'expérimentation.....	37
I-1-1 Présentation de l'enquête.....	37
I-1-1-1 La méthode utilisée.....	38
I-1-1-2 Le choix de questionnaire.....	38
I-1-1-3 Lieu de l'enquête.....	38
I-1-1-4 Le public visé.....	39
I-1-2 Présentation de l'expérimentation.....	39
I-1-2-1 La méthode utilisée.....	40
I-1-2-2 Lieu de l'expérimentation.....	41
I-1-2-3 Le public visé.....	41
I-1-2-4 Matériel utilisé.....	41
I-2 Description des séances en classe.....	41
I-2-1 Description des séances en classe (groupe A).....	42
I-2-1- Pré Test.....	42
I-2-1 Séance : 01.....	42
I-2-1-1 Activité -01.....	42
I-2-1-2 Activité -02.....	43
I-2-1-3 Activité -03.....	43
I-2-2 Séance : 02.....	44
I-2-2-1 Activité -04.....	44
I-2-2 Description des activités ludiques (groupe B).....	44
I-2-2 Test.....	44
I-2-2-A Séance : 01.....	45
I-2-2-1 Activité -01.....	45
I-2-2-2 Activité -02.....	46
I-2-2-3 Activité -03.....	47
I-2-2-B Séance : 02.....	48
I-2-2-1 Activité -04.....	48
Conclusion.....	49

Chapitre II : Analyses et interprétations des résultats

Introduction.....	51
II-1 Analyse et interprétation les résultats de l'enquête.....	51
a- Analyse de résultats.....	51
b- Interprétation des résultats.....	51
II-2 Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation.....	61
a- Analyse les résultats.....	61
b-Interprétations des résultats.....	61
Conclusion.....	65
Conclusion général.....	67

Bibliographiques

Annexes

Résumé



Introduction Générale

Introduction

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous les didacticiens du système éducatif.

L'enseignement du français langue étrangère a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer. Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* »¹ Notons que la priorité est donnée à la langue orale et à la communication. Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : Comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

Apprendre à s'exprimer à l'oral est une compétence qui n'est pas facile à faire acquérir à l'école par les enseignants de la langue étrangère, surtout, si l'apprenant ne possède pas des pré-acquis nécessaires lui permettant de s'exprimer et de communiquer. Compte-tenu de la nécessité de connaître des mots pour pouvoir communiquer (compétence importante pour un usage correct de la langue étrangère), l'acquisition du vocabulaire - souvent négligée si nous la comparons avec la grammaire ou encore la conjugaison - est devenue un des plus importants sujets traités dans le domaine de l'apprentissage des langues, vu son rôle primordial dans la communication.

Suite aux observations menées dans le cadre d'une pré-enquête, nous avons noté une relative absence de médiation entre l'apprenant et la langue. Ce que nous avons souligné c'est l'insuffisance des moyens et /ou techniques pouvant aider l'apprenant dans la construction de son savoir. Nous insinuons par cela le fait de développer et de consolider chez les jeunes apprenants des connaissances passives de mots nouveaux (c'est-à-dire comprendre le sens des mots) et leurs connaissances actives (savoir les employer dans des contextes différents), parce que c'est à travers l'intégration de nouveaux acquis dans certaines situations que l'enfant montre qu'il en a bien saisi le sens de la nouvelle information.

Nous pensons qu'il est important de varier les supports pour rendre les activités attractives. D'où ces interrogations qui s'imposent : **En quoi le recours à des activités ludiques peut-il faciliter l'acquisition des sens des mots en FLE chez les apprenants de 4^{ème} année primaire ?**

¹ Christelle.D.La compréhension orale au collège www.cndp.fr/themadoc/anglais/doc/a-day.pdf.

Dans notre travail de recherche, nous nous intéressons à de jeunes apprenants du français langue étrangère 4^{ème} année primaire et leur accès au sens des mots par les moyens ludiques que nous proposons.

Nous supposons que l'utilisation du support ludique qui va du jeu au conte, à la BD... peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère, ici "le français", comme il peut contribuer à acquérir des compétences langagières par le biais d'une meilleure mémorisation de sens. Le jeu en temps qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire. Nous proposons l'activité ludique comme technique qui peut aider le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent.

- Le jeu ludique, conduit de façon méthodique, pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser peu à peu l'usage.

- Le jeu pourrait créer un climat harmonieux pendant les moments d'apprentissage de la langue à partir de l'équilibre entre la tension et la détente en classe de FLE.

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Des son jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux- conte- dessin...) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que La créativité et l'imagination. Elles représentent également un moyen d'expression qui sollicite l'échange de connaissances, de propos et de mots. L'enseignant y trouve également un appui qui l'aidera dans son enseignement. Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouveaux savoirs.

En effet des auteurs comme J.M.Caré, E.Debyser, H.Augé, S.Halliwell, N.De.Grandmont et d'autres proposent des jeux dans la classe de langue. Tous ces facteurs nous ont encouragés à choisir l'activité ludique comme moyen didactique à utiliser en classe.

Notre préoccupation majeure serait de démontrer à travers ce travail, la manière dont le support ludique pourrait intervenir au près des apprenants dans leur apprentissage du vocabulaire.

Pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une expérimentation : Le questionnaire, destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la wilaya de khenchela, et l'expérimentation élaborée avec des élèves d'une classe de 4^{ème} année primaire à l'école Karrazi Saadi, Située au centre ville de la willaya de Khenchela .

Les informations collectées vont nous permettre de valider ou de corriger nos idées et nos hypothèses quant à l'utilisation du jeu et donc des activités ludiques en classe de langue française..

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de quatre chapitres :

Le premier chapitre est consacré à un balisage conceptuel et/ou un cadre théorique. Nous nous y intéressons d'abord aux notions d'activité ludique en temps que support didactique, en premier lieu nous présentons les différentes définitions données quant à ce type d'activités et aussi abordé les rôles, intérêts et les fonctions du jeu en classe et les activités à caractère ludique dans le manuel de français de la 4^{ème} année primaire. En second lieu, nous présentons quelques idées suggérés par des spécialistes dans le domaine de la didactique comme celle de la pédagogie adaptée selon le développement cognitif de l'enfant d'après Piaget.

Le deuxième chapitre, nous avons ouvert un accès sur le vocabulaire et les concepts qui lui sont associés ainsi porte sur l'enseignement/apprentissage, de stratégie et mode d'apprentissage du lexique chez l'enfant en français langue étrangère au primaire.

Le troisième chapitre Nous avons parlés sur les conditions générales du cadre pratique qui comprend la description de l'enquête et l'expérimentation.

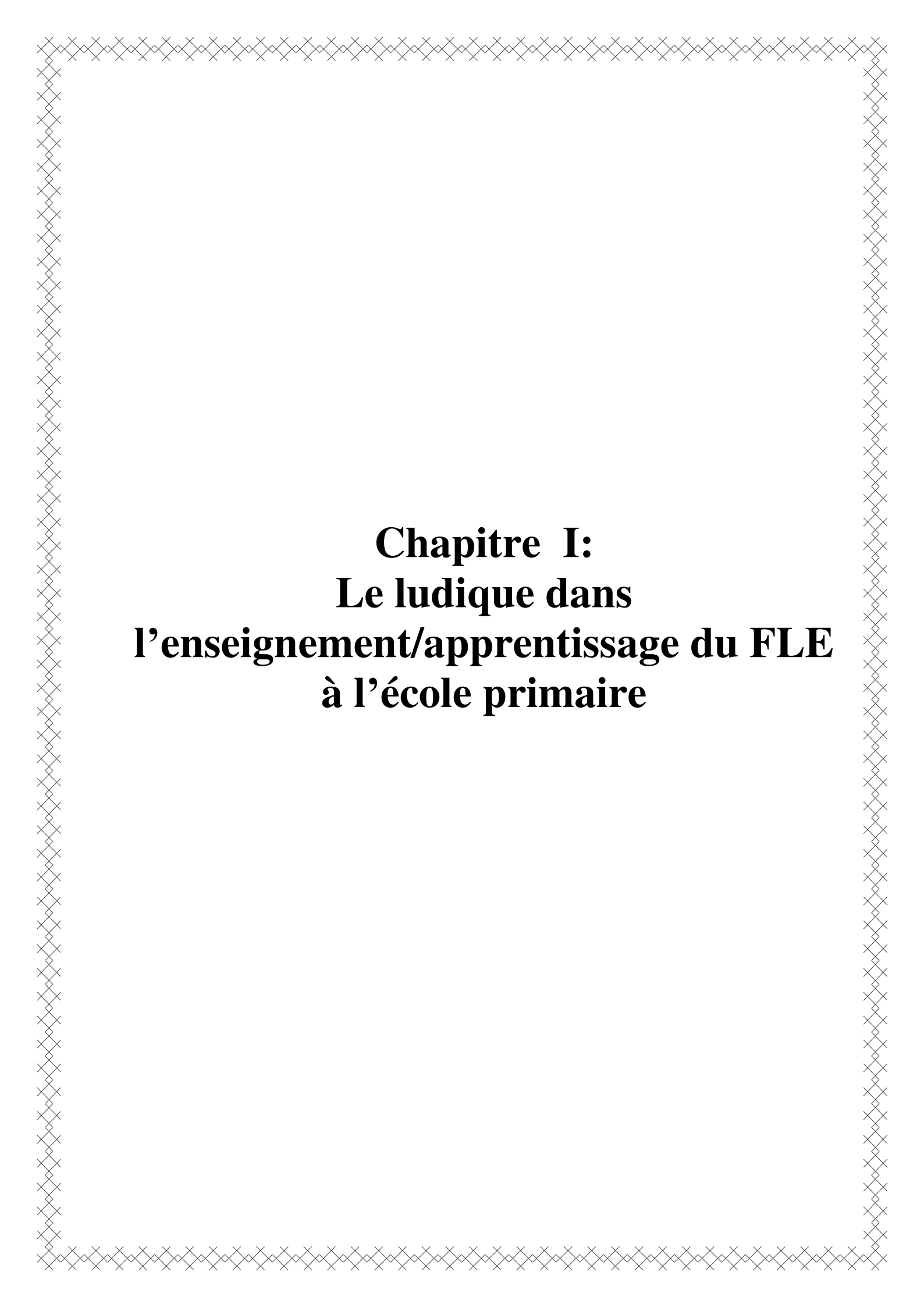
Quatrième chapitre est réservé à l'analyse des données du terrain, ce chapitre comprend deux volets.

Dans le premier volet, nous analyserons les résultats collectés suite au questionnaire proposé aux enseignants du cycle primaire.

Dans le deuxième volet, nous rendrons compte de l'utilisation des activités ludiques avec des apprenants de 4^{ème} année primaire. Nous avons choisi une méthode expérimentale qui sera fondé sur le comportement des apprenants avant et après l'application des jeux. Tous les résultats obtenus sont analysés, interprétés et suivis d'une synthèse.



Partie théorique



**Chapitre I:
Le ludique dans
l'enseignement/apprentissage du FLE
à l'école primaire**

Introduction :

Le jeu existe depuis la nuit des temps, mais il a connu son apogée en classe qu'en 20^{ème} siècle, il est devenu un allié au maître, un moyen privilégié pour tester les connaissances des enfants.

L'activité ludique, présente en classe de langue participe dans les processus d'apprentissage. Il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y a d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour compenser le temps libre.

Jérôme Bruner² souligne l'importance du jeu, qui trouve en lui un lieu d'une assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction et d'où surgit la nomination et le langage.

Dans le système éducatif Algérien, l'activité ludique à repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, des saynètes, des théâtres, dont le but est de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

Dans le système éducatif Algérien, l'activité ludique à repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, des saynètes, des théâtres, dont le but est de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

Dans cette partie, nous commencerons par donner une définition au jeu, son rôle, ses fonction et particulièrement son importance dans l'enseignement / apprentissage du FLE. Nous nous interrogerons sur le rôle que l'activité ludique peut accomplir dans l'apprentissage des mots en langue étrangère.

I.1 Enseignement/Apprentissage du FLE en Algérie précisément au primaire :

La recherche a connu beaucoup ces dernières années, de progrès dans le domaine de l'observation des faits linguistiques, et c'est dans le cadre didactique et pédagogique que s'inscrivent les premières réflexions au sujet de l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.

² Bruner Jérôme, comment les enfants apprennent à parler, collection : éducation culture ,2000.

La création du système éducatif en Algérie s'est matérialisée à une cadence rapide depuis l'indépendance. On assiste actuellement à un ensemble de sous systèmes qui est en voie d'être complètement changé. On ne peut effectivement, nier le rôle important que joue ce système qui jouit d'une influence remarquable sur les aspects socioculturels et socio-économiques de la réalité algérienne.

La pratique du français langue étrangère en Algérie a sa place particulière, surtout que l'Algérie pour des raisons historiques a un chiffre important de locuteurs qui maîtrisent cette langue.

Pour cela l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants de primaire, où l'école applique à travers un contrat didactique d'un système d'enseignement qui amène l'enfant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence soit à l'oral ou l'écrit ;qui lui prépare à son futur vie d'adulte et ses activités sociales.

I. 2 Le Jeu en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire

L'école primaire de notre jour adapte souvent une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage, à cause de leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes qui engendrent une bonne source de motivation et permettent à l'enfant d'apprendre par plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité ,l'affection, la détente et l'imaginaire.

C'est un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE en tenant compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs, psychologiques, des apprenants.

Les pratiques ludiques son diverses, dessin, chant, théâtre, jeu...etc. Notre recherche se focalise sur le jeu comme méthode d'apprentissage des mots en FLE au primaire.

I. 2. 1 Définition et Bref historique

Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII^{ème} siècle, le jeu avait le sens opposé du sérieux, il a été souvent lié aux notions de divertissement gratuit et de détente, et les notions de l'effort et l'utilité sont toujours rattachés aux métiers et à toutes activités sérieuses. En plus à cette époque le jeu était lié soit à l'enfant, dont la considération était moins importante que celle de

nos jours ou bien au jeu de hasard, notamment jeu d'argent négativement réputé. Il faudrait attendre la Renaissance pour pouvoir l'utiliser dans les pratiques pédagogiques, dans les écoles religieuses et dans les éducations de petits princes ; les éducateurs utilisaient le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin. C'est beaucoup plus tard, à l'époque Romantique qu'on a abandonné la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient ainsi une activité sérieuse dans la mesure où il contribue à un développement naturel de l'enfant.

Le Jeu selon le dictionnaire Latin Français « *jeu, Jocus ; plaisanterie, badinage, Joca ; le plaisant, Per Jocum ; en plaisantant* ». ³

Le Jeu selon le Petit Robert « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». ⁴

Selon le dictionnaire didactique « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* ». ⁵

Selon Jean Piaget ; psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique. « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* » ⁶. en 1977.

Selon Nicole De Grandmont ; orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique, les enfants différents. « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique .donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* » ⁷ en 2005-2007.

Donc le terme "jeu" sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est privilégiée par l'enfant, source de plaisir et outil de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

³ Dictionnaire Latin Français

⁴ Le Petit Robert dictionnaire.

⁵ CUQ, jean -pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.p106.

⁶ <http://www.pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>

⁷ N Grandmont CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, Op, Cit , p 208

I. 2. 2 Les composants qui interviennent en jeu de classe

Le jeu pour un enfant dans son sens général est un moyen de plaisir intrinsèque venant de l'apaisement et la détente d'une tension, l'enfant joue par plaisir à son rythme et selon ses tensions et non pas parce que on lui commande. « *Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et de l'espace* »⁸.N Grandmont.

Donc le jeu est totalement lié à son aspect ludique (liberté, plaisir et sans commandement).ces caractéristiques de jeu ne peuvent pas être appliquées en classe, car à l'école il y a des règles à suivre, si on va jouer en classe c'est pour apprendre et même l'enseignant ne peut pas utiliser ce jeu par peur d'être traité en tant qu'une personne qui fuit ses tâches et qui n'apprend rien à ses élèves, la chose qui impose que le jeu en classe sera différent et qui interviendra d'une manière éducative suivant une pédagogie adéquate aux compétences visées par rapport au niveau des apprenants en gardant toujours l'aspect ludique du jeu.

Le jeu en classe intervient selon trois composantes en même temps.

I. 2. 2. 1 Le Jeu ludique : Un jeu doit être ludique, pour permettre à l'enfant de mieux s'intégrer, et développer en lui un sentiment de plaisir et une sensation de joie. Le jeu exploite la découverte des connaissances par une action ludique, il provoque aussi la motivation intrinsèque à l'apprentissage et à l'accomplissement des tâches.

I. 2. 2. 2 Le Jeu éducatif : L'intervention éducative est le premier pas vers la structuration de jeu, pour que ce dernier favorise l'apprentissage d'ordre intellectuel et affectif. Le jeu éducatif permet l'apprentissage de la compréhension des notions et des concepts ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances, c'est un facilitateur de la structuration de la pensée, comme il aide aussi le développement des connaissances et des habitudes chez l'enfant.

I. 2. 2. 3 Le jeu pédagogique : est axé sur le devoir d'apprendre aux élèves et le plaisir de performer, il sert avant tout à vérifier et à renforcer les compétences chez l'enfant, le composant pédagogique du jeu génère habituellement un apprentissage précis, il fait habituellement appel à la pensée convergente pour atteindre un objectif visé.

⁸ N Grandmont CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *ibid*,208.

Nous avons proposé le schéma suivant (figure : 1) pour illustrer les composants qui interviennent pendant le jeu en classe

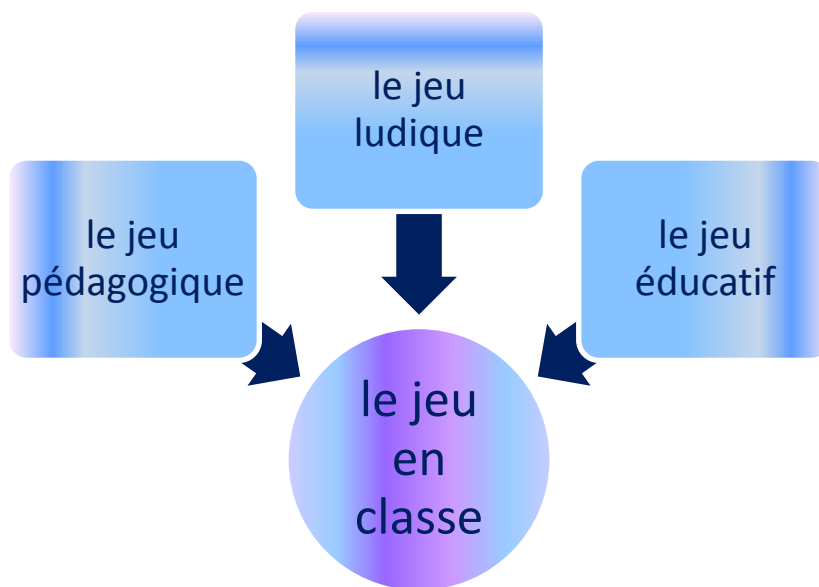


Figure N°1 : Le jeu en classe

I. 2. 3 Le Rôle et intérêt des activités ludiques en classe de FLE

Pour beaucoup de personnes, le jeu est perçu comme un simple divertissement et qui s'oppose catégoriquement à la notion du travail. Mais chez l'enfant, le jeu est le travail de l'enfant. C'est son « laboratoire » dans lequel, il peut comprendre comment fonctionnent certaines choses, comment doit-il réagir face à différentes situations. Le jeu peut mener, en effet, au travail car il y a un parallèle entre le jeu et le travail. Patrick Faugère, un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes(1994) que « *l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels* ». Il ajoute aussi « *Le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail [...] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer.* »⁹ Donc on peut dire que nous pourrions tirer profit de la situation du jeu et exploiter le bonheur ressenti par l'enfant au moment du jeu en le mettant au service de l'apprentissage. C'est à l'enseignant de proposer un climat, des activités de classe engageant à la fois l'intelligence et l'émotion, le cognitif et

⁹ Patrick Faugère, un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes(1994)

l'affectif. L'intérêt essentiel du jeu reste à placer les élèves dans des situations de communication aussi authentiques et naturelles que possible.

Roger Caillois trouve également que « *Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire. Il devient à ce point structuré qu'on y contacte une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu* »¹⁰. Le jeu devient synonyme de travail.

I. 2. 3. 1 Le jeu, source de motivation :

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout du plaisir et cela constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des élèves, qui trouvent plaisir à être en classe. Le jeu ne peut qu'aiguiser leur curiosité ; plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

Lorsqu'on joue, on travaille sans en avoir l'impression. L'auteur Susan Halliwell parle d'un « apprentissage indirect » et précise que « *Les jeux sont bien davantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches troues en fin de cours ou comme une récompense après un 'vrai travail'. Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue.* »¹¹ (Halliwell, 1995,6).

Il est important de préciser qu'en classe de langue et surtout au moment des premiers apprentissages, tout est complètement nouveau et différent. Ainsi, des jeux qui seraient puérils ou ennuyeux dans la langue maternelle ne seront pas forcément vécus comme tel dans la langue étrangère. Ils pourront même valoriser l'élève qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Le jeu va aider et encourager l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant. Le jeu arrive à dédramatiser les situations d'apprentissage.

¹⁰ Roger Caillois, Les jeux et les hommes(1958).

¹¹ Susan Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6

Nous ne pouvons, dans ce cas, dissocier plaisir et travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère auquel l'enfant participe activement. Cela implique que les "règles du jeu" sont acquises et respectées par les élèves : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

Weiss(1983,p8) note que le jeu « *peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement* ». ¹²

I. 2. 3. 2 Le jeu, aide à acquérir des compétences :

Lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problèmes de langue. L'enfant ose parler, essaye, se trompe, réessaye. Toutes les barrières entre individus tombent et la communication s'établit dans un esprit de coopération ou de compétition entre membre d'un groupe dans un climat de confiance et de sécurité. En effet, le plaisir de parler naît, chez l'élève, à partir des situations de communication variées et ludiques. Susan Halliwell précise que l'élève doit avoir une véritable raison qui le pousse à communiquer « *Cela n'intéresse personne de raconter à quelqu'un ce qu'il sait déjà : « she's wearing a red dress » (elle porte une robe rouge) n'a aucun intérêt si l'enseignant et l'enfant le voient sur la même image* » ¹³ donc il est utile de créer des situations qui mènent l'enfant apprenant à communiquer.

Martine Kervran insiste sur ce point « *Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...]. Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle* ». ¹⁴

Il serait donc impossible de ne pas travailler sur l'oral ou l'écrit puisque la fonction d'une langue est de pouvoir communiquer : il faut être capable de comprendre et de se faire comprendre. Le jeu pourrait être dans ce cas un excellent moyen pour y parvenir. Faire associer les mots aux actions et aux gestes correspondants permet de bien retenir les notions étudiées.

¹² Weiss F, jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique », Hachette, 1983.

¹³ Susan Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6

¹⁴ Martine Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, éd : Bordas, 2002

Dans son ouvrage : *Les enfants et l'enseignement des langues étrangères*. Charmian O'Neil explique le pourquoi : « *On a souvent eu l'occasion d'insister sur les liens entre l'activité et l'acquisition linguistique chez les enfants (...). Dans certains matériaux pour enfant on note d'ailleurs une tendance à insister de façon beaucoup plus nette et plus motivée sur les aspects kinésiques de l'apprentissage, sur la nécessité de l'implication physiques dans toute activité en langue étrangère* »¹⁵. Donc la langue représente un outil pour atteindre un but.

I. 2. 3. 3 Le jeu, facteur d'acquisition.

A la fois source de motivation et de communication, il est aussi un facteur d'acquisition. « *S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatisme)* »
« *Pour améliorer l'aisance dans le maniement de la langue* »¹⁶ (Décuré, 1994,p16)

Il existe un lien entre « jeu » et « mémorisation » : « *L'expérience se personnalise et donc se mémorise mieux car la personne est impliquée* »¹⁷ (Décuré,1994,p 21).

Quand à Weiss (1983, p, 8). « *Les jeux et les exercices de créativité* »¹⁸ permettent aux apprenant « d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris. Cette utilisation nouvelle et personnelles constitue un palier capital dans tout apprentissage, palier qu'il est souvent difficile d'atteindre à l'aide des exercices courants proposés par les différentes méthodes.

A travers l'action l'apprenant arrive à mémoriser mieux, il s'implique profondément dans ses expériences ; il joue, échoue et rejoue de nouveau. La répétition qui se fait naturellement de structures aide l'apprenant à fixer l'information dans sa mémoire. Les activités ludiques représentent une amorce très utile au travail.

¹⁵ Charmian O'Neil, *les enfants et l'enseignement des langues étrangères*, Didier,1993 ,p239

¹⁶ DÉCURÉ, Nicole, Françoise FRAGER & Elizabeth ALI. *Help! Exercices et Jeux pour la classe d'Anglais*. Toulouse: CRDP. 1985

¹⁷ DÉCURÉ, Nicole, Françoise FRAGER & Elizabeth ALI. *Help! Exercices et Jeux pour la classe d'Anglais*. Toulouse: CRDP. 1985

¹⁸ Weiss F, *jeu et activités communicatives dans la classe de langue*, collection « Pratique pédagogique », Hachette, 1983

I. 2. 4 Les fonctions du jeu en classe

Le Jeu est une activité essentielle pour l'enfant c'est une « *assimilation du réel* ». À notre époque c'est reconnu que le jeu est un facteur important dans l'acte d'apprentissage, sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe. Le jeu permet :

I. 2. 4. 1 La découverte et la recherche

Le jeu lui même pour l'enfant est un nouveau matériel à découvrir, il lui exige de chercher un but possible à atteindre à partir de ses modes de fonctionnement, cela l'oblige de chercher les solutions convenables pour arriver à son but.

I. 2. 4. 2 L'entraînement et la consolidation

Le jeu a un caractère répétitif qui permet à l'enfant de s'exercer en mémorisant sans se lasser grâce a son aspect ludique, le jeu a la capacité de mobiliser les compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises.

I. 2. 4. 3 L'application et la création

Le jeu est l'un des moyens d'apprentissage des nouveaux concepts en classe, mais c'est aussi le champ de la mise en œuvre des compétences précédemment acquises par l'enfant, qu'il va les adapter à chaque jeu (des situations nouvelles) chose qui demande la créativité de l'enfant.

I. 2. 4. 4 La communication

La communication verbale ou non est toujours présente au sein d'un jeu, qu'elle soit collective par des échanges oraux ou même individuelle par des interventions ; dans tous les cas l'enfant va s'exprimer sur ce qu'il fait ou sur ce qu'il est en train de faire, pour participer ,pour préciser sa démarche ou pour dire sa satisfaction ,ou bien pour exposer ses difficultés.

I. 2. 4. 5 L'évaluation

L'observation de l'enfant en train de jouer donne l'occasion à l'enseignant de l'évaluer, le jeu est un indicateur sur les compétences des enfants il informe sur le degré de leurs acquisitions. À partir de l'évaluation l'enseignant peut vérifier si les objectifs visés dès le début sont atteints.

I. 2. 5 Quels jeux pour la classe de FLE ?

I. 2. 5. 1 Le jeu linguistique

Ce genre de jeu a été laissé longtemps à l'écart parce que le langage était prisonnier par la linguistique structuraliste et fonctionnelle .ce jeu a vu le jour dans le milieu des poètes et des littéraires.

Le jeu linguistique en classe de FLE permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Il ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique.

I. 2. 5. 2 Le jeu communicatif

La didactique des langues étrangères a exposé ces dernières années une conclusion de recherche qui impose de surpasser l'accès sur les jeux linguistiques et avancer vers une prise en considération des jeux d'interaction (jeu communicatif), c'est dans cette perspective que le jeu a une dimension ludique, cognitive, formative, et socialisante. Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue, par la parole, l'élève communique avec ses camarades et son enseignant.

Certains chercheurs parlent de « trou d'information » où deux élèves ont besoin l'un de l'autre dans un jeu, puisque chacun d'eux a l'information que l'autre en a besoin.

I. 2. 5. 3 Le jeu de créativité

Le jeu de créativité, c'est un jeu qui engage la personnalité de l'élève, sa créativité d'utiliser le langage, ainsi son habilité d'imaginer des situations d'énonciation. En motivant l'enfant par un exemple et en lui donnant un temps pour réfléchir dans une atmosphère de plaisir et de détente, l'enfant peut prouver beaucoup de créativité dans ses interventions en classe.

I. 2. 5. 4 Le jeu culturel

Ce jeu est une source d'enrichissement de la culture de l'enfant, Il permet une ouverture de l'esprit de l'apprenant dans la découverte de son monde et celui des autres. Par

ailleurs le jeu culturel en classe développe la capacité d'assimilation orale des informations chez l'enfant.

I. 2. 6 Les activités à caractère ludique dans le manuel de français de la 4^{ème} année primaire

Le manuel présent propose des textes à caractère ludique. En fait, les textes proposés pour la lecture sont accompagnés d'images. La dimension ludique de ces textes facilite la tâche de lecture. Par là, la lecture devient un plaisir. Notons que les questions qui suivent ces documents sont des pistes proposées pour les enseignants.

Nous nous basons dans l'analyse du manuel de français de la 4^{ème} année primaire sur les activités à caractère ludique. On peut répartir ces activités proposées en quatre catégories. La remarque que nous pouvons faire à la lecture de ce manuel est la présence de ce type d'activités, mais d'une façon non équilibrée.

D'abord, la bande dessinée, ce type d'activités permet non seulement le développement de la compétence orale, mais aussi le développement de la compétence écrite à travers la transposition en version écrite des paroles des personnages. Ce type d'activités occupe une place assez restreinte dans ce manuel.

Ensuite, les jeux de mots, ce type d'activités permet le développement de la compétence phonétique et culturelle des apprenants, et assure l'interaction en classe. Ces activités occupent une place très importante dans le manuel.

Concernant la troisième catégorie, poème et comptines, ces activités permettent d'exposer les apprenants aux sons et à la prosodie. Le manuel consacre tout un projet didactique pour les comptines et les poèmes dont la compétence visée est la lecture et l'écriture d'une comptine ou d'un poème.

Enfin, les textes à caractère ludique permettent le développement de la compétence de lecture.

I. 3 La pédagogie adaptée selon le développement cognitif de l'enfant

Dans l'optique piagétienne, l'activité mentale correspond toujours au prolongement de l'activité physique, ces deux aspects âge mental -âge physique impliquent une interaction

entre l'enfant et son milieu (dans notre recherche le milieu représente la classe) ; « *ces deux niveaux d'adaptation impliquant une interaction du sujet avec son milieu* »¹⁹ Piaget. La nature de cette interaction prend en considération le niveau de développement cognitif de l'enfant, les caractéristiques de son milieu scolaire sont toujours gérés par une pédagogie adaptée au stade de son développement, Piaget propose quatre facteurs responsables de développement cognitif de l'enfant.

Le premier est nommé la maturation de l'organisme qui est définie comme la mise en place des structures neurologiques sur lesquelles reposent l'activité mentale et les structures du cerveau ; donc ce facteur est important dans la préparation de l'enfant à son acte d'apprentissage.

Le deuxième facteur est l'expérience de l'environnement physique, qui se caractérise par des catégories d'expérience ; l'exercice sous forme de répétition des actions pour consolider le réflexe chez l'enfant, l'expérience physique des objets où l'enfant entre en contact visuel et tactile avec l'objet qui peut être un objet, un instrument ou un jeuetc. Au moment de la manipulation de l'objet, se développe chez l'enfant la notion d'apprentissage et d'acquisition des connaissances.

L'influence du monde et de l'environnement social constitue le troisième facteur de développement de la pensée humaine, et ce sont les interactions éducatives du milieu social qui ont un rôle significatif dans l'éveil cognitif de l'enfant.

Mais Piaget croit que les trois premiers facteurs de développement ne sont pas suffisants à eux même seuls, à cause de leur hétérogénéité qui n'assure pas un résultat cohérent et stable au développement si les facteurs ne sont pas coordonnés entre eux par un tout équilibré .Donc l'équilibration est le quatrième facteur de développement par lequel l'organisme de l'enfant cherche un équilibre en intégrant les données de son milieu pour s'adapter à ses exigences.

On réalise donc que le contact de l'enfant avec son environnement physique à travers la manipulation des objets au sein d'un milieu social, encourageant les interactions éducatives dans un équilibre entre l'activité mentale de l'enfant et la découverte de son milieu, se présente comme l'un des facteurs responsables dans son développement cognitif.

¹⁹ Piaget . J, Le langage et la pensée chez l'enfant : actualité pédagogique et psychologique. Ed Delachaux et Niestlé 1972

Du fait que notre recherche s'intéresse au développement cognitif de l'enfant apprenant en classe primaire, elle se focalise sur la catégorie d'âge de notre public (de 8 à 10 ans).

Dans la théorie piagétienne les deux notions pensée et action sont très proches l'une de l'autre, et la relation entre ces deux change d'une catégorie d'âge à une autre.

Piaget a défini la catégorie d'âge de (6-7 à 11-12) comme la période des opérations concrètes, c'est quand l'enfant acquiert progressivement les différentes opérations Logico-arithmétique (sériation, classification, nombre...) et spatio-temporelles (distance, longueur, surface, durée....) .les acquisitions de ces opérations ne sont possible que lorsqu'elles sont appuyées sur du concret, par exemple l'enfant ne peut pas résoudre le problème du ; le cercle A est plus grand que B et B est plus grand que C ,si les cercles ne sont pas représentés matériellement ou graphiquement ; donc à cette période d'âge l'enfant a besoin toujours de représentations concrètes d'objet pour qu'il y aura une réponse (action).

Piaget explique qu'à ce stade d'âge de l'enfant, la pensée concrète est dépendante de l'action ; parce que jusqu'au seuil de l'adolescence la logique de l'enfant n'est pas encore indépendante de son action et la relation entre la pensée et l'action se réalise seulement sur des réalités concrètes et non pas sur des propositions abstraites. Pour cette raison on remarque souvent que les jouets représentent un bon moyen d'illustration et d'apprentissage pour un enfant de cet âge. «*Jean Piaget (1826-1980) n'est certainement pas le seul qui ait décrit le développement de la pensée humaine sous forme de stades ; certains diront aussi que sa théorie est dépassée parce qu'elle n'inclut pas certains champs du développement* ». ²⁰

Piaget n'a pas décrit le développement cognitif de l'adulte ; mais malgré les critiques qui confirment la citation précédente, la théorie Piagétienne reste la plate forme et la référence la plus sûre de toute recherche sur le développement cognitif de l'enfant faite au XX siècle «*la théorie de Piaget est probablement, au XX siècle, le modèle le mieux articulé du développement de l'intelligence chez l'enfant* ». ²¹

²⁰ CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1990.p 242.

²¹ Ibid., CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, p. 204.

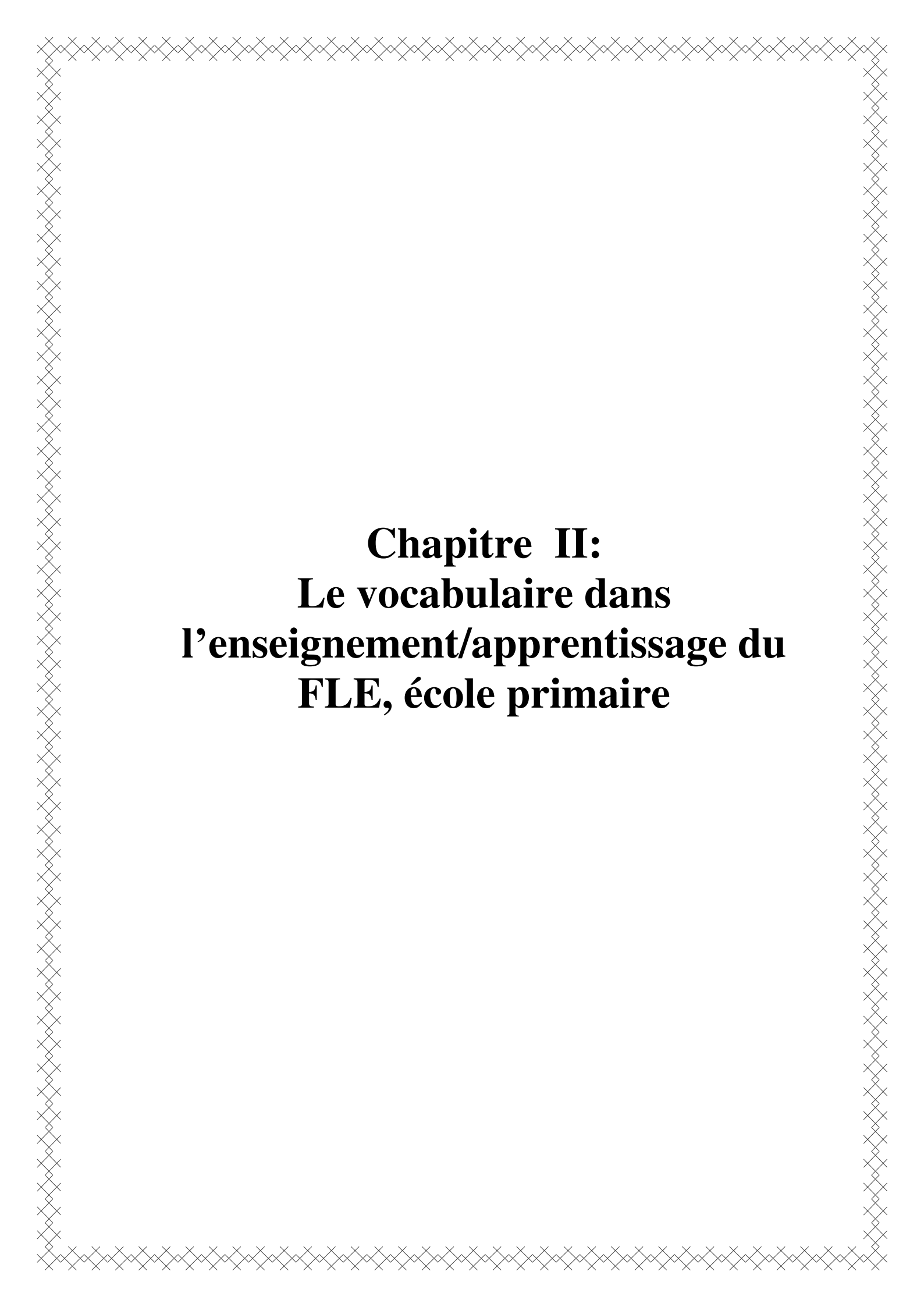
Conclusion :

Nous noterons suite à cette partie qu'elle nous a été utile dans la mesure où elle nous a permis de survoler quelques définitions proposées pour le jeu, d'une part et d'une autre part, elle nous a aidé à mieux cerner l'utilité de l'apprentissage du FLE par les activités ludiques.

Nous avons pu également voire les divers propositions de jeux qui peuvent servir dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère.

Ce deuxième chapitre de notre travail nous amène à se poser quelques questions : est-il déjà utilisé dans nos classes de langue, quel rôle joue-t-il et quelle influence exerce-t-il sur les jeunes apprenants.

L'analyse des données d'une enquête réalisée auprès des enseignants du FLE au primaire et une expérimentation faite avec un échantillon d'apprenants novices donneront peut-être quelques réponses à ces interrogations.



Chapitre II:
Le vocabulaire dans
l'enseignement/apprentissage du
FLE, école primaire

Introduction :

Dans ce chapitre, et dans la deuxième partie intitulée : Le vocabulaire dans l'enseignement apprentissage du FLE école primaire, nous allons tout d'abord définir le terme vocabulaire et les concepts qui lui sont associés, le lexique entre autres, et de signaler la distinction entre les deux puisque très souvent ils sont utilisés l'un pour l'autre.

Dans la deuxième partie intitulée : Enseignement du vocabulaire, nous allons entamer en premier lieu Pourquoi et quel vocabulaire enseigner, puis L'objectif du programme, et plus particulièrement en quatrième année primaire

En troisième lieu, nous nous intéresserons à expliquer le processus d'apprentissage du nouveau vocabulaire.

En dernier lieu, nous citerons quelques stratégies pour enseigner le vocabulaire.

II.1. Le vocabulaire et les concepts qui lui sont associés :

II.1.1. Vocabulaire :

Dans son Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, J-P Cuq (2003 : 246) annonce que « *dans l'usage courant, le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue [...]* ». ²²

D'après Emile Genouvrier et Jean Peytard, dans *Linguistique et enseignement*, le vocabulaire est « *l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte de parole précis* » ²³.

Pour Picoche Jacqueline, dans *Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire* (1992 : 44), c'est : « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données* ». ²⁴

Le vocabulaire définition du dictionnaire : « *Ensemble des termes propres à une activité humaine, à un auteur ; ensemble des mots que quelqu'un utilise effectivement* ». (Larousse 2013: 1462) ²⁵

²² CUQ, J.-P. & GRUCA, I. (2003): *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presses Universitaires de Grenoble

²³ Emile Genouvrier et Jean Peytard, dans *Linguistique et enseignement du français* (1970 : 181),

²⁴ Picoche Jacqueline, dans *Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire* (1992 : 44),

²⁵ *Larousse Maxipoche*, (2013), Editions Larousse, Paris.

En synthétisant toutes ces définitions, nous pouvons dire que les mots utilisés et compris par les locuteurs d'une communauté linguistique forment ce que l'on appelle : vocabulaire.

II.1.2. Lexique :

Le lexique est le trésor de la langue française. Il est composé de tous les mots des différents domaines de l'expérience humaine, représentés en langue.

Selon J-P Cuq (op.cit. : 155) : « *Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social, ou d'un individu...* ».²⁶

D'après Emile Genouvrier et Jean Peytard (1970 : 181), « *Le lexique est l'ensemble de tous les mots qui, à un moment donnée, sont à la disposition du locuteur [...]* ».²⁷

Le lexique définition du dictionnaire : « *Ensemble des mots formant la langue d'une communauté, d'une activité humaine, d'un locuteur, et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue. (Le lexique s'oppose à la grammaire, ensemble des règles permettant de former des phrases à partir des unités lexicales)* » (Larousse 2013 : 803).²⁸

En reprenant les définitions citées plus haut, nous considérons le lexique comme tous les mots de différents domaines de la vie, représentés en langue. Chaque domaine de l'expérience humaine a son propre vocabulaire, qui se distingue des autres domaines, à titre d'exemple : le vocabulaire de la médecine, du droit, de l'économie...etc.

On synthétise par la définition de R. Galisson et D. Coste : « *Le couple lexique / vocabulaire relève assez exactement des oppositions langue / parole (terminologie de F. De Saussure): lexique renvoyant à la langue et vocabulaire à la parole [...]. Le vocabulaire est nécessairement lié à un texte, écrit ou parlé, court ou long, homogène ou composite, alors que le lexique, transcendant au texte, est lié à un ou plusieurs locuteurs. Le vocabulaire d'un texte suppose l'existence d'un lexique dont il n'est qu'une actualisation limitée, un échantillon, c'est-à-dire un sous ensemble* » (Galisson R, Coste D : 317).²⁹

Le terme « lexique » est alors réservé à la langue, tandis que le terme « vocabulaire » est réservé au discours. Alors, le vocabulaire d'un texte, d'un énoncé quelconque de la

²⁶ CUQ, J.-P. & GRUCA, I. (2003): *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presses Universitaires de Grenoble.

²⁷ Emile Genouvrier et Jean Peytard (1970 : 181),

²⁸ Larousse Maxipoche, (2013), Editions Larousse, Paris.

²⁹ (Galisson R, Coste D : 317).

performance n'est dès lors qu'un échantillon du lexique du locuteur ou du lexique de la communauté linguistique.

En effet, L'enseignant ne pourra jamais découvrir la totalité du lexique de son apprenant, raison pour laquelle, dans ce travail, nous utilisons la notion de « vocabulaire » et non pas celle de « lexique », car nous préférons nous référer à la partie plutôt qu'à l'ensemble entier.

II.1.3. Lexique et vocabulaire : quelle distinction?

Dans cet élément, il est souhaitable d'établir la distinction entre lexique et vocabulaire, afin de justifier notre recours à l'usage du terme "Vocabulaire" et non pas à celui de "Lexique" car les deux vocables recouvrent deux notions différentes.

Dans la terminologie courante, la plupart des définitions données par les dictionnaires de la langue française se mettent d'accord sur le fait que vocabulaire et lexique sont deux mots quasi-synonymes étant donné qu'ils présentent « l'ensemble des mots d'une langue » ou « l'ensemble des mots formant la langue d'une communauté » ou également « ouvrage comportant les termes spécifiques d'une discipline » (Larousse Pratique, 2005 : 391-912).

II.1.4. Que veut dire exactement « Connaître un mot »?

Connaître un mot renvoie en fait à des réalités diverses, qui peuvent s'ajouter et se recouper:

- Comprendre le (s) sens du mot.
- Reconnaître ce mot lorsqu'il est utilisé (à l'oral ou à l'écrit).
- Savoir prononcer correctement le mot.
- Savoir orthographier le mot.
- Savoir utiliser à propos le mot en contexte.
- Savoir la/les définitions du mot (sa dénotation, sens et acceptions).
- Savoir exprimer cette/ces définition (s).
- Savoir éventuellement la/les *connotation* (s) du mot.

- Avoir *mémorisé* le mot et sa/ses définition (s) et sa/ses connotation (s).

Idéalement, le locuteur devrait démontrer *toutes* les compétences ci-dessus pour qu'on puisse dire qu'il/elle « connaît » vraiment un mot. En réalité, cette connaissance reste souvent partielle, et une grande partie du lexique n'est activée qu'en reconnaissance (vocabulaire dit « passif »).

Dans ce qui suit, nous allons mettre l'accent sur le vocabulaire utilisé par l'apprenant (vocabulaire actif) et sur le vocabulaire compris et non utilisé par l'apprenant (vocabulaire passif), et nous essayerons de montrer la différence entre les deux.

II.1.5. Vocabulaire actif et vocabulaire passif: quelle distinction ?

La langue maternelle d'un individu bien défini consiste d'un millier de mots que l'on peut appeler un lexique. Parmi tous ces milliers de mots, l'individu va comprendre un grand nombre de mots, mais il va utiliser une petite partie assez restreinte lorsqu'il communique avec son entourage. Nous disons que les mots qu'il utilise effectivement forment le vocabulaire actif, tandis que les autres mots font partie du vocabulaire passif.

Ce lexique n'est à aucun moment complet et statique, mais évolue au fur et à mesure que l'individu apprend et oublie. Un enfant qui apprend des mots, va augmenter son vocabulaire actif progressivement, et une personne plus âgée va échanger des mots infantiles pour des mots plus développés et « adultes », et la même chose vaut pour les apprenants d'une langue étrangère.

Ce qui est intéressant à noter, est que l'apprentissage d'un vocabulaire n'est pas uniquement une question de *connaître* ou *pas connaître* un mot : lorsqu'un apprenant de la langue française apprend un mot comme par exemple « *langue* », il s'agit très souvent du mot dans le sens « *la langue française, la langue anglaise* », or qu'il ne faut pas oublier que « *langue* » peut aussi être une partie du corps. L'apprenant peut donc connaître le mot – ayant un sens particulier – sans connaître les autres significations du même mot.

Dans ce cas, une signification du mot fait partie du vocabulaire actif, tandis que l'autre signification ne fait pas du tout partie du répertoire de l'apprenant. De même, il est

possible qu'un mot soit compris et utilisé dans un sens (vocabulaire actif), tandis qu'une autre signification du même mot appartient au vocabulaire passif.³⁰ (A. Ingebretsen, 2009 :16)

En résumé, les efforts pour l'enseignement du vocabulaire consisteront à la fois à enrichir le vocabulaire chez les apprenants ; et à faire passer les mots appartenant au vocabulaire passif dans le vocabulaire actif pour que les apprenants sachent non seulement comprendre, mais également s'exprimer de manière précise et adéquate à la situation de communication.

Le vocabulaire que l'enseignant propose aux apprenants doit être lié à leurs niveaux et à leurs besoins, la question que nous devons poser ici est : quel vocabulaire enseigner aux apprenants de 4^{ème} année primaire et pourquoi ?

II.2. L'enseignement du vocabulaire :

Dans cette partie intitulée : "L'enseignement du vocabulaire", nous allons entamer en premier lieu Pourquoi et quel vocabulaire enseigner, puis nous allons parler de l'Enseignement du vocabulaire en 4^{ème} année primaire, Enfin, les objectifs de l'enseignement du français concernant le même palier.

II.2.1 Pourquoi et quel vocabulaire enseigner?

L'acquisition du vocabulaire est un élément nécessaire dans l'apprentissage d'une langue.

Le mot est le support de l'idée et sans mot, point d'idée. Plus on connaît de mots, plus on peut émettre d'idées. Connaître une langue, c'est avoir à sa disposition un très grand nombre de possibilités de dire la même chose. C'est aussi interpréter le monde avec de plus en plus de précision en sachant choisir le terme juste.

Autrement dit, faire apprendre le vocabulaire aux apprenants, est dans l'objectif de leur permettre de comprendre ce qui est dit ou écrit et d'exprimer leurs pensées de manière précise. À ce fait, Le vocabulaire que l'enseignant propose aux apprenants doit être lié à leurs besoins d'expression, il peut être concret ou abstrait mais adapté au niveau de ses apprenants. Il s'agit alors d'apprendre aux apprenants :

³⁰ A. Ingebretsen, 2009 :16

- Des mots pour désigner de nouveaux objets et concepts afin d'élargir leur vocabulaire.
- De clarifier le sens des mots connus et leur apprendre de nouvelles significations.
- De les encourager à utiliser les mots qu'ils ont appris pour qu'ils aient un vocabulaire actif et non passif.
- De leur donner la possibilité d'utiliser dans des situations de communication variées, surtout tirées de la vie quotidienne, les mots les mieux adaptés.

Ce rappel des définitions de quelques notions de base liées au vocabulaire et au lexique nous permettra de savoir quelle est la terminologie utilisée dans les documents pédagogiques officiels et dans la classe de cinquième année primaire.

Dans la partie suivante deux questions importantes se poseront : quelle démarche adopter pour favoriser l'apprentissage efficace du vocabulaire, autrement dit comment enseigner le vocabulaire? Que faut-il présenter dans le contenu lexical à enseigner? Comment s'acquiert le vocabulaire ?

II.2. 2 L'enseignement du vocabulaire en quatrième année primaire :

L'enseignement / apprentissage du français langue étrangère au niveau du cycle primaire, vise à développer chez les jeunes apprenants les capacités de communiquer et de s'exprimer aisément et clairement à l'oral comme à l'écrit, à travers des situations scolaire ou extrascolaire et qui correspondent à son développement cognitif.

L'enseignement du FLE est régi par les objectifs fixés par la loi (n°08-04 du 23 janvier 2008) et qui définit les finalités de l'éducation de la manière suivante:

« L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestable, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle »³¹
Chapitre I, article 2.

Le but de l'enseignement du FLE, est de familiariser le jeune apprenant à la langue et lui permettre de l'utiliser pour s'exprimer. Ainsi l'élève, par le biais de cet apprentissage commence à ce former et à former des connaissances, ces dernières, seront réinvesties par l'apprenant pour accéder aux différentes informations, s'ouvrir sur le monde extérieur et

³¹ programmeforinternationalstudentassessmentpisa/34473101.pdf

acquérir un seuil linguistique irréversible. A ce titre l'école doit notamment : « *permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères* »³² Chapitre II, article 4

L'enseignement du FLE a pour mission aussi de donner au jeune apprenant des compétences de base qui lui permettent d'interagir dans des situations de communication réelles ou simulées, pour une interaction à l'oral comme à l'écrit.

Dans ce cadre nous présentons les objectifs visés par le programme officiel au niveau de la 4^{em} année primaire (Chapitre I, article 2)

II.2.3 L'objectif du programme de la 4^o Année primaire:

Le programme de 4^o Année a pour objectif de : « *assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active* », « *doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent apte à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements* ». ³³

Le programme de 4^e année a pour mission de renforcer et de consolider les compétences acquises par l'apprenant de 3^e AP.

a- Le profil d'entrée : en 4^e AP

Rappelons que l'OII (Objectif intermédiaire d'intégration) qui certifie les apprentissages au terme de la 3^e AP est ainsi défini.

OII : Au terme de la 3^e AP, mis dans une situation de communication significative, l'élève sera capable de produire un énoncé mettant en œuvre deux actes de parole à l'oral et à l'écrit.

³² [programmeforinternationalstudentassessmentpisa /34473101.pdf](#)

³³ [programmeforinternationalstudentassessmentpisa /34473101.pdf](#)

b- Le profil de sortie : de 4eAP

OII : Au terme de la 4^e AP, l'élève sera capable d'insérer, en respectant les paramètres de la situation de communication, sa production orale ou écrite dans un cadre textuel donné.

II.3. L'apprentissage du vocabulaire :

Dans cette partie intitulée : L'apprentissage du vocabulaire, nous allons entamer en premier lieu Les objectifs d'apprentissage du vocabulaire, nous allons parler sur Les étapes du processus d'apprentissage du vocabulaire, puis les stratégies pour enseigner le vocabulaire Enfin, les techniques qui favorisent la mémorisation.

II.3.1 Les objectifs d'apprentissage :

Le corps enseignant et les linguistes font ressortir cinq principaux objectifs pour concevoir un travail sur le vocabulaire.

D'abord un apprentissage régulier et par la mise en place d'activités spécifiques, les élèves apprendront de nouveaux mots. Ils pourront être capables de les identifier à l'oral ou à l'écrit, de les réemployer dans un autre contexte, de les définir et de les orthographier.

Cependant, il faut retrouver dans ces activités les mêmes mots plusieurs fois pour qu'ils restent stockés en mémoire. La découverte et la mémorisation de mots passent par un apprentissage répétitif et progressif.

Ensuite un objectif d'enrichissement et d'élargissement du vocabulaire qui amène les élèves à créer un système de réseau entre les mots.

Les mots sont étudiés entre eux par un système de réseau, ce qui explique qu'on n'étudie jamais un mot isolé dans la langue. Etudier le vocabulaire permet donc d'étudier la langue et de mieux l'utiliser.

Un objectif d'interdisciplinarité pour aider les élèves à créer des liens entre les mots. A. Camenisch propose de travailler le lexique dans toutes les disciplines pour favoriser les mises en relations de mots. Elle propose d'envisager des activités où les mots font petit à petit sens aux élèves.³⁴

³⁴ A. Camenisch

Un objectif d'autonomie pour permettre aux élèves d'être acteurs de leur apprentissage. On retrouve cette optique avec Carole Brach, enseignante en élémentaire.

Pour elle, l'apprentissage du lexique a pour objectif de rendre les élèves autonomes et actifs face aux mots nouveaux. Ils doivent être capables de comprendre et réinvestir les mots nouveaux.³⁵ (*D.P.Gil, 2014 : 40*)

Dans les lignes ci-dessous, nous allons déterminer les différentes phases liées au processus d'apprentissage du vocabulaire.

II.3.2 Les étapes du processus d'apprentissage du vocabulaire :

L'apprentissage se déroule dans plusieurs étapes, mais on cite les trois étapes essentielles du processus d'apprentissage :

❖ **La phase de médiation** : dans cette phase il est très important de surveiller la bonne prononciation des mots et la bonne orthographe parce qu'il est vraiment difficile de supprimer des fautes apprises dans cette phase de l'apprentissage.

Anikova³⁶ définit sept pas pour la bonne présentation du vocabulaire :

- Le mot est prononcé par l'enseignant plusieurs fois d'une manière correcte.
- Le sens du mot est expliqué, la façon de l'explication dépend de l'âge et du niveau d'apprenants :
 - la démonstration : il est possible de montrer des choses ou de les dessiner.
 - la déduction du sens selon le contexte : la déduction est possible à condition que le sens ne soit pas ambigu.
 - la traduction dans la langue maternelle.
- Les apprenants répètent le mot après l'enseignant.
- L'enseignant présente la forme écrite du mot.
- Les apprenants lisent le mot écrit, ils associent la forme orale et la forme écrite du mot.
- L'enseignant donne des exemples de l'emploi du mot soit dans des phrases courtes soit dans des collocations. Puis les apprenants essaient de trouver leurs

³⁵ *D.P.Gil, 2014 : 40*

³⁶ Anikova

propres exemples, donc l'enseignant voit s'ils ont compris le sens du mot et les apprenants pratiquent la forme orale du mot.

➤ Les apprenants copient le mot, ils associent de nouveau la forme écrite et orale.

❖ **La phase de fixation** : il faut répéter et réviser le vocabulaire plusieurs fois et pendant plusieurs cours, il faut préférer la qualité que la quantité des mots appris.

❖ **La phase d'emploi** : les apprenants commencent à employer le vocabulaire automatiquement dans leur production orale même écrite.

Chaque phase a son sens, l'enseignant ne peut pas sauter du coq à l'âne et il doit maintenir la suite de ces étapes pour que l'apprentissage soit efficace.

Il ne faut pas oublier la phase de fixation, des apprenants sont capables de mémoriser beaucoup de mots, mais sans répétition et révision pendant les cours, ils vont tout oublier très vite. (H. Prochazkova, 2013 : 30-31)³⁷

II.4. La stratégie:

En se référant à la définition donnée par le Petit Robert, la stratégie serait « *un ensemble d'action coordonnées, de manœuvres en vue d'une victoire* »³⁸ La stratégie est un acte d'organisation et d'agencement des actions choisis par un individu afin d'aboutir à un but précis. En éducation, la stratégie d'apprentissage est définie comme étant « *un ensemble d'opérations et de ressources pédagogiques, planifié par le sujet dans le but de favoriser au mieux l'atteinte d'objectifs dans une situation pédagogique* » (Légendre1993)³⁹. Les stratégies d'apprentissage représentent en fait un ensemble de méthodes, ou de techniques sélectionnées et appliquées par l'apprenant pour son apprentissage ou par l'enseignant dans le même but.

Les auteurs utilisent, pour désigner les stratégies d'apprentissage, les termes suivants : des techniques, des tactiques, des comportements, des plans, des opérations conscientes que l'apprenant emprunte et met en œuvre pour résoudre des problèmes rencontrés lors de son apprentissage. De son côté Cornaire définit les stratégies d'apprentissage comme : « *Les démarches conscientes mises en œuvre par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, l'entreposage et la récupération ou la reconstruction de l'information* ».⁴⁰ Les stratégies d'apprentissage des

³⁷ H. Prochazkova, 2013 : 30-31

³⁸ Le Petit Robert, (2003), Robert, Paris.

³⁹ Légendre1993

⁴⁰ Cornaire : La compréhension orale,Ed. Clé international Paris,1998,p 54

langues étrangères renvoient à l'ensemble d'opérations que l'apprenant entreprend pour acquérir, intégrer et réutiliser la langue (étrangère) cible : C'est un traitement d'information.

II.4.1 Stratégies pour enseigner le vocabulaire:

Il existe plusieurs stratégies d'apprentissage mises au service du vocabulaire. Nous citons ici deux qui nous semblent utiles pour notre étude :

A – Stratégies incomplètes:

- Proposer un ou plusieurs synonymes au nouveau mot ou lui attribuer une définition qui aide dans sa compréhension.
- Intégrer le nouveau mot dans un contexte qui correspond au niveau de l'apprenant.
- Associer les deux ensembles, autrement dit, donner la définition au mot puis l'introduire dans un contexte.

B – Stratégies efficaces :

Ces stratégies comprennent trois procédés d'enseignement/apprentissage, et qui se présentent ainsi :

- L'intégration : faire associer le nouveau mot aux pré-requis de l'apprenant.
- L'utilisation fonctionnelle (disponibilité).
- La répétition : réutilisation du mot dans plusieurs contextes et à travers des situations différentes.

II.4.2 Les techniques qui favorisent la mémorisation :

Parmi les techniques qui favorisent la mémorisation et aident l'apprenant à associer le mot nouvellement appris à des mots déjà connus est le fait d'assembler les mots ayant des traits communs. En outre, Nguyen (2001 : 91) propose différentes possibilités de regrouper les mots, en voici quelques-unes :⁴¹

- Les champs lexicaux ;

⁴¹ Nguyen (2001 : 91)

- Les champs sémantiques ;
- L'ensemble de mots marquant des rapports de similarité (d'analogie, identité, ressemblance) : la synonymie ;
- L'ensemble de mots marquant des rapports d'opposition : l'antonymie ;
- L'ensemble de mots formant la famille de mots ;
- L'ensemble de mots appartenant à la même classe grammaticale ;
- L'ensemble de mots formant des paires ;
- L'ensemble de mots notionnellement similaires : la définition.

La mémoire exerce un rôle prépondérant dans l'apprentissage du vocabulaire. Une bonne mémoire permet de stocker davantage de mots bien que nous ne les utilisons pas souvent.

II.4.3 Pyramide des besoins humains, selon A.maslow

La pyramide de psychologue Abraham MASLOW qui expose sa théorie de la motivation réalisée dans les 1940.

Selon Maslow⁴² nous devrions rechercher d'abord à satisfaire chaque besoin d'un niveau donné avant de penser aux besoins situés au niveau immédiatement supérieur de la pyramide ; en appliquant la théorie de Maslow dans notre recherche. On trouve que l'enseignant doit aider l'apprenant à réaliser son estime de soi (confiance, respect des autres et par les autres) pour qu'il pourra réaliser son accomplissement personnel (moral, créativité, résolution des problèmes et apprentissage...). « *Pour apprendre, il faut donc que l'élève se sente en sécurité. Il s'agit donc, comme le propose Caron (1994, p219) "de construire une motivation essentielle, préalable à la motivation scolaire* »⁴³ et pour créer cette situation on doit le mettre dans sa

⁴² Nguyen (2001 : 91)

⁴³ http://fr.wikipedia.org/wiki/Pyramide_des_besoins_de_Maslow

situation social préférable.

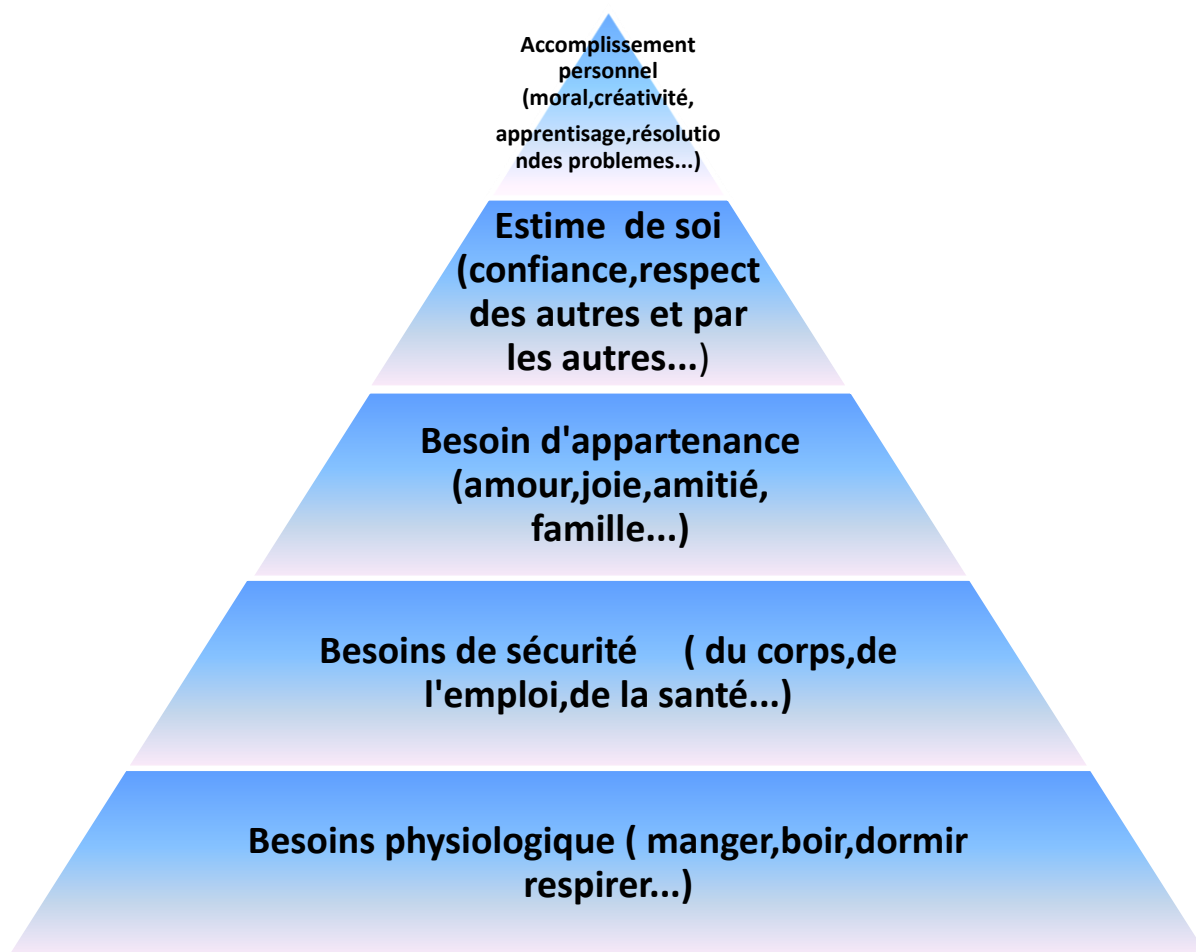


Figure N°2 : La pyramide des besoins

Conclusion :

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous dirons qu'il nous a permis de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre travail.

Nous avons présenté les différentes stratégies d'enseignement adoptées par les enseignants afin de guider l'apprenant et de l'accompagner dans son parcours d'apprentissage, ainsi que les stratégies utilisées pour les apprenants dans leur acquisition de langues étrangères.

Nous avons également mis le point sur le rôle que peut entreprendre l'enseignant en classe. Nous avons parlé brièvement de l'enseignement / apprentissage du FLE d'abord en Algérie, puis au cycle primaire.

Une partie de ce chapitre a été consacré à l'apprentissage des mots et l'importance qu'il faut lui accorder à cause de son rôle primordial dans l'acquisition et l'apprentissage d'une langue étrangère et plus particulièrement au début, pour enrichir le vocabulaire afin de comprendre et se faire comprendre en cette nouvelle langue.

De ce fait, nous ne pouvons sous-estimer l'apprentissage des mots.

Il est important d'épuiser les ressources qui facilitent l'apprentissage des mots. Pour aboutir à son but, l'enseignant utilise tous les moyens pouvant aider ses apprenants à mieux comprendre et à bien apprendre.

Dans ce sens, nous suggérons le recours à « l'activité ludique » comme outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage de mots nouveaux.



Partie pratique



Chapitre I: Conditions générales du cadre pratique

Introduction

Sur un premier plan, nous avons présenté l'utilité et l'importance de l'activité ludique dans l'enseignement / apprentissage des langues étrangères et particulièrement celui des mots nouveaux en français au primaire.

Sur un second plan, nous avons tenté de mettre en exergue ces différentes représentations, en menant une enquête qui aura pour rôle de vérifier l'influence du jeu sur l'apprentissage du FLE, chez les jeunes apprenants et la place qu'on peut lui assigner en classe de la langue précitée.

Nous avons donné pour cela une vue d'ensemble sur le travail mis en exécution dans cette partie.

D'abord, nous avons proposé à un échantillon d'enseignants de la langue française, exerçant dans le cycle primaire, un questionnaire qui porte sur la conception des activités ludiques dans les pratiques scolaires et en particulier sur son rôle dans l'acquisition des mots nouveaux.

En suite, nous avons réalisé une expérimentation avec un groupe de jeunes apprenants et à travers lequel le rôle de l'activité ludique dans l'acquisition du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la 4^{ème} année primaire.

Le choix repose sur deux approches afin de vérifier le bien-fondé des hypothèses avancées au début de notre travail, L'effet attendu est de cerner au mieux, le poids des applications ludiques en classe de langue.

I-1- Description de l'enquête et l'expérimentation

I-1 Présentation de l'enquête.

Afin de consolider notre recherche analytique et pour confirmer nos hypothèses, nous avons choisi le questionnement en tant que technique de recherche complémentaire. En effet, l'enquête par questionnement est un outil d'observation qui permet de quantifier et de comparer l'information. Cette information est collectée auprès d'un échantillon représentatif de la population visée par l'évaluation.

Cette enquête a pour objectif de déterminer l'état actuel des pratiques ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire dans l'enseignement/apprentissage du français en classe de 4^{ème} année primaire. Nous choisissons de consacrer cette partie à la présentation et à la

description du recueil des données à savoir le lieu de l'expérimentation, le public avec ses particularités et les impressions recueillies. C'est grâce à ces récoltes de données successives et complémentaires que nous exposerons les différents questionnements et hypothèses sur l'utilisation des jeux dans l'apprentissage des mots en classe de FLE.

I-1-1 La méthode utilisée

Dans cette partie pratique expérimentale et analytique, nous nous sommes intéressés aux activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Il devient indispensable à ce stade de préparer cette rencontre en élaborant un questionnaire pour poser des interrogations et pouvoir analyser les réponses obtenues. Nous observons l'exploitation de ce type d'activités afin de déterminer s'il existe une adaptation des méthodes d'enseignement/apprentissage aux besoins des apprenants.

Cette étude est consacrée à l'analyse et à l'interprétation des résultats de l'expérimentation. Nous avons pris en considération les résultats obtenus sur le terrain par une démarche purement expérimentale. Nous avons exploité l'occasion de tester réellement le degré de compatibilité des activités ludiques avec les élèves de 4^{ème} année primaire, également nous avons essayé de vérifier comment et en quoi les activités ludiques peuvent-elles aider les apprenants dans la mémorisation du vocabulaire français.

I-1-2 Le choix des questions

Dans ce questionnaire, nous proposons des Q.C.M (Questions à Choix Multiples) dont la formulation contienne les modalités de réponse attendues entre lesquelles l'enseignant doit impérativement choisir les réponses à l'exclusion de toute autre possibilité. Des Q.R.O (Questions à Réponse Ouverte) dans le but de faciliter les ajouts, les commentaires, et les suggestions personnelles sur la question de l'enseignement du vocabulaire, ainsi les réponses aux questions ouvertes sont souvent qualitatives et riches en informations, en posant une question ouverte, nous donnons à la personne interrogée le sentiment d'être valorisée ; parce que nous nous intéressons à elle ainsi nous lui donnons la parole.

I-1-3 Lieu de l'enquête

Pour étayer l'objectif de notre recherche, nous avons agis à l'aide d'un questionnaire que nous avons distribué à 40 enseignants lors d'une demi-journée pédagogique en présence de M. l'inspecteur et à la suite nous sommes allés dans dix-sept écoles primaires situées dans la wilaya de Khenchela.

Nous avons également distribué des questionnaires aux enseignants du français en leur proposant 13 questions qui portent à connaître : l'impact du jeu dans l'enseignement dans une classe primaire de la langue française , l'importance de l'enseignement du vocabulaire à l'école primaire ; les difficultés rencontrées par les enseignants lors d'utilisation des pratiques ludiques c'est ainsi le formulaire de questionnement confectionné pour l'objet de la question diffusé à l'intention des enseignants qui se trouvent confrontés à ce genre de problèmes et leur suggestions concernant l'enseignement du vocabulaire français et l'influence des pratiques ludiques.

I-1-4 Le public visé

Ce questionnaire est dressé à l'intention des enseignants en fonction au sein des écoles primaires ci-après mentionnées de la wilaya de kenchela pour comprendre la réalité de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire à l'école primaire et précisément en 4^{ème} année, ainsi pour voir si les enseignants du primaire appliquent des pratiques ludiques pour la présentation de la leçon et l'enseignement des nouveaux mots. À travers leurs réponses, jugements et remarques nous arrivons à faire le constat dont nous avons besoin pour notre recherche.

Nous avons réalisé notre enquête auprès de **40 enseignants** (hommes et femmes) dans **dix-sept écoles primaires**, ces enseignants de français qui ont en charge les classes du niveau primaire, ils occupent des postes titulaires ou vacataires et leurs âges se situent entre 25 ans et 55 ans et, leur expérience professionnelle varie entre 1 an et 25 ans.

I-2- Présentation de l'expérimentation

Dans cette deuxième étape de la partie pratique, nous tenterons de consolider les résultats collectés dans notre questionnaire et de vérifier après nos hypothèses. Cette procédure nous intéressera dans la mesure où elle nous éclairera sur l'influence que peut exercer les activités ludiques sur les sujets.

En fait, nous leur avons proposé au départ un pré-test comportant quatre activités qui concernent le vocabulaire. Dans le choix de ces activités nous, nous avons pris en considération deux critères très importants :

- Le programme officiel destiné aux élèves de 4^{ème} année primaire.
- Les objectifs tracés pour notre recherche.

Ce pré-test a été mis au point avec la collaboration fructueuse des enseignants au cycle primaire, puis nous avons organisé des activités ludiques en relation avec ce qui a été donné dans le pré-test.

Pour terminer, nous avons établi un test dans lequel nous avons repris les mêmes activités élaborées auparavant dans le pré-test.

I-2-1 La méthode utilisée

Après plusieurs séances d'observation au cours de notre travail pratique nous avons choisi une approche expérimentale en basant sur la comparaison, pour une mise en pratique des jeux en classe de la 4^{ème} année primaire, en s'appuyant sur l'analyse des résultats de données visant à décrire de façon objective que possible, ce qui se passe en classe afin de voir la différence avec une activité dite pragmatique. En effet, grâce à la collaboration de deux enseignants exerçant respectivement au primaire, nous avons pu exécuter quelques jeux dans la classe de 4^{ème} primaire.

I-2-2 Lieu de l'expérimentation

Nous avons fait notre enquête à l'école « Krazdi Saadi », celle-ci est composée de : douze classes, une classe polyvalente, l'administration, bureau de directeur, une salle des enseignants, une cantine, des toilettes collectives, un stade, 12 enseignants, y compris 3 enseignants de français.

Lieu : école krazdi située au centre ville de khenchela.

Projet réalisée en 1977

Date d'inauguration : 01/02/1979

I-1-3- Le public visé

La classe de la 4^{ème} année primaire compte 36 apprenants dont 15 garçons et 21 filles. La tranche d'âge des apprenants, 32 apprenants de 8 à 9 ans et 4 apprenants de 10 à 11 ans. Ici nous avons choisi, de répartir la classe des apprenants en deux groupes pour obtenir de bons résultats concernant notre expérimentation. Afin d'atteindre une comparaison bien définie.

Notre choix s'est porté sur ce niveau, vu son importance dans le système éducatif algérien parce que il s'agit d'une phase importante pour construire la personnalité d'enfant,

qui constitue pour lui un moyen de base dont il a besoin pour accéder au palier suivant de l'examen final.

Alors il doit se préparer psychologiquement et cognitivement et avoir un bagage linguistique convenable. Cela construit chez lui une grande sécurité et assurance dans son devenir. De ce fait, il est intéressant de donner une nouvelle dynamique dite ludique à l'apprentissage de la langue française tout en assurant une bonne mémorisation des mots chez les apprenants ainsi la motivation, la détente et le divertissement en classe de 4^{ème} année primaire est réalisée.

I-1-4- Matériel utilisé

Les activités proposées ne nécessitent pas un matériel compliqué ce qui a rendu la tâche plus facile, la première activité citée ci-dessous, par exemple, a demandé l'utilisation, d'un appareil photos, une vidéo, data how, des images la plus part se trouvent dans le manuel scolaire et certains extraits du site internet et d'autre choses se trouvent en classe (les tables, les placards, le bureau...). A l'aide des enseignants, on a réussi à appliquer les activités ludiques dans des meilleures conditions, les enfants étaient très spontanés et étonnés au moment du jeu et même de notre présence. (Voir les annexes)

I-2 Description des séances en classe

Pour vérifier l'utilité du jeu, en tant que moyen et méthode d'apprentissage, qui stimule vraiment l'enfant dans son acte d'apprentissage et qui répond à ses besoins psychologiques.

Notre tâche ne s'est pas limitée aux représentations qui ont cours chez les enseignants du primaire au sujet de l'activité dite ludique, nous avons réalisé une expérimentation de recueil et rassemblée le maximum d'informations afin de mettre à jour l'utilité du jeu dans l'enseignement du vocabulaire en tant que moyen et méthode d'apprentissage, qui stimule vraiment et motive l'enfant dans son acte d'apprentissage et qui répond à ses besoins psychologiques, on a choisi quelques jeux qui vont être pratiqués dans le milieu de l'enseignement/apprentissage du FLE cas de 4^{ème} année primaire. On a préféré choisir deux groupes dans une seule classe, qui ont presque le même niveau selon les résultats obtenus des examens d'auparavant pour compléter et faciliter notre comparaison groupe A et groupe B.

I-2-1 Description des séances en classe (groupe A).**Pré Teste**

Dans cette première étape, trois activités de vocabulaire ont été proposées aux élèves : le premier portant sur la syllabe la préfixation, la seconde sur les définitions et la dernière sur le lexique de l'année sur le comportement.

-Les objectifs visés s'établissent ainsi :

- Acquisition des mots et enrichissement du vocabulaire.
- Solliciter la participation active de tous les élèves.
- Acquisition de compétence de communication.

Permettre aux élèves d'utiliser la langue de façon naturelle

I-2-1 1^{ère}.. Séance.

Activité : évaluation du bilan.

Nombre des élèves : groupe A composé de 18 élèves.

Matériel utilisé : le tableau.

L'organisation de la classe : classe de quatre rangés.

La durée : 45min

I-2-1-1 1^{ère}.. Activité.**Déroulement :**

L'enseignant écrit sur le tableau l'exercice faisant apparaître 09 noms d'oiseaux à placer devant la définition le concernant chacun d'eux, après la bonne lecture, il explique tout de suite l'exercice et quelques mots difficiles. Il demande aux élèves de réunir ce qui va ensemble et écrire chacune des phrases, il leur laisse un temps de réflexion pour qu'ils puissent répondre à la question. Puis l'enseignant passe entre les rangés pour observer et vérifier le travail de ces apprenants.

Ensuite il commence la correction en faisant passer Les élèves au tableau un par un, pour corriger l'exercice.

A la fin du cours nous distribuons les feuilles pour tester la capacité des élèves dans la mémorisation des mots et d'écrire ceux qui ont saisi pendant ce temps.

I-2-1-2 2^{ème}. Activité.

Déroulement :

L'enseignant écrit l'exercice sur le tableau et explique la consigne après la bonne lecture. Il demande aux élèves de trouver la réponse convenable à la question, chacun doit répondre tout seul. Il leur accorde un temps suffisant pour qu'ils puissent répondre à cette question.

La consigne est comme suit : Les mots de la phrase sont découpés en syllabes mises en désordre, il (enseignant) demande aux élèves de les mettre en ordre pour découvrir la phrase complète.

L'enseignant passe entre les rangés pour observer et vérifier le travail de ces apprenants. Puis il commence à faire passer les élèves au tableau un par un, pour faire la correction nécessaire.

A la fin de cette activité nous distribuons les feuilles pour tester la capacité des élèves dans la mémorisation des mots. Nous leur demandons, d'écrire les mots qu'ils ont appris au cours de la leçon.

I-2-1-3 3^{ème}. Activité.

Déroulement :

L'enseignant écrit l'exercice sur le tableau, après la bonne lecture, il explique tout de suite le contenu et les mots difficiles, Il demande aux élèves de compléter les vides en mettant les mots convenables de chacune des phrases. Ainsi il leur laisse du temps pour réfléchir et qu'ils puissent répondre à la question posée.

L'enseignant observe et vérifie les travaux de ces apprenants en passant entre les rangés. Ensuite quelques élèves passent au tableau pour faire la correction.

Afin de tester la capacité des élèves dans la mémorisation des mots, nous leur distribuons les feuilles pour écrire les mots qu'ils ont retenus pendant le cours.

I-2-1-1 2^{ème}.. Séance.**I-2-1-4 4^{ème}.. Activité.**

Activité : la comptine

Nombre des élèves : 18 élèves groupe A .

Matériel utilisé : le tableau.

L'organisation de la classe : classe de quatre rangés.

La durée : 45min

Déroulement :

L'enseignant écrit la chanson sur le tableau, quelques élèves la lisent à tour de rôle, il leur explique les mots difficiles à comprendre.

L'enseignant incite les élèves d'écrire la chansonnette sur les cahiers pour l'apprendre par cœur à la maison. Nous distribuons les feuilles afin de tester la mémorisation des mots chez les élèves, et d'écrire les mots qu'ils ont saisi pendant le cours.

I-2 Pratique des activités ludiques en classe de 4^{ème}

Nous allons pratiquer des jeux visant l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE, selon la conception Piagétienne qui confirme que la pensée et l'action pour cette catégorie d'âge se réalise seulement à partir des représentations concrètes, donc les enfants ont besoin des choses concrètes pour que nous pouvons provoquer chez eux une action, une réponse et surtout un apprentissage.

I-2-1- Description des activités ludiques pour le groupe B :**I-2-2 Teste**

Après l'accomplissement des activités ludiques, nous avons distribué au public choisi les même activités proposées dans le pré-test et dont le but est de vérifier, si oui ou non, les jeux effectués ont un impact positif pour l'apprentissage des nouveaux mots.

-Les résultats obtenus :

Pour mieux expliquer les résultats collectés suite à l'expérimentation, nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats du pré-test et ceux du test précité.

I-2-2-A 1^{ère}. séance.

Nombre de joueurs : 18 joueurs groups B.

Matériel utilisé : des images sur le support vidéo- data how- un tableau.

L'organisation de la classe : classe de quatre rangés.

La durée : 45min

I-2-2-1 1^{ère}. activité ludique.

Déroulement :



Nous avons proposé aux élèves une liste de 9 mots contenant les noms de différents oiseaux. Ces derniers sont placés en désordre sur un tableau diagonal accompagné d'un enregistrement vidéo et dont les indications sont présentées sous formes d'image.

En leur laissant le temps de lire tous les mots tout en expliquant les mots difficiles en même temps.

Les élèves cherchent un des noms dont les mots correspondes sur le tableau et les tarasses dans toutes les directions possibles de gauche à droite, et du bas en haut selon la procédure suivante, nous citons:

Retrouve et raye dans la grille les mots de la liste. Ils peuvent s'écrire dans tous les sens et une lettre peut servir plusieurs fois. Avec les lettres qui restent, trouve le mot mystère!

O	I	F	A	I	S	A	N
P	I	G	E	O	N	S	E
A	I	G	R	E	T	T	E
C	O	R	M	O	R	A	N
M	O	U	E	T	T	E	G
X	I	R	D	R	E	P	Y
A	E	N	G	O	G	I	C
U	X	D	R	A	N	A	C

Nous avons scindé les élèves en deux groupes, pour engager une compétition entre eux. Le premier qui trouve la bonne réponse marque un point et a le droit aux applaudissements.

Les élèves du premier ou de deuxième groupe qui trouvent la réponse exacte passent au tableau pour la marquer sur le diagonal dans la case correspondante. En composant le mot mystère à partir des lettres restantes.

Pour achever le travail, l'enseignant demande aux élèves que chacun d'eux essaye d'écrire sur une feuille les mots qu'il a retenu. (Voir l'activité sur les annexes)

I-2-2-2 2^{ème} activité ludique

L'enseignant lance la vidéo sur le tableau qui présente des signes géométriques de différentes couleurs et chaque une abrite une lettre, pour trouver la phrase mystère, en vue de compléter les syllabes de la phrase par les lettres convenables.

L'enseignant lit la consigne et explique le contenu de l'exercice. Les enfants ont participé d'une façon motivante caractérisée par l'aspect facilitant la compréhension de cet exercice

**I-2-2-3 3^{ème} activité ludique:**

Il était question de faire un jeu de mots croisés et dont les indications sont présentées sous formes d'image. La consigne était; que l'élève arrive à remplir les cases par le nom qui correspond.

Chaque ligne contenait une lettre appartenant au mot recherché, qui avait pour but d'aider les élèves à se repérer.



I-2-2-B 2^{ème} séance de l'activité ludique.

I-2-2-1 4^{ème} activité ludique:

Nombre de joueurs : 15 joueurs par groups.

Matériel utilisé : des images sur le support vidéo- data show- un tableau.

L'organisation de la classe : classe de quatre rangés.

La durée : 45min

Déroulement :

Nous avons suggéré un poème présenté dans le désordre, et dont les fragments sont affichés sur le tableau. Les consignes à suivre dans cette activité sont de mettre en ordre les parties du poème à partir des caractères découverts, puis de colorer chacune avec une couleur différente et qui pourra correspondre avec chaque angle du poème. et puis les élèves lisent à tour de rôle.

Les petites princesses du monde

Bonjour les amies ! C'est moi, Je m'appelle Moli.
J'ai mis une jolie robe et je veux devenir une vraie princesse.
Mais comment faire ?

Prefrain
Nous sommes les petites princesses du monde.
Nous sommes gentilles, n'en doute pas une seconde.
Si tu veux devenir comme nous,
Écoute nos conseils et rejoins-nous !

Je n'ai pas envie de dire bonjour, ni s'il te plaît, ni même merci !
Ça ne sert à rien !

Si tu veux devenir une vraie princesse,
Tu devrais apprendre la politesse.
Une princesse doit être aimable et polie.
Il ne suffit pas d'être jolie !

Non ! Non ! Non ! Ce sont mes jouets, je ne veux pas les prêter !
Et surtout pas à toi !

Une vraie princesse prête ses jouets.
C'est ça être une tête couronnée.
Mais tu verras, c'est plus rigolo comme ça.
Plus tu partageras, et plus tu t'amuseras !



Conclusion

D'après ces applications, nous pouvons juger que l'activité ludique a une influence positive sur les jeunes apprenants. C'est un support qui attire leur attention et éveille en eux le désir d'apprendre d'une manière qui leur convienne.



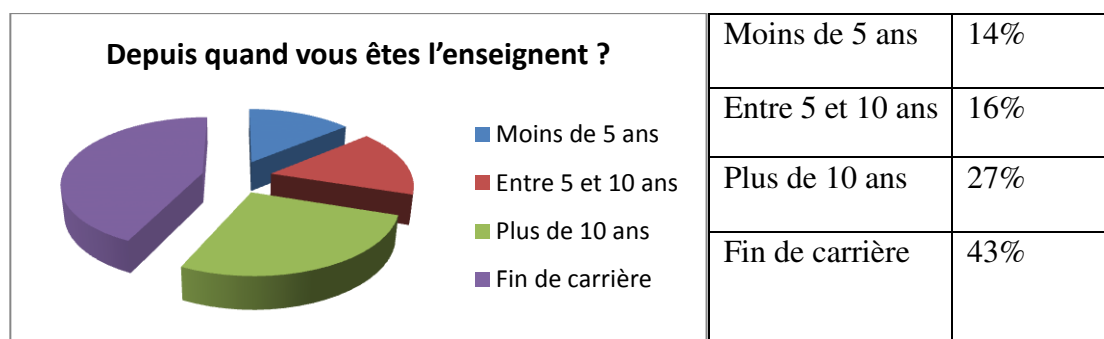
Chapitre II: Analyse et interprétation des résultats

Introduction

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, conçu des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question.

Dans un second temps, nous avons élaboré des grilles de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

Question n°1 : Depuis quand vous êtes l'enseignant ?



a-Présentation de résultats :

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 40 enseignants, 43% sont en fin de carrière dans l'enseignement du FLE, 27% sont dans l'enseignement depuis plus de 10 ans, 16% entre 5 et 10 ans et enfin 14 % ont moins de 5 ans.

b-Analyse des résultats :

D'après la lecture de ce premier résultat nous retenons Le taux le plus important se situe chez les enseignants en fin de carrières. C'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire. Pour ce qui concerne les autres enseignants et en particulier chez ceux qui ont exercé sur une période inférieure à cinq années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent apporter comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Par la variété présente sur le plan de l'ancienneté, nous pouvons enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées

Question n° 2 : pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?



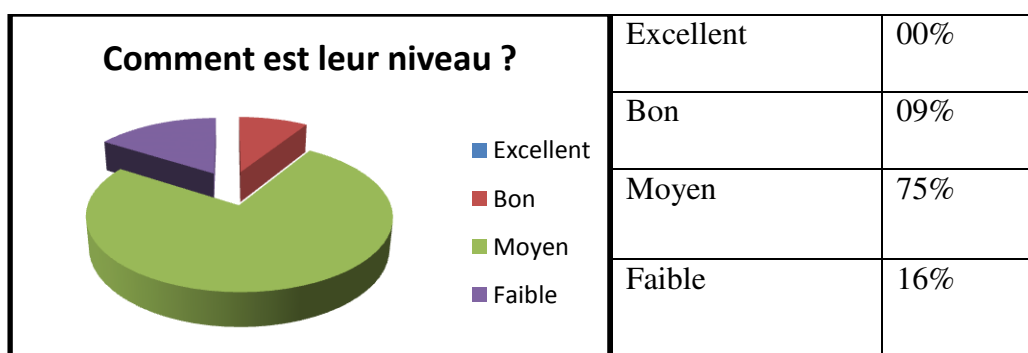
a-Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 59% optent pour un « oui », et 41% trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

b-Interprétation des résultats :

Suite aux résultats obtenus pour cette deuxième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important d'élèves qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui annonce une situation alarmante à laquelle nous devons y remédier. Ce qui nous induit à proposer de nouvelles approches, ici, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage. Car elles sont importantes dans leur cursus scolaire ainsi que dans leur quotidien, donc l'enseignant a le rôle de susciter l'intérêt chez les élèves.

Question n°3 : Comment est leur niveau ?



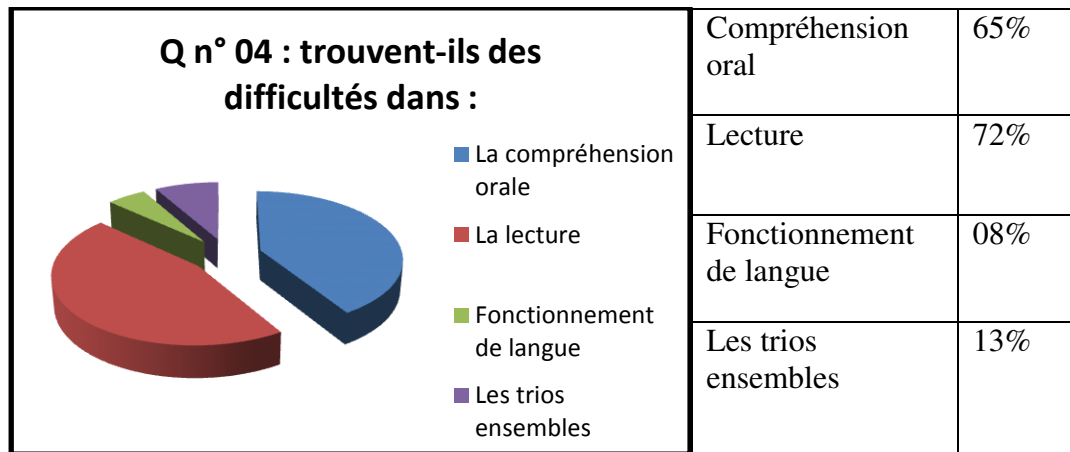
a-Présentation des résultats : Comme le montre le tableau ci-dessus, un grand nombre d'enseignants soit 75% trouvent que les élèves ont un niveau moyen. 16% voient que le niveau est faible. 9% seulement optent pour un « bon niveau ».

b-Analyse des résultats :

Nous identifions sur ce tableau qu'une bonne partie des apprenants a un niveau moyen. Et, ce qui nous amène à avancer qu'ils sont aptes à apprendre et à améliorer leur apprentissage, dans la mesure où nous leur proposons de nouvelles techniques et de nouvelles approches, qui correspondent, bien sûr, à leur âges, leur rythme et leur milieu en exploitant parallèlement leur ressources affectives, sociales et cognitives.

Question n° 04 : trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale
- Fonctionnement de langue
- La lecture
- Les trios ensembles

**a-Présentation des résultats :**

Il ressort la aussi, que des difficultés résident au niveau de la compréhension orale et la lecture, aspect qui est constatée par la majorité des enseignants : 65% pour la compréhension orale, 72% pour la lecture

b-Analyse des résultats :

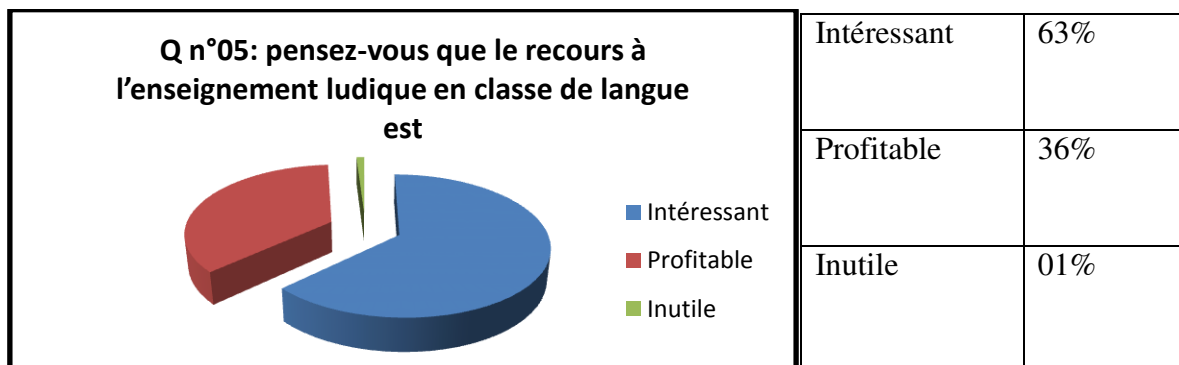
Les résultats que dégagent cette question nous portent à croire qu'il y a des défaillances chez les apprenants, l'insuffisance se situe particulièrement sur les deux niveaux, de compréhension et de lecture, c'est à-dire, au moment où l'apprenant est confronté à un discours qu'il doit comprendre.

L'apprenant se désintéresse d'une activité lorsqu'il n'arrive pas à la cerner et dont la compréhension reste difficile. Le jeune apprenant se voit démotivé et de la sorte, il dévie

son intérêt vers d'autres choses que l'activité en question. Ceci suppose que la compréhension de mots est très importante pour l'apprenant car c'est le biais par lequel il accède au sens et la compréhension globale.

Question n°05: pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

– Intéressant – Profitable – Inutile.



a-Présentation des résultats :

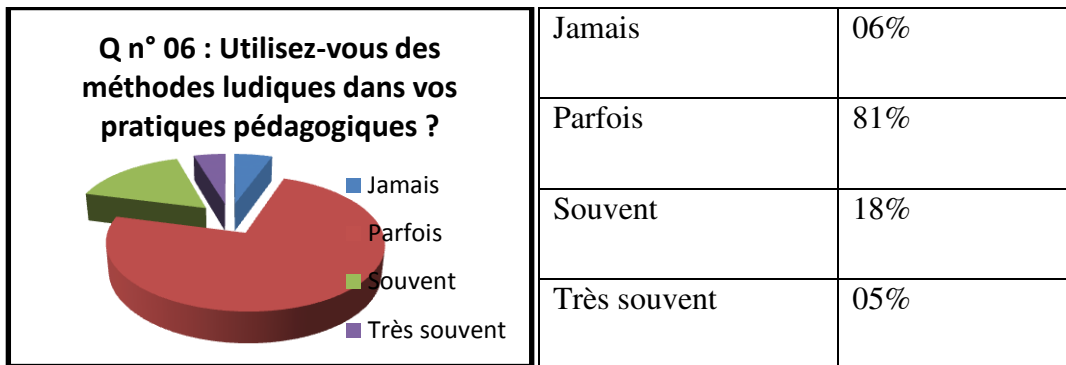
A la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 63% des enseignants, trouvent le recours à l'activité ludique en classe de langue « intéressant », 36% estiment qu'il est bien profitable e 1% seulement ne voit pas d'intérêt dans ce genre d'activités.

b-Analyse des résultats :

Selon les résultats obtenus pour cette question, nous pouvons souligner le grand intérêt porté par l'enseignant à l'égard du rôle que peut exercer l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français. Ils voient en elle, un outil, voire un support important et rentable dans leurs pratiques.

Ce résultat prouve également que les enseignants interrogés ont déjà eu l'occasion d'exploiter cet outil avec leurs apprenants et qu'ils ont effectivement remarqué son effet positif sur les élèves et sa contribution dans l'apprentissage.

Question n° 06 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?



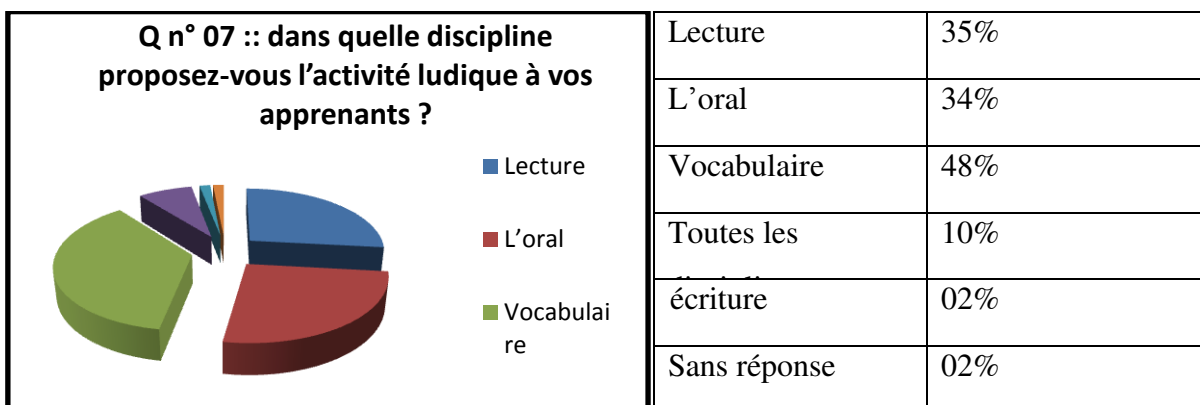
a-Présentation des résultats :

Nous ne manquerons pas de faire remarquer que 06% des enseignants n’ont jamais eu recours à l’activité ludique. Mais d’un autre coté 81% des enseignants ont déjà utilisé les méthodes ludiques avec leurs apprenants et de manière différente, 18% l’utilisent souvent et 05% les pratiquent très souvent dans leurs classes.

b-Analyse des résultats :

Sur l’ensemble des enseignants sondé, nous relevons que la majorité d’entre eux ont déjà traité des activités ludiques avec leurs élèves, ce qui confirme notre constat. Nous noterons de ce fait que l’utilisation du support ludique quelque soit la manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présents sur le terrain. Il serait intéressant de voir ici la différence qui peut surgir suite à une utilisation intensive ou occasionnelle des activités ludiques en classe. C’est ce que nous essayeront de voir par l’expérience que nous allons entreprendre avec les jeunes apprenant.

Question n° 07 :: dans quelle discipline proposez-vous l’activité ludique à vos apprenants ? Lecture/ l’oral /écriture / Grammaire / Vocabulaire /Tous les disciplines.



a-Présentation des résultats :

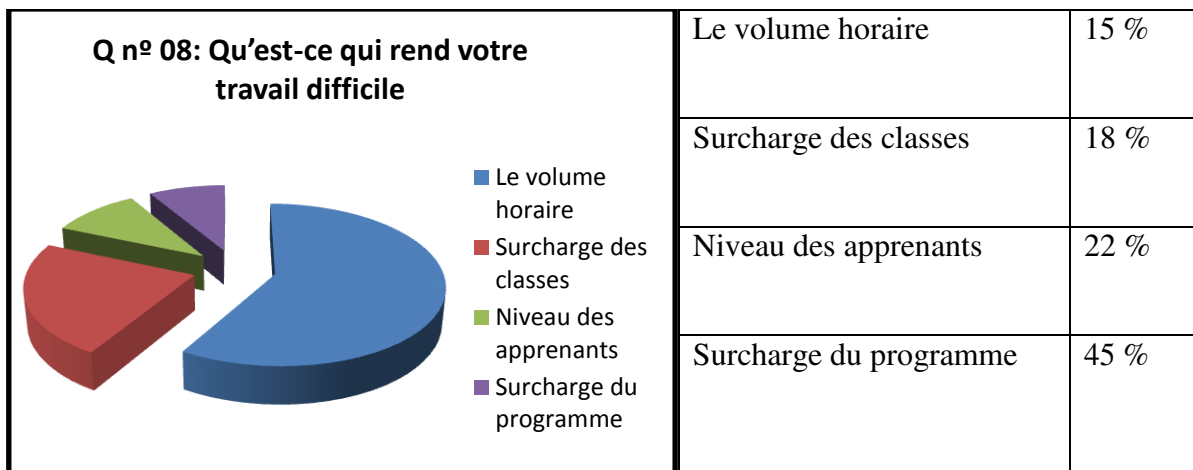
06 enseignants n'ont pas donné de réponse, d'ailleurs, l'activité ludique n'a jamais fait partie de leurs pratiques en classe. Le taux le plus important est celui marqué en apprentissage de l'oral et du vocabulaire ensemble, voir 48%, 35% des proportions démontrent que l'activité ludique a une influence sur la lecture, 34% sur l'oral et 10% sur toutes les disciplines.

b-Analyse des résultats :

En exploitant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas proposées équitablement sur tous les plans de la langue française, l'activité ludique est particulièrement utilisée dans la compréhension orale, l'apprentissage de mots et la lecture.

La pratique de cette activité, spécialement dans ces disciplines prouve son intérêt et son utilité dans l'apprentissage des mots que se soit sur le plan oral ou écrit et les enseignants trouvent un grand avantage à travers son application.

Question n° 08: Qu'est-ce qui rend votre travail difficile : le volume horaire, la surcharge du programme, le niveau des apprenants ou la surcharge des classes ?

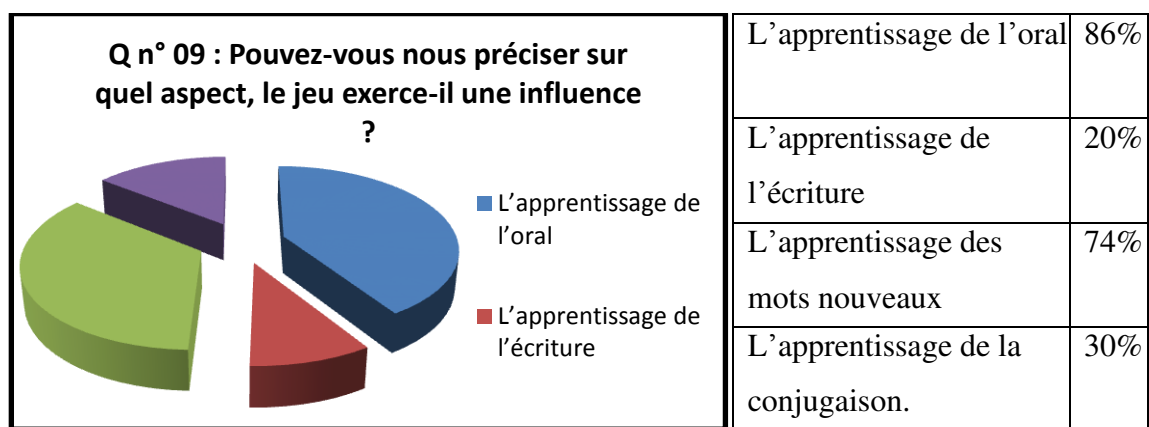
**a-Analyse des résultats :**

En premier lieu, nous constatons que la majorité des collègues enseignants trouvent comme véritable obstacle le facteur de la surcharge du programme d'où le pourcentage est de 45 %. En deuxième lieu, cinq enseignants (soit 22 %) considèrent le niveau des apprenants comme une vraie entrave pour mener à bien leur mission. En troisième lieu, il vient le facteur

relatif à la surcharge des classes avec 18 %. En dernier lieu, peu d'enseignants visent la difficulté dans le volume horaire. Il est clair que d'après les heures consacrées à un projet pédagogique, en égale à ce qui précède il y a quand même une certaine autonomie et liberté dans le travail de l'enseignant; ce dernier a la possibilité d'étaler le volume horaire du projet didactique selon le thème abordé, les besoins et les difficultés de ses élèves.

Question n° 09 : Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral.
- L'apprentissage des mots nouveaux.
- L'apprentissage de l'écriture.
- L'apprentissage de la conjugaison.



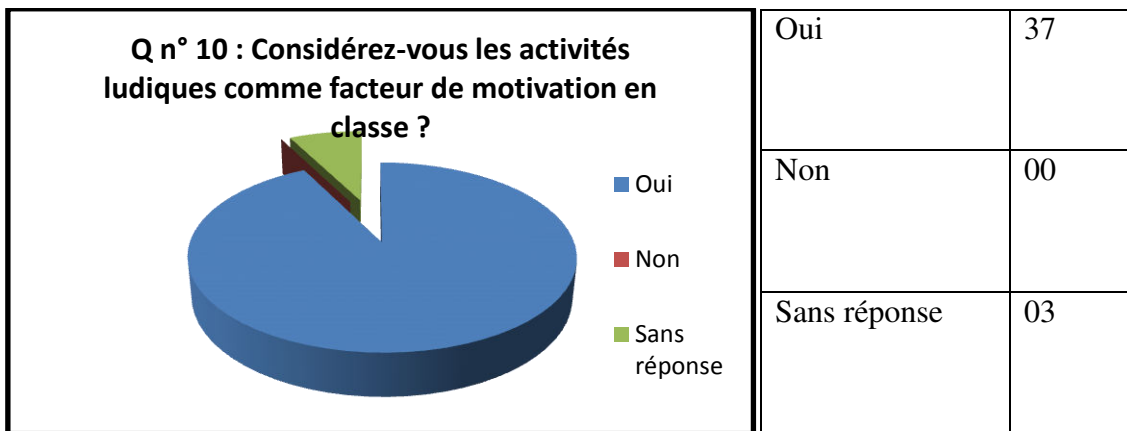
a-Présentation des résultats :

Les résultats enregistrés pour cette question font remarquer que le jeu a une grande influence sur l'apprentissage de l'oral (86%) et aussi sur l'apprentissage de nouveaux mots (74%), pour l'apprentissage de la lecture et la conjugaison, les résultats sont moins importants, la conjugaison avec (30%) suivi de l'écriture à (20%).

b-Analyse des résultats :

L'activité ludique agit particulièrement sur les deux aspects qui sont l'oral et l'apprentissage des mots, ce qui prouve sa contribution efficace et importante dans la pratique de chacune des deux activités qui s'associent dans leur enseignement. L'apprentissage de l'oral commence par l'apprentissage des mots qui structurent l'oral, ces résultats confirment en fait que l'utilisation des jeux a des résultats encourageants et satisfaisants pour l'apprentissage des mots.

Question n° 10 : Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?



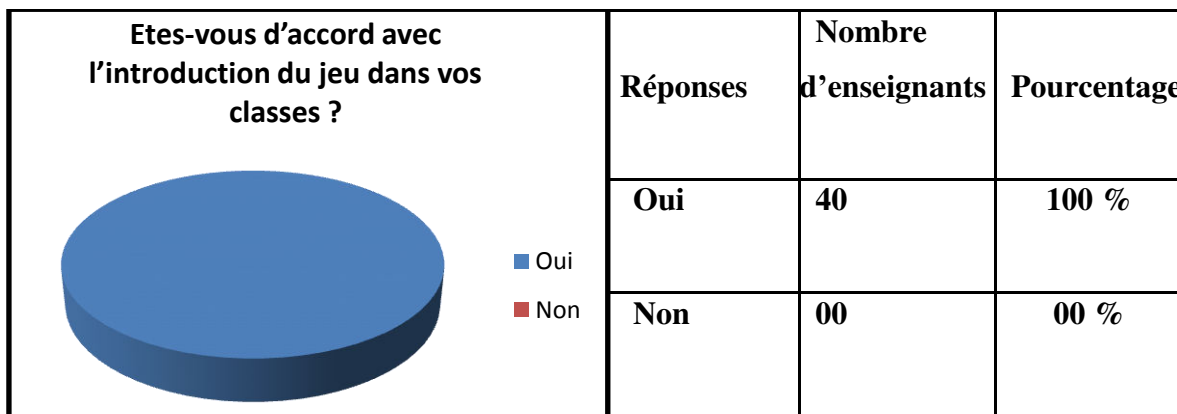
a- Présentation des résultats :

De l'ensemble des enseignants questionnés, 03 n'ont pas donné de réponse ils n'utilisent pas l'activité ludique. Sur les 97 enseignants restant, nous avons obtenu un accord unanime.

b- Analyse des résultats :

Les situations ludiques brisent la rigidité existante en classe, ressentie habituellement chez les apprenants, par le biais de la motivation, en même temps, elle convertit l'attention portée sur le contenu des leçons en tâche ludique que l'apprenant est mené à la réaliser, ceci le rend plus actif.

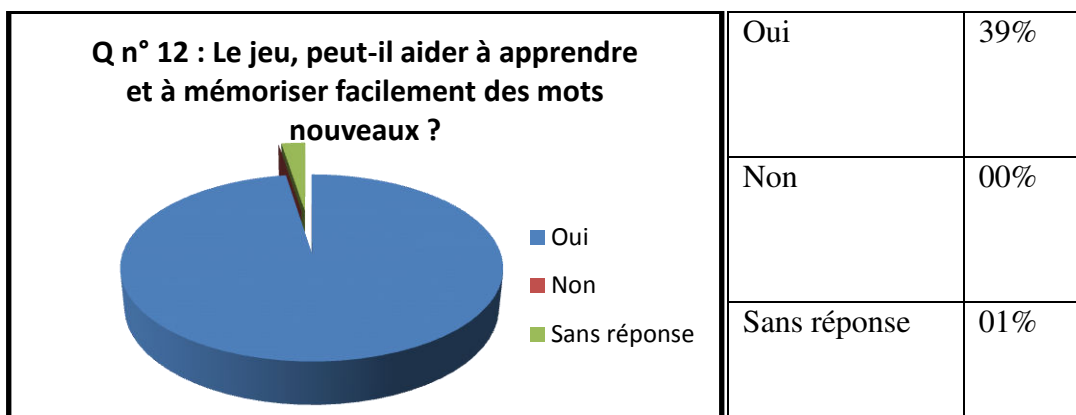
Question n° 11 : Etes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?



Analyse des résultats :

La lecture de ce tableau nous permet d’avoir une idée sur la présence ou l’absence des activités ludiques en classe de FLE. A la question s’ils sont prêts à accepter l’introduction du jeu dans les classes, nous pouvons avancer que la totalité des enseignants sondés (100 %) affiche une volonté pour l’introduction du jeu dans leurs pratiques pédagogiques. Les enseignants trouvent dans le jeu une dimension positive.

Question n° 12 : Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?



a-présentation des résultats :

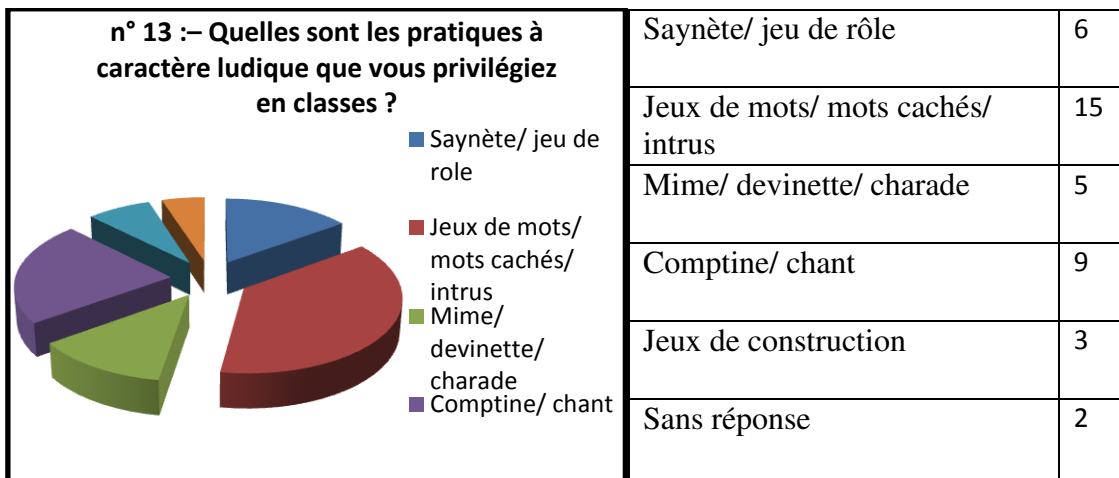
99% des enseignants s’accordent à dire que les apprenants arrivent à mémoriser de nouveaux mots à travers l’activité ludique

b-Analyse des résultats :

Un constat réel affirmé par l’unanimité des enseignants sur la mémorisation des nouveaux termes à travers les activités ludiques.

La pratique ludique permet aux jeunes apprenants d’assimiler et de comprendre le sens des mots en lui facilitant la compréhension, l’apprenant a besoin de construire un premier barrage lexical qui lui permettra, à travers des constructions de phrases de se faire comprendre et d’apprendre les bases de l’expression orale qui l’aide dans la communication.

Question n° 13 :- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?



a-Présentation des résultats :

Abstraction faite de 02 enseignants qui n'ont rien proposé et d'après le restant des propositions, nous pouvons affirmer que les types des jeux ludique varient, 15 proposition pour les jeux de mots, 06 pour les saynètes. Pour les jeux de mime et devinette nous avons 05 propositions, 03 pour les jeux de construction et 09 seulement pour les comptines et les chansons.

b-Analyse des résultats :

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes, nous estimons que les jeux les plus proposés sont ceux portés sur les mots, ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage des mots et qui jouent un rôle primordial dans l'apprentissage de la langue.

Nous noterons aussi que l'utilisation de saynète est importante, ainsi que d'autres jeux car ils aident l'apprenant à communiqué, nous ferons remarquer, à ce fait, que les enseignants proportionnent les activités ludiques selon les besoins de leurs élèves et selon leurs capacités même si cela les pousse à opter pour d'autres activités qui ne sont pas comprises dans les manuels mais qui s'accordent, évidemment aux programmes.

Résultats :

D'après ces résultats, nous pouvons juger que l'activité ludique a une influence positive sur les jeunes apprenants. C'est un support qui attire leur attention et éveille en eux le désir d'apprendre d'une manière qui leur convienne.

Le test :

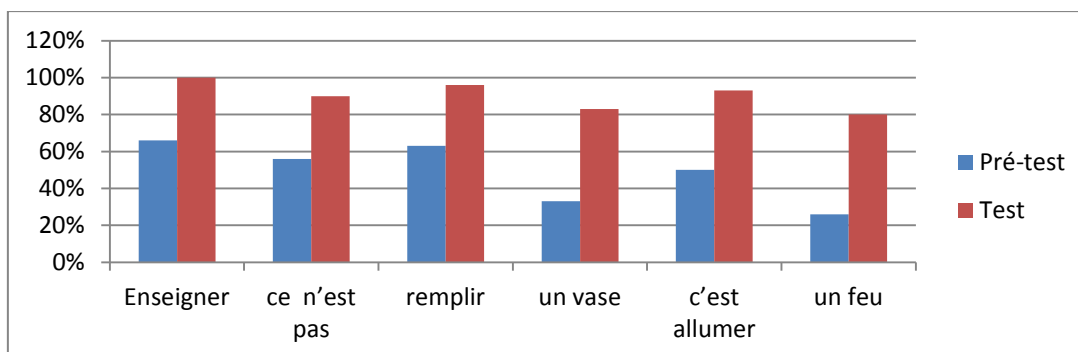
Après l'accomplissement des activités ludiques, nous avons distribué à notre échantillon les mêmes activités proposées dans le pré-test et dont le but est de vérifier, si les jeux effectués ont un impact positif pour l'apprentissage des nouveaux mots.

Les résultats obtenus :

Pour mieux expliquer les résultats collectés suite à l'expérimentation, nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats du pré-test et ceux du test

Première activité : Tableau 1 :

Mots	Pré-test	Test
Enseigner	65%	100%
ce n'est pas	59%	83%
remplir	62%	96%
un vase	34%	93%
c'est allumer	50%	82%
un feu	26%	80%

**Interprétation des résultats :**

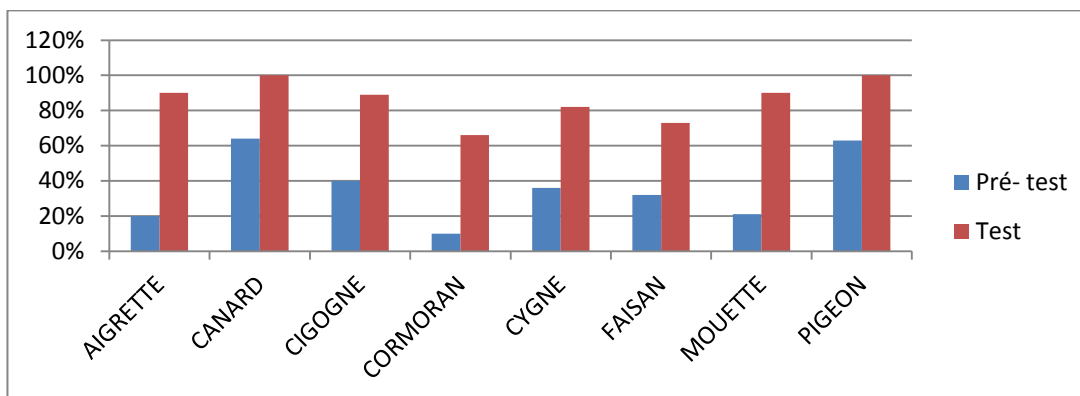
Dans le tableau ci-dessus, nous remarquons que le taux des bonnes réponses a nettement augmenté, l'interprétation de ces résultats nous permet de dire que les élèves ont

pu mémoriser les syllabes employés à travers l'activité ludique et ils ont pu reconnaître rapidement celle qui ont été présentés dans le test. Cela nous permet de dire que l'activité ludique auquel étaient exposés nos jeunes apprenants a largement contribué à la compréhension des syllabes d'un côté et la phrase d'un autre côté.

Activité n° 2 :

Tableau 2 :

Mots	Pré-test	Test
AIGRETTE	20%	90%
CANARD	64%	100%
CIGOGNE	40%	89%
CORMORAN	10%	66%
CYGNE	36%	82%
FAISAN	32%	73%
MOUETTE	21%	90%
PIGEON	63%	100%



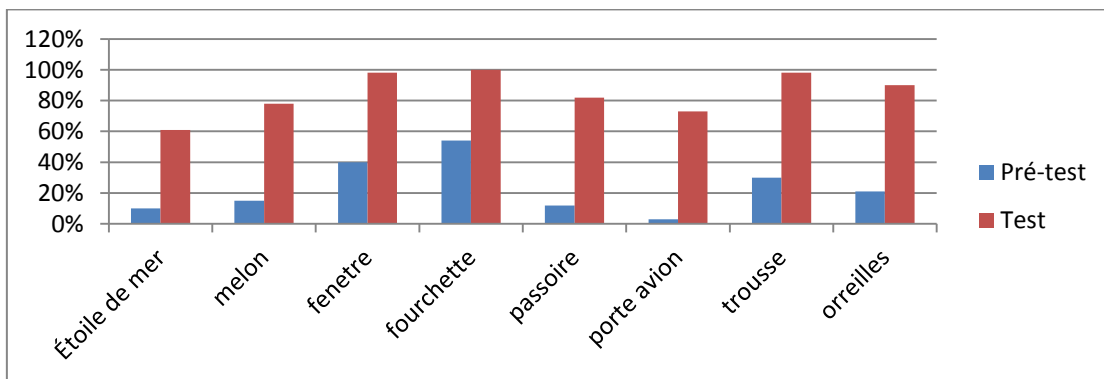
Interprétation des résultats.

Le taux élevé des bonnes réponses remarqué dans le test montre encore une fois que l'activité ludique joue un rôle primordial dans l'apprentissage des mots. L'association image/mot en utilisant la vidéo aide les élèves à se rappeler le sens des mots et c'est pourquoi ils ont su employer les mots de manière correcte

Activité n°3 :

Tableau 3 :

Mots	Pré-test	Test
Étoile de mer	10%	61%
melon	15%	78%
fenêtre	40%	98%
fourchette	54%	100%
passoire	12%	82%
porte avion	03%	73%
trousse	30%	98%
oreilles	21%	90%

**Interprétation des résultats.**

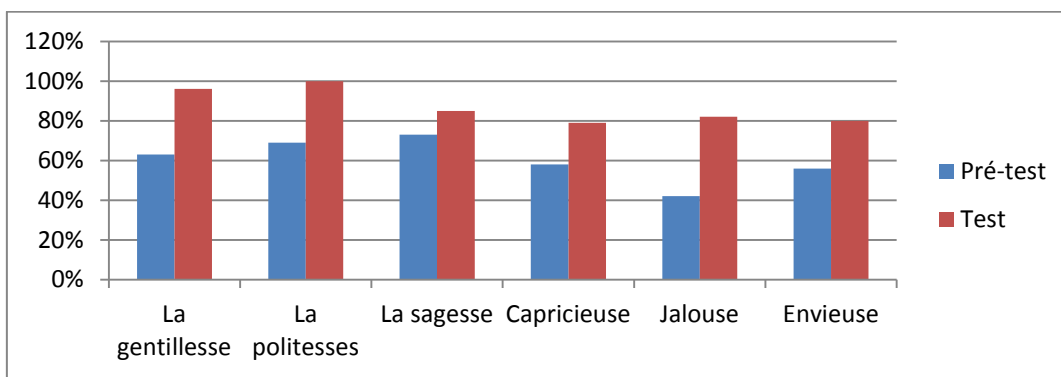
Même constat que la première activité, le taux de bonnes réponses s'élève de façon remarquable après l'application des activités ludiques.

Ceci dit, que l'activité ludique a une importance incontestable dans l'acquisition du vocabulaire, en particulier lorsqu'il s'agit d'une langue étrangère, ces résultats prouvent le rendement positif des jeux dans l'apprentissage. Par le biais de la motivation les apprenants accomplissent des tâches sans avoir même l'impression de le faire.

Activité n°4 :

Tableau 4 :

Mots	Pré-test	Test
La gentillesse	63%	96%
Les politesses	69%	100%
La sagesse	73%	85%
Capricieuse	58%	79%
Jalouse	42%	82%
Envieuse	56%	80%



Interprétation des résultats :

A la lumière de ce tableau nous pouvons noter que le taux des réponses justes dans le test frôle les 100%. Presque tous les élèves ont pu faire l'accord de manière correct. Ces derniers résultats nous montrent que l'activité le poème, a un impact positif sur les jeunes apprenants. Le fait de reconstituer le poème et le colorer, a manifesté chez eux le plaisir et de l'enthousiasme, ce qui les a aidés à bien mémoriser les termes clés du poème.

Dans le pré-test les élèves n'arrivaient pas à bien faire le lien entre les différentes parties de l'activité, qu'alors dans le test les mots sont déjà maîtrisés et cela à travers l'activité ludique. Par cette dernière l'élève s'implique personnellement dans son apprentissage et arrive à mémoriser un grand nombre de mots et surtout ceux associés à des actions. Il peut les réinvestir facilement dans d'autres situations d'apprentissage.

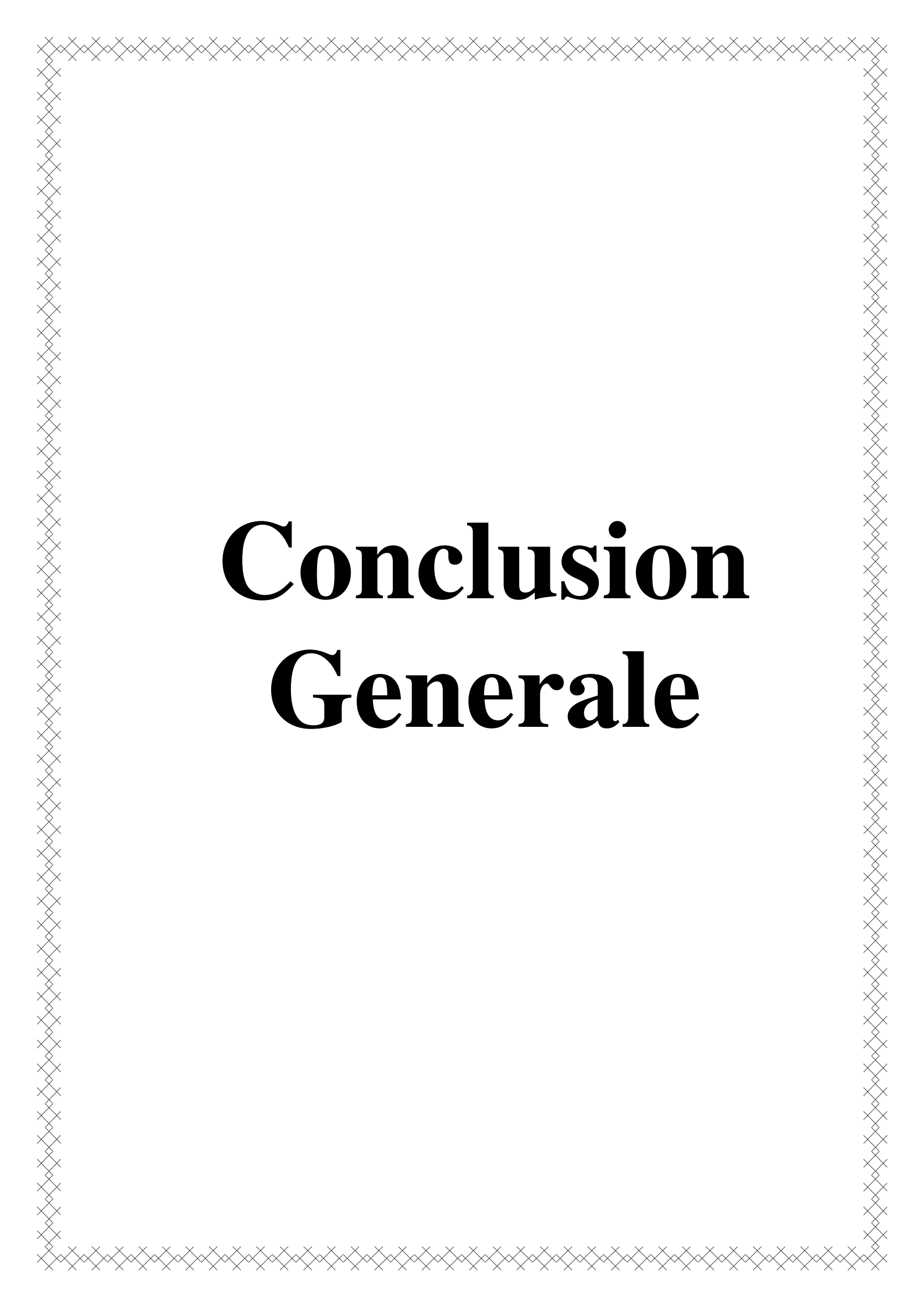
Conclusion :

L'analyse et l'interprétation des résultats de l'enquête et de l'expérimentation nous a mené à déduire les points suivants :

- L'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement du français langue étrangère peut largement en bénéficier.
- Les enseignants du FLE et notamment ceux du cycle primaire utilisent l'activité ludique dans leurs différentes pratiques à l'oral, à l'écrit, en conjugaison et en vocabulaire..., cependant ils trouvent un puissant stimulant d'apprentissage par le biais du jeu, les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à bien mémoriser les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.
- L'utilisation des activités ludiques favorisent la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils s'engagent et éprouvent le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribuées. de collaborer avec l'autre dans le but de réussir car ils sont guidés par l'enthousiasme et la volonté.
- Le recours à l'activité ludique comme support intermédiaire entre l'apprenant et les apprentissages a été approuvé par l'ensemble des enseignants interrogés, donc son rôle n'est plus à contester, à la fin de l'expérimentation, les résultats confirment que l'enseignement ludique facilite et renforce l'apprentissage chez les élève. Et l'influence positive dans l'apprentissage des nouveaux mots
- Ainsi, par le plaisir éprouvé dans le jeu et l'aspect de compétition, l'apprenant ne rencontre pas d'obstacle à s'intégrer avec les autres, car il est guidé par l'enthousiasme et la volonté créés par le jeu, l'enfant se trouve motivé et s'engage pleinement dans son apprentissage.

L'activité ludique rend l'apprentissage du vocabulaire une tâche désiré par l'apprenant, ce qui l'amènera à participer dans l'enrichissement systématique de son vocabulaire.

L'association entre l'apprentissage et l'action, rend l'apprenant plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux acquis.



Conclusion Generale

Conclusion:

La problématique posée au cours de cette thèse a été d'étudier l'importance de l'intégration du support ludique dans l'apprentissage des nouveaux mots en français langue étrangère. Notre objectif n'est point d'introduire des innovations dans l'enseignement/apprentissage du FLE mais seulement de démontrer qu'un outil choisi à partir du vécu de l'apprenant peut faciliter son apprentissage à l'école.

Notre recherche n'a pas été une tâche facile à réaliser, malgré ça nous enregistrons une nette coopération de la part du directeur de l'école, des enseignants et des élèves. Et surtout une compréhension très positive concernant la réalisation et l'aboutissement de nos objectifs, qui nous a permis ainsi de mener à bien et à terme notre travail.

En prenant en considération l'environnement du jeune apprenant, tout le temps, baignant dans la joie, l'action et le plaisir ; notre étude a consisté à proposer un support « ludique » capable de garder en classe le même état d'esprit qui animait les enfants en dehors de l'école. Cet outil pédagogique sera de toute évidence au service de l'apprentissage et aux transmissions du savoir. Il est question de mettre à leur disposition une "mécanique active" susceptible de créer un intérêt permanent et qui rend l'apprentissage plus "souple" et plus "efficace" et auquel, les apprenants sont déjà habitués.

En temps qu'enseignants, nous devons tendre la main au jeune apprenant en le soutenant dans sa quête perpétuelle de plaisir et en le menant à découvrir par lui-même des savoirs et des savoir-faire.

Dans un premier temps nous avons parlé de l'activité ludique et son utilisation dans l'enseignement/apprentissage du FLE, dans notre travail, nous avons insisté sur l'étude du vocabulaire qui s'inscrit dans une option double, de renforcement et de développement des acquis. Dans un second temps, nous avons ouvert une brèche sur l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère puis sur l'apprentissage du vocabulaire de cette langue.

En ce qui concerne l'activité ludique, nous avons pu signaler et cela à travers les différents témoignages recueillis auprès des auteurs, qu'elle facilite l'apprentissage, constitue un moteur de motivation et surtout de mémorisation. Il est à noter aussi que le jeu n'est pas

une finalité en soi, mais un outil, un auxiliaire, un catalyseur entre savoir et apprenant et qu'il serait dommage de ne pas l'exploiter au service de l'apprentissage.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre enquête et notre expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses, ce qui nous amène à dire que les enseignants approuvent et sollicitent l'utilisation des activités ludiques pour améliorer le niveau de leurs élèves.

Dans la partie pratique, nous avons opté pour des activités portant sur les mots, vu l'objectif de notre travail. Le choix s'articule autour de l'enrichissement du vocabulaire pour les apprenants du 4^{ème} année primaire en langue étrangère, thème qui a suscité l'intérêt de plusieurs auteurs. J.P.Colignon a déclaré « *Rien de tel que les mots croisés, les mots fléchés, les énigmes, les anagrammes...etc., pour mesurer nos connaissances, donc la qualité de notre mémoire, et pour développer nos capacités de réflexion, de déduction, de raisonnement. Stimuler et aviver notre agilité et notre vivacité d'esprit n'est pas non plus négligeable !* ». ⁴⁴ Cet auteur trouve dans les jeux de mots un moyen capable de tester les informations acquises, ils peuvent également entretenir le contact entre les membres d'un groupe, créant un climat agréable dans les classes et favorisant l'apprentissage.

Pour réussir au mieux l'utilisation du jeu en classe, il est important que le choix des activités soit soigneusement réfléchi, et que l'enseignant joue son rôle à point, en sachant guider et orienter ses apprenants et surtout leur créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise. Son rôle s'avère indispensable dans l'application du jeu.

Nous soulignons également que le jeu est une composante essentielle au développement ; il évolue au fur et à mesure que l'enfant grandit. Dans le domaine de l'enseignement, le jeu est le médiateur de finalité pédagogique, il est utile de l'introduire au bon moment du cours pour faire profiter pleinement l'apprenant en établissant une progression à partir des données cueillies sur le terrain.

Pour conclure, nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un facteur incontournable de motivation qui nous donne la possibilité d'aborder plusieurs notions. Leur utilisation en classe de langue et plus particulièrement en français langue étrangère se révèle très précieuse, notamment dans l'apprentissage des mots nouveaux. Cela dit, nous avons également remarqué que les activités ludiques n'étaient pas un remède miracle qui peut régler

⁴⁴ J.P.Colignon, "Le guide pratique des jeux littéraires", éd Gembloux Duculot. Paris,1979 p 6.

l'ensemble de problèmes que rencontrent les apprenants. De ce fait, nous nous interrogeons sur les limites des activités ludiques et sur la possibilité de l'utiliser dans les cycles qui suivent.

Compte tenu de ce que précède, nous souhaitons que ce modeste travail a pu soulever au moins un aspect de l'intérêt que révèlent les activités ludiques sur le plan didactique en temps qu'auxiliaire pour l'apprentissage de la langue.

Dans le domaine de l'enseignement et sur le plan universel, le sujet est d'actualité. Les jeux sont à la mode et irriguent le vaste champ de l'apprentissage. Leur emploi ne se limite pas aux langues mais mondialisation obligée, le jeu évolue de jour en jour et s'ouvre vers d'autres horizons, et de là nous pouvons se demander quel impacte pourrait avoir son intégration dès le préscolaire ?



Bibliographique

Références bibliographiques :

- 1- Agnés Florin : Le développement du lexique et l'aide aux apprentissages.
- 2- Arfouilloux Jean-Claude « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat, 1975
- 3- Anikova
- 4- A. Camenisch
- 5- *Ingebretsen, 2009 : 16*
- 6- Bastuji, Jacqueline (1978) : « Les théories sur le vocabulaire, élément pour une synthèse »
- 7- Bruner Jérôme, comment les enfants apprennent à parler, collection : éducation culture , 2000
- 8- Colignon J.P, 'le guide pratique des jeux littéraires' Ed. Gembloux, Paris, 1978, p5-8
- 9- CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1990. p 242
- 10- CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, Op, Cit , p 208
- 11- Cornaire : La compréhension orale, Ed. Clé international Paris, 1998, p 54
- 12- Cuq, J.P ; Gruca I : cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002. P 117
- 13- CUQ, J.-P. & GRUCA, I. (2003): *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presses Universitaires de Grenoble
- 14- *D.P.Gil, 2014 : 40*
- 15- CYR, PAUL : les stratégies d'apprentissage, paris : Cle international, 1998, p4
- 16- Debyser, F, article introductif : « Les jeux du langage et du plaisir », in J.M.Caré, F.Debyser : jeu, langage, créativité. Paris, Hachette-Larousse, 1978.
- 17- De Grandmont, N, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université 1997. p47-48
- 18- De Grandmont, N, Le jeu ludique, Les éditions logiques, 1995
- 19- Emile Genouvrier et Jean Peytard, dans Linguistique et enseignement du français (1970 : 181).
- 20- (Galisson R, Coste D : 317).
- 21- Halliwell, S, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6.
- 22- *H. Prochazkova, 2013 : 30-31.*
- 23- Hunkeler, H. Analyse de l'évolution des problèmes d'enseignement du vocabulaire.
- 24- Ibid., CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, p. 204.
- 25- Roger Caillois, Les jeux et les hommes (1958).
- 26- Légendre 1993
- 27- Martine Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, éd : Bordas, 2002.
- 28- Nguyen (2001 : 91).
- 29- Patrick Faugère, un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes (1994).
- 30- programme for international student assessment pisa /34473101.pdf.
- 31- Roger Caillois, ibid., p. 31.
- 32- Susan Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6.

- 33- Weiss F, jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique », Hachette, 1983.

Thèses et mémoire :

- 1- AKVIL Ruty. (2009). *Importance du vocabulaire dans l'enseignement/apprentissage de langues étrangères*, Mémoire de master. Université Pédagogique de Vilnius. Lituanie.
- 2- ANITA Ingebretsen. (2009) *L'apprentissage du vocabulaire et le rôle de stratégies*, Thèse dans le programme de langue française, Université d'Oslo. Norvège.
- 3- DIEGO Pérez Gil. (2013/2014). *L'enseignement-apprentissage du vocabulaire En classe de FLE : Proposition d'activités*, Mémoire de master. Université de Valladolid. Espagne.
- 4- HAMZA Sara. (2014/2015). *L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant la grammaire dans une classe de FLE. « Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire »*, Mémoire de Master. Université Mohamed Khider – Biskra. Algérie

Sites web :

- 1- SILVA.H : http://www.franparler.org/dossiers/silva_2005.htm.
<http://www.polarfle.com/indexjeu.htm>
- 2- http://fr.wikipedia.org/wiki/Pyramide_des_besoins_de_Maslow
- 3- Cosnefroy Laurent (2011). *L'apprentissage autorégulé : entre cognition et motivation*. En ligne sur le site (<https://rfp.revues.org/3831f>) (Page consultée le : 15/08/2017)
- 4- Dr Delphine Rinaldi. (29 octobre 2014). *Aide à l'apprentissage: encadrement et soutien des élèves « Les stratégies d'apprentissage »*. En ligne sur le site (<http://docplayer.fr/15339390-Aide-a-l-apprentissage-encadrement-et-soutien-des-eleves-les-strategies-d-apprentissage-29-octobre-2014-dr-delphine-rinaldi-universite-de-geneve.html>) (Page consultée le : 01/04/2017)
- 5- Ferdinand de Saussure. (1916). *Cours de linguistique générale*. En ligne sur le site (https://fr.wikipedia.org/wiki/Signe_linguistique) (Page consultée le: 22/03/2017)
- 6- Guy Spielmann. (2013). *L'APPRENTISSAGE ET L'ENSEIGNEMENT DU VOCABULAIRE*. En ligne sur le site (<http://faculty.georgetown.edu/spielmag/docs/FLE/vocabulaire.htm>) (Page consultée le: 22/03/2017)

Dictionnaires :

- 1- *Larousse Maxipoche, (2013), Editions Larousse, Paris.*
- 2- *Larousse Pratique, (2005), Editions Larousse, Paris.*
- 3- *Le Petit Larousse, (2010), Editions Larousse, Paris.*
- 4- *Le Petit Robert, (2003), Robert, Paris.*
- 5- Dictionnaire Latin Français.
- 6- Dubois.J : Dictionnaire de linguistique, Larousse, 1973, Paris, éd, 1980, p.293.



Annexes

O	I	F	A	I	S	A	N
P	I	G	E	O	N	S	E
A	I	G	R	E	T	T	E
C	O	R	M	O	R	A	N
M	O	U	E	T	T	E	G
X	I	R	D	R	E	P	Y

Figure 1



Figure 2

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M

N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
y
Z

Utilise cet alphabet codé pour décrypter la phrase mystère.

◆
▲
▲
◆
▲
●
▲
◆
■

■
◆
▲
◆
▲
◆
■
■
▲

■
◆
■
■
●
▲
■
■
▲
●
■
▲
◆

■
◆
▲
◆
■
●
●
■
■
◆
■
■
▲

■
◆
■

Figure 3

Les petites princesses du monde

Maman ! ... Je n'aime pas ce que tu as fait à manger, ce n'est pas bon !
Je veux des bonbons et du chocolat !

Une vraie princesse n'est pas capricieuse.
Elle goûte à tout et ça la rend heureuse.
Manger trop de chocolat et plein de bonbons,
Ça rend malade et ce n'est pas très bon !

Quin !!! Mon petit frère a un plus gros cadeau que moi !
Je veux le même !

Une vraie princesse n'est pas du tout envieuse.
Satisfaite de ce qu'elle a, elle est heureuse.
La jalousie ne fait pas partie de ses valeurs.
Contente pour les autres, elle a du cœur !

Merci aux petites princesses du monde.
Je suis devenue gentille, n'en doutez pas une seconde.
Je suis maintenant polie et sage comme vous,
Toi aussi, fais comme moi et rejoins-nous !



Figure 4

Séance n°1 :

Activité n°1 : Voici des noms donnés dans le désordre. Faites associer chaque nom avec sa définition : **Aigrette –Canar –Cigogne –Cormoran –Cygne –Faisan –Mouette –Perdrix –Pigeon.**

.....c'est un oiseau qui porte une aigrette, une plume qui orne la tête.

.....sa femelle se nomme cane et son petit canton.

.....genre d'oiseau échassiers migrateur.

..... genre d'oiseau palmipède qui se nourrit de poissons.

.....oiseau domestique à cou très long à large bec et larges ailes.

..... genre d'oiseau qui porte une queue de différents couleurs.

.....nom vulgaire de petites espèces d'oiseaux de mer.

.....vivent dans des lieux couverts et ne perche pas.

.....espèces domestiques et vivent par couples.

Activité n°2 Séparer les syllabes de chaque mot de la phrase suivante, en utilisant le crayon vert ?

- Enseigne ce n'est pas remplir une vase c'est allumé un feu.

Activité n°3 : Composez des phrases à partir des ensembles suivants.

Fourchette – Fenêtre – trousse – Brosse – Passoire – Oreilles – Porte-avion –Melon – Etoile de mer

- On fasse le tableau avec.....
- Je mets mes crayons dans.....
- Maman lave la vitre de.....
- Amina cuit les œufs dans.....
- J'écoute la chanson avec mes.....
- je mange du.....
- Karim trouve.....sur les cotes de la mer.
- L'avion se pose sur.....

Séance n°2 :

Activité n°4 :

Lire le poème suivant à haut voix et mémorisez-le à la maison. (Figure 4)

Activités ludiques (test)

Séance n°1 :

Activité n° 1 : Retrouve et raye dans la grille les mots de la liste. Ils peuvent s'écrire dans tous les sens et une lettre peut servir plusieurs fois. Avec les lettres qui restent, trouve le mot mystère! En vous aidant des images vidéo. (Figure)

Activité n° 2 : pour trouver la phrase mystère, en vue de compléter les syllabes de la phrase par les lettres convenables qui sont écrits sur les signes géométriques de différentes couleurs.

- Enseigne ce n'est pas remplir une vase c'est allumé un feu. (Figure)

Activité n° 3 : Compléter le jeu de mots croisés en vous aidant des images qui l'accompagnent. (Figure)

Séance n°2 :

Activité n° 4 : Reconstituez le poème suivant, puis colorez chaque caractère avec une couleur différente en choisissant d'abord les bons caractères ensuite les mauvais caractères. (Figure)

Bonjour les amies ! C'est moi, Je m'appelle Meli.
J'ai mis une jolie robe et je veux devenir **une vraie princesse**.
Mais comment faire ?

Nous sommes les petites princesses du monde.
Nous sommes **gentilles**, n'en doute pas une seconde.
Écoute nos conseils et rejoins-nous !

Si tu veux devenir **une vraie princesse**,
Tu devrais **apprendre la politesse**.
Une vraie princesse **n'est pas capricieuse**

Une vraie princesse **n'est pas du tout envieuse**.
La jalousie ne fait pas partie de ses valeurs.
Écoute nos conseils et rejoins-nous !

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de khenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans - Entre 5 ans et 10 ans
- Plus de 10 ans - Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui Non

3– Comment est leur niveau :

- Excellent - Bon - Moyen - Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale - L'expression écrite
- L'expression orale - La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant - Profitable - Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais - Parfois - Souvent - Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture - L'oral - écriture
- Grammaire - Vocabulaire -Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- Oui Non

9 - Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral - L'apprentissage de mots nouveaux
- L'apprentissage de l'écriture - L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Oui Non

11 – Etes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

.....

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

- Oui Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

.....
.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de khenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans - Entre 5 ans et 10 ans
- Plus de 10 ans - Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui - Non

3 – Comment est leur niveau :

- Excellent - Bon - Moyen - Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale - L'expression écrite
- L'expression orale - La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant - Profitable - Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais - Parfois - Souvent - Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture - L'oral - écriture
- Grammaire - Vocabulaire - Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- La surcharge du programme - le nombre élevé des élèves
- L'insuffisance de l'horaire - le niveau des élèves
- L'insuffisance d'activités ludiques sur le manuel scolaire

9 - Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral - L'apprentissage de mots nouveaux
- L'apprentissage de l'écriture - L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Oui Non

11 – Etes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

.....oui.....

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

- Oui Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

.....Jeu de rôle, jeu de mots, jeu de construction.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de khenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans

- Entre 5 ans et 10 ans

- Plus de 10 ans

- Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui

- Non

3 – Comment est leur niveau :

-Excellent

- Bon

- Moyen

- Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale

- L'expression écrite

- L'expression orale

- La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant

- Profitable

- Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais

- Parfois

- Souvent

- Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture

- L'oral

- écriture

- Grammaire

- Vocabulaire

- Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- La surcharge du programme

- le nombre élever des élèves

- L'insuffisance de l'horaire

- le niveau des élèves

- L'insuffisance d'activités ludiques sur le manuel scolaire

9 - Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral

- L'apprentissage de mots nouveaux

- L'apprentissage de l'écriture

- L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

Non

11 – Etes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

.....oui.....

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

Oui

Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

.....jeux de mots.....
.....Branptine.....
.....Mots cachés.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de khenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans
- Plus de 10 ans

- Entre 5 ans et 10 ans
- Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui - Non

3 – Comment est leur niveau :

- Excellent - Bon - Moyen - Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale - L'expression écrite
- L'expression orale - La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant - Profitable - Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais - Parfois - Souvent - Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture - L'oral - écriture
- Grammaire - Vocabulaire - Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- La surcharge du programme - le nombre élève des élèves
- L'insuffisance de l'horaire - le niveau des élèves
- L'insuffisance d'activités ludiques sur le manuel scolaire

9 – Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral - L'apprentissage de mots nouveaux
- L'apprentissage de l'écriture - L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Oui Non

11 – Etes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

Oui, mais sommes d'accord

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

- Oui Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

le jeu de rôle les saynètes jeu de mot mots cachés
même les dessinette la comptique

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de khenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans

- Entre 5 ans et 10 ans

- Plus de 10 ans

- Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui

- Non

3 – Comment est leur niveau :

-Excellent

- Bon

- Moyen

- Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale

- L'expression écrite

- L'expression orale

- La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant

- Profitable

- Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais

- Parfois

- Souvent

- Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture

- L'oral

- écriture

- Grammaire

- Vocabulaire

- Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- La surcharge du programme

- le nombre élevé des élèves

- L'insuffisance de l'horaire

- le niveau des élèves

- L'insuffisance d'activités ludiques sur le manuel scolaire

9 – Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral

- L'apprentissage de mots nouveaux

- L'apprentissage de l'écriture

- L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

Non

11 – Êtes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

Oui

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

Oui

Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

Séjénète / jeu de rôle / jeux de mots / mots cadris

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de kenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans

- Entre 5 ans et 10 ans

- Plus de 10 ans

- Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui

- Non

3 – Comment est leur niveau :

- Excellent

- Bon

- Moyen

- Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale

- L'expression écrite

- L'expression orale

- La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant

- Profitable

- Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais

- Parfois

- Souvent

- Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture

- L'oral

- écriture

- Grammaire

- Vocabulaire

- Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- La surcharge du programme

- le nombre élevé des élèves

- L'insuffisance de l'horaire

- le niveau des élèves

- L'insuffisance d'activités ludiques sur le manuel scolaire

9 – Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral

- L'apprentissage de mots nouveaux

- L'apprentissage de l'écriture

- L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

Non

11 – Êtes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

..... *Oui*

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

Oui

Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

..... *Charades - devinettes - mots cachés -*
..... *mots croisés*

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de khenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans - Entre 5 ans et 10 ans
- Plus de 10 ans - Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui - Non

3 – Comment est leur niveau :

- Excellent - Bon - Moyen - Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale - L'expression écrite
- L'expression orale - La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant - Profitable - Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais - Parfois - Souvent - Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture - L'oral - écriture
- Grammaire - Vocabulaire - Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- La surcharge du programme - le nombre élever des élèves
- L'insuffisance de l'horaire - le niveau des élèves
- L'insuffisance d'activités ludiques sur le manuel scolaire

9 - Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral - L'apprentissage de mots nouveaux
- L'apprentissage de l'écriture - L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Oui Non

11 – Etes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

.....oui.....

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

- Oui Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

.....rayonette / jeu de rôle / jeux de mots / mots cachés
.....l'intens / devinette / charade / comptine / Mame.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'étude en master II. Le thème choisi est : le ludique comme support didactique dans l'apprentissage des mots en FLE, cas de 4^{ème} année primaire, école Karrazi Saadi, wilaya de khenchela. (Marquez la bonne réponse)

1 – Depuis quand vous êtes enseignant ?

- Moins de 5 ans

- Entre 5 ans et 10 ans

- Plus de 10 ans

- Fin de carrière

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui

- Non

3 – Comment est leur niveau :

-Excellent

- Bon

- Moyen

- Insuffisant

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale

- L'expression écrite

- L'expression orale

- La lecture

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant

- Profitable

- Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais

- Parfois

- Souvent

- Très souvent

7 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture

- L'oral

- écriture

- Grammaire

- Vocabulaire

-Tous les cours

8 – Qu'est-ce qui rend l'utilisation des pratiques ludiques difficiles ?

- La surcharge du programme

- le nombre élevé des élèves

- L'insuffisance de l'horaire

- le niveau des élèves

- L'insuffisance d'activités ludiques sur le manuel scolaire

9 - Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral

- L'apprentissage de mots nouveaux

- L'apprentissage de l'écriture

- L'apprentissage de la conjugaison.

10 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

Non

11 – Etes-vous d'accord avec l'introduction du jeu dans vos classes ?

..... Oui j'essais avec

12 – Le jeu, peut-il aider à apprendre et à mémoriser facilement des mots nouveaux ?

Oui

Non

13 – Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classes ?

..... charade, mimes, skanga, Mots croisés

Test

Activité :01

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....

Activité :02

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Activité :03

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....

Activité :04

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Pré-test

Activité :01

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....

Activité :02

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Activité :03

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....

Activité :04

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Test

Activité :01

- 1- *Moult*
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-

Activité :02

- 1- *une vase*
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-

Activité :03

- 1- *Breasse*
- 2-
- 3- *fourchette*
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-

Activité :04

- 1- *prolétaria*
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-

Test

Activité :01

- 1- *quignon*
- 2- *cinquante*
- 3- *navette*
- 4- *fisson*
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-

Activité :02

- 1- *France*
- 2- *se n'est pas*
- 3- *sur sa tête*
- 4- *alors un ff*
- 5-
- 6-

Activité :03

- 1- *prolétaria*
- 2- *fourchette*
- 3- *étude*
- 4- *trésor*
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-

Activité :04

- 1- *gale*
- 2- *gale*
- 3- *entre*
- 4-
- 5-
- 6-

Test

Activité :01

- 1- *façon*.....
- 2-.....
- 3- *carre*.....
- 4-.....
- 5- *signe*.....
- 6-.....
- 7- *perdre*.....
- 8-.....
- 9-.....

Activité :02

- 1- *Ensigne*.....
- 2-.....
- 3- *se n'é pas*.....
- 4-.....
- 5- *un bage*.....
- 6-.....

Activité :03

- 1- *action*.....
- 2-.....
- 3- *brosse*.....
- 4-.....
- 5- *fenêtre*.....
- 6-.....
- 7- *trousse*.....
- 8- *forçate*.....

Activité :04

- 1- *politer*.....
- 2-.....
- 3- *galère*.....
- 4-.....
- 5- *gentil*.....
- 6- *envies*.....

Test

Activité :01

- 1- *façon*.....
- 2- *carre*.....
- 3- *perdre*.....
- 4-.....
- 5- *signe*.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....

Activité :02

- 1- *Ensigne*.....
- 2-.....
- 3- *ce n'est pas*.....
- 4-.....
- 5- *simple*.....
- 6- *la vase*.....

Activité :03

- 1- *fenêtre*.....
- 2- *forçat*.....
- 3- *la trousse*.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....

Activité :04

- 1- *jealousie*.....
- 2- *gentil*.....
- 3- *probitaire*.....
- 4- *envie*.....
- 5-.....
- 6-.....

Pré-test

Activité :01

- 1... mouate
- 2... dine
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....

Activité :02

- 1... neapli
- 2... ~~pan~~
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Activité :03

- 1... taoua
- 2... padein
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....

Activité :04

- 1... politas
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Pré-test

Activité :01

- 1... samar
- 2... pigeon
- 3... Cines
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....

Activité :02

- 1... envisage
- 2... ce vi pit
- 3.....
- 4... un rose
- 5... ci un feu
- 6.....

Activité :03

- 1... bresse
- 2... trase
- 3... forchat
- 4... fenetre
- 5... étoil
- 6.....
- 7.....
- 8.....

Activité :04

- 1... genti
- 2... politase
- 3... jalous
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Pré-test

Activité :01

- 1-..... *figon*
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....

Activité :02

- 1-..... *une vase*
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Activité :03

- 1-..... *trousse*
- 2-..... *Brace*
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....

Activité :04

- 1-..... *poli*
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Pré-test

Activité :01

- 1-..... *façon*
- 2-..... *porder*
- 3-..... *agne*
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....

Activité :02

- 1-..... *une vaiss*
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Activité :03

- 1-..... *brass*
- 2-..... *arion*
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....

Activité :04

- 1-..... *galere*
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....

Test

Activité :01

- 1. *Mauk*
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Activité :02

- 1. *une rose*
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Activité :03

- 1. *Escabe*
- 2.
- 3. *fourchette*
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Activité :04

- 1. *prohibitive*
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Test

Activité :01

- 1. *faison*
- 2.
- 3. *canne*
- 4.
- 5. *signe*
- 6.
- 7. *perdoce*
- 8.
- 9.

Activité :02

- 1. *Ensign*
- 2.
- 3. *se n'est pas*
- 4.
- 5. *une boya*
- 6.

Activité :03

- 1. *amon*
- 2.
- 3. *brosse*
- 4.
- 5. *foratre*
- 6.
- 7. *treusse*
- 8. *forchate*

Activité :04

- 1. *prohiber*
- 2.
- 3. *galax*
- 4.
- 5. *gentil*
- 6. *envies*

Test

Activité :01

- 1. *pijon*
- 2. *camare*
- 3. *montte*
- 4. *pijon*
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Activité :02

- 1. *treusse*
- 2. *se n'est pas*
- 3. *se n'est pas*
- 4. *alors un ff*
- 5.
- 6.

Activité :03

- 1. *treusse*
- 2. *fourchette*
- 3. *eloh*
- 4. *treusse*
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Activité :04

- 1. *galie*
- 2. *proh*
- 3. *envie*
- 4.
- 5.
- 6.

Test

Activité :01

- 1. *pijon*
- 2. *camare*
- 3. *prochi*
- 4.
- 5. *signe*
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Activité :02

- 1. *Ensigne*
- 2.
- 3. *se n'est pas*
- 4.
- 5. *simple*
- 6. *la rose*

Activité :03

- 1. *fouratre*
- 2. *fourchet*
- 3. *la treusse*
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Activité :04

- 1. *galaxie*
- 2. *gentil*
- 3. *prohibitive*
- 4. *envies*
- 5.
- 6.

Pré-test

Activité :01

- 1... mouette.....
- 2... diane.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....

Activité :02

- 1... rempli.....
- 2... pour.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Activité :03

- 1... fausse.....
- 2... probable.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....

Activité :04

- 1... polites.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Pré-test

Activité :01

- 1... faire.....
- 2... porter.....
- 3... signe.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....

Activité :02

- 1... une verge.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Activité :03

- 1... Bross.....
- 2... avion.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....

Activité :04

- 1... gelée.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Pré-test

Activité :01

- 1... Camar.....
- 2... pignon.....
- 3... Camus.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....

Activité :02

- 1... onigme.....
- 2... ce. m. p. h.....
- 3.....
- 4... un. s. h.....
- 5... ci. m. f. e.....
- 6.....

Activité :03

- 1... brass.....
- 2... trane.....
- 3... forchet.....
- 4... fenêtr.....
- 5... étoil.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....

Activité :04

- 1... genti.....
- 2... polites.....
- 3... jaloux.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

Pré-test

Activité :01

- 1... pign.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....

Activité :02

- 1... une rose.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

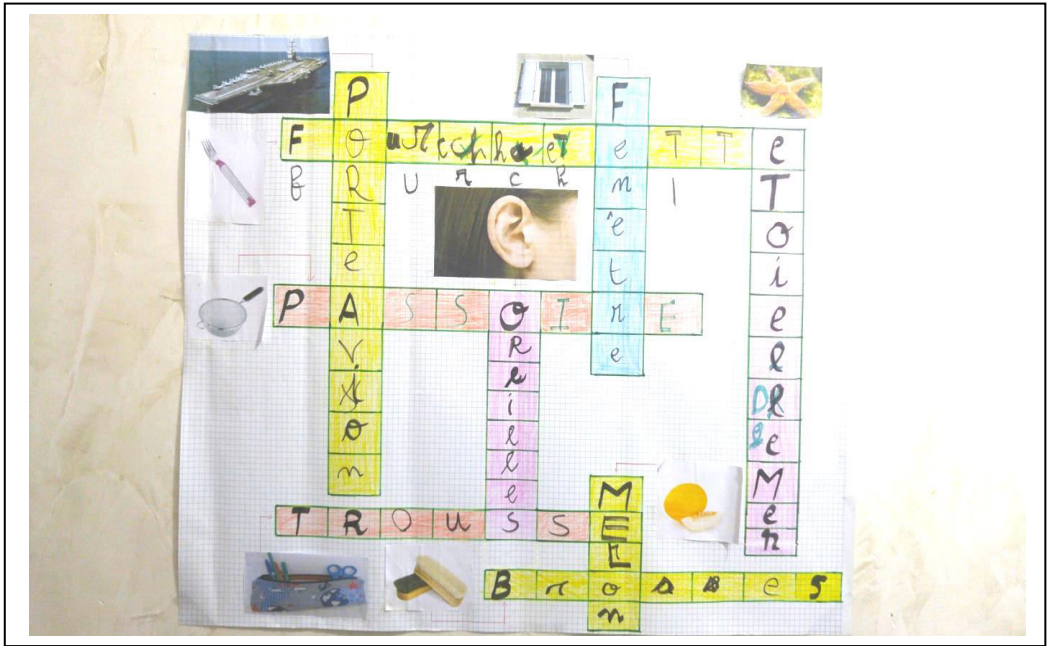
Activité :03

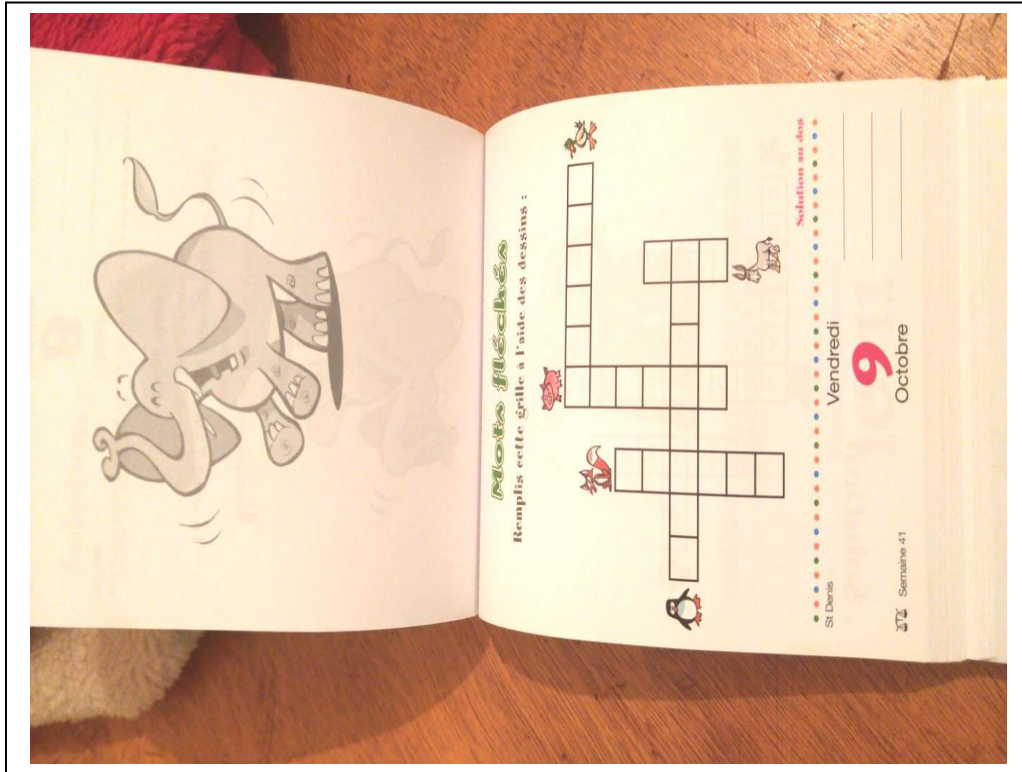
- 1... brass.....
- 2... Brass.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....

Activité :04

- 1... poli.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....







École primaire de la wilaya de kenchela (Lieux de enquête)

École primaire	Localisation
ABBED MADANI	COMMUNE D'EL-MAHMEL
LES FRERES ADJROUD	COMMUNE D'EL-MAHMEL
AGABA MAAMAR	COMMUNE D'ENSIGHA
DJEBAILI RABEH	COMMUNE D'ENSIGHA
LECHKHAB BACHIR	COMMUNE D'ENSIGHA
KELLIL MOKHTAR	COMMUNE DE KENCHELA
DRAHEM MOHAMMED SEGHIR	COMMUNE DE KENCHELA
NESSAIBIA BELKASSEM	COMMUNE DE KENCHELA
HOUHA REBAI BEN AHMED	COMMUNE DE KENCHELA
NOUREDDINE LOUARDI BEN SEGHIR	COMMUNE DE KENCHELA
TALBI ABID	COMMUNE DE KENCHELA
MENASSERIA AMMAR	COMMUNE DE KENCHELA
HEZIL BOUZID	COMMUNE DE KENCHELA
BERKANE FERHAT	COMMUNE DE KENCHELA
KHELLAF ABDELHAFIDH	COMMUNE DE KENCHELA
IBN CINA	COMMUNE DE KENCHELA
DAOUDI ABDELMADJID	COMMUNE DE KENCHELA

Résumé

Cet article met l'accent sur l'aspect ludique et l'intérêt qu'il peut susciter à l'enseignement/ apprentissage du FLE. Il en explique la finalité majeure et l'objectif principal qui est la volonté de participer à la promotion de cet aspect, à travers la diversité de ses formes : jeux (jeux de mots, jeux communicatifs...), bandes dessinées, Chansons/poèmes..., dans le contexte scolaire algérien.

Mots-clés : activité ludique - jeux de mots - simulation globale - motivation.

Abstract

This article focuses on the aspect play and the interest that can-give rise to teaching or learning French as a foreign language. It explains the main finality and the principle objective that has the will to take part in the promotion of this aspect through the variety of its forms: games (language games- communicative games...), cartoons, songs, poems ... in the Algerian school context.

Keywords: plays activity - language games - global simulation - motivation.

المخلص

هذا المقال العلمي يركز علي الجانب الترفيهي و الأهمية التي يكتسبها في مجال التعليم، و التعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. إنه يشرح الأهداف الأساسية التي تمثل إرادتنا في المساهمة في ترقية هذا الجانب بأشكاله المختلفة: الألعاب (اللعب الكلامية، اللعب التواصلية ...)، القصة المصورة، الأغاني، القصائد الشعرية... في البرامج التعليمية في الجزائر.

الكلمات المفتاحية: الألعاب - اللعب الكلامية - الحيوية و النشاط، التواصل و التحاور.