

République Algérienne Démocratique Et Populaire

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique



Université ABBES LAGHROUR KHENCHELA

Faculté des lettres et Langues

Département : littérature et langue française

Spécialité : langue appliquée



***Le scrabble pédagogique comme activité ludique favorisant la mémorisation du lexique.***

**Cas des apprenants de la 4<sup>ème</sup> année moyenne.**

**CEM Bougherarra Abd-Elhamid – Khenchela.**

Mémoire présenté au Département de Littérature et Langue Française.

Pour l'obtention d'un Diplôme de Master.

**Présenté et soutenu par :**

BELMANAA Rayane

**Dirigé par :**

M. HANACHI Hamza

**Jury de soutenance :**

Président : M. ATHAMNA Abdelmalik - M.C.B - Université Abbes LAGHROUR - Khenchela.

Rapporteur : M. HANACHI Hamza - M.A.A - Université Abbes LAGHROUR - Khenchela.

Examineur : Mme HAFSAOUI Warda - M.C.B - Université Abbes LAGHROUR - Khenchela.

*Année universitaire:*

*2017/2018*

# Remerciement

*Je remercie, tout d'abord, le bon Dieu, de m'avoir doté de raison, de conscience et de la force de patience afin de mettre ce travail en lumière.*

*Je tiens à remercier vivement mon directeur de recherche **Mr Hanachi Hamza** pour le soutien et l'aide qu'il n'a jamais manqué de m'apporter, pour sa disponibilité, aussi pour ses orientations et ses judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion durant l'élaboration de ce travail.*

*Qu'il trouve ici le témoignage de ma profonde gratitude.*

*Je tiens aussi à remercier **les membres du jury**, qui m'ont fait l'honneur de bien vouloir étudier avec attention mon travail ainsi que pour les remarques qu'ils m'adresseront lors de cette soutenance afin de l'améliorer.*

*Ma plus profonde gratitude et mes vifs remerciements vont aussi à **M<sup>me</sup> Guidoum Khedoudj** qui m'a reçu à bras grands ouverts dans sa classe et qui a bien voulu répondre à mes attentes ; qu'elle trouve ici l'expression de ma reconnaissance.*

*Je tiens à remercier **mes parents** pour leur soutien permanent, constant et surtout sans aucune faille; avec la patience et la confiance qu'ils ont toujours placée en moi, ils m'ont permis d'avancer en toute quiétude. J'espère que leur bénédiction m'accompagne toujours. Que ce modeste travail soit l'exaucement de leurs vœux tant formulés, le fruit de leurs innombrables sacrifices, bien que je ne les en acquitterai jamais assez.*

*Puisse Dieu, le Très Haut, les accorder santé, bonheur et longue vie et faire en sorte que jamais je ne les déçoive.*

*Afin de n'oublier personne, mes vifs remerciements s'adressent à tous ceux qui m'ont aidé à la réalisation de ce modeste mémoire.*

# Dédicaces

*A l'achèvement du long travail qu'a nécessité ce mémoire de fin d'études, je dédie cet humble travail :*

*À ma mère,*

*Source inépuisable de tendresse, de patience et de sacrifice.*

*Ta prière et ta bénédiction m'ont été d'un grand secours tout au long de ma vie.*

*Quoique je puisse dire et écrire, je ne pourrais jamais t'exprimer ma grande affection et ma profonde reconnaissance.*

*Que Dieu tout puissant, te préserve et t'accorde santé, longue vie et bonheur.*

*À mon père,*

*Qui n'a jamais cessé de m'encourager et de me soutenir. Je le remercie infiniment d'être pour moi un exemple de persévérance, de foi en l'avenir, et d'ambition.*

*En témoignage de brut d'années de sacrifices, de sollicitudes, d'encouragement et de prières.*

*Pourrais tu trouver dans ce travail le fruit de toutes tes peines et tous de tes efforts.*

*Puisse Dieu te préserve et te procure santé et bonheur.*

*À ma chère sœur Niâma,*

*La prunelle de mes yeux, une sœur comme on ne peut trouver nulle part ailleurs, Puisse Allah te protéger, garder et renforcer notre fraternité. Je te souhaite tout le bonheur du monde.*

*À mon cher frère Aymen,*

*Je ne saurai traduire sur du papier l'affection que j'ai pour toi. En témoignage de mon affection fraternelle.*

*J'implore Allah de te garder et te réserver un avenir meilleur.*

*À ma chère grand-mère DJOUIHRA et toute ma famille,*

*Avec tous mes sentiments de respect, d'amour, de gratitude et de reconnaissance pour tous les sacrifices déployés pour m'élever dignement et assurer mon éducation dans les meilleurs conditions pour leurs encouragements et leurs soutiens.*

*À ma meilleure amie Benreghida Maroua,*

*Que je la prends non seulement pour amie mais pour la sœur d'âme.*

*Merci d'être toujours là pour moi quand j'ai besoin de toi.*

*Je te souhaite beaucoup de succès et réussite dans ta vie.*

*À mes chères cousines, Rofaida, Maroua, Amani, Malek, Chahed, Chams Elmoulouk, Aya et l'adorable Rymen,*

*Je vous souhaite tout le bonheur et la réussite dans votre vie.*

*À ma copine Kellil Rania,*

*Que j'aime et qui m'a beaucoup encouragé et soutenu au moment que j'allais baisser les bras*

*Je te souhaite tout le bonheur du monde.*

*Rayane.*

# *Table de matières*

# Table de matières :

Introduction générale...	03
--------------------------	----

## *Première partie : Cadre théorique.*

### *Chapitre I : Mémorisation du lexique.*

Introduction .....	08
1. Qu'est ce que le lexique?.....	08
2. Qu'est ce que le vocabulaire? .....	09
3. Le lexique et le vocabulaire.....	09
4. La compétence lexicale. ....	10
5. L'enseignement/apprentissage du lexique. ....	10
6. L'importance du lexique dans l'enseignement / apprentissage du FLE. ....	11
7. Le développement lexical. ....	11
8. La mémoire en pédagogie. ....	12
8.1.Qu'est ce que la mémoire ? .....	12
8.2.Les types de mémoires. ....	12
8.3.Qu'est ce que la mémorisation. ....	13
8.4.Processus de mémorisation. ....	14
8.5.La mémoire et l'apprentissage. ....	14
9. La mémorisation du lexique. ....	15
Conclusion partielle. ....	15

### *Chapitre II : Le scrabble pédagogique au service du lexique.*

Introduction. ....	17
1. Qu'est ce qu'une activité ludique ? .....	17
2. L'approche ludique. ....	18
3. Le rôle de l'enseignant dans une approche ludique. ....	18
4. L'activité ludique comme outil pédagogique. ....	19
5. Qu'est ce qu'un jeu ? .....	19
6. La progression du concept « jeu » en pédagogie. ....	20
6.1.Jeu ludique. ....	20
6.2.Jeu éducatif. ....	21
6.3.Jeu pédagogique. ....	21
7. Le jeu en classe du FLE. ....	22
8. Le ludique en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au moyen .....	22
9. La place du ludique dans le manuel scolaire de la 4 <sup>ème</sup> année moyenne. ....	22
10. Le jeu, facteur de mémorisation. ....	23
11. La mémorisation ludique. ....	23
12. Travailler le lexique d'une manière ludique. ....	24
13. Le scrabble pédagogique. ....	24
13.1. Qu'est ce que le scrabble? .....	24
13.2. Qu'est ce qu'un scrabble pédagogique ? .....	25

13.3. Pourquoi le scrabble duplicate ? .....	25
13.4. L'usage pédagogique du scrabble .....	25
13.5. Mécanisme du scrabble .....	26
14. Le scrabble une situation ludique .....	26
15. Le scrabble pédagogique au service de la mémorisation du lexique .....	27
Conclusion partielle .....	28

## *Deuxième partie : Cadre pratique.*

### *Chapitre III : Observation et présentation du corpus.*

Introduction .....	31
1. L'expérimentation. ....	31
2. L'enquête et la collecte des données. ....	31
3. Choix des classes observées. ....	32
4. Présentation du corpus .....	32
4.1. Présentation du terrain et public. ....	32
4.2. Présentation de l'espèce-classe. ....	33
5. Méthodologie. ....	33
6. Répartition des groupes. ....	33
7. Réalisation et déroulement de l'atelier Scrabble . ....	34
7.1. Le matériel. ....	34
7.2. Déroulement de l'atelier Scrabble. ....	34
8. Observation et commentaire de l'expérimentation .....	37
8.1. Observations. ....	37
8.2. Commentaires. ....	38

### *Chapitre IV : La description et l'analyse.*

1. L'activité proposée .....	40
2. Description de l'activité. ....	41
2.1. Déroulement de l'activité. ....	41
2.2. Analyse et interprétation des résultats obtenus. ....	41
3. Constat d'analyse et perspectives. ....	47
Conclusion partielle. ....	48
Conclusion générale. ....	50
Référence Bibliographique	
Annexes	

# *Introduction générale*

## Introduction générale.

---

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au cycle moyen en Algérie, s'articule autour d'un certain nombre de compétences qui s'avèrent utiles à acquérir au cours de leur scolarisation et qui leur permet de développer progressivement leurs connaissances dans la langue, en satisfaisant leurs besoins communicatifs élémentaires dans lesquelles ils se trouvent.

L'apprentissage du lexique était décontextualisé, et s'effectuait sous forme de listes à apprendre : « *Ces listes reflètent une conception des mots comme des sujets existant en eux-mêmes, indépendamment de toute relation à un sujet. Les mots ont une sorte de valeur absolue, et vivent sur la page sous forme de liste comme un monde d'idées préexistant* ». (Tardieu Claire 2007,1)

Afin que l'apprenant puisse utiliser la langue comme un moyen de communication, il doit avoir une méthode d'enseignement efficace et qui répond directement à cet objectif. On peut se demander quel est le type d'activité à mettre en place pour atteindre cet objectif. Toute activité scolaire a comme finalité de rendre l'élève actif, en l'incitant à participer directement à son apprentissage il faut donc que l'apprenant soit attiré par l'enseignement et les activités proposées, et que l'apprenant puisse y donner du sens et soit motivé à les faire.

L'utilisation des activités ludiques comme support didactique d'apprentissage semble-être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'acquérir des nouveaux savoirs au cycle moyen. Dans ce contexte, Haydée Silva Ochoa dénonce : « *Je ne vois pas le jeu comme quelque chose de gratuit. En pédagogie, le jeu est toujours considéré comme récréatif [...], alors qu'on sait qu'il peut être une technique d'apprentissage à part entière* ». (Cité sur « *Poétiques du jeu* », paru en « *La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle* », consulté le 20/01/2018)

Quant au jeu de Scrabble, il est considéré parmi les activités ludiques qui enrichissent le côté culturel et lexical et qui mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire. Nous tenons, cependant, à souligner que le Scrabble est un support didactique qui permettra de sensibiliser certains aspects d'apprentissages, d'aborder certaines notions telle que le lexique.

Compte-tenu de la nécessité de connaître les mots pour pouvoir communiquer avec une langue, la mémorisation du lexique est – souvent négligée si on la compare avec la transmission et l'acquisition de ce savoir – devenue un sujet qui devrait être traité vu son rôle primordial dans l'usage du FLE.

# Introduction générale.

---

Dans le cadre de ce mémoire, nous avons décidé d'évoquer le scrabble comme outil pédagogique favorisant la mémorisation du lexique et de préciser ses atouts mais également ses limites d'un point de vue pédagogique.

Le choix de ce sujet est le fruit d'une motivation personnelle. Nous étions un témoin oculaire lors d'une expérience professionnelle effectuée au CEM nous avons noté une relative absence de ludification entre l'apprenant et la langue. Ce que nous avons souligné c'est l'insuffisance des moyens ludiques pouvant aider l'apprenant dans la construction de son savoir.

Vu que nous serons, un jour, un actant dans le processus de l'enseignement après la fin de nos études, on vise à trouver des remédiations à ces failles. Donc on a cherché sur les systèmes éducatifs les plus réussis au monde, on a constaté que certains pays tels que la France et le Canada utilisent le Scrabble pédagogique depuis quelques années dans ce contexte, ce qui nous a incités à vouloir comprendre le rôle de ce support didactique et son influence sur l'acquisition et la mémorisation du lexique.

Le croisement entre les activités ludiques et l'enseignement apprentissage du lexique pourra être abordé selon différents points de vue : Acquisition et mémorisation du lexique, application de Scrabble pédagogique dans le champ de l'enseignement, les méthodologies et les techniques d'exploitation... etc.

A partir de cette réflexion, l'interrogation suivante s'impose :

- Comment peut-on aider les apprenants à mémoriser le lexique ?

Afin de répondre à notre questionnement, nous émettons l'hypothèse suivante:

- Le Scrabble pédagogique pourrait contribuer à l'acquisition du lexique par le biais de la mémorisation pendant les débats et les moments de réflexion.

Notre préoccupation majeure serait de montrer à travers ce travail, en quoi consiste le Scrabble pédagogique en classe de FLE et son impacte sur la mémorisation du lexique. Et nous insinuons par cela aussi à faire preuve de l'efficacité didactique de ce support ludique qui allie le loisir et le fonctionnel afin de permettre aux enseignants de développer les différentes compétences des apprenants par maintes façons de faire et activités.

Nous avons choisi de travailler avec la classe de la 4ème année moyenne parce que c'est le cycle où l'apprentissage d'une langue est déterminant dans le parcours de formation de l'individu. La 4ème année moyenne est une année charnière qui parachève le cycle

## Introduction générale.

---

scolaire, elle constitue un palier mettant fin au cycle moyen et annonce le début d'un autre cycle qui est le secondaire. Elle a pour but de finaliser les apprentissages du cycle et de préparer l'apprenant à l'examen de BEM. Les élèves de cette classe sont censés maîtriser convenablement les bases de la langue française après six ans d'apprentissage.

Pour tester la validité de notre hypothèse et pour arriver à des résultats féconds, nous allons opter dans notre recherche pour une méthode expérimentale basée sur l'analyse et la comparaison, soumis aux groupes des élèves de la 4<sup>ème</sup> année moyenne.

Les informations collectées vont nous permettre de valider notre hypothèse quant à l'utilisation du Scrabble pédagogique comme activité ludique afin de favoriser la mémorisation lexicale.

La nature du présent travail ainsi que la particularité du thème proposé nous conduit à organiser le contenu de quatre chapitres, deux chapitres théoriques et deux chapitres pratiques comme suit :

La première partie qui représente le cadre théorique, elle contient deux chapitres; dans lesquels nous allons traiter l'aspect théorique de notre sujet et une multitude de définition et notions clés sur le Scrabble pédagogique et la mémoire dans enseignement/apprentissage du français langue étrangère qui sont étroitement liés à la compétence lexicale.

La deuxième partie qui est le cadre pratique, elle comprend aussi deux chapitres, dans lesquels nous allons d'abord d'observer et présenter notre corpus (des élèves de la quatrième année moyenne), par la suite on va effectuer une expérience entre deux groupes de ces élèves. A la fin nous allons faire une comparaison suivie d'une analyse sur notre corpus de recherche.

Le premier chapitre, intitulé « *La mémorisation du lexique* », il est consacré à un balisage conceptuel. Nous nous y intéressons d'abord à la notion du lexique autant que compétence langagière et les différentes définitions données quant à ce type de savoir et aussi abordé son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE et le processus de son apprentissage.

Le deuxième chapitre, il est intitulé « *Le Scrabble pédagogique au service du lexique* », il porte sur Scrabble pédagogique autant que support didactique, en premier lieu nous avons ouvert un accès sur l'activité ludique et les concepts qui lui sont associés ainsi porte sur le statut du ludique dans le système éducatif du cycle moyen et aussi de la 4<sup>ème</sup> année moyenne. En second lieu, nous présentons le Scrabble, cette activité ludique, autant que

## Introduction générale.

---

support didactique et outil pédagogique, par la suite nous expliquons son impacte sur la mémorisation lexicale.

Le troisième chapitre, représente le premier volet de la deuxième partie, il est intitulé « *Observation et présentation du corpus* » comme son nom l'indique, ce chapitre sera consacré à la présentation du corpus et l'observation du déroulement de l'atelier Scrabble réalisé avec les apprenants de la 4<sup>ème</sup> année moyenne au CEM Bougherarra Abd-Elhamid à Khenchela.

Le quatrième et le dernier chapitre est le chapitre « *La description et l'analyse* », c'est le deuxième volet du cadre pratique, et dans lequel nous allons faire une description d'une séance de travaux dirigés suivie par une analyse comparative des résultats obtenues lors de cette séance. Et pour finir nous essayerons de faire le bilan de notre analyse et de donner nos perspectives.

Nous clôtureront notre mémoire par une conclusion générale où nous tenterons d'approuver la validité de notre hypothèse en se basant sur l'analyse de cette étude.

Sans prétendre à l'exhaustivité, nous pensons qu'une telle démarche offre la possibilité aux lecteurs de se situer au cœur de certains débats scientifiques essentiels dans ce sujet.

# *Cadre théorique.*

*« Rien n'est plus pratique qu'une bonne théorie »*

*Kurt Lewin*

# *Chapitre I :*

*La mémorisation du lexique.*

## **Introduction :**

Le lexique représente une composante essentielle dans l'enseignement apprentissage du FLE, il joue un rôle crucial dans la compréhension du fonctionnement de la langue française. Il est essentiel d'avoir une bonne connaissance du lexique afin de pouvoir maîtriser cette langue et de saisir ses moyens linguistiques qui s'exploitent pour satisfaire les besoins de la communication.

Dans ce chapitre nous présenterons d'abord les notions linguistiques qui nous paraissent nécessaires de connaître et de maîtriser l'enseignement/apprentissage du lexique français, nous ferons une brève présentation de statut du lexique dans l'enseignement apprentissage du FLE, et aussi un aperçu général sur la mémoire et sa relation avec l'enseignement du lexique et de ses implications didactiques. En dernier lieu nous allons présenter le processus de la mémorisation du lexique.

### **1. Qu'est ce que le lexique ?**

Le lexique d'une langue est un moyen de véhiculer le sens d'un message dans des différentes situations de communication orale ou écrite.

Selon le Dictionnaire Jean-Pierre Cuq « *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...* ». (Dictionnaire Jean-Pierre Cuq, 2003 : 155)

Également, le grand dictionnaire « Larousse » définit le lexique comme : « *ensemble des mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue* ». (Dictionnaire Le petit Larousse illustré, Larousse, 2008 : 586)

Le dictionnaire le Robert ajoute la définition suivante: "*ensemble indéterminé des éléments signifiants stables (mots, locutions) d'une langue, considéré abstraitement comme une des composantes formant le code de cette langue*". (Dictionnaire Le Robert, 2007 : 800)

À partir de ces définitions données, on peut définir le lexique comme un ensemble de mots de différents domaines de la vie représentés en langue. Il constitue, donc, la source commune à partir de laquelle les individus expriment la même langue afin de les utiliser pour des fins communicatives. Le lexique représente un système si vaste et ouvert qu'aucun locuteur ne le maîtrise dans sa totalité.

### 2. Qu'est ce que le vocabulaire ?

C'est l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte de parole précis. C'est l'actualisation d'un certain nombre de mots appartenant au lexique individuel du locuteur.

Selon Danielle Bailly : « *le vocabulaire constitue les mots d'une langue considérés dans leur histoire, leur formation, leur sens* ». (Danielle Bailly, 2007 : 3).

Dans son Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde Jean-Pierre Cuq mentionne que : « *dans l'usage courant, le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue* ». (Jean-Pierre Cuq, 2000 : 1663).

D'après le dictionnaire Larousse, la définition du vocabulaire est : « *ensemble des termes propres à une science, une technique, un groupe, un auteur, etc. ensemble des mots que qqn utilise effectivement : le vocabulaire de la médecine, de l'aéronautique, avoir un vocabulaire riche, pauvre (syn. Langue)* ». (Le dictionnaire Larousse, 2000 : 1663).

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

### 3. Le lexique et le vocabulaire :

A la lumière de toutes les définitions précédentes, nous pouvons noter que dans un moment donné, le lexique est l'ensemble des mots qui sont à la disposition du locuteur, il renvoie à la langue, alors que le vocabulaire d'une langue est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans ses circonstances données, il renvoie au discours.

« *On admet conventionnellement que le lexique d'une langue est la totalité des mots et des termes qui peuvent être employés dans cette langue (...) un vocabulaire est la portion du lexique employé habituellement par tel ou tel locuteur, par tel auteur dans une telle œuvre par les spécialistes de telle spécialité* ». (CALAQUE Elizabeth et DAVID Jacques, 2004 : 8)

Par ailleurs, le rapport entre vocabulaire et lexique est un rapport d'inclusion, comme le montrent Marie-Claude Tréville et Lise Duquette : « *Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue* ». (Marie-Claude Tréville et Lise Duquette, 1996 : 12).

## CHAPITRE 01 : La mémorisation du lexique.

---

En d'autres termes, le vocabulaire est toujours une partie, de démentions variables selon les milieux socioculturels et le moment du lexique individuel, lui-même, fait partie du lexique global.

### **4. La compétence lexicale :**

D'après CERCL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*), la compétence lexicale se définit comme suit : « *C'est la connaissance et la capacité d'utiliser le vocabulaire d'une langue qui se compose d'éléments lexicaux et d'éléments grammaticaux* ». (T.Bouguerra : 01).

À partir de cette définition, nous pouvons dire qu'elle désigne la capacité d'employer correctement les mots d'une langue, pour exprimer et transmettre un sens dans un contexte donné.

### **5. L'enseignement/apprentissage du lexique :**

Dans l'enseignement du lexique, l'apprenant rencontre des mots nouveaux chaque jour grâce aux textes que l'enseignant lit dans les divers domaines d'activité. L'apprenant acquiert ainsi le lexique qui lui permet non seulement de comprendre ce qu'il entend (qui fait quoi ? à qui ? où ? quand ? comment ?), mais aussi d'échanger en situation scolaire, avec efficacité, et d'exprimer sa pensée au plus juste. Ces acquisitions décisives sont rendues possibles par l'attention que l'enseignant porte à chaque apprenant auquel il fournit les mots exacts en encourageant ses tentatives, et en reformulant ses essais pour lui faire entendre des modèles corrects.

L'enseignant veille par ailleurs à donner à celui-ci un langage oral dont toute approximation est bannie; c'est parce que l'apprenant entend des phrases correctement construites et un lexique précis qu'il progresse dans sa propre maîtrise de la langue française.

L'acquisition du lexique exige des séquences spécifiques, des activités régulières de classification, de mémorisation du lexique, de réutilisation des mots acquis, d'interprétation de termes inconnus à partir de leur contexte. En relation avec les activités, l'enseignant veille à introduire chaque séance des mots nouveaux pour enrichir le bagage lexical sur lequel s'exercent ces activités.

L'enseignement du lexique en classe de FLE implique la transmission des connaissances liées à son fonctionnement et à ses caractéristiques, car l'acquisition du lexique

## CHAPITRE 01 : La mémorisation du lexique.

---

ne se réduit pas à l'acquisition d'une liste de mots, il convient d'éduquer les apprenants à observer les lexies et les relations formelles qui se tissent à l'intérieur du discours.

### **6. L'importance du lexique dans l'enseignement / apprentissage du FLE.**

L'objectif principal de l'enseignement du lexique ce n'est pas seulement d'accumuler un grand nombre de mots, mais c'est la capacité de les utiliser dans une situation de communication donnée, sa maîtrise est très importante pour les apprenants pour qu'ils puissent articuler leur pensée et s'exprimer leurs idées soit au niveau de l'oral ou de l'écrit, et ils développent aussi leurs habiletés d'analyse et d'interprétation des différents phénomènes.

En plus, le lexique facilite la compréhension des règles des points de langue qui ne peut se faire qu'à travers un bon bagage lexical.

*« En effet l'enseignement du lexique ne consiste pas seulement à augmenter le volume du bagage lexical d'un apprenant mais aussi à la profondeur de la connaissance qui débouche sur l'analyse grammaticale et qui englobe tous les facettes de la compétence lexicale. De plus, l'étude du vocabulaire est une porte ouverte sur la découverte de la grammaire au niveau de la phrase et au niveau du discours ». (NGUYEN Quang Than, 2004 : 2)*

D'ailleurs, dans le manuel scolaire, nous trouvons qu'il occupe un statut primordial par ce que sans vocabulaire, l'apprenant ne peut ni comprendre l'autre ni s'exprimer son point de vue, dans ce stade il faut dire que le vocabulaire est une piste pour approprier la langue en tant qu'instrument de communication. De point de vue linguistique, son acquisition permet de concrétiser la signification des mots et les organiser selon le sens approprié.

### **7. Le développement lexical :**

Le lexique est enseigné à partir de plusieurs méthodes d'enseignement en proposant un nombre important d'activités; très régulièrement confondues avec des exercices, cette dernière est un ensemble des actes coordonnés en vue d'un processus d'apprentissage qui favorisent plus d'interaction et de mobilisation – individuelle ou collective – au sein d'une classe de FLE.

Or, On estime qu'il y a certaines activités plus efficaces et plus demandées pour réussir l'acquisition lexicale, telle que : la répétition du lexique afin de le mémoriser.

## CHAPITRE 01 : La mémorisation du lexique.

---

Il faut savoir que la mémoire est d'un rôle capital dans l'acquisition du lexique: « *le progrès serait plus grand si les mots étaient présentés en liste, assortis d'une définition ou d'une traduction, et ensuite présentés en contexte* ». (Duquette et Tréville, 1996 : 65)

L'enrichissement du lexique pour une meilleure et fréquente acquisition des mots, le contact avec les textes – voire documents authentiques – ne peut être inaperçu.

### **8. La mémoire en pédagogie :**

#### **8.1. Qu'est ce que la mémoire ?**

C'est la fonction qui permet de capter, coder, conserver et restituer les stimulations et les informations que nous percevons. Elle met en jeu aussi bien les structures physiques que psychiques. Il n'existe pas une, mais des mémoires, Chacune étant reliée à une zone précise du cerveau impliquée dans le traitement ou la conservation des informations.

#### **8.2. Les types de mémoires :**

On distingue, plusieurs types de mémoire qui ont pour objet d'assurer des fonctions bien différentes chez les êtres humains. Ces différentes mémoires interagissent entre elles mais dépendent de régions cérébrales différentes, et elles sont comme suite :

- **La mémoire à court terme :**

C'est la mémoire qui nous permet de nous rappeler où nous avons mis quelque chose. Autrement dit, dans un mois, nous n'aurons plus besoin de nous rappeler où nous avons posé votre drap de bain lorsque vous étiez allé vous baigner le 17 juillet, pendant vos vacances d'été. Pas d'encombrement superflu.

- **La mémoire à long terme :**

Ce type de mémoire permet de remémorer autant que nécessaire connaissances qu'on a déjà acquit pendant nos études ou encore de nous souvenir de certaines scènes qui remontent à notre plus tendre enfance.

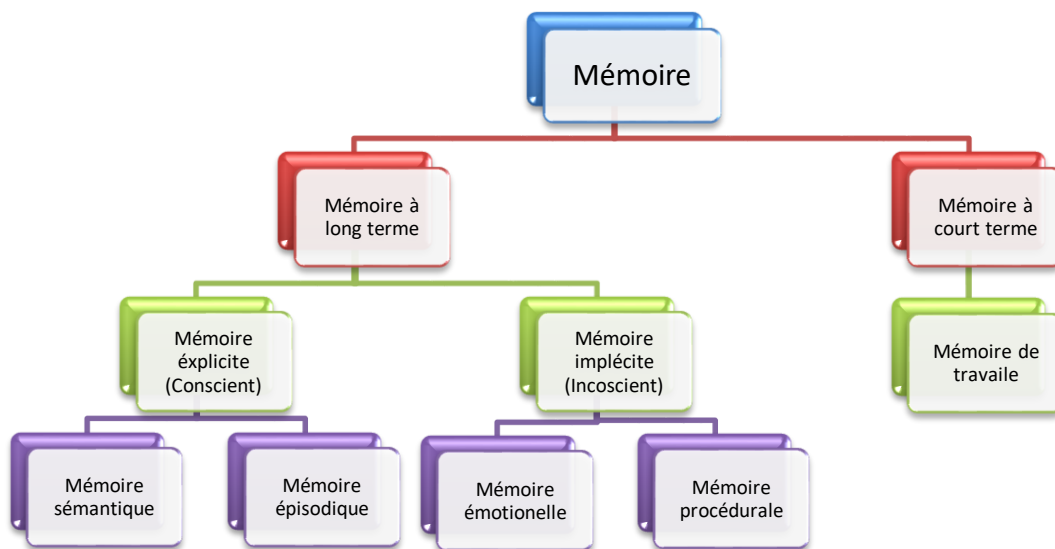
Il existe différents formes de mémoire à long terme :

- **La mémoire explicite :** Elle permet de conserver nos souvenirs, à titre d'exemple : souvenirs de notre adolescence.
- **La mémoire implicite :** Ce sont les mécanismes ou automatismes que nous avons acquis et qui nous permettent d'avoir certains réflexes (conduire une voiture, faire de la bicyclette, tricoter, taper sur un clavier d'ordinateur sans regarder les touches ... etc).

Toutes ces fonctions relèvent d'un apprentissage initial.

## CHAPITRE 01 : La mémorisation du lexique.

- **La mémoire sémantique** : C'est notre dictionnaire interne, elle stocke les connaissances et les données recueillies tout au long de notre vie de manière permanente.
- **La mémoire épisodique** : comme son nom l'indique, elle relève d'épisodes de notre vie. Cette mémoire elle permet aussi de se souvenir des sentiments et des sensations ressentis lors d'un événement passé.
- **La mémoire de travail**: C'est la mémoire la plus indispensable de toutes. Elle mobilise et retient les informations utiles à toutes nos activités pendant une courte durée (ces données sont stockées temporairement avant d'être effacées). C'est notamment grâce à cette mémoire que nous pouvons être attentifs et concentrés.



- Figure N°01 : Les différents types de mémoire –

### 8.3. Qu'est ce que la mémorisation :

La [P]mémorisation est définie comme : « *Fonction de la mémoire par laquelle le sujet fixe les phénomènes vécus, les connaissances diverses, etc. Soit spontanément soit à l'aide de procédés mnémotechniques ou méthodiques.* ». (Encyclop.éduc , 1960 : 104).

C'est aussi le processus grâce auquel les informations sont sélectionnées et codées, stockées et récupérées.

On distingue deux types de mémorisations :

## CHAPITRE 01 : La mémorisation du lexique.

---

- **La mémorisation volontaire** : Nous décidons ce que nous allons retenir, nous engageons alors des efforts, de l'attention et de la concentration.
- **La mémorisation involontaire** : Nous retenons à force de répétition.

Quel que soit notre âge, nous avons tous des pertes de mémoire mais elles nous inquiètent davantage lorsque nous sommes plus âgés. Il faut donc entretenir notre mémoire quotidiennement.

### 8.4. Processus de mémorisation :

La mémorisation des informations se fait en trois phases, aussi importantes les unes que les autres, elles sont comme suit :

- **la phase d'encodage ou de codage** : C'est le traitement et l'élaboration de l'information pour en créer un véritable souvenir, ou encore le traitement consistant à établir des associations d'idées, d'images, entre diverses informations qui permettront, à l'aide de ces "liens mentaux," de retrouver une information.
- **la phase de rétention ou de stockage** : C'est le statut où une information qui a subi les étapes d'encodage peut être stockée d'une façon définitive, mais il y a un certain degré d'effacement signifiant que le stockage dépend des processus actifs.
- **la phase d'actualisation ou de récupération** : Dans cette phase se fait le rappel d'une information, d'une manière volontaire ou non, et cela fait appel aux mécanismes actifs qui travailleront grâce aux indices de l'encodage.

### 8.5. La mémoire et l'apprentissage :

La mémoire et l'apprentissage sont si intimement liés qu'on confond souvent les deux. La mémoire est essentielle pour comprendre le processus d'apprentissage, ceci n'étant pas quelque chose de particulier dans le domaine des langues mais applicable à tout apprentissage, puisqu'elle permet le stockage et le rappel des savoirs appris. Il faut tenir en compte que « *l'aide à la mémorisation va de pair avec la répétition.* ».

De plus, non seulement la mémoire dépend de l'apprentissage, mais l'apprentissage dépend aussi de la mémoire. Les connaissances mémorisées constituent une trame sur laquelle viennent se greffer les nouvelles connaissances.

Plus notre bagage de connaissances est grand, plus on pourra y greffer de nouvelles connaissances facilement.

### **9. La mémorisation du lexique :**

La mémorisation est le processus qui assure la réussite de l'apprentissage du lexique en français langue étrangère, et cela se fait par le biais des différentes stratégies et activités de mémorisation, la répétition à titre d'exemple. La répétition du lexique peut permettre aux élèves de mémoriser plus aisément la prononciation d'un mot mais cette technique démontre cependant qu'une répétition des termes lexicaux sans ancrage culturel pertinent ne peut mener à une compréhension du sens du mot et de ses nuances, ni à une réutilisation appropriée du lexique en question.

La mémoire exerce un rôle prépondérant dans l'apprentissage du lexique, une bonne mémoire permet de stocker davantage des mots bien qu'on ne les utilise pas souvent.

Il apparaît donc que l'apprentissage du lexique se doit être contextualisé pour permettre aux apprenants de comprendre le sens complet du mot. De plus, la création d'un contexte à la mémorisation du lexique favoriserait l'investissement de l'élève dans son apprentissage, et lui permettrait de donner du sens à celui-ci.

Pour conclure, l'importance de la mémoire dans le processus d'apprentissage du lexique est énorme et l'enseignant devra contempler si les élèves ont acquis afin de constater la rétention des mots dans la mémoire.

### **Conclusion :**

À partir des éléments que nous avons étudiés dans ce chapitre en ce qui concerne le lexique, nous pouvons dire que la langue française est une structure très vaste et le terme du lexique est le socle sur lequel repose l'apprentissage de cette structure, et nous ne pouvons pas accéder à cette langue sans connaître ses mots.

Nous avons mis aussi l'accent sur les éléments qui concernent le rôle de la mémoire dans l'enseignement/apprentissage du lexique, car il est indispensable de connaître l'immense importance des différents types de mémoire dans le processus d'acquisition du lexique et aussi le mécanisme de la mémorisation lexicale.

*Chapitre II :*  
*Le Scrabble pédagogique au*  
*service du lexique.*

### **Introduction :**

Le jeu est connu depuis la nuit des temps chez les êtres humains et sa présence peut remonter jusqu'à l'Antiquité, par contre il a été reconnu dans la pédagogie qu'au courant du XXIème siècle, le jeu devient selon H. Silva un « argument de promotion » et commence à apparaître dans les contextes pédagogiques et didactiques. Et delà le rôle de l'activité ludique et son apport en classe de FLE revient et gagne en ampleur sur la scène pédagogique et didactique.

Dans le présent chapitre, il s'agit de mettre l'accent sur l'intérêt du jeu en classe de FLE. Il sera donc question de définir le jeu et ses diverses appellations. Puis, nous verrons l'évolution du terme « jeu » en pédagogie et le rôle de l'enseignant dans une situation ludique.

Nous évoquerons également le lien entre le jeu et la mémorisation, en passant par la définition de la mémoire et ses types. Aussi processus de la mémorisation du lexique par le biais du jeu.

Par ailleurs nous nous tâcherons le scrabble pédagogique et nous expliquerons son rôle autant qu'une activité ludique et comment peut-on en tirer profit. Nous nous interrogeons enfin sur l'intégration du scrabble pédagogique au sein d'une classe de FLE au service de la mémorisation du lexique.

### **1. Qu'est ce qu'une activité ludique ?**

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme une « *Activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* ». (Dictionnaire de didactique du français, 2003 : 160)

Selon **B.CORD Maunoury**, les activités ludiques sont des : « *Activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec* ». (B.CORD Maunoury, 2000 : 239).

Selon **Jean Pierre Cuq** : « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidé par des règles de jeux et pratiqué pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative ». (Jean Pierre Cuq, 2002 : 22).

### 2. L'approche ludique :

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étudie, voire une approche pédagogique permet aux enseignants de cerner la situation idéale de l'apprentissage, car, en un moment d'une situation d'apprentissage, l'enseignant éprouve des obstacles pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexes; dans cette situation, le recours aux jeux lui facilite d'atteindre les objectifs visés.

Ainsi, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

### 3. Le rôle de l'enseignant dans une approche ludique :

Quel que soit sa typologie, son but, sa durée, son lieu, l'intérêt du jeu dépend essentiellement de l'attitude de l'enseignant qui devient cette fois-ci animateur. Son rôle est prépondérant quant à la mise en place et au déroulement du jeu. Selon les données du terrain « classe » nombre d'élèves présents, matériel disponible, etc.

L'enseignant doit savoir varier les activités et l'organisation de leur classe. Il doit pouvoir et savoir l'utiliser à bon escient, c'est à dire quand il est susceptible d'apporter quelque chose aux élèves.

Le jeu permet aussi une approche différente de certains objectifs. C'est par le choix du jeu juste s'adressant à un public ciblé que l'apprentissage d'un processus, d'un concept ou d'un savoir peut avoir lieu. Par ailleurs, il est nécessaire d'accepter que l'apprentissage ne soit pas linéaire et continu. C'est pour cela que l'enseignant doit veiller à présenter à ses élèves des jeux qui sont à leur portée et qui sont susceptibles de leur apporter des connaissances, des savoirs ou des savoir-faire. Comme toutes les séances, le jeu doit être intégré au bon moment dans la séquence d'apprentissage. C'est l'expérience et la connaissance du niveau de ses élèves qui permettent à l'enseignant d'insérer le jeu correctement dans la progression des apprentissages.

Le rôle du maître au cours de la séance est important puisqu'il anime le jeu tout en ayant des objectifs précis en tête. L'enseignant, dans une activité ludique, peut adopter, à ce qu'il nous paraît, l'une des attitudes suivantes :

- **Faire jouer :** L'enseignant est le meneur de jeu, il arbitre et démontre. C'est l'animateur du jeu.

## CHAPITRE 02 : Le Scrabble pédagogique au service du lexique..

---

- **Donner à jouer :** Pour cela l'animateur offre aux apprenants un milieu et une atmosphère favorable à leurs jeux. Il leur fournit également un matériel stimulant, ainsi il incite mais n'impose pas.
- **Laisser jouer :** Après avoir organisé et mis en place le jeu, l'animateur n'intervient pas dans le jeu des apprenants, mais il reste à leur disposition. Et c'est aux apprenants de choisir et organiser leur activité parmi une variété de jeux proposés par l'enseignant, car rappelons-le, il ne s'agit pas pour notre cas, de jouer pour jouer mais jouer pour apprendre le FLE.
- **Jouer avec : l'enseignant** est alors un participant comme ses apprenants ; partenaire ou adversaire. Donc, il n'aura pas le droit d'échapper aux contraintes du jeu, car s'il abuse de son statut d'adulte-enseignant, l'apprenant ne lui pardonnera pas cela.

Faut-il rappeler que l'enseignant, avant de proposer un jeu ou en conçoit un, il doit, d'abord, définir ses objectifs d'apprentissage à travers le jeu retenu, ensuite, voir si le jeu qui fera l'objet du cours répond aux mieux aux attentes et aux besoins de ses apprenants.

#### 4. L'activité ludique comme outil pédagogique :

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont considérées comme des supports pédagogiques et éducatifs où l'apprenant prend plaisir en apprenant et manifestant sa créativité, comme le mentionne Nicole DE GRANDMONT : « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* ». (DE GRANDMONT Nicole, 1997 : 83).

Intégrer ce genre d'activités en classe, vise à préparer l'apprenant à la vie, par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences les plus précoces dans son quotidien. Par ces activités, l'apprenant apprend à connaître les choses en jouant avec d'autres apprenants de son âge pour découvrir leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE vise essentiellement à la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

#### 5. Qu'est ce qu'un jeu ?

Le jeu a toujours été l'objet d'étude de plusieurs chercheurs dans de différents domaines tel que la psychologie, l'éthologie, la sociologie ...etc. C'est pour cette raison qu'il n'existe pas une définition du jeu bien déterminée mais des plusieurs définitions tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le problème.

D'après le Petit Robert définit le jeu comme « *Activité physique ou mentale purement*

## CHAPITRE 02 : Le Scrabble pédagogique au service du lexique..

---

*gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* ». (Dictionnaire le nouveau *Petit Robert*, 1993 : 1374)

Johan HUIZINGA (psychologue) définit le jeu comme « *une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles* ». (DE GRANDMONT Nicole, 1997 : 83).

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

### **6. La progression du concept « jeu » en pédagogie :**

D'après Jean- Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...]. 2. Niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...]* »

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

#### **6.1. Le jeu ludique**

Il est défini comme étant l'activité libre par excellence, spontané, imaginative qui n'a ni règles fixes, ni obligatoire, ni esthétisme, il est l'œuvre du plaisir instinctif du joueur. Selon Christine Renard « [...] *il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* ».

Nous ajouterons que le jeu ludique selon N de Grandmont est un : « *moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* ». (Cité dans les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, de Christine Renard).

#### **6.2. Le jeu éducatif**

Le jeu éducatif n'est pas trop différent du jeu ludique seulement, il présente quelques caractéristiques que N de Grandmont qualifie par spécifique.

En premier lieu, le jeu éducatif représenterait « *Le premier pas vers la structure* ». C'est-à-dire vers l'apprentissage de la règle. Selon lui, il permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris, et d'observer le comportement des élèves.

## CHAPITRE 02 : Le Scrabble pédagogique au service du lexique..

---

En second lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances. Le jeu éducatif « *devrait être distrayant* » et « *sans contraintes perceptibles* » par le joueur, car la fonction première de ce type de jeu serait de « *créer un climat de plaisir* ».

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

### 6.3. Le jeu pédagogique

Selon Nicole De Grandmont, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. Il est axé sur le devoir d'apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis. Dans ce type de jeu, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'apprenant de sorte que le plaisir devient travail.

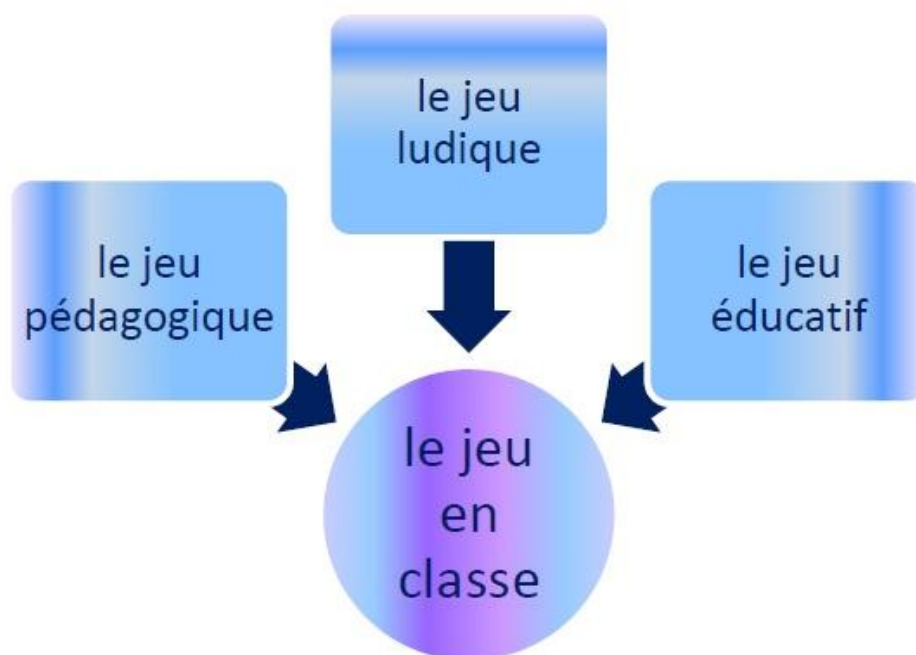


Figure N°02 : Types de jeu en classe.

(Tiré de mémoire de master : Le ludique comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de FLE, cas de la 4<sup>ème</sup> année primaire « école Krrazi saadi khenchela » : 10)

### **7. Le jeu en classe du FLE :**

Pour la majorité, le jeu est conçu comme un simple divertissement et qui s'oppose catégoriquement à la notion du travail mais chez l'apprenant le jeu est une source de motivation et de créativité en le mettant au service de l'enseignement-apprentissage du FLE. 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 l'affectif. L'intérêt essentiel du jeu reste à placer les élèves dans des situations de communication aussi authentiques et naturelles que possible. Le jeu peut mener au travail car il y a un parallèle entre le jeu et le travail, donc nous pouvons dire que nous pourrions tirer profit de la situation du jeu et exploiter le bonheur ressenti par l'apprenant.

### **8. Le ludique en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au moyen :**

L'enseignement moyen en Algérie 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 outil d'acquisition de lexique du FLE au primaire qui aide à fortifier la mémorisation chez les apprenants.

### **9. La place du ludique dans le manuel scolaire de la 4<sup>ème</sup> année moyenne :**

Manuel scolaire de la quatrième année moyenne proposé par le Ministère de l'Education National et homologué par décision datée du 03 Avril 2006.

En feuilletant le manuel de la 4<sup>ème</sup> année moyenne on remarque qu'il accorde beaucoup d'importance aux couleurs et aux illustrations chose qui est indispensable pour des enfants de 14 à 15 ans, mais on trouve un manque des pratiques ludiques et précisément du jeu, ce livre se base surtout sur activités de lecture et d'écriture, des textes et des exercices.

Donc le contenu représente toujours un texte à comprendre ou un exercice à résoudre, pour l'élève son livre scolaire est une source des tâches à accomplir, l'apprenant ne trouve pas un espace de loisirs et de jeux.

## CHAPITRE 02 : Le Scrabble pédagogique au service du lexique..

---

On réalise donc que le jeu pour l'apprentissage de la langue française au moyen soit dans son aspect oral ou écrit reste une initiative personnelle de l'enseignant, car nous avons été informés que les enseignants ne bénéficient pas de stages ou de séminaires de formation pour leur permettre d'utiliser en classe le jeu comme méthode d'apprentissage.

### **10. Le jeu, facteur de mémorisation :**

En classe du FLE, on peut renforcer la mémorisation par le biais du jeu en l'exploitant dans un cadre pédagogique et cela est avec l'utilisation récurrente des jeux de mémoire où les apprenants gagnent en automatisme et sont suffisamment entraînés pour : retenir de plus en plus de nouveaux savoirs et de nouvelles compétences, se souvenir mieux et mobiliser les connaissances dont ils ont besoin au moment opportun.

Pendant le jeu la mémoire a plusieurs rôles, elle sert à :

- Ecouter une règle de jeu : c'est pouvoir retenir un savoir, un cheminement logique, comprendre l'objet attendu, la résolution finale, vers quoi on tend. Faire du sens permet de mieux mémoriser.
- Attendre son tour de jeu : c'est permettre à la mémoire à moyen terme de retenir les informations nécessaires pour réussir à faire les bons choix.
- Retenir les actions possibles du jeu : c'est se souvenir du déroulement des actions, des choix nécessaires pour remporter la partie.

Le jeu ludique est comme un sport où on muscle son cerveau, on prend l'habitude réflexe de la bonne utilisation de sa mémoire. Nous apprenons aussi à mettre en action « un geste » approprié de mémorisation le plus efficace possible. Les jeux de mémoire favorisent le développement neuronal du jeune enfant, stimulent son activité cérébrale.

### **11. La mémorisation ludique :**

Le jeu permet de prendre conscience de la mémorisation opérée. De plus, la répétition ludique favorise l'entraînement conscient de la mémoire en gardant le même plaisir puisqu'il y a un enjeu concret pour l'enfant, une motivation.

Ainsi on doit viser différents niveaux de mémorisation (immédiate, moyenne et à long terme) et les différentes mémoires selon les élèves : visuelle, auditive, tactile, sensible...

Manipuler des objets comme des pions, des dés, du matériel ludique permet de développer chez l'enfant la nécessaire utilisation des sens : le toucher, le visuel, etc. qui est indispensable dans le processus de mémorisation.

## CHAPITRE 02 : Le Scrabble pédagogique au service du lexique..

---

Tout comme la pratique induite par le jeu consistant à gérer plusieurs données à retenir est indispensable à tout travail de mémorisation. Travail s'entendant comme la capacité à mieux gérer les connaissances pour pouvoir les mobiliser de façon adéquate.

### **12. Travailler le lexique de manière ludique :**

Le ludique fournit les conditions idéales pour l'acquisition du lexique chez les apprenants. En jouant avec des objets, ceux-ci parlent seuls et à d'autres, ce qui leur permet de mieux comprendre ce que sont ces objets, à quoi ils peuvent servir et quelle est leur relation avec d'autres objets.

C'est ainsi que les apprenants construisent le sens des mots en parlant durant les activités ludiques. Ils peuvent aussi tester les mots et, en observant la réaction des autres, confirmer ou modifier leur compréhension du sens. Durant l'activité ludique, les apprenants peuvent aussi accéder à de nouveaux mots et aux façons de les employer. Ce faisant, ils acquièrent une compréhension plus nuancée du lexique et une plus grande confiance dans son utilisation dans des contextes multiples.

### **13. Le scrabble pédagogique :**

#### **13.1. Qu'est ce que le scrabble :**

Le Scrabble est un jeu de société « jeu de lettres », qui a été apparu au cours du 20<sup>ème</sup> siècle, créé alors par Alfred Mosher Butts, un architecte passionné de jeux de lettres, et notamment d'anagrammes.

Selon le dictionnaire Larousse le scrabble est défini comme : « *Jeu de lettres, créé en 1946 aux États-Unis, qui consiste à former des mots à partir de lettres tirées au hasard et à les placer sur une grille de façon qu'ils s'intègrent aux mots déjà constitués* ». (Tiré de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/Scrabble/71609>)

« *Le Scrabble (marque déposée) est un jeu de société et un jeu de lettres où l'objectif est de cumuler des points, sur la base de tirages aléatoires de lettres, en créant des mots sur une grille carrée, dont certaines cases sont primées* ». (Tiré du wikipédia, le Scrabble).

Le scrabble est un jeu qui consiste à combiner des lettres tirées au sort et à les placer sur les cases d'une grille, afin de former des mots croisés dont la longueur peut atteindre jusqu'à sept lettres auxquelles sont attribués des points en fonction de leur fréquence et de leur difficulté. Certaines cases de couleur sur la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Le joueur qui cumule le plus grand nombre de points à l'issue de la partie est le vainqueur.

### **13.2. Qu'est ce qu'un scrabble pédagogique ?**

Le scrabble pédagogique est l'intitulé du scrabble dans un cadre pédagogique. Généralement la formule utilisée en école est la formule duplicate, cette formule du scrabble est la plus simple à exploiter au sein de la classe. Tous les apprenants ayant simultanément les mêmes lettres et la même configuration de grille, donc il est possible d'analyser collectivement les mots trouvés, de décrire les procédures de construction, de détailler le comptage des points, etc.

Le scrabble pédagogique est une bonne manière d'allier le ludique avec le pédagogique. Ce jeu donne la part belle au français avec le vocabulaire, la grammaire et la conjugaison et aussi au calcul, sans oublier la rapidité d'esprit et le sens tactique, qui permettent souvent de faire la différence et de remporter la victoire.

### **13.3. Pourquoi le scrabble duplicate ?**

Le Scrabble Duplicate met en situation tous les participants face aux mêmes problèmes : à tout moment d'une partie, chacun dispose des mêmes lettres que ses concurrents et se trouve confronté à la même configuration de grille, le mot retenu à l'issue de chaque coup étant celui qui rapporte le plus de points. Il en résulte que si, dans le scrabble classique, un seul jeu suffit pour deux à quatre joueurs, il en faut un par joueur en duplicate.

En Duplicate, toutefois, il n'y a pas de stratégie de jeu comme en classique : il faut, à chaque coup, marquer le nombre de points le plus élevé possible, sans se soucier des coups suivants.

### **13.4. L'usage pédagogique du scrabble :**

L'exploitation du jeu de scrabble au sein de la classe nous semble particulièrement enrichissante. Sa pratique présente de multiples intérêts pour enrichir les connaissances des apprenants et leur permettant d'acquérir un certain nombre de compétences telle que la compétence lexicale.

Jouer au scrabble ne se résume pas uniquement à savoir construire des mots, mais également à savoir les placer, compter, optimiser, sans oublier les facultés de concentration et d'attention. Pour toutes ces raisons, ce support nous semble intéressant dans un but pédagogique.

À travers la pratique du scrabble pédagogique, les objectifs définis doivent donner la possibilité :

## CHAPITRE 02 : Le Scrabble pédagogique au service du lexique..

---

- À l'enfant de réinvestir une partie de ses connaissances dans cette activité, de mettre en pratique des compétences diverses et de compléter ses acquis. Aussi à écrire sans erreur des mots mémorisés et savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique.
- À l'enseignant de trouver dans ce support une manière d'intéresser l'élève à certains aspects des apprentissages, d'aborder et de réinvestir certaines notions (orthographe, grammaire, calcul mental ...etc.).

### **13.5. Mécanisme du scrabble :**

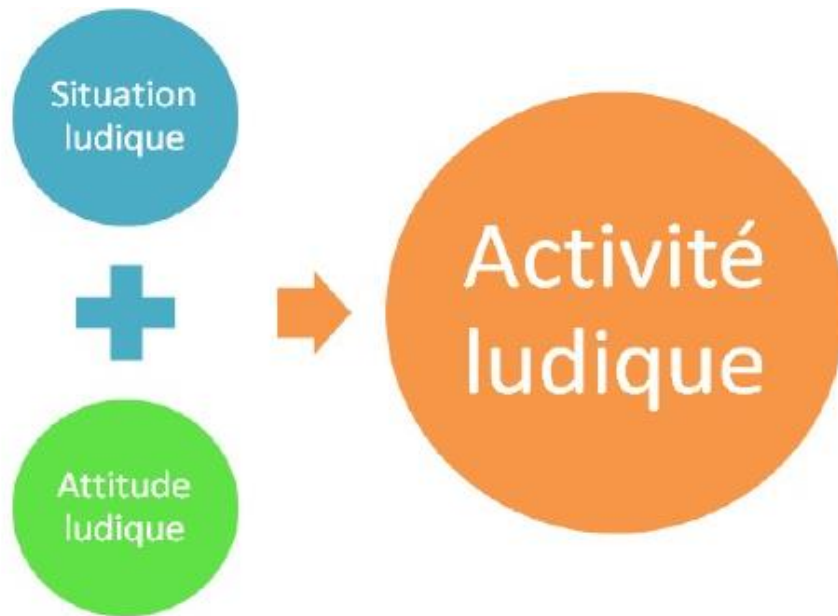
Le jeu de Scrabble consiste à trouver des mots incluant les lettres qui ont été piochées par chaque joueur (7 lettres pour chacun). Avec celles-ci, chacun va alors essayer de créer un ou plusieurs mots, le premier joueur doit obligatoirement poser le premier mot au centre du plateau, sur l'étoile. Ce mot doit être au minimum composé de deux lettres. Le deuxième joueur doit s'appuyer sur ce mot pour placer le sien et ainsi de suite.

Les mots sont placés à tout rôle sur le plateau ; il faut essayer d'exploiter les cases bonus. Les mots doivent être écrits horizontalement ou verticalement (pas en diagonale). Pour poser ses lettres, il faut tenir compte des lettres déjà posées.

### **14. Le scrabble une situation ludique :**

Le scrabble, de par son matériel et son système de règles, est une situation potentielle de jeu. En tant que telle, cette situation offre les conditions essentielles à sa réalisation. Elle se réalise et devient véritablement une situation ludique lorsqu'elle rencontre une attitude ludique d'un joueur, c'est-à-dire une personne qui agit (adopte un comportement) en fonction d'une situation ludique. Une attitude est définie comme « l'état mental d'un individu, constitué par l'expérience et les informations acquises, lui permettant de structurer ses perceptions de l'environnement et ses préférences, et d'orienter la manière d'y répondre ». (Allport, 1994 : 14).

Ce sont ces deux dimensions qui permettent au joueur d'accomplir une activité ludique comme le montre le schéma ci-dessous (Tiré de L'usage pédagogique d'un jeu de société maintient-il sa dimension ludique ? Cas du jeu de Scrabble, UE1 : Théories du jeu, enseignant : M.Gilles Brougère.) :



– Figure N°03 : Les dimensions d’une activité ludique –

Cette situation est offerte au joueur pour qu’il puisse rencontrer et accomplir une activité ludique.

### **15. Le scrabble pédagogique au service de la mémorisation du lexique :**

Dans une ambiance ludique le scrabble pédagogique est une excellente manière de faire travailler la mémoire que l’apprenant utilise pour se souvenir des mots, des multiples formes de conjugaisons que connaît notre belle langue. Il permet aussi d’enrichir le bagage lexical de l’apprenant, d’améliorer son orthographe, et ses conjugaison.

Le scrabble est une activité tonique et enrichissante qui fait fonctionner le cerveau, car en un atelier de scrabble pédagogique il ne suffit pas de connaître les mots, mais il faut encore les retrouver lors du tirage des lettres, et les placer sur la grille. Cette activité nécessite une agilité et souplesse mentale, qu’on développe au fil du temps.

## CHAPITRE 02 : Le Scrabble pédagogique au service du lexique..

---

### **Conclusion :**

En guise de conclusion de ce deuxième chapitre, nous dirons que nous avons mis l'accent sur les points si nous semblent utiles pour mettre en évidence le scrabble d'un point de vue pédagogique.

Dans ce sens, nous suggérons le recours au « scrabble pédagogique » comme activité ludique qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser la mémorisation du lexique. D'ailleurs il est important d'épuiser les ressources qui facilitent l'acquisition et la mémorisation des mots. Pour aboutir à son but, l'enseignant utilise tous les moyens pouvant aider ses apprenants à mieux comprendre et à bien apprendre.

Les données de ce chapitre nous permettront d'entamer la présente étude dans sa partie pratique pour prouver l'utilité du scrabble pédagogique pour la mémorisation du lexique dans le palier moyen en particulier chez les apprenants.

# *Cadre pratique.*

*« Le fondement de la théorie c'est la pratique. »*

*Mao Tsé-Toung*

## *Chapitre III :*

*Observation et présentation du  
corpus.*

### **Introduction :**

Au cours de la partie théorique, nous avons essayé tout d'abord de définir quelques concepts théoriques et de démontrer le statut du lexique dans l'enseignement apprentissage du FLE. Et aussi le rôle de la mémoire dans le processus d'acquisition lexicale.

Ensuite, nous avons tenté de mettre en exergue le Scrabble pédagogique en tant qu'outil ludique favorisant l'acquisition et la mémorisation du lexique et son application en classe de français langue étrangère.

Dans cette seconde partie, et dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence du Scrabble pédagogique nous procédons à sa mise en application afin de vérifier et de bien-fondé notre hypothèse qui est avancée au début de notre travail.

L'effet étendu est de cerner au mieux le poids de Scrabble pédagogique en classe de français langue étrangère et aussi son rôle dans la mémorisation de lexique et l'enseignement apprentissage de FLE.

### **1. L'expérimentation :**

Il est indispensable de vérifier ces déclarations par une observation sur terrain. L'expérience dont nous parlerons, consiste à assister à une série de séances lors desquelles seront incluses une série d'activité (atelier scrabble et travaux dirigés), pour voir et mesurer ce que le scrabble pédagogique pourrait apporter à l'enseignement/apprentissage du FLE, et du lexique plus précisément.

En plus, nous recherchons à observer les comportements de enseignant et des apprenants afin d'identifier les atouts ainsi que les limites de cet outil pédagogique. Et comme dans tout travail scientifique, nous avons articulé notre expérimentation (animer des cours de français sous forme ludique) autour de la classe de la 4<sup>ème</sup> année moyenne.

### **2. L'enquête et la collecte des données :**

Pour bien recueillir des données essentielles de notre expérience, nous avons assisté à une séance de vocabulaire avec l'enseignante de cette classe, dans le but d'observer les élèves et avoir une idée d'une part comment se passe cette activité, et d'autre part comment se fait la gestion de la classe.

L'utilisation de scrabble pédagogique en classe du français langue étrangère demande beaucoup d'organisation et la bonne gestion de temps ainsi d'échange des idées et des expressions.

Alors nous avons une idée sur l'aménagement de cette classe, de ce fait, on peut gérer cette classe aisément lors de notre expérience, afin d'éviter plusieurs obstacles lors de notre expérience tels que le bruit, la perte du temps, la mal organisation des groupes ... etc.

### 3. Choix des classes observées :

Le choix concernant les classes à observer a penché du côté des classes de 4<sup>ème</sup> année moyenne. Cette année-là présente une double particularité qui la rend intéressante à nos yeux :

- D'une part, la quatrième année est une année d'examen où l'apprenant doit véritablement mettre à l'épreuve la somme des connaissances et de compétences qu'il est censé d'avoir acquis durant cette année et les années qui l'ont précédée.
- D'autre part, elle est une année charnière qui constitue un palier mettant fin au cycle moyen et annonce le début d'un autre cycle dans la vie scolaire de l'apprenant qui « Le secondaire ».

### 4. Présentation du corpus :

#### 4.1. Présentation du terrain et public :

Nous avons choisi le CEM Bougherarra Abd-Elhamid comme un terrain pour effectuer notre expérience, ce CEM est un établissement d'enseignement moyen général, situé au milieu de lotissement 372 logements dans la capitale de la wilaya de KHENCHELA, il a été inauguré en 1999.

L'école est d'une superficie générale de 5400 m<sup>2</sup>, il compte 18 salles de cours, 4 laboratoires, un atelier et une salle d'informatique, un terrain de sport où les apprenants s'adonnent à des activités physiques variées, un réfectoire pour les demi pensionnaires, une grande cour et un pavillon pour l'administration et la surveillance, l'établissement dispose aussi d'une bibliothèque.

L'école compte un nombre des apprenants impressionnant vu qu'elle est considérée parmi les plus grands CEM au niveau de la wilaya, aux environs de 700 d'apprenants y est inscrit. Ils sont répartis en :

- 05 classes de 1<sup>ème</sup> année.
- 05 classes de 2<sup>ème</sup> année.
- 04 classes de 3<sup>ème</sup> année.
- 03 classes de 4<sup>ème</sup> année (candidats au BEM).

Il contient aussi 26 employés et 5 enseignants dont 5 enseignants de la langue française.

Notre choix est porté sur cet établissement, car il possède les procédés nécessaires pour effectuer cette expérimentation dans les conditions favorables, en outre, l'hétérogénéité des élèves que dispose ce CEM, ça nous permet d'être plus objectif dans notre recherche.

### **4.2. Présentation de l'espèce-classe :**

La classe que nous avons choisie est une classe qui se compose de 39 élèves, âgés de 14 ans à 16 ans dont il y a 19 filles et 20 garçons, en général le niveau de cette classe est moyen, on trouve les excellents se situent souvent dans les premiers places (quelques éléments, environ 7 élèves) cette classe est divisée en 4 rangers, elle a également une surface vaste.

En somme, cette classe représente un terrain favorable, ayant plusieurs conditions favorables tels que : la lumière ; l'espace ; un tableau...etc.

### **5. Méthodologie :**

Concernant la méthodologie de notre travail de recherche nous avons opté à une méthode expérimentale dont on va s'appuyer sur l'analyse et la comparaison entre deux groupes « groupe témoin et groupe expérimental » auxquels nous avons proposé une série d'applications de vocabulaire « Les mots de la même famille ».

Les élèves du groupe témoin vont faire la série d'applications de l'activité vocabulaire sans avoir assister à l'atelier ludique du scrabble. Les élèves du groupe expérimental vont faire la même activité mais après avoir réaliser l'atelier du scrabble pédagogique.

### **6. La répartition de groupe :**

Avant de commencer notre expérience, nous avons d'abord regroupé notre échantillon qui se compose de 24 élèves en deux groupes « le premier groupe (groupe témoin) est celui qui va faire les exercices sans avoir assister a l'atelier scrabble pédagogique et le deuxième (groupe expérimental) est le groupe qui va faire les mêmes exercices après avoir réaliser l'atelier scrabble pédagogique », le deuxième groupe est devisé à son tour en 03 d'autres sous-groupes (groupe A ; groupe B ; groupe), et chaque sous-groupe constitue 04 élèves d'un niveau hétérogène, un élève excellent, deux élèves ont un niveau moyen et un autre qui a un niveau faible.

C'est l'enseignante qui nous a aidés à choisir et regrouper ses élèves car elle connaît leur niveau.

### 7. Réalisation et déroulement de l'atelier Scrabble :

#### 7.1. Le matériel :

- a. Un pc portable : Un pc portable LENOVO G580.
- b. Un Data Show : Un data show EPSON EB-s18.
- c. Trois boîtes de Scrabble duplicate, chacune contient :
  - **Un plateau de jeu** : une grille carrée de 15 sur 15 (soit 225 cases en tout), symétrique, dont certaines cases colorées, dites « cases multiplicatrices», valorisent la lettre ou le mot qui les recouvrent en multipliant sa valeur par deux ou par trois.
  - **Des lettres ou les jetons** : ce sont des supports de format carré, en bois ou en plastique, sur lesquels une lettre de l'alphabet est inscrite ainsi que sa valeur (sauf pour les *jokers*, ou *lettres blanches*, qui ne portent aucune inscription).  
Dans la version francophone, il y a 102 jetons, la lettre E est la plus fréquente (15 occurrences) et ne vaut qu'un point, tandis que les « lettres chères » J, K, Q, W, X, Y et Z sont uniques mais valent 8 (J et Q) ou 10 points (K, W, X, Y et Z).
  - **Des chevalets de jeu** : Quatre chevalets pour chaque boîte à scrabble - ou supports de lettres - permettent de disposer et de déplacer les sept lettres tirées, de façon que les autres joueurs ne puissent pas les voir.
  - **Un sac** : Ou une bourse en tissu où les lettres sont placées en début de partie.

#### 7.2. Déroulement de l'atelier Scrabble :

La réalisation de l'atelier de scrabble a été faite qu'avec le groupe expérimental lors d'une séance de rattrapage qui a été consacrée pour cet atelier, donc le groupe témoin a été absent. En entrant à la salle de cour l'enseignante a essayé de calmer les élèves puis elle les a partagé en groupe 3 groupe, chacun regroupe 4 apprenants. On a organisé la salle tous ensemble pour obtenir une décoration qui nous permettra de bien réussir le travail en groupe.

Après avoir préparé une atmosphère qui nous a permis à réaliser l'atelier, l'enseignante à expliquer le procédés de l'atelier à ses élèves et elle les a proclamé de travailler en silence et s'il y a quelque chose qui n'est pas claire, ils devraient lui demander de les aider.

## CHAPITRE 03 : Observation et présentation du corpus.

Concernant le déroulement de l'atelier il a duré aux environs de 55 minutes et il s'est fait en plusieurs phases citées en dessous :

<i>Phase</i>	<i>Durée</i>	<i>Matériel</i>	<i>Déroulement</i>
<b>Présentation du jeu Scrabble.</b>	<b>15 min</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pc portable.</li> <li>- Data show.</li> <li>- Tableau blanc.</li> <li>- Boite a scrabble.</li> </ul>	<p>La première phase a été consacrée à une présentation du jeu, on a opté pour une vidéo qui décrit le jeu Scrabble d'une manière simple et détaillée et qui donne une explication de ses règles pour que les apprenants puissent avoir une idée de ce jeu ludique et pouvoir jouer avec. Par la suite on a montré aux apprenants une boîte à scrabble (un exemple concret) en les demandant de nous donner les appellations de ses composantes qui ont déjà vu sur la vidéo et le rôle de chaque une.</p>
<b>Distribution des boîtes à scrabble.</b>	<b>5 min</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 boîtes à Scrabble.</li> </ul>	<p>On a donné un plateau à scrabble à chaque groupe, et un chevalet pour chaque apprenant.</p>
<b>Détermination de l'ordre des tours de joueur.</b>	<b>2 min</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un sac de jetons.</li> <li>- Des jetons (des lettres).</li> </ul>	<p>Dans les 3 groupes, chaque joueur pioche à tour de rôle une lettre dans le sac. Celui qui obtient la lettre la plus proche de A (dans l'ordre alphabétique) joue en premier. Si plusieurs joueurs ont pioché la même lettre, ils posent leur lettre sur la table puis piochent chacun une nouvelle lettre dans le sac. Si un joueur a pioché un joker (lettre blanche), il le pose sur la table puis pioche une nouvelle lettre dans le sac.</p> <p>Une fois le premier joueur déterminé, l'ordre des joueurs peut être déterminé au choix : par la lettre piochée par chaque joueur ou par l'ordre des aiguilles d'une montre.</p>
<b>Explication de la consigne.</b>	<b>8 min</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tableau blanc.</li> <li>- Stylos marqueurs en différentes couleurs.</li> </ul>	<p>L'enseignante a mentionné la consigne sur le tableau, qui est la suivante :</p> <p><b>Sous groupe A :</b> En utilisant le scrabble formez des mots de la même famille que : DORMIR</p> <p><b>Sous groupe B :</b> En utilisant le scrabble formez des mots de la même famille que : GRAND</p> <p><b>Sous groupe C :</b> En utilisant le scrabble formez des mots de la même famille que : LAVER</p> <p>Elle les a fait un petit rappel oralement de leur cour des mots de la même famille.</p> <p>On a donné appellation à chaque groupe pour qu'ils puissent trouver la consigne qu'ils vont poursuivre lors de la réalisation de l'atelier. Tout le monde a été existé et ils voulaient entamer à réalisation de cette nouvelle expérience.</p>
<b>Début de partie Scrabble.</b>	<b>3 min</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plateau scrabble.</li> <li>- Chevalet.</li> <li>- Jetons.</li> </ul>	<p>Les joueurs commencent à jouer à tour de rôle. Lorsque c'est son tour d'un des joueurs, il pioche 7 jetons dans le sac, puis il doit composer un mot d'au moins 2 lettres sur le plateau en utilisant un ou plusieurs de ses jetons. Une fois le mot posé, il vient le tour du joueur suivant. Le premier joueur doit mettre une des lettres de mot qui dont il</p>

## CHAPITRE 03 : Observation et présentation du corpus.

			<p>va construire au centre du plateau.          Les lettres posées lors d'un coup doivent être placées sur une même ligne horizontale ou verticale.          Chaque nouveau mot doit être placé parallèlement ou perpendiculairement à un mot déjà placé sur la grille et les mots supplémentaires formés simultanément doivent aussi être valables.</p>
<i><b>Déroulement de la partie.</b></i>	<b>20 min</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plateau scrabble.</li> <li>- Chevalet.</li> <li>- Jetons.</li> </ul>	<p>La concurrence était dominante au niveau des trois groupes.          Les apprenants s'échangeaient entre eux afin de composer le maximum de mots et les avoir placés sur la grille.          Ils demandaient de temps à autre l'aide de la part de leur enseignante ou notre part, concernant les mots, leurs placements, et aussi des propositions.          On les avait facilité la tâche en leur donnant la possibilité de changer leurs jetons lorsque ils n'arrivaient pas à trouver un mot avec les lettres qu'ils avaient.          En composant un mot y avait l'enseignante qui demande à ses apprenants la nature du mot, son sens, son antonyme, autre synonyme et avec toutes ces questions elle faisait rappels aux cours précédents et c'est le point qu'il lui avait le plus apprécié.</p>
<i><b>Fin de partie Scrabble.</b></i>	<b>2 min</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plateau scrabble.</li> <li>- Chevalet.</li> <li>- Jetons.</li> </ul>	<p>La partie s'est arrêtée lorsque la cloche a sonné. On a ramassé les boîtes et réorganiser les tables en quarts rangés comme elle a été au début.</p>

## CHAPITRE 03 : Observation et présentation du corpus.

### 8. Observations et commentaires de l'expérimentation:

#### 8.1. Observations :

Nous avons recueilli les observations suivantes lors de réalisation de l'atelier scrabble pédagogique en classe de la 4<sup>ème</sup> année moyenne :

<i>Grille d'observation</i>	
<i>Remarques sur :</i>	<i>Observations :</i>
<i>L'organisation de classe</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La classe est d'une dimension moyenne.</li><li>- Les murs de la salle sont peints en rose, décorés par de images et des tableaux.</li><li>- La classe comporte 6 grandes fenêtres.</li><li>- La classe est organisée en 3 groupes, chaque rangée comporte 2 tables disposées l'une collée l'autre, le restant des tables placés au fond de la classe. Cette organisation de table favorise le travail en groupe.</li><li>- Un tableau blanc, composé de trois parties.</li><li>- Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie gauche de la classe.</li><li>- La classe est bien éclairée, elle comporte aussi une estrade en bois.</li></ul>
<i>Modalité du travail</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les élèves travaillent en groupes.</li><li>- Chaque groupe comporte quatre élèves.</li><li>- Tous les élèves au sein des groupes participent de manière active.</li></ul>
<i>La réalisation</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les idées des élèves sont en rapport avec la consigne.</li><li>- Ils emploient des mots en lien avec le thème demander.</li></ul>
<i>Attitude et motivation des Elèves</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tous les élèves sont intéressés et attentifs.</li><li>- Le travail en groupe a motivé les élèves.</li><li>- L'atmosphère de la classe était dynamique, tous les élèves travaillent avec plaisir et ambition.</li></ul>
<i>Les interactions entre les Elèves</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tous les élèves communiquent entre eux, ils changeaient des idées et proposent des mots de la même famille que le mot demander.</li><li>- Le travail en groupe a dynamisé les échanges entre les élèves.</li><li>- Certains élèves ont envie de comparer aux autres pour être le plus rapide à jouer et surtout le maximum des mots.</li><li>- Les élèves demandaient une aide lexicale ou de traduire les mots en français.</li><li>- Au sein du groupe les élèves timides pouvaient prendre la parole.</li></ul>
<i>La cohérence</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les élèves choisirent les mots d'enchaînement</li><li>- Ils ont construit la majorité des mots de la même famille que le mot proposer dans la consigne.</li></ul>
<i>La mémorisation</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La plupart des élèves arrivaient à mémoriser les mots qui ont produit.</li><li>- La majorité des apprenants ont pu dégager la catégorie grammaticale de mot construit, et mémoriser sa nature.</li></ul>

### 8.2. Commentaires :

Après notre utilisation du Scrabble comme outil ludique d'apprentissage et de mémorisation en classe de la 4<sup>ème</sup> année moyenne, nous avons constaté que les apprenants dont la tranche d'âge se situe de 14 à 15 ans ont manifesté un besoin impérieux pour le jeu en classe.

Durant le déroulement l'atelier scrabble pédagogique, les apprenants se montraient plus intéressés, dynamiques, moins timides, ils communiquent plus et semblent surtout comme délivrés de l'ennui que peut créer par moment l'apprentissage habituel.

Nous avons remarqué aussi que les apprenants étaient joyeux, détendus et attentifs ; ils n'avaient pas des difficultés de compréhension du concept de ce jeu, ils s'échangeaient entre eux avec un grand enthousiasme sans avoir des contraintes d'intervention et de communication en langue française.

Le nombre des apprenants motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort en participant et en communiquant oralement en français. Les élèves n'avaient pas le temps de bavarder ou faire d'autre chose que de jouer et apprendre de nouveaux mots.

Cette activité a changé la routine des cours habituels, soit pour l'enseignant ou pour l'élève, ce dernier se sentait plus libre de jouer, imaginer, penser et créer. L'atelier Scrabble vise à enrichir le vocabulaire des élèves, ils sont sortis après cette activité avec un répertoire lexical enrichi.

# *Chapitre IV :*

*La description et l'analyse.*

## CHAPITE 04 : La description et l'analyse.

---

### 1. L'activité proposée :

L'activité que nous avons proposée lors de notre expérience, est une activité de vocabulaire, où les élèves vont répondre à une batterie d'exercice des FAMILLES DE MOT, nous l'avons proposé au deux groupes expérimental et témoin, afin d'analyser les résultats obtenus, également pour évaluer leurs compétences de mémorisation et de réinvestissement de leurs connaissances acquis préalablement, lors de l'activité de vocabulaire et de l'atelier Scrabble pédagogique (pour le groupe expérimental) qu'ils ont déjà eu, et respectent-ils vraiment la consigne donnée ?

Les applications proposées sont est les suivantes :

#### **Application N°01 :**

Barre l'intrus dans chaque liste des mots de la même famille :

- Aliment - Alimentaire - Alimentation - Alignement.
- Habitation - Cohabiter - Habitable - Habitude.
- Chaussure - Chausseur - Chaumière - Déchausser.
- Main - Maintenant - Manucure - Manuel
- Patin - Patineur - Patient - Patinoire.
- Glace - glas - glaçon - glaciaire.

#### **Application N°02 :**

##### ➤ **Groupe expérimental :**

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu utiliseras les mots que tu as déjà formés dans l'atelier Scrabble.

##### ➤ **Groupe témoin :**

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu emploieras des mots de la même famille que « TERRE ».

## CHAPITE 04 : La description et l'analyse.

### 2. Description de l'activité :

#### 2.1. Déroulement de l'activité :

La durée de cette activité est une heure (1 heure), presque toute la séance a été réservée au traitement des exercices,

<i>Phase</i>	<i>Durée</i>	<i>Déroulement</i>
<i>La phase de regroupement.</i>	<b>5 min</b>	Au premier lieu, nous avons séparé avec l'enseignante le groupe témoin du groupe expérimental (chacun dans un coin),
<i>La phase de distribution des copies</i>	<b>5 min</b>	Durant cette phase nous avons distribué les sujets de l'activité aux élèves. Les deux groupes ont eu des sujets différents. L'enseignante a proclamé ses apprenants de travailler en silence et s'il y a quelque chose qui n'est pas claire, ils devraient lui demander de les aider.
<i>La phase de réflexion.</i>	<b>20 min</b>	Cette phase a été consacré à la réflexion et l'échange d'idées et d'informations, les apprenants s'échangeaient d'informations entre eux et s'entraidaient.
<i>La phase de la rédaction.</i>	<b>25 min</b>	Après avoir collectionné quelques idées et un certain bagage lexical qui les permette à rédiger, les apprenants ont entamé la phase de la rédaction et la production des phrases.
<i>La phase de la remise des copies.</i>	<b>5 min</b>	Vers la fin de la séance, vient la phase de remise de copies on les a ramassé afin de les corriger par la suite.

#### 2.2. Analyse et interprétation des résultats obtenus :

Notre analyse dans ce travail de recherche s'appuie sur les réponses des exercices de vocabulaires (support d'analyse).

Dont nous allons utiliser plusieurs critères d'évaluation afin de bien établir cette analyse, quant aux critères, nous allons adapter les éléments suivants :

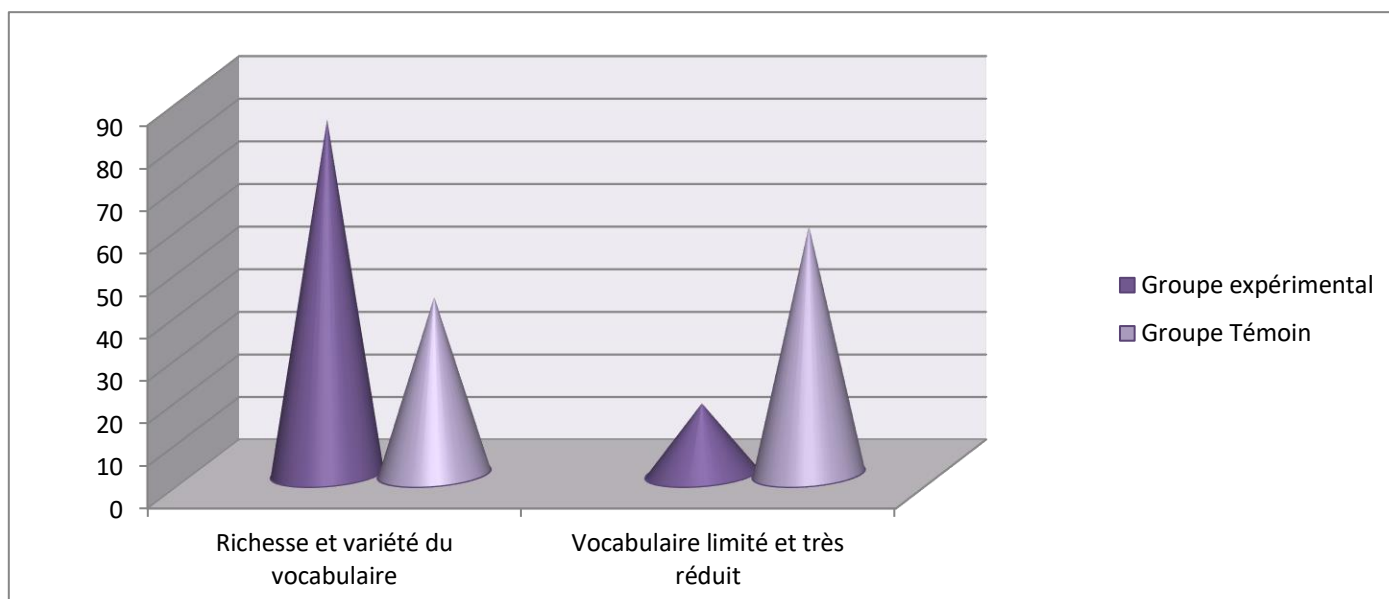
- **Premier critère : La richesse et la variété du vocabulaire.**

➤ **Présentation tabulaire :**

	<i>Nombre d'élèves</i>		<i>Pourcentage (%)</i>	
	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>
<i>Richesse et variété du vocabulaire.</i>	10	5	83.33	41.66
<i>Vocabulaire limité et très réduit.</i>	2	7	16.66	58.33

- Figure N°06 : Tableau exhortatif représentant la richesse et la variété du vocabulaire -

### ➤ Présentation graphique :



- Figure N°05 : Histogramme représentant la richesse et la variété du vocabulaire –

### ➤ Présentation des résultats :

Sur les 12 réponses du groupe expérimental, 83.33% des apprenants ont fait preuve de richesse, de variété lexicale et seulement 16.66% n'ont pas varié leur vocabulaire.

Quant au groupe témoin, 41.66 ont marqué une certaine créativité et variété sur le plan lexical, et 58.33% des élèves ont utilisés un bagage lexical limité et très réduit même.

### ➤ Analyse et commentaire :

L'impression globale qui se dégage de l'ensemble des expressions est la suivante : La majorité des apprenants du groupe témoin ont tenus un vocabulaire limité à quelques expressions répétés par exemple : '*Les enfants sont sur la terrasse*', '*Les joueurs sont sur le terrain pour jouer un match*', ou encore '*L'avion va attirer vers midi*', leurs résultats restent inférieure par rapport au lexique et du thème en question. Contrairement aux apprenants du groupe expérimental qui ont utilisés des substituts lexicaux, et des mots de la même famille variés.

Dans ce cas de figures nous pouvons nous appuyer sur le rôle des stratégies d'apprentissage qui mettent l'accent sur la nécessité d'un enseignement systématique du vocabulaire, et du rôle de la mémoire dans le processus d'acquisition du vocabulaire.

## CHAPITE 04 : La description et l'analyse.

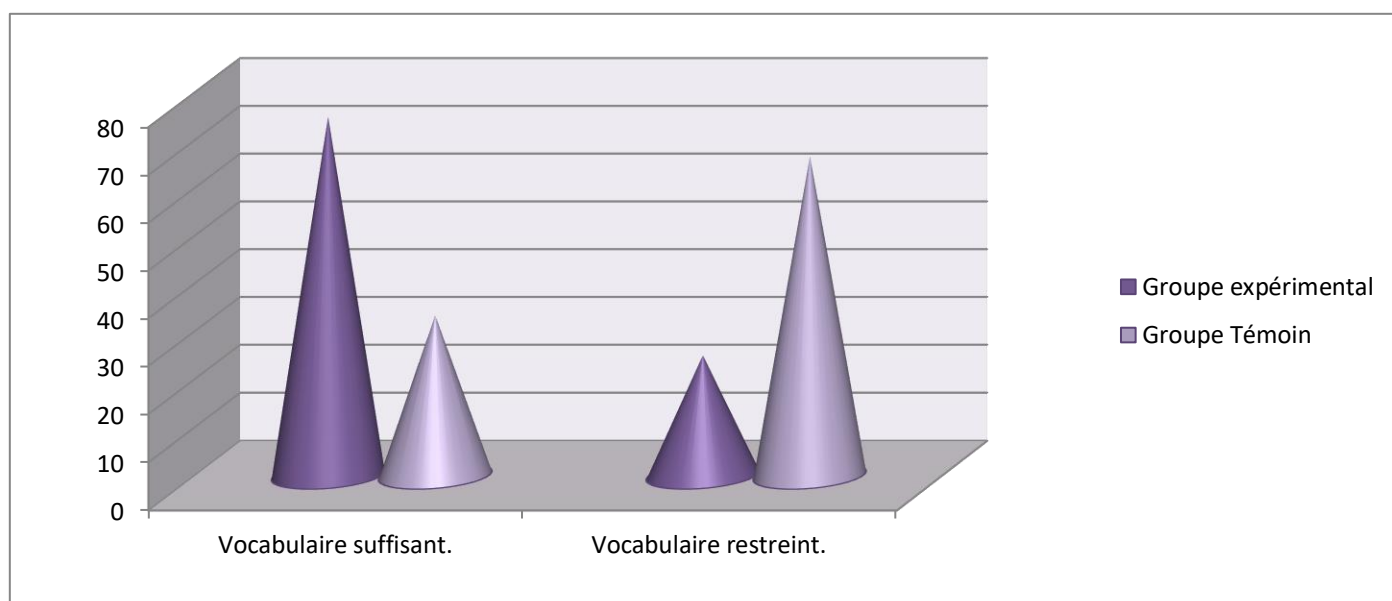
- **Deuxième critère : L'étendue du vocabulaire : (possède un vocabulaire suffisant).**

**Présentation tabulaire :**

	<i>Nombre d'élèves</i>		<i>Pourcentage (%)</i>	
	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>
<i>Vocabulaire suffisant.</i>	9	4	75	33.33
<i>Vocabulaire restreint.</i>	3	8	25	66.66

- Figure N°06 : Tableau exhortatif représentant l'étendue du vocabulaire -

**Présentation graphique :**



- Figure N°07 : Histogramme représentant de l'étendue du vocabulaire –

### ➤ **Présentation des résultats :**

Pour le groupe expérimental : sur les 12 copies, 75% apprenants possèdent un vocabulaire suffisant pour répondre à la consigne, alors que les 25% autres apprenants ont eu un vocabulaire restreint.

Et pour le groupe témoin, seulement 33.33% sur 12 copies qui ont eu un vocabulaire suffisant et le reste ont eu un vocabulaire restreint.

### ➤ **Analyse et commentaire :**

L'impression globale qui se dégage de l'ensemble des réponses est la suivante : La majorité des apprenants du groupe expérimental possèdent un vocabulaire suffisant pour répondre à la consigne alors que pour le groupe témoin c'est le contraire la majorité ont un vocabulaire restreint.

## CHAPITE 04 : La description et l'analyse.

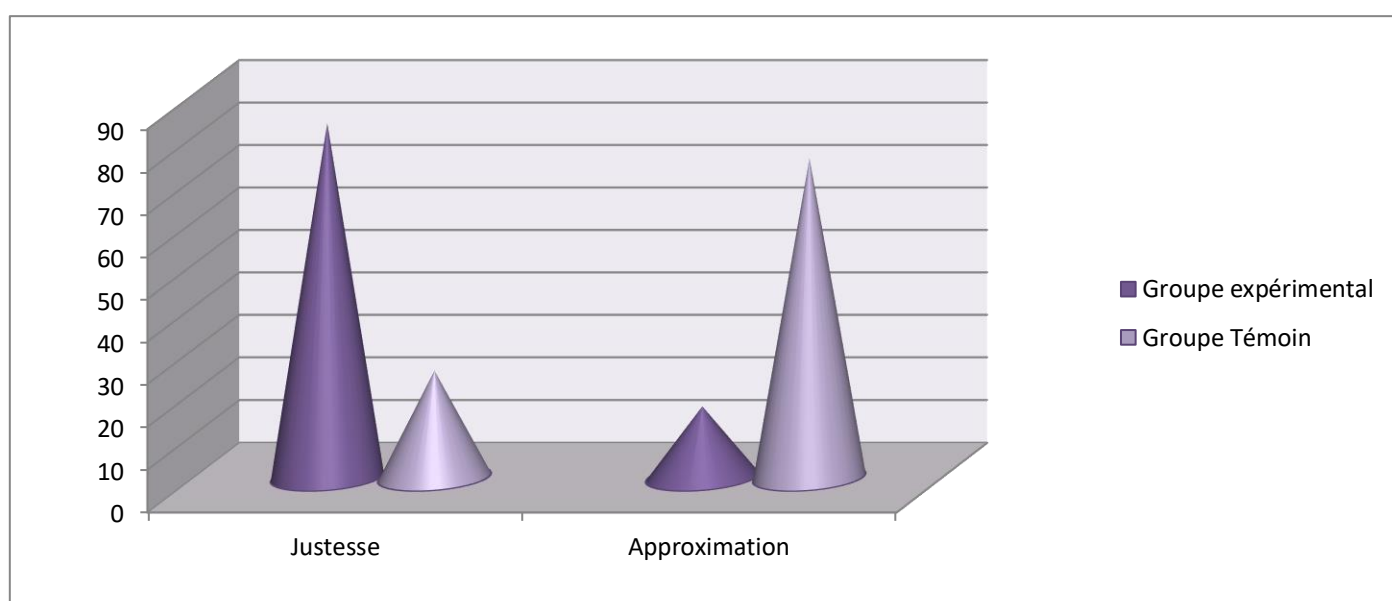
- **Troisième critère : La justesse par rapport à la consigne (Vocabulaire approprié et adapté à la situation de communication).**

➤ **Présentation tabulaire :**

	Nombre d'élèves		Pourcentage (%)	
	Groupe expérimental	Groupe témoin	Groupe expérimental	Groupe témoin
<i>La Justesse par rapport à la consigne</i>	10	3	83.33	25
<i>L'approximation par rapport à la consigne.</i>	2	9	16.66	75

- Figure N°08 : Tableau exhortatif représentant la justesse par rapport à la consigne -

➤ **Présentation graphique :**



- Figure N°09 : Histogramme de la justesse par rapport à la consigne -

➤ **Présentation des résultats :**

Concernant le groupe expérimental sur les 12 copies, 83.33% d'apprenants ont appropriés et adaptés leur vocabulaire à la situation de communication et à la cohérence syntaxique (Utilisation des familles de mots).

Tandis que pour le groupe témoin la majorité qui représente 75% d'apprenants ont était approximatifs dans leurs réponses et leur respect par rapport à la consigne.

➤ **Analyse et commentaire :**

L'impression globale qui se dégage de l'ensemble des expressions est la suivante: La majorité des apprenants était approximatifs par rapport au contexte situationnel et la cohérence syntaxique ils n'ont pas appropriés, et adaptés le vocabulaire à la situation de communication qui est : 'Utiliser un mot de la même famille que le mot déterminé'.

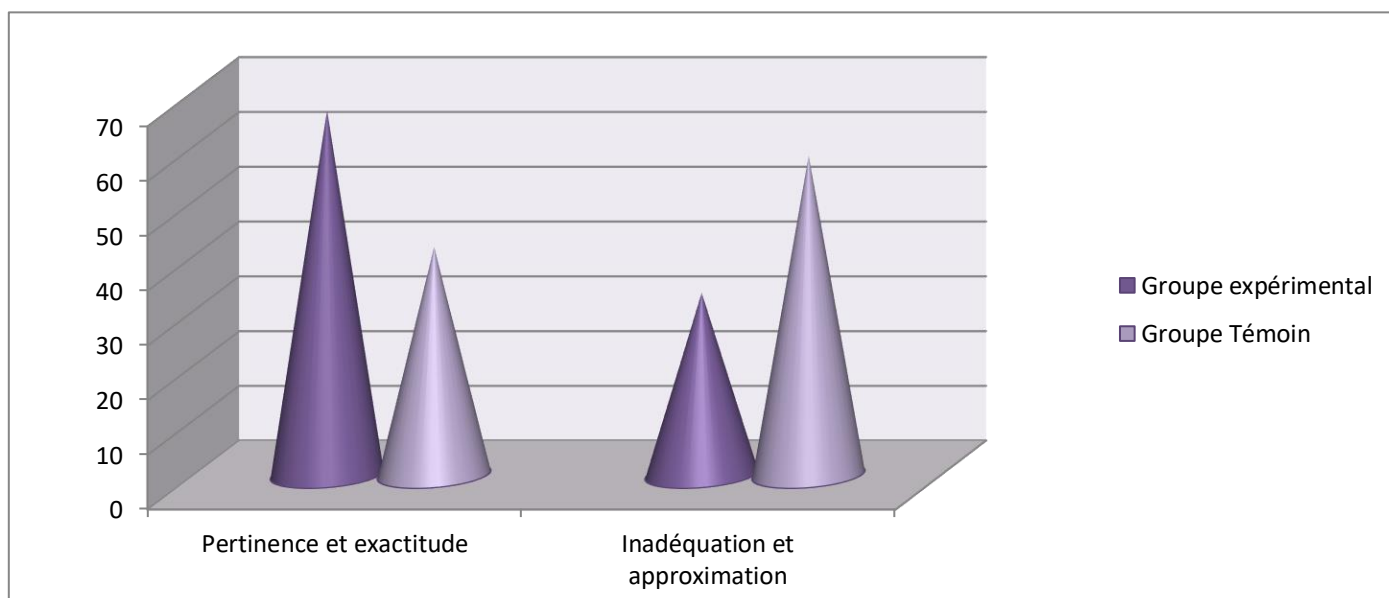
- **Quatrième critère : La pertinence et l'exactitude des propos.**

➤ Présentation tabulaire :

	<i>Nombre d'élèves</i>		<i>Pourcentage (%)</i>	
	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>
<i>La pertinence et l'exactitude des propos.</i>	8	5	66.66	41.66
<i>L'inadéquation et l'approximation des propos.</i>	4	7	33.33	58.33

- Figure N°10 : Tableau exhortatif représentant la pertinence et l'exactitude des propos -

➤ **Présentation graphique :**



- Figure N°11 : Histogramme de la pertinence et l'exactitude des propos –

➤ **Présentation des résultats :**

Pour le groupe expérimental sur les 12 copies, la majorité d'apprenant qui représente 66.66% d'eux ont utilisé des termes appropriés au thème en question et leur cohérence syntaxique de la phrase au niveau grammatical, contrairement pour le groupe témoin la majorité qui représente 58,33% d'apprenants ont étaient approximatives et imprécises dans leurs réponses.

➤ **Analyse et commentaire :**

D'après les résultats obtenus, l'impression globale qui se dégage est la suivante : La majorité des apprenants du groupe expérimental ont répondu avec toute pertinence et exactitude dans leurs propos qui sont en relation avec le thème qui aussi leur thème de l'atelier Scrabble lors de TD. Contrairement au groupe témoin, leur résultats ont été moyens.

## CHAPITE 04 : La description et l'analyse.

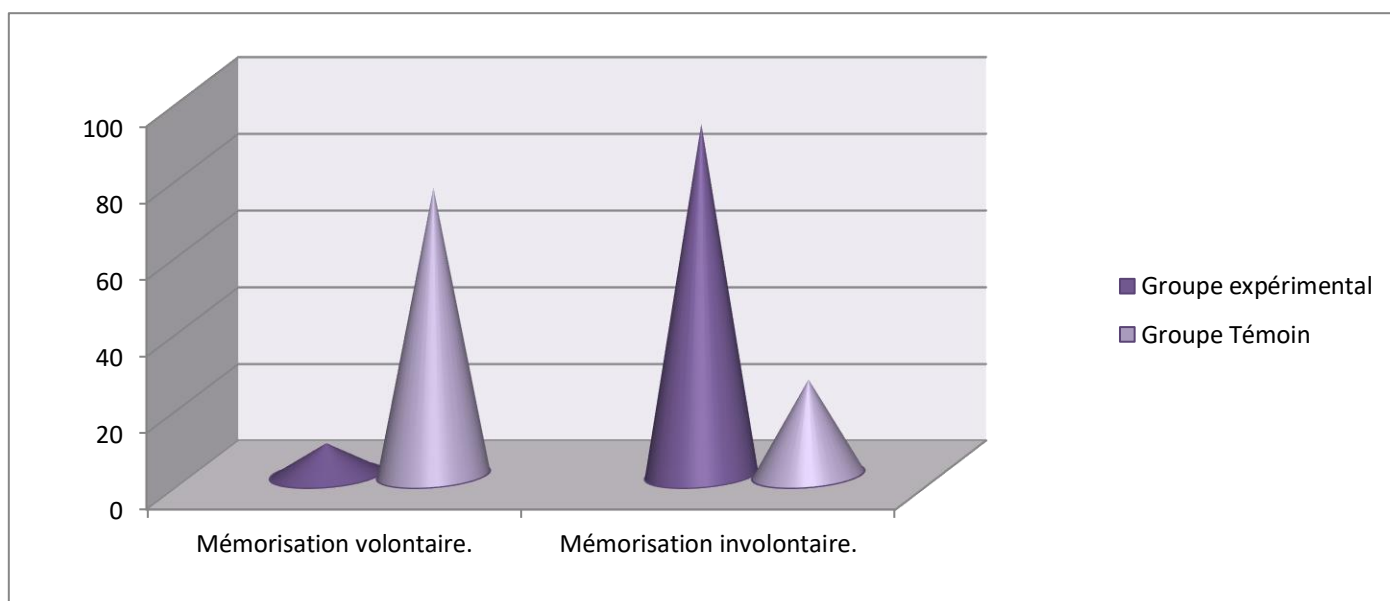
- **Cinquième critère : *La mémorisation lexicale et orthographique.***

➤ Présentation tabulaire :

	<i>Nombre d'élèves</i>		<i>Pourcentage (%)</i>	
	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>
<i>Mémorisation volontaire.</i>	1	9	8.33	75
<i>Mémorisation involontaire.</i>	11	3	91.66	25

- Figure N°12 : Tableau exhortatif représentant la mémorisation lexicale et orthographique –

➤ Présentation graphique :



- Figure N°13 : Histogramme de la mémorisation lexicale et orthographique -

➤ **Présentation des résultats :**

Pour le groupe expérimental sur les 12 copies, y a seulement un seul cas qui représente 8.33% d'apprenant qui a mémorisé certains nouveaux savoirs volontairement, et pour le groupe témoin c'est 75%. Tout le restant des apprenants des deux groupes ont fait une mémorisation involontaire.

➤ **Analyse et commentaire :**

L'impression globale qui se dégage de l'ensemble des phrases est la suivante : La majorité des apprenants ont fait en sorte de bien approprier leurs phrases au thème (au mot de la famille déterminée) en question, tandis que d'autres ne l'ont pas fait, puisqu'ils trouvent des difficulté à établir une relation entre les mots et comment l'intégrer dans leurs phrases qu'ils avaient mémorisées auparavant et le thème en question, et c'est dans ce cas de figure que l'apprenant se rend compte du rôle de l'atelier scrabble dans la mémorisation des mots, et l'enrichissement de leur bagage lexical.

### 3. Constat d'analyse et perspectives :

L'analyse et l'interprétation des résultats obtenus lors de l'expérimentation nous ont mené à réduire les perspectives suivantes et de constater que :

- Les activités ludiques permettent à l'élève un apprentissage autonome et efficace du lexique, et en même temps ludique.
- Le Scrabble pédagogique met l'élève dans une situation dans laquelle il est en contact direct avec la réalité de la langue et la culture, c'est à travers la découverte d'un univers ludique que les élèves peuvent appréhender la langue étrangère.
- Le Scrabble représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement de français langue étrangère peut largement en bénéficier.
- Les enseignants du cycle moyen peuvent recourir à l'activité ludique afin de développer chez ses élèves leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à bien mémoriser les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.
- L'utilisation de l'activité ludique en classe de français langue étrangère favorise la motivation, les élèves ressentent une confiance en eux, aussi elle permet à l'élève d'entretenir des échanges, de collaborer avec l'autre dans le but de réussir.
- Le jeu en classe de FLE nécessite une méthodologie bien particulière car enseigner par au moyen du jeu ne consistera pas simplement à soumettre aux apprenants certains jeux de types différents.

### **Conclusion :**

A la fin de ce chapitre nous avons constaté que le Scrabble pédagogique joue un rôle très important dans l'activation de la mémoire de travail, dont elle est l'accumulée avec la mémoire à long terme puis les met en exergue la mémorisation du lexique où les interactions et la motivation sont les premiers facteurs qui manifestent dans un travail de groupe.

Le scrabble pédagogique soumet les informations en des savoir-faire et ce qui nous avons constaté d'après les taux élèves des réponses des apprenants du groupe expérimental.

En guise de conclusion le scrabble pédagogique a montré que c'est une activité ludique par excellence pour mettre en évidence l'acquisition voire la mémorisation du lexique.

*Conclusion générale.*

## Conclusion générale.

---

En guise de conclusion et au terme de ce mémoire qui porte sur: Le Scrabble pédagogique comme activité ludique favorisant la mémorisation du lexique, nous voudrions apporter un aperçu réel du Scrabble pédagogique sur le champ de l'enseignement de français langue étrangère et de montrer son impacte sur la mémorisation du lexique.

Nous espérons atteindre le but que nous avons défini au début de ce travail, à travers la présentation du cadre théorique et l'analyse de la partie pratique. Cette recherche consiste à aider les apprenants à obtenir une meilleure mémorisation du vocabulaire et étoffer le lexique.

La classe de FLE est un univers où l'apprenant développe ses capacités; ce développement ne peut se réaliser que par le biais du plaisir que seules les activités ludiques sont susceptibles de concrétiser. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par l'enseignement et les activités qu'on lui propose. C'est là qu'il est important de varier les supports afin de rendre les activités attractives.

Les activités ludiques telle que nous les avons définie, devraient occuper de ce fait une place unique et nécessaire dans l'enseignement/ apprentissage de la langue française au cycle moyen. Elles ont pour objet de dépasser les activités excès sur les jeux de mots et avancer vers une perspective plus communicative. C'est là d'ailleurs que le jeu récupère sa triple dimension : la dimension ludique, divertissante ; la dimension cognitive et formative ; la dimension socialisante à travers les fonctions interactive et communicative.

Le ludique en tant que moyen de stimulation et méthode d'apprentissage répond aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des apprenants, prend en considération les besoins langagiers de ces derniers et encourage les interactions en classe de FLE; cela, grâce au climat motivant plein de plaisir et de satisfaction créé par le jeu; le tout dans un équilibre entre la tension et la détente au moment du jeu. Cette situation a été confirmée pendant notre expérimentation lorsqu'on a réalisé l'atelier scrabble en classe de la 4<sup>ème</sup> année moyenne au CEM Bougherarra Abd-Elhamid.

L'analyse des résultats significatifs de notre étude sur le Scrabble pédagogique montrent que ce dernier peut être considéré comme un support précieux pour faciliter l'appropriation de la langue dans un contexte favorable et motivant. Et aussi ils nous ont permis de démontrer les bénéfices du Scrabble sur la mémorisation du lexique et d'identifier ses effets positifs sur le rendement des apprenants.

## Conclusion générale.

---

Nous avons tenté également d'attirer l'attention des enseignants ainsi que des responsables sur l'importance de l'exploitation de ce jeu et sa mise au service de l'acquisition et de la mémorisation du vocabulaire.

Dans cette perspective, nous avons essayé de familiariser les élèves avec le monde des ateliers scrabble afin qu'ils puissent surmonter leurs handicaps en français c'est-à-dire les amener à communiquer et à s'exprimer librement. Certes, nous ne pouvons pas résoudre les problèmes de compétences langagières à travers seulement ce support ludique mais par le biais de cette activité l'enfant peut enrichir son bagage lexical. Comme il arrive à mémoriser des nouveaux et pouvoir les réemployer.

Le Scrabble pédagogique cet outil entraîne à réussir une gageure, fournit une règle et une unité, libère la parole et permet l'échange. Il oblige à rechercher des solutions au-delà de « l'impulsion ». Il injecte une culture qui manque à l'apprentissage du français scolaire.

Pour conclure, nous espérons pouvoir mettre au service des pratiques ultérieures nos savoir-faire et nos réflexions sur l'importance et l'utilité du Scrabble pédagogique, et que ce modeste travail balisera le chemin à d'autres recherches plus poussées, encore une fois et pour toujours, dans le souci d'améliorer l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en Algérie et à s'atteler à la tâche durant le cycle moyen parce que c'est le socle sur lequel reposera tout l'édifice.

*Références*

*bibliographiques*

### **Ouvrages théoriques:**

1. **CUQ .J.P**, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, De Boeck, Paris
2. **CALAQUE.E, DAVID.J**, *Didactique du lexique : contexte, démarche, supports*, De Boeck, Bruxelles, 2004
3. **GIASSON.J**, *la lecture de la théorie à la pratique*, Bruxelles, De Boeck, 2005
4. **GIASSON.J**, *la lecture de la théorie à la pratique*, Bruxelles, De Boeck, 2005
5. **GRANDMONT.N**, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997
6. **LARDINOIS.E**, *Indice de lucidité outil d'analyse des jeux*, cours « Jeu et Communication », cours.
7. **MARTINEZ, P**, *la didactique des langues étrangères*, NUF, France, 2004
8. **MOIRAND. S**, *Situation d'écrits*, Paris, 1979
9. **RITCHERICH.R**, *système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes*, cité par : Bouacha.A, *la pédagogie du français langue étrangère*, Hachette, Paris, 1985
10. **SIMARD**, Claude, *Eléments de didactique du français langue première*, Boeck, Canada, 1997

### **Dictionnaires et Encyclopédies :**

1. Le dictionnaire Larousse, 2000
2. Dictionnaire Jean-Pierre Cuq, 2003
3. Dictionnaire Le petit Larousse illustré, Larousse, 2008
4. Dictionnaire Le Robert, 2007
5. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003

### **Livres et documents pédagogiques :**

1. Document d'accompagnement du programme de la quatrième année moyenne, Juin 2005
2. Guide du professeur Français 4<sup>ème</sup> Année moyenne. Alger 2006/2007
3. Manuel scolaire de la quatrième année moyenne O. N. P. S 2006\2007
4. Programme de français de la quatrième année moyenne 2006\2007

### **Thèses et mémoires :**

1. **HACHANI Salah Eddine**, Motiver les apprenants par les activités ludique pour l'apprentissage de la lecture, Mémoire élaboré en vu de l'obtention du Diplôme de Magistère, Option : Didactique des langues étrangères, Université El Hadj Lakhdar, Batna, 2005/2006
2. **Haydée Silva Ochoa**, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*. Thèse de doctorat, UNIVERSITE DE PARIS 3.

### **Articles :**

1. **M. Gilles Brougère**, L'usage pédagogique d'un jeu de société maintient-il sa dimension ludique ? Cas du jeu de Scrabble, UE1 : Théories du jeu, enseignant.
2. **GAIDI Karima**, Les Activités Ludiques comme Outils favorisant l'Apprentissage de la Compétence Langagière : cas des élèves de 5ème AP, Université d'Oran 2.

### **Sitographie :**

1. [www.edufrance.com](http://www.edufrance.com)
2. [www.google.com](http://www.google.com)
3. [www.fr.wikipedia.org](http://www.fr.wikipedia.org)
4. [www.efdergi.hacettepe.edu.tr](http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr)
5. [www.encyclopedie.fr](http://www.encyclopedie.fr)
6. [www.edufrance.com](http://www.edufrance.com)
7. [www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf](http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf).
8. [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/Scrabble/71609](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/Scrabble/71609)
9. [www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf](http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf).
10. [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/Scrabble/71609](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/Scrabble/71609)

# *Annexes*

**Plan d'apprentissage :** *Afin de lutter contre certains fléaux sociaux, écrire un dialogue argumenté ayant pour titre « Mieux vaut prévenir que guérir ».*

**Compétence terminale:** *Argumenter par le dialogue.*

**Situation d'apprentissage :** *« Vocabulaire » La famille des mots.*

**Activité :** *Travaux dirigés*

**Niveau :** *4<sup>ème</sup> année moyenne.*

**Objectifs d'apprentissage :**

L'élève sera capable de :

- Manipuler la notion étudiée (Mot de la même famille).
- Identifier les mots d'une même famille.
- Enrichir son vocabulaire par les mots de la même famille.
- Mobiliser les nouveaux savoir-faire langagiers afin d'améliorer son niveau.
- Mémoriser et réemployer la notion consolidée à l'écrit.

**Compétence visée :**

Installer la notion de la famille des mots

**Modalité de travail :** Individuelle / Collective.

**Support :** Batterie d'exercice de vocabulaire / Jeu Scrabble.

**Durée :** 1 heure.

### Déroulement de la séance :

#### I- Phase de la mise en situation « Rappel » :

##### **1. Eveil d'intérêt :**

Rappel de la leçon de vocabulaire.

##### **2. Observation et analyse des mots :**

Observez les mots suivants :

- Polluer - Pollueur - Polluant - Pollution.

Que remarquez-vous ? Quel est l'élément commun dans ces mots ?

- ▶ *Ces mots ont le même radical.*

Comment on appelle le groupe de mot ayant le même radical ?

- ▶ *Les mots de la même famille « Une famille de mot ».*

C'est quoi la radical de cette famille de mot ?

- ▶ *Le radical de cette famille de mot est : POLLU.*

##### **3. Fixation :**

*Donnez des exemples :*

- ▶ Ami - amical - amitié - inamical - amicalement.
- ▶ Chant - chanter - chanteur - chanson - chantonner.

#### 4. Retenons :

##### Rappel de la règle :

- ✓ Une famille de mots est composée de tous les mots formés à partir d'un même radicale.
- ✓ Généralement tous ces mots ont un sens voisin lié au sens du radicale.
- ✓ Ces mots peuvent être de différentes catégories grammaticales (Nom / verbe / adjectif / adverbe ... etc.).
- ✓ On peut former une famille de mots en ajoutons des affixes (suffixes / préfixes) au radicale.

#### II- Phase d'entraînement :

##### Application 01 :

Barre l'intrus dans chaque liste des mots de la même famille :

- Aliment - Alimentaire - Alimentation - Alignement.
- Habitation - Cohabiter - Habitable - Habitude.
- Chaussure - Chausseur - Chaumière - Déchausser.
- Main - Maintenant - Manucure - Manuel
- Patin - Patineur - Patient - Patinoire.
- Glace - glas - glaçon - glaciaire.

##### Application 02 :

##### ➤ Groupe expérimental :

**Sous groupe A :** En utilisant le scrabble forme des mots de la même famille que : DORMIR

**Sous groupe B :** En utilisant le scrabble forme des mots de la même famille que : GRAND

**Sous groupe C :** En utilisant le scrabble forme des mots de la même famille que : LAVER

#### III- Phase de réinvestissement :

##### Application 03 :

##### ➤ Groupe expérimental :

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu utiliseras les mots que tu as déjà formés dans l'atelier Scrabble.

##### ➤ Groupe témoin :

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu emploieras des mots de la même famille que

« TERRE ».

Nom :

Date :

Prénom :

Classe :

**Projet :** *Argumenter en racontant.*

**Séquence :** *Argumenter par le dialogue.*

**Activité :** *Travaux dirigés*

**Application 01 :**

Barre l'intrus dans chaque liste des mots de la même famille :

- Aliment - alimentaire - alimentation - alignement.
- Habitation - cohabiter - habitable - habitude.
- Chaussure - chausseur - chaumière - déchausser.
- Main - maintenant - manucure - manuel
- Patin - patineur - patient - patinoire.
- Glace - glas - glaçon - glaciaire.

**Application 02 :**

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu emploieras des mots de la même famille que

« TERRE ».

- .....
- .....
- .....

Nom :

Date :

Prénom :

Classe :

**Projet :** *Argumenter en racontant.*

**Séquence :** *Argumenter par le dialogue.*

**Activité :** *Travaux dirigés*

**Application 01 :**

Barre l'intrus dans chaque liste des mots de la même famille :

- Aliment - alimentaire - alimentation - alignement.
- Habitation - cohabiter - habitable - habitude.
- Chaussure - chausseur - chaumière - déchausser.
- Main - maintenant - manucure - manuel
- Patin - patineur - patient - patinoire.
- Glace - glas - glaçon - glaciaire.

**Application 02 :**

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu utiliseras les mots que tu as déjà formés dans l'atelier Scrabble.

- .....
- .....
- .....

Nom : Alradi

Prénom : Wail

Date : 9-5-2018

Classe : 4AM3

**Projet :** Argumenter en racontant.

**Séquence :** Argumenter par le dialogue.

**Activité :** Travaux dirigés

**Application 01 :**

Barre l'intrus dans chaque liste des mots de la même famille :

- Aliment - alimentaire - alimentation - alignement.
- Habitation - cohabiter - habitable - habitude.
- Chaussure - chausseur - chaudière - déchausser.
- Main - maintenant - manucure - manuel
- Patin - patineur - patient - patinoire.
- Glace - gas - glaçon - glaciaire.

**Application 02 :**

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu utiliseras les mots que tu as déjà formés dans l'atelier Scrabble.

- En nuit, le voyage doit dans un darioire
- mon petit frère doit beaucoup.....
- .....

Nom : LeKeminé

Date : 9-05-2018

Prénom : Maïssem Amfal

Classe : 4AM3

**Projet :** Argumenter en racontant.

**Séquence :** Argumenter par le dialogue.

**Activité :** Travaux dirigés

**Application 01 :**

Barre l'intrus dans chaque liste des mots de la même famille :

- Aliment - alimentaire - alimentation - alignement.
- Habitation - cohabiter - habitable - habitude.
- Chaussure - chausseur - chaudière - déchausser.
- Main - maintenant - manucure - manuel
- Patin - patineur - patient - patinoire.
- Glace - glâs - glaçon - glaciaire.

**Application 02 :**

Rédige deux ou trois phrases dans lesquelles tu emploieras des mots de la même famille que

« TERRE ».

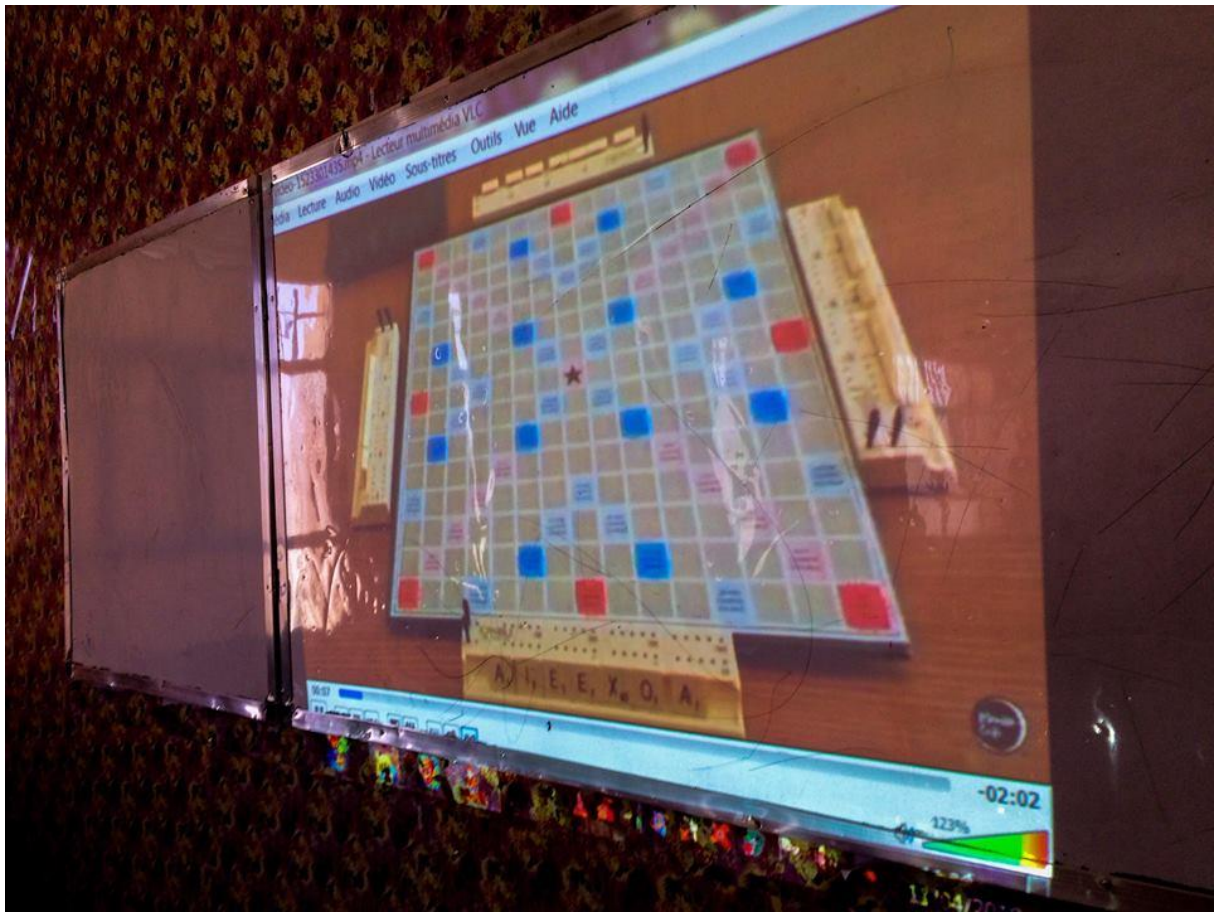
- Les enfants sont sur la terrasse.....
- L'aviation va attirer vers midi.....
- Les joueurs sont sur le terrain pour jouer un match.....

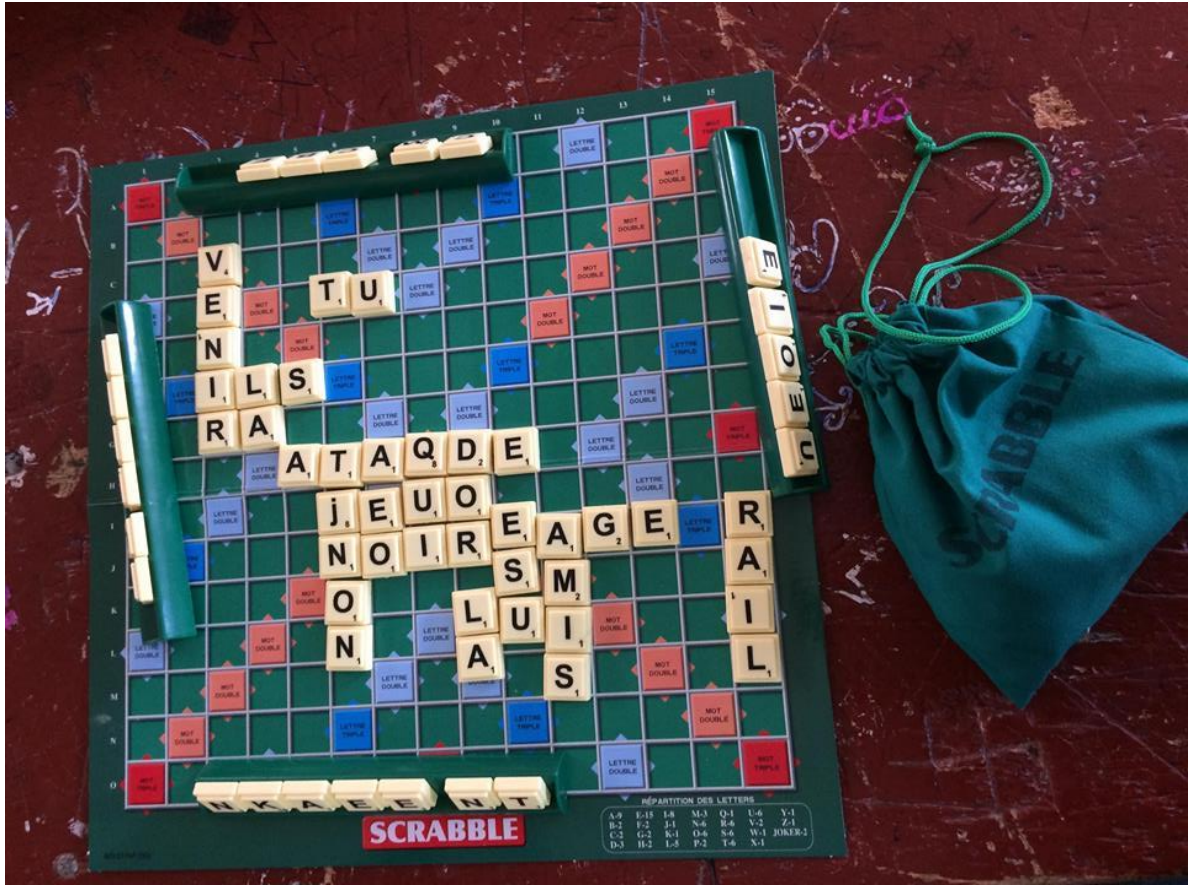
### *Grille d'analyse*

<i>Critères d'analyse.</i>	<i>Nombre d'élèves</i>		<i>Pourcentage (%)</i>	
	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>	<i>Groupe expérimental</i>	<i>Groupe témoin</i>
<i>La richesse et la variété du vocabulaire.</i>				
<i>L'étendue du vocabulaire</i>				
<i>La justesse par rapport à la consigne</i>				
<i>La pertinence et l'exactitude des propos.</i>				
<i>La mémorisation lexicale et orthographique.</i>				

## *Grille d'observation*

<i>Remarques sur :</i>	<i>Observations :</i>
<i>L'organisation de classe</i>	
<i>Modalité du travail</i>	
<i>La réalisation</i>	
<i>Attitude et motivation des Elèves</i>	
<i>Les interactions entre les Elèves</i>	
<i>La cohérence</i>	
<i>La mémorisation</i>	





## **Résumé :**

Ce travail de recherche porte sur l'usage de Scrabble pédagogique comme activité ludique dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au moyen en particulier la mémorisation du lexique.

Comme tout autre auxiliaire d'enseignement/apprentissage, le recours au ludique en classe de FLE nécessite une méthodologie bien particulière pour pouvoir l'exploiter à bon escient et obtenir ainsi le résultat souhaité.

A l'issue de cette étude il s'est avéré que le Scrabble pédagogique permet d'amener les apprenants vers une meilleure mémorisation lexicale, Et que le fait d'espérer avoir des résultats concrets dépend en grande partie d'une bonne connaissance de cette notion complexe de ce jeu.

**Mots-clés :** Scrabble pédagogique – activité ludique – lexique – mémorisation – FLE.

### **ملخص:**

يتمحور موضوع هذا البحث حول استخدام لعبة السكرايل التعليمي كنشاط ممتع في عملية تعليم / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، ولا سيما عن تخزين و حفظ المعجم.

مثل أي مساعد آخر، يتطلب استخدام المقاربة الترفيهية في تعليم وتعلم اللغة الفرنسية يتطلب منهجية معينة للحصول على النتائج المرجوة.

في نهاية هذه الدراسة، تبين أن السكرايل التعليمي يجعل من الممكن جلب المتعلمين نحو تحفيظ معجمي بطريقة أفضل، وأن الأمل في الحصول على نتائج ملموسة يعتمد إلى حد كبير على معرفة جيدة بشكل كبير ومدتمكنه و اتقانه لمفهوم هذه اللعبة.

**الكلمات المفتاحية :** السكرايل التعليمي - النشاط الممتع - المعجم - الحفظ.