

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Abbes LAGHROUR Khenchela



Faculté des Lettres et des Langues
Département de Littérature et Langue Française

Les activités ludiques au service de l'enseignement-apprentissage du vocabulaire dans une classe de FLE Cas des apprenants de 2eme année moyenne

**MÉMOIRE ÉLABORE EN VUE DE L'OBTENTION DU DIPLÔME DE
MASTER II**

Option : Didactique des Langues Étrangères

Sous la direction de :

Dre. YAHIA Ghania

Présenté et soutenu publiquement par : Mme SOLTANI Nour El Houda

Devant le jury composé de :

Président : Mme.Fatima Zohra FOURAR.MAB.Université Abbes LAGHROUR-Khenchela

Rapporteur : Dre. Ghania YAHIA. MCB. Université Abbes LAGHROUR-Khenchela

Examineur : Mme.Samira TOUMI. MAA.Université Abbes LAGHROUR-Khenchela

Année Universitaire : 2022-2023

DEDICACE

*Je dédie ce modeste travail
À mes chers parents ; en signe d'amour et de
gratitude. À mon cher mari ; à toute ma famille
À mes anges Taline et Safwa*

Remerciements

Je remercie tout d'abord Dieu le tout puissant de m'avoir donné la force et la patience d'achever ce mémoire.

Je remercie particulièrement ma directrice de recherche

*Mme **YAHIA Ghania** d'avoir accepté l'encadrement de ce travail de recherche, je la remercie vivement pour son professionnalisme, sa disponibilité, ses conseils, et pour la formation qu'elle m'a assuré.*

Je remercie également les honorables membres du jury qui ont accepté d'évaluer ce travail.

J'adresse pareillement mes remerciements les plus sincères à tous les enseignants du département de français de l'université de kenchela avec qui j'ai beaucoup appris.

Table des matières

DEDICACE.....	
Remerciements	
Table des matières	
Liste des figures	
Liste des tableaux	

INTRODUCTION GÉNÉRALE..... 1

CHAPITRE I L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE Fle

Introduction.....	4
1. Le vocabulaire	4
2. L'enseignement du vocabulaire	5
3. L'enseignement du vocabulaire en Algérie	8
4. La place du vocabulaire dans l'enseignement.....	9
6. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire	9
7. Des pratiques de classe pour enseigner le vocabulaire.....	11
8. Les difficultés liées à l'apprentissage du vocabulaire	12
9. Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire	13
Conclusion	15

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

Introduction.....	17
1. Définition de jeu	17
2. Le jeu en didactique.....	17
3. Les activités ludiques	18
4. L'approche ludique.....	19
5. Les avantages de l'approche ludique.....	19
6. Types d'activités ludiques	21
7. Le ludique comme outil d'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de FLE	22
8. Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant.....	23

9 Les stratégies d'enseignement le vocabulaire via le ludique	24
10. Comment peut-on choisir des jeux ?.....	25
11. Les conditions de l'utilisation des activités ludique	27
12. Place de l'activité ludique dans le programme de 2eme année moyenne	28
Conclusion	29

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

Introduction.....	31
1. Description d'outil de recherche	31
2. Le public visé	31
Le choix de notre échantillon.....	32
Le lieu	33
3. La nature de l'expérimentation	33
Méthode comparative	33
L'objectif de l'expérimentation	33
4. Déroulement de la phase d'expérimentation.....	34
Déroulement des séances pour la classe 2am	34
Première séance d'expérimentation :(avant la présentation de l'activité ludique)	34
Deuxième séance de l'expérimentation : (pendant la présentation des activités ludiques) à revoir les dates des séances.....	35
Troisième séance de l'expérimentation : (après l'intégration des activités ludiques)	37
5. Analyse et interprétation des résultats	37
Analyse des résultats de l'exercice N ° 1 (avant l'intégration du ludique)	38
Interprétation des résultats de l'exercice N°1 avant l'intégration des activités ludiques	39
Analyse des résultats de l'exercice N°2 avant l'intégration des activités ludiques ...	39
Interprétation des résultats de l'exercice N°2 avant l'intégration des activités ludiques	46
Analyse des résultats de l'exercice N°1 après l'intégration des activités ludiques	41

matière

Interprétation des résultats de l'exercice N°1 après l'intégration des activités ludiques	42
Analyse des résultats de l'exercice N°2 après l'intégration des activités ludiques.....	43
Interprétation des résultats de l'exercice N°2 après l'intégration des activités ludiques	44
6. Discussion des résultats	44
Conclusion	45

Conclusion générale

Bibliographie.....	49
Résumés.....	51
Annexe.....	53

Liste des figures

Liste des figures

Figure 1 graphique montrant les résultats de premier exercice avant l'intégration des activités ludique	38
Figure 2 un secteur illustrant les taux des résultats des apprenants avant l'intégration des activités ludiques	38
Figure 3 Graphique montrant les résultats de deuxième exercice obtenus avant l'intégration des activités ludiques	40
Figure 4 Secteur montrant les résultats de deuxième exercice obtenus avant l'intégration des Ludiques.....	40
Figure 5 Secteur montrant les réponses des élèves sur la question posée	42
Figure 6 Graphique montrant les résultats de premier exercice obtenus après l'intégration des activités ludiques de l'exercice 1.....	47
Figure 7 Secteur montrant les résultats de premier exercice obtenus après l'intégration des Ludiques.....	43

Liste de tableau

Liste des tableaux

Tableau 1 un tableau des résultats des réponses des apprenants de premier exercice Avant l'intégration des activités ludiques	39
Tableau 2 un tableau des résultats des réponses des élèves de deuxième exercices avant l'intégration des activités ludiques	40
Tableau 3 illustrant les taux des résultats des apprenants de deuxième exercice.....	41
Tableau 4 illustrant l'avis des apprenants concernant l'intégration d'éléments ludiques	42
Tableau 5 illustrant les résultats des apprenants après l'intégration des activités ludiques.....	43

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Introduction générale

L'enseignement/ l'apprentissage d'une langue étrangère est un domaine essentiel et complexe pour les chercheurs en didactique. Cela se reflète dans la diversité des études réalisées visant à améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement. En réalité, le succès de tout processus d'apprentissage dépend en grande partie des stratégies mises en place par les enseignants et les apprenants.

En classe, le rôle crucial de l'enseignant consiste à réaliser les deux compétences orale et écrite principalement à aider les apprenants à s'exprimer et à communiquer dans une langue étrangère et à écrire de manière pédagogiquement réfléchi.

Le rôle du vocabulaire dans l'enseignement des langues a longtemps été négligé, avec des méthodes traditionnelles qui se contentaient d'enseigner de longues listes de mots, nous avons constaté que le vocabulaire commence à occuper une place prioritaire et devient l'un des sujets les plus importants abordés dans le domaine de l'apprentissage des langues, étant donné son rôle essentiel dans la communication.

En effet, pour pouvoir communiquer et écrire efficacement, l'apprenant doit accorder une grande importance au vocabulaire et à l'apprentissage de nouveaux mots, car ces derniers l'aident à s'exprimer, à communiquer et à écrire plus facilement.

De plus, l'émergence de nouvelles méthodes d'enseignement telles que l'approche par compétence et l'approche actionnelle vise à transformer l'apprenant en un acteur social actif, en l'encourageant à participer activement à son propre apprentissage. L'intégration des jeux en classe de français langue étrangère (FLE) s'inscrit dans la continuité de ces approches, offrant un cadre plus ludique qui favorise la créativité, renforce la confiance en soi et encourage la prise de parole

De nombreuses recherches démontrent également que le développement du vocabulaire chez les apprenants peut être accéléré grâce à l'utilisation de stratégies pédagogiques favorisant les activités ludiques. Par conséquent, l'intégration de telles activités peut susciter chez les apprenants un intérêt stimulant, éveiller leur plaisir et leur motivation à apprendre.

Le choix de ce sujet n'a pas été facile, étant donné que l'utilisation du ludique en tant qu'outil pédagogique favorise l'apprentissage d'une langue étrangère et constitue une stratégie mise en œuvre par les enseignants pour faciliter le processus d'apprentissage.

Les raisons justifiant notre choix de ce sujet sont les suivantes :

Après avoir vécu une expérience d'enseignement, nous avons constaté que les activités ludiques sont rarement utilisées dans les cours de français langue étrangère (FLE), et notre nouvelle inspectrice nous a demandé de les intégrer dans les séances de travaux dirigés alors elle a assuré qu'elles représentent un moyen pédagogique efficace et motivant pour l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère, en particulier pour l'acquisition du vocabulaire.

Introduction générale

Suite aux expérimentations réalisées lors d'une pré-enquête, nous avons relevé une relative absence de médiation entre les apprenants et la langue, ainsi que des lacunes dans la maîtrise du vocabulaire chez ces derniers.

L'objectif principal de cette étude est de mettre en évidence le potentiel pédagogique des activités ludiques lorsqu'elles sont utilisées comme outil d'enseignement et d'apprentissage du vocabulaire en classe de français langue étrangère (FLE).

Notre travail se concentre sur l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire à travers l'utilisation d'activités ludiques. Afin d'explorer cette approche, nous formulons la problématique suivante : Est-ce que l'intégration d'activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) peut améliorer la compétence lexicale chez les apprenants ?

Cette problématique nous a amenés à formuler une autre question secondaire : Dans quelle mesure les activités ludiques peuvent-elles agir comme un facteur de motivation chez les apprenants et comme un moyen pertinent pour un enseignement efficace ?

Afin de fournir des éléments de réponse à cette problématique, nous formulons les hypothèses suivantes :

- L'utilisation d'activités ludiques en classe de français langue étrangère (FLE) favorise l'acquisition et le développement des compétences lexicales chez les apprenants.

-L'intégration du jeu en pédagogie stimule la motivation des apprenants en leur procurant du plaisir lors des activités en classe.

Pour mener à bien notre travail de recherche nous avons suivi une démarche essentiellement descriptive et analytique, basée sur l'expérimentation ; afin de réaliser notre étude sur l'intégration du ludique pour les apprenants de deuxième année moyenne de CEM LA NOUVELLE CHECHER KHENCHELA.

Notre mémoire de recherche est structuré autour de deux parties :

La première partie, de caractère théorique, comprend deux chapitres où le premier s'intitule : l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE, consacré à la présentation de notions fondamentales, en rapport avec l'enseignement/apprentissage du vocabulaire.

Le deuxième chapitre théorique discutera l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire.

La deuxième partie de notre étude est entièrement consacrée à la partie pratique, au cours de laquelle nous présenterons les données recueillies et procéderons à l'analyse des résultats obtenus. L'objectif sera de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses initiales en se basant sur les résultats de l'étude

CHAPITRE I :
L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU
VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

Introduction

Pour accéder à une langue il faut passer par le vocabulaire qu'il peut être acquis par l'exposition à la langue parlée et écrite, ainsi que par l'étude et la pratique. Un vocabulaire riche et varié peut améliorer notre capacité à communiquer efficacement, à comprendre les autres et à être compris.

Le vocabulaire est un élément clé de la communication, et son acquisition et son utilisation peuvent grandement contribuer à notre réussite dans différents domaines de la vie.

Dans ce chapitre nous essayerons de définir le concept « vocabulaire », son enseignement, de montrer son importance, les différents stratégies et pratiques de son apprentissage, les difficultés de l'apprendre.

Nous tenterons à la fin de ce chapitre de présenter les outils ludiques qui peuvent faciliter l'enseignement/apprentissage du vocabulaire de FLE.

1. Le vocabulaire

Le vocabulaire peut être défini comme l'ensemble des mots et des expressions spécifiques à une langue ou à un domaine particulier. Il englobe les mots que nous utilisons pour communiquer, exprimer nos idées et nos sentiments, décrire des objets, des actions ou des concepts.

Selon Bouchard (1992,p39)«Le vocabulaire est l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte de parole précis, réalisé sous forme de discours oral ou écrit »

Quant à Danielle Bailly (2002, p 03) : « Le vocabulaire constitue les mots d'une langue considérés dans leur histoire, leur formation, leur sens »

En effet, s'il est déjà important de maîtriser la langue sur le plan grammatical et syntaxique pour pouvoir communiquer, il est primordial d'avoir une bonne connaissance du vocabulaire. Ce dernier constitue le noyau dur aussi bien dans la production que dans la compréhension d'une langue.

Picoche Jacqueline (1992, p 44) ,de sa part pense que le vocabulaire est« L'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données ».

Autrement dit, le vocabulaire fait référence à l'ensemble des mots, des termes et des expressions utilisés dans une langue spécifique. C'est la collection de tous les mots que nous connaissons et que nous utilisons pour communiquer. Chaque mot a sa propre signification et peut être utilisé dans différents contextes pour transmettre des idées, des informations et des émotions.

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

Ainsi Saussure (. A, 1916 p173), déclare que le vocabulaire a plusieurs interprétations :

« Tout d'abord, le vocabulaire peut être défini comme les mots que l'on trouve dans une langue particulière, ou comme les mots listés dans un dictionnaire. Mais le vocabulaire peut aussi être limité aux mots qu'emploie une personne dans son usage de la langue quotidienne, comme le fait Saussure lorsqu'il parle de langue et parole »

Aussi Bishop (2009,p13) définit le vocabulaire comme des

« ...représentations mentales de mots stockés dans la mémoire de l'individu, contenant des informations sur la forme phonologique du mot et la représentation de que c'est qu'un vocabulaire sont nombreuses, mais elles sont très souvent liées à la définition du mot – ce qui nous emmène à nous poser la question de sa-ce que c'est qu'un mot. »

Nous ajoutons que le vocabulaire peut être acquis par l'exposition à une langue, l'étude de la grammaire, la lecture, la pratique de la conversation et l'utilisation active de la langue.

Le vocabulaire peut être utilisé de manière formelle ou informelle, selon le contexte et l'objectif de la communication. Il est également transmis par la culture, l'éducation, les expériences personnelles et professionnelles, ainsi que les préférences individuelles.

En somme, le vocabulaire est un élément fondamental de la langue et de la communication, et son acquisition et ses utilisations efficaces sont essentielles pour communiquer de manière claire et efficace.

2. L'enseignement du vocabulaire

L'enseignement du vocabulaire est un élément important pour l'apprentissage d'une langue. Le vocabulaire représente les mots et les expressions que les locuteurs d'une langue utilisent pour communiquer. Il est donc essentiel de maîtriser un large éventail de vocabulaire pour pouvoir comprendre et s'exprimer avec précision.

E. Grimaidi (2018, p 18.19), pense qu' « Un mot doit être présenté en général une dizaine de fois avant d'être stocké en mémoire et réutilisable. La maîtrise d'un mot est le savoir de présentation phonologique et morphologique et sémantique »

D'après ce qui précède, il s'avère qu'il existe plusieurs approches pour enseigner le vocabulaire. L'une des méthodes les plus courantes consiste à utiliser des listes de mots avec leur traduction ou leur définition en langue cible. Cette méthode peut être utile pour apprendre du vocabulaire de base, mais elle ne permet pas toujours de comprendre comment les mots sont utilisés dans un contexte spécifique.

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

Pour J. Sciviner (2005, p 235) : « Les techniques d'enseignement qui aident l'élève à comprendre le sens d'un nouveau mot, sont ; la définition, l'image, les objets, la pantomime et la gestuelle, et la traduction ».

Voici comment ces éléments indiqués dans la citation ci-dessus, à savoir : les images, les définitions, les objets, le pantomime, la gestuelle et la traduction, peuvent être intégrés dans l'enseignement du vocabulaire :

-Images : *Les images sont souvent utilisées pour présenter le vocabulaire de manière visuelle. Les enseignants peuvent montrer des images représentant les mots ou les concepts, ce qui aide les apprenants à associer le sens des mots à des représentations visuelles. Par exemple, pour enseigner le mot "chat", l'enseignant peut montrer une image d'un chat.*

-Définitions : *Les définitions permettent aux apprenants de comprendre le sens des mots. Les enseignants peuvent fournir des définitions claires et simples des mots, en utilisant des mots et des expressions que les apprenants connaissent déjà. Par exemple, pour enseigner le mot "heureux", l'enseignant peut donner la définition : "Quand on se sent bien et content".*

-Objets : *L'utilisation d'objets réels ou concrets peut aider à rendre le vocabulaire plus tangible. Les enseignants peuvent apporter des objets en classe qui représentent les mots à enseigner. Par exemple, pour enseigner le mot "pomme", l'enseignant peut apporter une vraie pomme pour que les apprenants puissent la voir et la toucher.*

-Pantomime et gestuelle : *La pantomime et la gestuelle permettent de représenter les mots par des gestes et des mouvements du corps. Cela aide à renforcer la compréhension et la mémorisation du vocabulaire. Les enseignants peuvent utiliser des gestes pour accompagner les mots et encourager les apprenants à faire de même. Par exemple, pour enseigner le mot "marcher", l'enseignant peut simuler la marche en faisant des mouvements de jambes et de bras.*

-Traduction : *La traduction est une stratégie couramment utilisée pour faciliter la compréhension du vocabulaire, notamment lorsque les apprenants sont des débutants ou lorsqu'il n'existe pas de correspondance directe entre les mots de la langue cible et leur langue maternelle. Les enseignants peuvent fournir des traductions des mots dans la langue maternelle des apprenants pour les aider à comprendre le sens. Cependant, il est important de ne pas trop dépendre de la traduction et d'encourager les apprenants à penser directement dans la langue cible.*

Il est recommandé de combiner ces différentes approches afin de fournir une variété de stimuli aux apprenants et de répondre à différents styles d'apprentissage. L'utilisation d'activités interactives et ludiques, telles que des jeux de rôle ou des devinettes, peut également rendre l'enseignement du vocabulaire plus engageant et efficace.

S. Web et P. Nation(2011, p 10) affirment que « Les activités qui permettent l'enseignant à vérifier le maitrise d'un vocabulaire nouvellement acquis, sont ; les activités de l'écoute et de lecture, les exercices de réflexion sur la forme et le sens des mots, les jeux ludiques »

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

Les activités mentionnées sont effectivement des moyens efficaces pour permettre à l'enseignant de vérifier la maîtrise d'un vocabulaire nouvellement acquis par les apprenants.

Voici plus de détails sur ces activités :

-Activités d'écoute et de lecture : *Les activités d'écoute et de lecture fournissent des opportunités pour évaluer la compréhension et l'utilisation du vocabulaire. L'enseignant peut proposer des textes, des enregistrements audio ou des vidéos où les apprenants doivent identifier et utiliser les mots nouvellement appris. Par exemple, l'enseignant peut lire un texte à voix haute et demander aux apprenants de souligner ou de noter les mots cibles.*

-Exercices de réflexion sur la forme et le sens des mots : *Ces exercices permettent aux apprenants de réfléchir à la forme et au sens des mots, ce qui les aide à consolider leur compréhension du vocabulaire. Par exemple, l'enseignant peut fournir des phrases contenant les mots cibles et demander aux apprenants de remplir les espaces vides avec la forme appropriée du mot ou de donner des synonymes ou des antonymes des mots donnés.*

-Jeux ludiques : *Les jeux sont à la fois motivants et efficaces pour évaluer le vocabulaire. Les enseignants peuvent organiser des jeux de société, des jeux de rôle, des jeux de mémoire, des jeux de devinettes ou des jeux de mots croisés qui mettent en pratique le vocabulaire. Les apprenants peuvent ainsi démontrer leur compréhension et leur utilisation des mots de manière plus interactive et amusante.*

Lors de l'évaluation du vocabulaire, il est important de tenir compte de différents aspects, tels que la prononciation correcte, l'utilisation adéquate des mots dans des contextes spécifiques, la connaissance des différentes formes (pluriel, temps verbaux, etc.) et la capacité à utiliser des stratégies d'apprentissage du vocabulaire (par exemple, la déduction du sens à partir du contexte).

En utilisant ces activités d'évaluation, les enseignants peuvent obtenir des informations précieuses sur le niveau de maîtrise du vocabulaire par les apprenants et adapter leur enseignement en conséquence pour consolider les acquis et remédier aux difficultés éventuelles.

Une autre approche consiste à enseigner le vocabulaire à travers des activités communicatives, où les élèves utilisent le vocabulaire dans des situations de communication réelles. Par exemple, les élèves peuvent apprendre le vocabulaire pour commander de la nourriture dans un restaurant en jouant le rôle d'un serveur ou d'un client. Cette méthode permet aux élèves de comprendre comment utiliser le vocabulaire de manière authentique.

Enfin, les enseignants peuvent également utiliser des outils technologiques pour aider les élèves à apprendre le vocabulaire. Des applications et des jeux en ligne sont disponibles pour aider les élèves à apprendre du vocabulaire de manière interactive et amusante.

Quelle que soit l'approche utilisée, il est important que les enseignants encouragent les élèves à utiliser activement le vocabulaire appris dans leur propre communication. Les élèves

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

doivent également être encouragés à lire régulièrement pour améliorer leur vocabulaire et leur compréhension générale de la langue.

3. L'enseignement du vocabulaire en Algérie

L'école algérienne accorde une grande importance à l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère. Ces dernières années, une série de réformes a été introduite dans laquelle le français comme discipline scolaire a une place primordiale.

L'importance accordée à l'enseignement du français en Algérie découle de plusieurs raisons. Tout d'abord, le français est utilisé dans de nombreux domaines tels que l'administration, l'économie, la politique et les médias, ce qui en fait une compétence essentielle sur le marché du travail. Ensuite, la maîtrise du français permet aux étudiants algériens de poursuivre leurs études supérieures dans des pays francophones. De plus, le français est également une langue de communication internationale, ce qui offre aux apprenants algériens des opportunités d'échanges culturels et de collaboration avec d'autres pays francophones dont le vocabulaire occupe un rôle circulaire de l'apprentissage d'une langue de FLE

L'enseignement du vocabulaire en Algérie est un aspect essentiel de l'éducation. Il joue un rôle crucial dans la communication et la compréhension des différents domaines de connaissances.

En Algérie, l'enseignement du vocabulaire se fait principalement à l'école primaire et au collège, où les élèves sont exposés à diverses activités et exercices visant à enrichir leur vocabulaire. Les enseignants utilisent des manuels scolaires qui contiennent des listes de mots et des exercices de vocabulaire.

Les leçons de vocabulaire incluent souvent l'apprentissage de nouveaux mots, leur signification, leur prononciation correcte, ainsi que leur utilisation dans des phrases. Les élèves sont encouragés à lire régulièrement pour développer leur vocabulaire de manière contextuelle et à utiliser les mots appris dans leurs écrits et leurs discussions.

De plus, il met également l'accent sur la compréhension et l'utilisation des mots dans le cadre de différents sujets d'étude tels que les sciences, les mathématiques, l'histoire et la géographie. Cela aide les élèves à acquérir un vocabulaire spécialisé lié à chaque domaine.

Il convient de noter que l'utilisation des technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement, notamment les applications et les ressources en ligne, est de plus en plus courante en Algérie. Ces outils peuvent être utilisés pour renforcer l'enseignement du vocabulaire en proposant des exercices interactifs, des jeux de mots et des quiz.

Cependant, il est important de noter que les approches et les méthodes d'enseignement peuvent varier d'une école à l'autre en Algérie, en fonction des ressources disponibles et des

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

choix pédagogiques des enseignants. Certains établissements peuvent mettre l'accent sur des méthodes plus traditionnelles, tandis que d'autres adoptent des approches plus innovantes.

En résumé, l'enseignement du vocabulaire en Algérie est une composante essentielle de l'éducation. Les élèves sont exposés à une variété d'activités et d'exercices visant à enrichir leur vocabulaire et à l'utiliser dans différents contextes. L'utilisation des technologies de l'information et de la communication peut également contribuer à améliorer l'enseignement du vocabulaire dans le pays.

4. La place du vocabulaire dans l'enseignement

Le vocabulaire joue un rôle essentiel dans l'enseignement de la langue, que ce soit dans l'apprentissage d'une langue maternelle ou d'une langue étrangère. Nation (2001, p 28) indique qu' « il faut consacrer plus de temps et d'effort répété pour apprendre le vocabulaire pour parler et écrire que pour le vocabulaire pour écouter et lire »

Voici quelques points importants sur la place du vocabulaire dans l'enseignement indiqués par Nation :

***-Communication et expression :** Le vocabulaire permet aux apprenants de s'exprimer de manière précise et cohérente. Un bon vocabulaire leur permet de choisir les mots appropriés pour communiquer efficacement leurs idées et leurs sentiments.*

***-Compréhension :** La compréhension d'un texte ou d'un discours dépend en grande partie de la connaissance du vocabulaire. Les apprenants doivent être en mesure de reconnaître et de comprendre les mots utilisés dans différents contextes pour saisir le sens global d'un texte ou d'une conversation.*

6. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire

Il existe différentes stratégies d'enseignement du vocabulaire qui peuvent être utilisées pour faciliter l'apprentissage et la rétention des mots et des expressions. Voici quelques stratégies couramment utilisées :

Contextualisation

Présenter les mots dans des contextes significatifs et authentiques, tels que des dialogues, des textes, des images ou des situations réelles. Cela aide les apprenants à comprendre le sens des mots et à les retenir plus facilement.

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

Répétition et pratique

Encourager les apprenants à répéter et à pratiquer les nouveaux mots fréquemment. Cela peut être fait par le biais d'exercices de répétition orale, de jeux de mots, de mémorisation, de rédaction ou de conversations.

Associations et connexions

Aider les apprenants à établir des liens entre les nouveaux mots et leurs connaissances antérieures. Par exemple, faire des associations avec des mots similaires dans leur langue maternelle ou avec des mots déjà appris dans la langue cible.

Utilisation de supports visuels

Utiliser des images, des dessins, des schémas ou des gestes pour représenter les mots. Les supports visuels peuvent aider à clarifier le sens des mots et faciliter leur compréhension.

Utilisation du contexte linguistique

Enseigner les mots en relation avec leur famille de mots, leur préfixe ou leur suffixe. Cela peut aider les apprenants à comprendre le sens des mots et à déduire le sens d'autres mots apparentés.

Utilisation de ressources multimédias

Utiliser des ressources numériques, telles que des applications, des vidéos, des enregistrements audio ou des sites Web interactifs, pour rendre l'apprentissage du vocabulaire plus engageant et interactif.

Jeux et activités ludiques

Intégrer des jeux, des puzzles, des devinettes ou des activités ludiques pour rendre l'apprentissage du vocabulaire amusant et motivant.

Révision régulière

Planifier des moments de révision régulière pour consolider les mots déjà appris. La révision périodique aide à renforcer la mémorisation et à maintenir le vocabulaire actif dans la mémoire à long terme.

Il est important de choisir des stratégies qui correspondent au niveau et aux préférences d'apprentissage des apprenants. L'utilisation de différentes approches peut également favoriser la diversité des styles d'apprentissage et répondre aux besoins individuels des apprenants.

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

7. Des pratiques de classe pour enseigner le vocabulaire

Partant de ce point l'opération de l'enseignement de vocabulaire est vue par P. Nation (2001, p 28) comme « L'enseignement du vocabulaire doit offrir une grande diversité d'exercices en vue de rendre possible le développement des différents aspects de la connaissance d'un mot »
Ci-après, quelques pratiques en classe qui peuvent être utilisées pour enseigner le vocabulaire de manière efficace :

-Mots de la semaine : Sélectionnez un groupe de mots pertinents pour la leçon ou le thème en cours et présentez-les aux élèves en début de semaine. Discutez de leur signification, de leur utilisation et de leur contexte. Encouragez les élèves à utiliser ces mots dans leurs activités et leurs discussions tout au long de la semaine.

-Cartes de vocabulaire : Distribuez des cartes de vocabulaire aux élèves, avec un mot sur chaque carte. Les élèves peuvent travailler en binômes ou en petits groupes pour associer les mots aux définitions correspondantes. Ils peuvent également utiliser les cartes pour créer des phrases ou des histoires en utilisant les mots donnés.

-Jeux de mots : Utilisez des jeux de mots pour rendre l'apprentissage du vocabulaire plus ludique et interactif. Des jeux comme le pendu, les mots croisés, les devinettes ou les jeux de mémoire peuvent être adaptés pour enseigner et réviser le vocabulaire.

-Activités de correspondance : Préparez des paires de mots, soit avec le mot écrit et son image correspondante, soit avec des mots en deux langues différentes pour développer les compétences de traduction. Les élèves doivent associer les mots de manière appropriée.

-Réseau sémantique : Créez des réseaux sémantiques en reliant les mots entre eux en fonction de leurs relations sémantiques. Par exemple, les mots peuvent être regroupés en catégories, en synonymes, en antonymes, ou en relations de cause à effet. Cela aide les élèves à établir des connexions et à comprendre les liens entre les mots.

-Utilisation de la technologie : Utilisez des applications, des sites Web ou des outils numériques pour rendre l'apprentissage du vocabulaire plus interactif et stimulant. Les jeux de vocabulaire en ligne, les flashcards numériques, les quiz interactifs ou les vidéos éducatives peuvent être utilisés pour renforcer l'apprentissage du vocabulaire.

-Lecture et écriture : Encouragez les élèves à lire régulièrement des textes variés, tels que des livres, des articles, des journaux ou des blogs. Demandez-leur d'identifier et de noter les nouveaux mots qu'ils rencontrent. Ils peuvent ensuite les utiliser dans des activités d'écriture, comme la rédaction de phrases, de paragraphes ou d'histoires.

-Utilisation du vocabulaire dans des activités réelles : Intégrez le vocabulaire dans des activités pratiques et authentiques, telles que des jeux de rôle, des débats, des présentations ou des projets. Cela donne aux élèves l'occasion d'utiliser les mots de manière significative et de renforcer leur compréhension et leur acquisition.

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

Il est également important de fournir des occasions régulières de révision et de pratique du vocabulaire, de créer un environnement d'apprentissage positif et d'encourager les élèves à utiliser activement les mots dans leur communication quotidienne.

8. Les difficultés liées à l'apprentissage du vocabulaire

Les difficultés inhérentes à la définition des objectifs assignés à l'enseignement du vocabulaire dans le programme officiel peuvent constituer le premier obstacle. Les objectifs définis dans le programme peuvent être vagues, peu spécifiques ou mal adaptés aux besoins des apprenants. Cela peut entraîner une confusion quant à ce qui est attendu des apprenants en termes de développement du vocabulaire.

Le deuxième obstacle peut résider dans l'activité telle qu'elle figure dans le manuel scolaire. Les activités proposées peuvent manquer de variété ou ne pas offrir suffisamment d'opportunités pour l'acquisition et la pratique du vocabulaire. Il se peut également que les activités ne soient pas suffisamment contextualisées ou n'encouragent pas les apprenants à utiliser le vocabulaire de manière authentique et significative.

Le troisième obstacle peut être lié aux représentations des enseignants. Les enseignants peuvent avoir des conceptions limitées sur l'enseignement du vocabulaire, ce qui peut se traduire par des approches pédagogiques moins efficaces. Ils peuvent manquer de formation spécifique sur les meilleures pratiques pour l'enseignement du vocabulaire ou ne pas être conscients des différentes stratégies d'enseignement qui favorisent l'acquisition du vocabulaire. Les représentations des enseignants sur l'importance et la manière d'enseigner le vocabulaire peuvent influencer directement la qualité de l'enseignement dispensé.

Pour surmonter ces obstacles, il est essentiel de revoir la définition des objectifs d'enseignement du vocabulaire dans le programme officiel, en les rendant plus clairs, spécifiques et pertinents pour les apprenants. Les manuels scolaires devraient être examinés et éventuellement enrichis en proposant une variété d'activités engageantes et contextualisées qui favorisent l'acquisition du vocabulaire. Enfin, il est important de fournir aux enseignants une formation continue sur les meilleures pratiques en matière d'enseignement du vocabulaire, afin qu'ils puissent améliorer leurs compétences pédagogiques et adapter leurs approches aux besoins des apprenants.

C'est à dire un vocabulaire riche favorise une expression plus nuancée, précise et captivante. Il est donc essentiel de chercher à enrichir constamment son vocabulaire afin de surmonter les barrières linguistiques et de communiquer de manière plus efficace et éloquente

Selon Sylvie Cèbe (2010, p 47)

«Quand on demande aux enseignants de collège de se prononcer sur les causes principales des difficultés de leurs élèves dans le domaine de la

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

compréhension en lecture, la grande majorité d'entre eux relèvent, en premier lieu, le manque de vocabulaire et de connaissances du monde.

Les recherches récentes leur donnent raison : les élèves les moins performants en compréhension de texte ont un répertoire lexical plus réduit que leurs camarades et disposent de moins de savoirs encyclopédiques dans de nombreux domaines»

Oui, il est courant de constater que les élèves ayant des difficultés langagières ont souvent un vocabulaire plus limité par rapport à leurs pairs sans difficulté. Les difficultés langagières peuvent prendre différentes formes, telles que des problèmes de compréhension, d'expression orale ou écrite, de syntaxe ou de phonologie.

Un vocabulaire restreint peut être un résultat direct de ces difficultés. Les élèves qui ont du mal à comprendre ou à utiliser les mots correctement peuvent avoir moins d'occasions d'expérimenter et d'apprendre de nouveaux termes. Cela peut être dû à un manque d'exposition à un langage riche et varié à la maison ou à l'école, à des troubles du langage spécifiques, à des problèmes d'apprentissage ou à d'autres facteurs.

Le vocabulaire est souvent considéré comme l'un des piliers fondamentaux du développement langagier. Il joue un rôle essentiel dans la compréhension du langage, la construction de phrases et l'expression d'idées complexes. Un vocabulaire limité peut entraver la capacité d'un élève à comprendre les textes, à participer activement aux discussions en classe, à rédiger des essais cohérents ou à s'exprimer de manière précise et détaillée.

Il est donc important d'identifier les élèves qui ont des difficultés langagières et de leur fournir un soutien approprié. Cela peut inclure des interventions ciblées pour développer leur vocabulaire, des activités de lecture et d'écriture, des exercices de pratique orale, ainsi que des interactions régulières avec des modèles linguistiques compétents, tels que des enseignants, des orthophonistes ou d'autres professionnels de l'éducation spécialisés dans le langage.

En offrant aux élèves des opportunités d'apprentissage stimulantes et adaptées à leurs besoins, il est possible de favoriser l'expansion de leur vocabulaire et de les aider à surmonter leurs difficultés langagières. Cela contribuera non seulement à améliorer leurs compétences de communication, mais aussi à renforcer leur confiance et leur réussite scolaire globale.

9. Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire

Les enseignants de la langue soulignent que le triangle conjugaison, grammaire et vocabulaire occupe beaucoup de temps en classe de FLE, c'est pour quoi on va tenter d'exploiter des idées en provenance de la didactique de FLE. Zaki Abu-Laila(2019,p 01)

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

déclare que« *Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère*»

Ces déclarations soulignent l'importance du jeu dans l'apprentissage de la langue et le développement de la créativité. Le jeu offre une opportunité d'explorer et de manipuler les règles et les régularités de la langue d'une manière ludique et engageante. Plutôt que de se concentrer uniquement sur des exercices formels, le jeu permet aux apprenants de pratiquer la langue de manière naturelle et interactive.

En ce qui concerne la créativité, la parole est souvent considérée comme l'un des premiers moyens d'expression et de jeu chez les enfants. Par le biais du langage, les enfants peuvent inventer des histoires, jouer avec les mots et les sons, et explorer différentes façons de communiquer. Cette liberté d'expression favorise leur créativité et leur imagination.

En résumé, ces citations mettent en avant le jeu comme un outil précieux pour l'apprentissage de la langue, en permettant aux apprenants de s'engager activement avec la langue et d'exprimer leur créativité de manière infinie Il existe de nombreux outils ludiques qui peuvent faciliter l'apprentissage du vocabulaire.

Selon Jean Pierre Cuq et Gruca(1999 , p 457), les jeux linguistiques sont les jeux

« qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant »

Quelques exemples :

- **Jeux de mots** : *Les jeux de mots, tels que les mots croisés, les mots cachés ou les mots mêlés, peuvent être amusants tout en aidant à renforcer le vocabulaire. Ils stimulent également la réflexion et la mémoire.*

- **Jeux de société** : *Des jeux de société éducatifs axés sur le vocabulaire, tels que le Scrabble ou le Boggle, permettent de pratiquer l'utilisation des mots dans un contexte compétitif et amusant.*

- **Applications mobiles et jeux en ligne** : *Il existe de nombreuses applications et jeux en ligne conçus spécifiquement pour l'apprentissage du vocabulaire. Ils proposent souvent des défis, des niveaux de difficulté et des récompenses pour garder l'utilisateur motivé.*

CHAPITRE I : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

- **Devinettes et énigmes** : Les devinettes et les énigmes sont un moyen amusant de stimuler la réflexion et d'apprendre de nouveaux mots. Vous pouvez trouver des livres de devinettes ou chercher des énigmes en ligne.

- **Activités de mémorisation** : Utilisez des cartes flash ou créez vos propres jeux de mémoire pour associer des mots à leurs définitions. Cette approche visuelle et interactive peut aider à retenir les nouveaux mots de manière ludique.

- **Jeux de rôle et improvisation** : Organisez des activités de jeu de rôle où les apprenants peuvent utiliser le vocabulaire dans des situations réelles. Cela favorise l'immersion et l'apprentissage actif de la langue.

- **Chansons et poèmes** : L'apprentissage par le biais de chansons et de poèmes permet de mémoriser des mots et des expressions de manière amusante. Les mélodies et les rythmes aident à retenir plus facilement les informations.

L'utilisation d'outils ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire permet d'engager activement les apprenants, de rendre l'apprentissage plus agréable et de renforcer leur motivation à progresser dans l'acquisition de nouvelles compétences linguistiques.

Conclusion :

L'enseignement du vocabulaire doit être adapté aux besoins et aux intérêts des apprenants. Il est important de proposer un contenu pertinent et significatif, en tenant compte de leur niveau de compétence linguistique et de leurs domaines d'intérêt spécifiques. En créant un environnement d'apprentissage stimulant et en favorisant une approche active et participative, les enseignants peuvent maximiser les chances de succès dans l'acquisition du vocabulaire.

En somme, en adoptant des méthodes d'enseignement créatives et en encourageant les apprenants à s'engager activement dans le processus d'apprentissage, il est possible de renforcer efficacement leurs compétences en vocabulaire, favorisant ainsi leur développement global dans la langue cible

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

Introduction

L'enseignement du vocabulaire en classe de français langue étrangère (FLE) constitue un défi majeur pour les enseignants et les apprenants. Traditionnellement, l'apprentissage du vocabulaire se faisait par le biais de listes de mots et de répétitions mécaniques. Cependant, ces méthodes classiques ont montré leurs limites en termes d'efficacité et de motivation des apprenants.

1. Définition de jeu

Le jeu selon GAFFIOT F (2001.p404) est « *Jeu ; plaisanterie, badinage, Joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant* ».

Le lexicographe Félix Gaffiot (2001, p 404) précise que le jeu peut être assimilé à une plaisanterie, un badinage, ou encore à l'idée de plaisanterie elle-même.

Gaffiot était un linguiste et un spécialiste de la langue latine, et cette définition semble être basée sur une étymologie latine du mot "jocus", qui signifie "plaisanterie" ou "jeu"

Selon PIERRE J-P (1994,p110)«*Le terme de jeu vient du latin «Jocus». «Plaisanterie, badinage». Il désigne:« l'activité physique ou intellectuelle visant au plaisir ; à la distraction de soi-même ou des autres*».

Donc nous pouvons définir le jeu comme une activité récréative, compétitive ou ludique, pratiquée selon des règles déterminées. Il implique généralement la participation active de un ou plusieurs joueurs qui cherchent à atteindre un objectif spécifique, souvent par des actions stratégiques, physiques ou mentales. Les jeux peuvent prendre différentes formes, telles que des jeux de société, des jeux vidéo, des sports, des jeux de cartes, des jeux de rôle, etc. Ils peuvent être joués à des fins de divertissement, d'apprentissage, de socialisation ou même de compétition professionnelle. Les jeux sont souvent caractérisés par leur cadre structuré, leur interaction entre les joueurs et leur élément de défi ou d'incertitude, ce qui les rend captivants et stimulants.

2. Le jeu en didactique

En didactique, le jeu fait référence à l'utilisation de méthodes et d'activités ludiques dans le processus d'enseignement et d'apprentissage.

En utilisant des jeux dans un contexte éducatif, les enseignants peuvent rendre les leçons plus interactives et attrayantes, ce qui peut améliorer l'attention et l'implication des élèves. Les jeux peuvent également favoriser le développement de compétences cognitives, telles que la résolution de problèmes, la prise de décision, la pensée critique et la collaboration

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

Selon CUQ J-P (2003, p106) le jeu en didactique des langues est *«un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence»*

C'est-à-dire que Dans le cadre de l'enseignement des langues, le jeu peut être utilisé pour créer des situations authentiques où les apprenants sont encouragés à utiliser la langue cible de manière significative et communicative. Les jeux peuvent prendre différentes formes, tels que des jeux de rôle, des jeux de société adaptés aux langues, des activités de collaboration ou des simulations, entre autres.

L'objectif principal du jeu en didactique des langues est de fournir un environnement ludique et motivant qui favorise la pratique active de la langue cible, tout en développant les compétences linguistiques des apprenants, telles que la compréhension orale, la production orale, la lecture et l'écriture. Les jeux peuvent également encourager l'interaction sociale entre les apprenants, renforcer leur confiance en eux et leur permettre de prendre des risques linguistiques.

3. Les activités ludiques

Les activités ludiques sont des activités récréatives et divertissantes qui sont pratiquées pour le plaisir, le jeu et l'amusement. Elles peuvent être individuelles, en groupe, compétitives ou coopératives.

Selon le dictionnaire le nouveau petit Robert(1993, p1470), l'adjectif «ludique» signifie ce qui est «relatif au jeu» et concernant le substantif le ludique est une *«activité libre par excellence »*4. En ce qui est concernant l'activité ludique ; selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde(1993,p160) *«une activité d'apprentissage dites ludique est guidée par les règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure»* et d'après Brigitte Cord-Maunoury considéré les activités ludiques(2000.p24)*«comme des activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec un gain ou une perte»*.

Autrement dit les activités ludiques sont souvent caractérisées par des règles ou des objectifs clairs, qui créent un cadre structuré pour l'interaction et la participation. Ces activités peuvent prendre de nombreuses formes et se dérouler dans différents contextes, tels que la famille, les amis, l'école, les parcs, les centres de loisirs, etc. Les jeux de société, les jeux vidéo, les sports, les activités artistiques, la lecture, le cinéma, les puzzles et les jeux de réflexion sont quelques exemples courants d'activités ludiques.

D'après DE GRANDMONT(1992,p90)*«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 »*.

L'une des principales caractéristiques des activités ludiques est qu'elles permettent aux apprenants de s'engager activement, de se divertir et de se détendre. Elles favorisent

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

également le développement de compétences telles que la créativité, la résolution de problèmes, la socialisation, la coopération, la compétition saine et l'apprentissage.

En résumé, les activités ludiques sont des activités plaisantes et divertissantes qui offrent des moments de détente, de jeu et de plaisir tout en favorisant l'épanouissement personnel, social et intellectuel des individus.

4. L'approche ludique

Selon Silva (2008, p13) didacticienne et spécialiste du jeu comme outil pédagogique pour l'enseignement-apprentissage du FLE:

« Dans le domaine de la didactique des langues étrangères, le jeu constitue un outil séduisant et assez bien accepté à l'ère de l'éclectisme. Néanmoins, il est toujours aussi controversé et relativement méconnu. De nombreux enseignants désireux d'enrichir leur sac à malices hésitent à s'engager pleinement sur la voie du ludique, qui semble prometteuse mais reste 50 encore mal balisée. Or, pour tirer le plus grand profit des nombreux avantages du jeu sans tomber dans le piège de ses possibles inconvénients, il importe sans nul doute de mieux le connaître pour mieux l'utiliser ».

L'approche ludique est une méthode pédagogique qui consiste à utiliser des jeux, des activités et des expériences plaisantes pour favoriser l'apprentissage et l'engagement des apprenants. Cette approche met l'accent sur la motivation intrinsèque, le plaisir et l'exploration active plutôt que sur des méthodes d'enseignement traditionnelles plus formelles et directes.

Lorsqu'elle est appliquée dans un contexte d'apprentissage, l'approche ludique encourage les apprenants à participer activement, à résoudre des problèmes, à prendre des décisions et à expérimenter de manière interactive. Elle favorise également l'apprentissage par l'erreur, en encourageant les apprenants à réfléchir et à apprendre de leurs erreurs plutôt qu'à les considérer comme des échecs.

5. Les avantages de l'approche ludique

Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. D'après Susan Halliwelle(1995. p.6) :

« Les jeux sont biens davantage qu'un à coté divertissant. Ils fournissent l'occasion déconstruire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail »

C'est-à-dire les jeux ne devraient pas être considérés uniquement comme un divertissement ou une activité superflue. Ils offrent une opportunité précieuse de construire et d'utiliser des phrases dans un contexte ludique. Lorsque nous sommes absorbés dans un jeu, notre attention est captivée par l'effort de jouer, ce qui crée un environnement propice à l'apprentissage.

Les jeux peuvent être des outils extrêmement efficaces pour l'apprentissage indirect d'une langue. Ils permettent aux apprenants de pratiquer et de renforcer leurs compétences linguistiques de manière interactive et engageante. En utilisant une langue étrangère dans un cadre ludique, les apprenants sont motivés à s'exprimer, à comprendre et à interagir avec les autres joueurs, ce qui contribue à améliorer leur maîtrise de la langue.

Il est donc essentiel de ne pas rejeter les jeux sous prétexte de temps perdu. Au contraire, ils devraient être considérés comme une partie intégrante du processus d'apprentissage. Les jeux peuvent être utilisés de manière stratégique dans les cours de langue pour consolider les connaissances, renforcer la motivation des apprenants et favoriser une immersion authentique dans la langue cible.

Il est également important de ne pas reléguer les jeux au simple rôle de "bouches trous" en fin de cours ou de récompenses après un travail considéré comme plus sérieux. Les jeux sont un travail réel en eux-mêmes, car ils exigent des compétences cognitives, linguistiques et sociales. Ils favorisent l'apprentissage actif et participatif, permettant aux apprenants de développer leur créativité, leur résolution de problèmes et leur collaboration.

Dont, Les avantages de l'approche ludique sont multiples :

- Elle peut augmenter la motivation et l'engagement des apprenants.
- Favoriser la créativité et la résolution de problèmes.
- Renforcer la collaboration et le travail d'équipe.
- Améliorer la rétention des connaissances et faciliter l'application pratique des concepts appris.

L'approche ludique peut être utilisée à tous les niveaux d'éducation, des jeunes enfants à l'enseignement supérieur, et elle peut également être appliquée dans des contextes de formation en entreprise pour favoriser l'apprentissage et le développement professionnel.

En résumé, l'approche ludique est une approche pédagogique efficace et motivante qui utilise des jeux, des activités et des expériences plaisantes pour faciliter l'apprentissage et l'engagement des apprenants. Elle offre de nombreux avantages en termes de motivation, de créativité, de résolution de problèmes et de collaboration.

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

6. Types d'activités ludiques

Les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre sont des exemples supplémentaires d'activités ludiques qui peuvent être utilisées dans le cadre de l'approche ludique. Voici quelques détails sur chacun de ces types de jeux :

Jeux linguistiques

Ces jeux sont conçus pour développer et renforcer les compétences linguistiques des apprenants. Ils peuvent inclure des jeux de mots, des devinettes, des énigmes verbales, des jeux de vocabulaire, des jeux de grammaire et des jeux de communication orale.

Jeux de créativité

Ces jeux stimulent l'imagination, la pensée divergente et l'expression créative des apprenants. Ils peuvent impliquer des activités telles que la création d'histoires, l'invention de personnages, la résolution de problèmes créatifs, le dessin, la création de poèmes ou de chansons, et d'autres formes d'expression artistique.

Jeux culturels

Ces jeux mettent l'accent sur la découverte et la compréhension des différentes cultures. Ils peuvent inclure des quiz culturels, des jeux de mémoire culturelle, des jeux de cartes avec des faits culturels, des activités de découverte de traditions et de coutumes, et des jeux de comparaison entre différentes cultures.

Jeux dérivés du théâtre

Ces jeux s'inspirent des techniques théâtrales pour encourager l'expression, la communication et la prise de parole en public. Ils peuvent comprendre des jeux d'improvisation, des jeux de mise en scène, des jeux de rôles, des jeux de pantomime, des jeux de narration et d'autres activités qui exploitent les éléments du théâtre dans un contexte ludique.

Ces différents types de jeux ajoutent une dimension supplémentaire à l'approche ludique en intégrant des aspects linguistiques, créatifs, culturels et théâtraux. Ils offrent des opportunités pour l'apprentissage interactif, l'expression personnelle, l'exploration culturelle et la prise de confiance.

Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca(2005, p 457) ont proposé une distinction entre quatre types d'activités ludiques dans le domaine de l'apprentissage :

Les jeux de découverte

Ces activités sont axées sur l'exploration et la découverte. Elles permettent aux apprenants de faire des expériences, de manipuler des objets, d'observer et d'explorer leur environnement. Les jeux de découverte favorisent l'apprentissage par l'expérience et la curiosité.

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

Les jeux d'application

Ces activités sont conçues pour appliquer les connaissances et les compétences acquises. Elles mettent les apprenants dans des situations pratiques où ils doivent utiliser ce qu'ils ont appris pour résoudre des problèmes, prendre des décisions et accomplir des tâches. Les jeux d'application renforcent l'ancrage des connaissances et permettent leur transfert dans des contextes réels.

Les jeux de communication

Ces activités se concentrent sur le développement des compétences de communication. Elles encouragent les apprenants à interagir, à échanger des informations, à collaborer et à résoudre des problèmes de manière communicative. Les jeux de communication favorisent le développement des compétences linguistiques et sociales.

Les jeux de création

Ces activités visent à stimuler la créativité des apprenants. Elles les invitent à produire, à imaginer, à inventer et à exprimer leur propre vision du monde. Les jeux de création peuvent inclure des activités artistiques, littéraires, musicales, ou tout autre domaine où l'expression créative est encouragée.

Ces catégories permettent de mieux cerner les objectifs et les aspects spécifiques des différentes activités ludiques, et d'adapter leur utilisation en fonction des besoins et des objectifs d'apprentissage

7. Le ludique comme outil d'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de FLE

Weiss (1983,p8) note que le jeu

« peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »

Le ludique peut être un outil très efficace pour l'apprentissage du vocabulaire, en particulier pour les enfants et les jeunes apprenants. Voici quelques raisons pour lesquelles l'utilisation du ludique peut être bénéfique :

Engagement et motivation : Lorsque l'apprentissage du vocabulaire est associé à des activités ludiques, les apprenants sont plus engagés et motivés. Les jeux et les activités ludiques les rendent enthousiastes et créent un environnement propice à l'apprentissage.

Selon NASSIMA MEKHLOUFI (2011, p100)

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

«...L'apport des activités ludiques à l'enseignement/ apprentissage du FLE. Grâce à la motivation que suscitent ces dernières,l'apprenant parvient à surmonter ses blocages et sa timidité par crainte de faire des fautes. Ces activités les ont amenés à intervenir d'eux-mêmes de manière spontanée. »

Autrement dit : L'utilisation d'activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire offre de nombreux avantages. Elle favorise un apprentissage actif, où les apprenants sont engagés dans des tâches interactives qui les obligent à utiliser activement le vocabulaire qu'ils sont en train d'apprendre. Les jeux et les activités ludiques créent également un contexte significatif pour l'apprentissage du vocabulaire, en confrontant les apprenants à des situations réelles ou imaginaires où ils doivent utiliser le vocabulaire de manière pratique.

La répétition et la pratique sont également facilitées par les activités ludiques. Les apprenants ont l'occasion de réutiliser le vocabulaire de différentes manières tout au long du jeu, ce qui renforce leur compréhension et leur mémorisation. De plus, les activités ludiques encouragent la collaboration et l'interaction entre les apprenants, ce qui leur permet de s'entraider, de discuter et de pratiquer le vocabulaire ensemble.

Il existe de nombreuses façons d'utiliser le ludique comme outil d'apprentissage du vocabulaire. Les jeux de mots croisés, de devinettes ou de mots cachés peuvent être utilisés pour renforcer la reconnaissance et la mémorisation des mots. Les jeux de rôle ou de simulation permettent aux apprenants d'utiliser le vocabulaire dans des situations réelles ou imaginaires. Les jeux de société ou les jeux de cartes spécialement conçus pour l'apprentissage du vocabulaire offrent une approche ludique et interactive. Les chansons ou les comptines peuvent mettre en évidence des mots spécifiques et permettent de les apprendre de manière mélodieuse et répétitive. Enfin, les applications ou les logiciels interactifs proposent souvent des activités ludiques pour l'apprentissage du vocabulaire.

En intégrant ces activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire, les enseignants peuvent rendre l'apprentissage plus motivant, engageant et efficace pour les apprenants.

8. Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant

Il est important de choisir des jeux appropriés et pertinents pour les objectifs d'apprentissage spécifiques et de les intégrer de manière réfléchie dans le programme scolaire. Les enseignants peuvent utiliser une variété de jeux, tels que des jeux de société, des jeux de rôle, des jeux informatiques ou des jeux de simulation, en fonction des besoins et des préférences des élèves. Les jeux peuvent être des outils précieux et efficaces pour les enseignants.

Selon Nassima MEKHLOUFI (2011, p 100)

« ... Le premier point concerne la disposition des enseignants à accueillir dans leurs pratiques pédagogiques ce genre d'activités. Toutefois, ils ont insisté sur l'intérêt à leur procurer des ouvrages expliquant et proposant ce genre d'activités, dans le but de leur

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

permettre de comprendre leur fonctionnement et d'en faire un bon usage.... »

Autrement dit : Les jeux offrent de multiples avantages aux enseignants dans leur pratique pédagogique. Tout d'abord, ils captivent l'attention des élèves de manière plus attrayante et stimulante que les méthodes traditionnelles, les incitant ainsi à participer activement aux activités d'apprentissage. De plus, les jeux favorisent un apprentissage actif en impliquant les élèves dans des tâches concrètes et des prises de décision, ce qui développe leurs compétences en résolution de problèmes, en prise de décision et en pensée critique.

En utilisant les jeux comme outils de révision et de renforcement des connaissances, les enseignants peuvent créer des activités ludiques permettant aux élèves de pratiquer et d'appliquer les concepts appris en classe de manière interactive. Les jeux favorisent également la collaboration et l'interaction sociale entre les élèves, les encourageant à travailler en équipe, à échanger des idées et à résoudre des problèmes ensemble, tout en développant leurs compétences en communication.

De plus, les jeux peuvent être adaptés pour répondre aux besoins d'apprentissage individuels des élèves, offrant différents niveaux de difficulté ou des défis supplémentaires pour les élèves avancés, ainsi que des supports ou des indices pour ceux qui ont besoin d'un soutien supplémentaire. Enfin, l'apprentissage ludique rend l'assimilation et la rétention des connaissances plus agréables et mémorables, permettant aux élèves d'apprendre tout en s'amusant.

En résumé, l'utilisation de jeux dans la pratique pédagogique offre un large éventail de bénéfices, allant de l'engagement des élèves à l'apprentissage actif, en passant par le renforcement des connaissances, la collaboration, la différenciation et l'apprentissage ludique.

9. Les stratégies d'enseignement le vocabulaire via le ludique

Selon Silva (2008:20) le concept du jeu : *«est devenu un argument de promotion»*, ceci dit, le jeu en tant qu'outil pédagogique semble avoir une bonne presse.

Elle rajoute à ce sujet :

« À l'orée du XXIe siècle [...] les mots jeu et ludique apparaissent volontiers dans les textes des pédagogues et didacticiens; les formations autour du jeu sont accueillies plutôt favorablement; les sites électroniques proposent des nombreuses activités dites ludiques et de plus en plus de manuels destinés aux publics de tous âges proposent des contenus explicitement liés au jeu. En cela, la didactique des langues ne fait que suivre une tendance généralisée observable dans nos sociétés.»

L'intégration d'activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire peut être extrêmement efficace pour motiver les élèves et favoriser leur apprentissage. Pour cela, il est essentiel de

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

créer un environnement d'apprentissage positif où les apprenants se sentent en confiance pour participer activement et exprimer leurs idées. Il est également important de valoriser l'effort et la participation des apprenants, en mettant en avant leurs progrès et en les encourageant à continuer à s'impliquer.

Il est recommandé de faire le lien avec les intérêts des apprenants en choisissant des activités ludiques qui correspondent à leurs passions et à leurs centres d'intérêt. Lorsqu'ils sont impliqués dans des activités qui les captivent, les apprenants sont plus motivés à participer et à apprendre. De plus, il est essentiel d'offrir des défis appropriés, en veillant à ce que les activités ludiques soient adaptées au niveau de compétence des apprenants tout en présentant un certain degré de difficulté pour maintenir leur motivation.

La collaboration et la compétition amicale peuvent également être encouragées lors des activités ludiques. Les apprenants peuvent travailler en groupe, ce qui favorise la collaboration, la coopération et l'esprit d'équipe. Certaines activités ludiques peuvent également intégrer une dimension compétitive saine, ce qui stimule la motivation. Pour maintenir l'intérêt des apprenants, il est important de proposer une variété d'activités ludiques, en alternant entre les jeux de mots, les jeux de société, les jeux en ligne, les projets créatifs, etc. Cela permet aux apprenants de découvrir de nouvelles approches et de rester engagés.

Enfin, il est essentiel de faire le lien entre les activités ludiques et les objectifs d'apprentissage spécifiques. Les apprenants doivent comprendre comment ces activités contribuent à leur développement linguistique et à l'acquisition de nouvelles connaissances. En expliquant l'utilité et la pertinence des activités ludiques dans leur parcours d'apprentissage, on renforce leur motivation à s'investir pleinement.

En résumé, la motivation est essentielle dans le processus d'enseignement-apprentissage du vocabulaire. Elle pousse les apprenants à s'engager, à s'exprimer librement et à réussir dans leur apprentissage. L'intégration d'activités ludiques adaptées et stimulantes est un moyen efficace de favoriser cette motivation et d'améliorer l'apprentissage du vocabulaire.

10. Comment peut-on choisir des jeux ?

Lorsqu'il s'agit de choisir des jeux d'enseignement pour une classe de français langue étrangère (FLE), voici quelques points à prendre en compte :

Pour mettre en œuvre ces avantages, voici quelques conseils pratiques pour intégrer les jeux dans la pratique pédagogique de manière efficace. Tout d'abord, il est essentiel de créer un environnement d'apprentissage positif, où les apprenants se sentent à l'aise pour participer activement aux activités ludiques sans craindre le jugement. En valorisant l'effort et la participation, les enseignants encouragent les apprenants à s'investir pleinement et reconnaissent leurs progrès.

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

Il est également important de lier les activités ludiques aux intérêts des apprenants. En choisissant des jeux qui correspondent à leurs passions et centres d'intérêt, les enseignants peuvent susciter une plus grande motivation et engagement. En offrant des défis appropriés, les activités ludiques doivent être adaptées au niveau de compétence des apprenants tout en les incitant à relever des défis pour progresser.

La collaboration et la compétition amicale peuvent être encouragées lors des activités ludiques. Les apprenants peuvent travailler en équipe, partager des idées et résoudre des problèmes ensemble, tout en développant leurs compétences de communication et de coopération. En proposant une variété d'activités ludiques, les enseignants maintiennent l'intérêt des apprenants en offrant des expériences variées et stimulantes.

Il est essentiel de faire le lien entre les activités ludiques et les objectifs d'apprentissage spécifiques. Les apprenants doivent comprendre comment ces activités contribuent à leur développement linguistique ou à l'acquisition de nouvelles connaissances. En expliquant la pertinence et l'utilité des activités ludiques, les enseignants favorisent une meilleure compréhension de leur impact dans le parcours d'apprentissage.

En mettant en pratique ces conseils, les enseignants peuvent exploiter le potentiel des jeux pour améliorer l'engagement des apprenants, favoriser l'apprentissage actif, renforcer les connaissances, encourager la collaboration, offrir une différenciation adaptée et rendre l'apprentissage plus ludique et mémorable.

Il est également essentiel de considérer le niveau des étudiants. Adaptez les jeux au niveau linguistique de vos étudiants en choisissant ceux qui conviennent à leur compétence en français. Certains jeux sont spécialement conçus pour les débutants, tandis que d'autres sont plus adaptés aux apprenants avancés.

L'interactivité est un autre élément crucial. Optez pour des jeux qui encouragent l'interaction entre les étudiants. Les jeux de groupe ou les jeux en équipe favorisent la participation active et la pratique de la langue. Recherchez des jeux qui nécessitent des échanges oraux ou des discussions en français.

Pour une approche complète de l'apprentissage de la langue, choisissez des jeux qui permettent de travailler différentes compétences linguistiques. Des jeux qui combinent la lecture, l'écoute, la parole et l'écriture offriront une expérience plus diversifiée et enrichissante.

Sélectionnez des jeux qui abordent des thèmes pertinents pour vos étudiants. Des jeux axés sur la vie quotidienne, les voyages, la culture française ou les situations de la vie professionnelle peuvent susciter l'intérêt des apprenants et les aider à se familiariser avec des contextes réels.

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

N'oubliez pas de tenir compte de l'accessibilité et des ressources disponibles dans votre classe. Assurez-vous que les jeux choisis sont adaptés à votre environnement d'enseignement, qu'il s'agisse de matériel didactique, de dispositifs technologiques ou de jeux interactifs en ligne.

Enfin, optez pour des jeux qui offrent des possibilités de feedback et de suivi de la progression des étudiants. Cela peut inclure des fonctionnalités d'évaluation intégrées ou des activités qui permettent aux étudiants de recevoir des commentaires sur leur performance, favorisant ainsi leur apprentissage continu.

En considérant ces différents aspects, vous pourrez choisir et intégrer de manière efficace les jeux dans vos pratiques pédagogiques, maximisant ainsi l'engagement des étudiants et facilitant leur apprentissage de la langue française.

N'oubliez pas d'adapter les jeux en fonction des besoins spécifiques de vos étudiants et de les intégrer de manière cohérente dans votre programme d'enseignement.

11. Les conditions de l'utilisation des activités ludique

Les conditions d'utilisation des activités ludiques peuvent varier en fonction du type d'activité et de l'endroit où elles sont proposées. Cependant, voici quelques aspects généraux à prendre en compte :

-**Âge minimum** : Certaines activités ludiques peuvent comporter des restrictions d'âge pour des raisons de sécurité ou de contenu inapproprié. Par exemple, certaines attractions de parcs d'attractions peuvent avoir une limite d'âge ou de taille.

-**Supervision** : Les enfants doivent être supervisés par des adultes lorsqu'ils participent à des activités ludiques, surtout s'il s'agit d'enfants plus jeunes. Cela garantit leur sécurité et permet de prévenir les accidents ou les comportements inappropriés.

- **Équipement de sécurité** : Certaines activités ludiques peuvent nécessiter le port d'équipements de sécurité tels que des casques, des genouillères, des coudières, etc. Il est important de respecter ces exigences pour éviter les blessures.

- **Règles et consignes** : Avant de participer à une activité ludique, il est essentiel de comprendre et de suivre les règles et les consignes fournies par les responsables. Cela permet de garantir la sécurité de tous les participants et de maintenir un environnement agréable.

- **Responsabilité** : Lors de l'utilisation d'installations ou de matériel pour des activités ludiques, il est courant de devoir signer une décharge de responsabilité. Cela dégage souvent les organisateurs de toute responsabilité en cas de blessure ou d'accident. Il est important de lire attentivement ces décharges avant de les signer.

-**Respect des autres** : Les participants doivent respecter les autres personnes présentes lors des activités ludiques, notamment en évitant les comportements violents, offensants ou

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

perturbateurs. Le fair-play et le respect des règles sont essentiels pour une expérience positive pour tous.

Il est important de noter que ces conditions peuvent varier d'une activité à l'autre et d'un lieu à l'autre. Il est donc recommandé de se renseigner spécifiquement sur les règles et les conditions d'utilisation pour chaque activité ludique envisagée.

12. Place de l'activité ludique dans le programme de 2eme année moyenne

L'activité ludique joue un rôle essentiel dans le programme de français langue étrangère (FLE) pour les élèves de deuxième année moyenne (2AM). Elle est intégrée de manière stratégique pour favoriser l'apprentissage interactif, stimuler la motivation des apprenants et renforcer leurs compétences linguistiques.

Voici comment l'activité ludique est intégrée dans le programme de 2AM de FLE :

-Renforcement des compétences linguistiques : Les activités ludiques permettent aux apprenants de pratiquer les différentes compétences linguistiques (orale, écrite, compréhension orale, compréhension écrite). Les jeux de rôles, les discussions en groupe, les jeux de société ou les jeux en ligne favorisent la communication orale et la compréhension, tandis que les activités d'écriture créative ou les jeux de mots améliorent les compétences en production écrite.

Acquisition du vocabulaire et des structures grammaticales : Les jeux de vocabulaire, les devinettes, les puzzles ou les jeux de mémoire permettent aux apprenants d'élargir leur vocabulaire et de consolider les structures grammaticales apprises en classe. Ces activités ludiques rendent l'apprentissage du vocabulaire plus amusant et interactif.

Développement de la compréhension culturelle : Les activités ludiques offrent également une opportunité d'explorer la culture francophone. Les jeux de rôles basés sur des situations de la vie réelle, les activités de découverte culturelle et les jeux de questions-réponses sur la culture française aident les apprenants à mieux comprendre les coutumes, les traditions et les modes de vie des francophones.

Révision et consolidation des connaissances : Les activités ludiques sont utilisées pour réviser et consolider les connaissances acquises en classe. Les jeux-questionnaires, les jeux de société adaptés au contenu du programme ou les jeux interactifs en ligne permettent aux apprenants de réviser le vocabulaire, les règles grammaticales et les concepts clés de manière amusante et récréative.

Encouragement de la collaboration et de l'interaction : Les activités ludiques favorisent la collaboration et l'interaction entre les apprenants. Les jeux en équipe, les jeux de rôle ou les projets de groupe encouragent les apprenants à travailler ensemble, à échanger des idées et à utiliser le français de manière authentique.

CHAPITRE II : l'impact des activités ludique au service de l'enseignement apprentissage du vocabulaire

L'activité ludique ne doit pas être considérée comme une simple pause divertissante, mais comme un outil pédagogique intégré dans le programme de FLE pour atteindre les objectifs d'apprentissage. Les enseignants doivent sélectionner des activités qui sont à la fois amusantes et pertinentes sur le plan pédagogique, en tenant compte des besoins et des intérêts des apprenants tout en respectant les objectifs du programme de 2AM de FLE.

Conclusion

En conclusion, les activités ludiques jouent un rôle significatif dans l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire. Elles offrent une approche engageante et motivante qui favorise l'implication active des apprenants. Les jeux et les activités ludiques stimulent la curiosité, la créativité et la collaboration, ce qui crée un environnement propice à l'apprentissage.

Lorsqu'il s'agit d'enseigner le vocabulaire, les activités ludiques offrent de nombreux avantages. Elles permettent aux apprenants de contextualiser et d'appliquer le vocabulaire dans des situations réelles, ce qui renforce leur compréhension et leur capacité à l'utiliser de manière appropriée. Les jeux de rôle, les devinettes, les jeux de mémoire, les jeux de société et les applications interactives sont autant d'outils qui peuvent être utilisés pour rendre l'apprentissage du vocabulaire plus dynamique et engageant.

De plus, les activités ludiques offrent aux apprenants la possibilité de pratiquer le vocabulaire de manière répétée et de manière ludique, ce qui renforce leur rétention et leur rappel. Les apprenants sont plus susceptibles de mémoriser le vocabulaire lorsqu'ils sont engagés dans une activité plaisante et stimulante.

En intégrant des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire, les enseignants peuvent également favoriser le développement des compétences socio-affectives des apprenants. Les jeux en groupe encouragent la collaboration, la communication et la coopération, ce qui contribue à renforcer les relations entre les apprenants et favorise un climat positif en classe.

En conclusion, l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire présente de nombreux avantages. Elles permettent de rendre l'apprentissage plus amusant, motivant et efficace. Les apprenants sont plus engagés, retiennent mieux le vocabulaire et développent des compétences socio-affectives importantes. Les enseignants devraient donc exploiter le potentiel des activités ludiques pour enrichir l'expérience d'apprentissage et favoriser une acquisition plus profonde et significative du vocabulaire.

**CHAPITRE III : L'EXPLOITATION
PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES**

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Introduction :

L'introduction des activités ludiques en classe de FLE est considérée comme un outil pédagogique très efficace et bénéfique pour développer et enrichir le vocabulaire des apprenants de cycle moyen. Les enseignants peuvent favoriser l'acquisition du vocabulaire en participant aux jeux, dans un climat de plaisir et en utilisant de nouveaux mots appropriés au contexte des jeux, ainsi que, établir des liens avec les connaissances antérieures des élèves.

Ce présent chapitre prendra en charge la partie pratique de ce modeste travail de recherche, il s'agit d'une partie expérimentale analytique et interprétative dans laquelle nous essayerons d'introduire quelques activités ludiques durant les différentes séances et voir comment les apprenants vont réagir à travers l'application de ces outils en salle de classe

1. Description d'outil de recherche :

Pour répondre à nos questions de recherche et vérifier nos hypothèses de départ, nous avons adopté une approche qualitative expérimentale basée sur l'observation participative et l'expérimentation afin de démontrer l'impact du ludique sur l'acquisition du vocabulaire. En effet, l'utilisation de l'observation participative nous a permis de s'impliquer directement dans la situation d'apprentissage et d'observer les interactions entre les apprenants et les activités ludiques proposées pour l'enseignement du vocabulaire. Cette méthode nous a permis aussi de collecter des données détaillées sur les comportements, les réactions et les progrès des apprenants lorsqu'ils étaient engagés dans des activités ludiques.

En outre, l'expérimentation nous a aidées à concevoir et mettre en œuvre des situations d'apprentissage spécifiques, où les apprenants ont été exposés à des activités ludiques pour l'acquisition du vocabulaire. Nous avons pu évaluer les résultats de ces activités, de manière plus objective, en comparant les réponses des apprenants à une série d'exercices proposés avant et après l'intégration du ludique.

Pour vérifier l'utilité du jeu tant que moyen et source d'enrichissement du vocabulaire. Nous avons enseigné une classe de deuxième année moyen afin de recueillir des données ainsi des rapprochements avec les enseignants et surtout avec les apprenants avec qui nous avons travaillé.

2. Le public visé :

Notre échantillon comprend les apprenants de deuxième année moyenne du CEM : LA NOUVELLE, ce qui a été imposé par la situation sur le terrain. Cependant, ce choix s'avère judicieux pour notre recherche, car le recours à des activités ludiques comme méthode pédagogique pour enseigner le vocabulaire en classe de langue s'avère particulièrement intelligent et efficace pour ces jeunes apprenants.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Il est à constater que les apprenants de cet âge ont souvent besoin d'une approche d'enseignement qui soit interactive, plaisante et adaptée à leur développement cognitif. Les activités ludiques se définissent précisément cela. À travers ces jeux et ces activités ludiques, nous avons pu créer un espace d'apprentissage motivant et stimulant pour les apprenants. Cela est dû au fait que les activités ludiques captivent l'attention des apprenants de cette tranche d'âge, stimulent leur curiosité et leur motivation. Ces jeunes apprenants sont naturellement attirés par des approches pédagogiques plus interactives et divertissantes, et les activités ludiques répondent parfaitement à leurs besoins.

En utilisant des activités ludiques adaptées à leur niveau et à leurs centres d'intérêt, nous pouvons encourager leur participation active, renforcer leur apprentissage du vocabulaire et favoriser leur acquisition de manière plus engageante et mémorable.

Ainsi, bien que notre choix des apprenants de deuxième année moyenne du C.E.M LA NOUVELLE nous ait été imposé par les circonstances, il s'est avéré être une opportunité précieuse pour examiner l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire à ce niveau. Les résultats de notre étude contribueront à enrichir les pratiques pédagogiques pour ces jeunes apprenants et à maximiser leur potentiel d'apprentissage.

Le choix de notre échantillon :

Le choix de notre échantillon n'a pas été fait au hasard, mais il a été guidé par des critères spécifiques, notamment l'âge des apprenants, afin d'évaluer l'efficacité de l'enseignement du vocabulaire d'une langue étrangère en utilisant des activités ludiques pour cette tranche d'âge. Les apprenants inclus dans notre étude ont un âge moyen de 12 ans. Ils ont commencé à apprendre le français dès leur 3^{ème} année primaire, ce qui signifie qu'ils ont déjà bénéficié de 4 années d'étude de la langue.

De plus, il est important de souligner que ces apprenants sont berbérophones, ce qui signifie que leur langue maternelle est le berbère. Ils viennent également d'un milieu socio-économique plutôt homogène, appartenant à la classe moyenne. Ces informations sur le contexte des apprenants nous permettent de mieux comprendre leur profil linguistique et socio-culturel, ce qui est essentiel pour adapter nos méthodes pédagogiques de manière pertinente.

Afin d'approfondir nos connaissances théoriques et de consolider notre pratique, nous avons mené notre expérimentation au sein d'une classe de deuxième année moyenne. Cette approche nous a permis d'observer directement l'impact des activités ludiques sur l'acquisition et l'assimilation du vocabulaire par ces apprenants spécifiques.

En utilisant cet échantillon ciblé, nous espérons obtenir des résultats significatifs et des conclusions utiles pour améliorer l'enseignement du vocabulaire en classe de langue étrangère, en particulier pour cette tranche d'âge.

La classe de 2^{ème} année moyenne (2AM3) est constituée de 23 élèves âgés de 12 à 13 ans, avec une répartition de 12 garçons et 11 filles.

Le lieu :

Notre étude s'est déroulée à l'établissement La Nouvelle, situé dans la commune de Chechar, au sud de la Wilaya de Khenchela. Bien que ce choix ait été dicté par les contraintes pratiques, il s'est avéré bénéfique pour notre recherche, car l'utilisation d'activités ludiques comme méthode pédagogique pour l'enseignement du vocabulaire en classe de langue s'est avérée avantageuse et efficace pour ces jeunes apprenants.

L'établissement est situé à la rue de KbrawiAbd Al Hafidh, derrière le lycée Bilel Ben Rabah. Il s'agit d'une nouvelle école qui a ouvert ses portes récemment pour accueillir les élèves. Dans le contexte de la situation sanitaire liée à la pandémie de COVID-19, l'établissement La Nouvelle a pris des mesures pour éviter la surpopulation dans les autres classes de niveau moyen. Cette décision a été prise afin de garantir la sécurité et le bien-être des élèves pendant cette période. En conséquence, le CEM a accueilli un nombre limité d'environ 350 élèves pour l'année scolaire 2022/2023, permettant ainsi de respecter les mesures de distanciation physique et de prévenir la propagation du virus. Cette démarche reflète l'engagement de l'établissement à assurer un environnement d'apprentissage sûr pour tous les élèves.

3. La nature de l'expérimentation

Notre approche de recherche repose sur une méthodologie expérimentale visant à étudier l'impact des jeux sur les apprenants. Nous avons privilégié l'utilisation de la méthodes comparatives, qui est avérée utile et facilitant dans le cadre de notre étude. Ensuite, nous procédons à l'analyse et à l'interprétation des résultats obtenus, en fournissant des commentaires et des remarques pertinents.

Méthode comparative :

La phase comparative est essentielle pour mettre en évidence les différences entre un cours classique sans l'utilisation de jeux et un cours axé sur des activités ludiques.

L'objectif de l'expérimentation

Comme mentionné précédemment, l'objectif de l'enseignement des langues étrangères est de développer les compétences de communication orale et écrite, et le vocabulaire joue un rôle crucial dans toute forme de communication. Dans cette perspective, notre étude vise à stimuler l'esprit de motivation et de créativité chez les jeunes apprenants afin qu'ils puissent apprendre de nouveaux mots et les utiliser dans différentes situations de communication.

Les objectifs spécifiques de notre expérimentation sont les suivants :

Évaluer l'impact des jeux sur l'apprentissage du français langue étrangère, en particulier sur l'acquisition du vocabulaire.

Susciter la motivation des jeunes apprenants à apprendre et à approfondir leurs connaissances.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

À travers cette recherche, nous cherchons à atteindre ces objectifs et à explorer les effets bénéfiques des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE, en mettant l'accent sur l'expansion du vocabulaire et la stimulation de la motivation des apprenants.

4. Déroulement de la phase d'expérimentation

Afin de mener à bien notre expérimentation, nous avons adopté une approche méthodologique qui nous permettra d'obtenir une vue d'ensemble de la situation de l'enseignement du vocabulaire en classe. Nous avons prévu trois séances expérimentales distinctes pour cette classe : la première séance ; avant l'introduction des activités ludiques, au cours de laquelle nous avons dispensé une leçon sur la nominalisation et proposé des exercices pour évaluer les connaissances des apprenants ; la deuxième séance, pendant l'introduction des activités ludiques, où nous avons choisi un jeu pour renforcer les acquis ; et la troisième séance, après l'introduction des activités ludiques, qui sera considérée comme une séance de remédiation où nous réaliserons les mêmes exercices que lors de la première séance. Ces séances nous permettront de recueillir des données et des observations sur l'environnement de la classe, ainsi que de recueillir les opinions des élèves sur l'intégration des activités ludiques dans le cadre du cours. Notre objectif est d'enrichir et d'améliorer leur lexique en tenant compte de leurs points de vue sur l'intégration des activités ludiques.

Déroulement des séances pour la classe 2am :

Première séance d'expérimentation : (avant la présentation de l'activité ludique)

La première séance d'expérimentation a eu lieu le **10 avril 2023, de 10h à 11h**, avec la classe de 2ème année moyenne (2ème A.M). Cette séance était axée sur l'enseignement du vocabulaire dans le cadre du projet 03 et de la séquence "Les faits et les personnages extraordinaires". Le support utilisé était la légende des deux oasis, située à la page 107 du manuel.

L'objectif de cette séance était de permettre aux élèves d'identifier et d'utiliser la nominalisation dans la légende, ainsi que de former des noms d'action à partir des suffixes "age", "ation" et "ment".

Classe : 2ème A.M

Horaire : 10h-11h

Projet : 03

Séquence : les faits et les personnages extraordinaires

Séance : vocabulaire

Support : la légende des deux oasis .page 107

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Objectif : L'élève est capable :

- d'identifier et employer la nominalisation dans la légende
- former des noms d'action à partir des suffixes age , ation et ment.

Mise en œuvre :

Dans le cadre de notre pré-enquête, nous avons mené une séance avec les élèves de deuxième année moyenne lors de la quatrième séance de la première séquence du projet 3 portant sur le vocabulaire. Nous avons commencé par un rappel des séances précédentes avant de présenter un texte intitulé "La légende de Sidi Bel abbes, légendes algériennes comme support pédagogique habituel. Nous avons ensuite procédé à une lecture collective du texte pour permettre aux élèves de le comprendre. Ensuite, nous leur avons posé quelques questions relatives au texte afin d'évaluer leur compréhension. Ensuite, nous avons encouragé les élèves à participer en levant la main et en demandant la permission de répondre aux questions posées. Nous leur avons ensuite demandé d'observer les mots écrits au tableau tels que "emprisonnement", "application", afin de découvrir comment on peut transformer un verbe en ajoutant les suffixes donnés pour former des noms. À la fin de la séance, nous leur avons donné des exercices pour appliquer ces concepts et contrôler leurs connaissances. Nous avons observé que la plupart des apprenants avaient des difficultés à choisir le suffixe correct, bien qu'ils aient compris que le suffixe "-ation" est utilisé pour former des noms féminins, ils ont rencontré des difficultés à transformer correctement un nom avec les suffixes "-ment" ou "-age". Avant de quitter la salle, nous avons recueilli l'avis des élèves sur l'intégration des activités ludiques dans la présentation du cours et nous avons décidé de répéter les mêmes exercices que nous avons fait après l'intégration des activités ludiques

Deuxième séance de l'expérimentation : (pendant la présentation des activités ludiques)

La deuxième séance de l'expérimentation a eu lieu le **12 avril 2023, de 8h à 9h**, avec la classe de 2ème année moyenne (2ème A.M). Cette séance s'inscrivait dans le cadre du projet 3 et de la séquence "Les faits et les personnages extraordinaires". La séance était spécifiquement consacrée aux activités ludiques.

L'objectif de cette séance était de réviser et d'entraîner les élèves à former un nom à partir d'un verbe. Pour atteindre cet objectif, du matériel tel que des enveloppes et des petites feuilles pliées a été utilisé.

Date: 12/04/2023

Classe: 2eme A.M

Horaire: 8h-9h

Projet : 3

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Séquence : les faits et les personnages extraordinaires

Séance : Travaux dirigés.

Le matériel : des enveloppes, des petites feuilles pliées

Objectif : Réviser et entraîner à former un nom à partir d'un verbe

Le choix du jeu :

Nous avons décidé d'utiliser le jeu "des enveloppes" comme moyen d'évaluation et d'amélioration des compétences lexicales des apprenants, tout en cherchant à encourager les apprenants les plus timides.

Définition du jeu

Pour cette activité ludique, nous avons formé 3 équipes, chaque équipe composée de 8 membres. Chaque élève a choisi un petit papier plié contenant un verbe et a tenté de donner son nom correspondant. S'ils réussissaient, ils obtenaient un point, sinon, ils avaient la possibilité de demander l'aide d'un camarade de leur équipe, mais cela leur valait un demi-point. À la fin, l'équipe qui accumulait le plus de points remportait la partie et était récompensée par un cadeau.

L'objectif de l'activité :

-Enrichir le vocabulaire de l'apprenant et la mémorisation de 46 noms.

-La motivation des apprenants et leur socialisation suite de travail de groupe ou tous les apprenants peuvent s'exprimer et participer

Mise en œuvre :

Lorsque nous sommes entrés en classe, nous avons salué nos élèves et leur avons demandé la date du jour. Pour introduire la leçon, nous avons brièvement rappelé la séquence précédente sur les personnes et les faits extraordinaires, ainsi que l'activité de lecture d'entraînement qui l'accompagnait. Ensuite, nous avons formé des groupes hétérogènes, où les élèves ont été répartis en trois équipes de huit membres chacune. Une fois les apprenants installés, nous avons attiré leur attention sur les enveloppes collées au tableau, sur lesquelles étaient inscrits les suffixes -age, -ement et -ation. Nous avons annoncé à voix haute le début du jeu et tracé trois colonnes sur le tableau pour chaque équipe, afin d'évaluer leurs performances. L'enthousiasme des élèves pendant cette activité était palpable. Même ceux qui s'intéressaient rarement aux cours étaient captivés par les enveloppes et affichaient une expression de joie dès l'annonce des consignes. Ils ont participé activement aux différentes phases de l'activité, favorisant ainsi les interactions entre eux. De plus, chaque apprenant a eu l'opportunité de s'exprimer, y compris les plus timides qui ont pu prendre la parole.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Nous avons attentivement suivi les réponses des élèves tout au long de l'activité. En fin de compte, nous avons récompensé l'équipe gagnante en leur attribuant un point supplémentaire, comme un cadeau pour leur performance.

Troisième séance de l'expérimentation : (après l'intégration des activités ludiques) :

La troisième séance de l'expérimentation a eu lieu le 21 avril 2023, de 8h à 9h, avec la classe de 2ème année moyenne (2ème A.M). Cette séance s'inscrivait dans le cadre du projet 03 et de la séquence "Faits et personnes extraordinaires". Elle était spécifiquement dédiée à la remédiation.

L'objectif de cette séance était de proposer aux élèves un ensemble d'activités afin de leur permettre de réfléchir, de tester leurs connaissances et de les consolider en matière de vocabulaire. Les exercices étaient conçus pour développer la compétence lexicale des apprenants en sollicitant leur imagination et leur motivation.

Date : 21/04/2023

Classe : 2 A.M

Horaire : 8h 9h

Projet : 03

Séquence : faits et personnes extraordinaire.

Séance : remédiation.

Support : ensembles d'exercices du vocabulaire

L'objectif de cette deuxième activité était de proposer aux élèves des exercices afin de leur permettre de réfléchir, de tester leurs connaissances et de les consolider. L'objectif principal était de développer la compétence lexicale des apprenants en sollicitant leur imagination et leur motivation.

Mise en œuvre :

Lors de la troisième séance d'observation, que nous considérons comme une post-évaluation, nous avons mis en place des exercices pour évaluer l'impact de l'activité ludique précédemment proposée sur le développement de la compétence lexicale chez les élèves. Ces exercices étaient les mêmes que ceux utilisés lors de la première séance. Au début de la séance, nous avons divisé la classe en cinq groupes et distribué une copie des exercices à chaque groupe. Les apprenants ont lu les instructions et ont répondu sur leur copie. Ensuite, nous avons procédé à la correction des copies de chaque groupe en comparant leurs réponses cette fois-ci avec leurs réponses avant l'introduction des activités ludiques

5. Analyse et interprétation des résultats

Dans cette section, nous avons examiné les résultats obtenus lors de notre expérimentation. Tout d'abord, nous avons présenté les résultats des exercices effectués sous forme de tableaux

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

d'analyse, tant pour la séance avant l'intégration des activités ludiques que pour celle après l'intégration. Ensuite, nous les avons analysés et interprétés afin de mettre en évidence les différentes observations. Enfin, nous avons démontré l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire chez les élèves de notre échantillon, en mettant en avant les conclusions tirées de notre étude.

Analyse des résultats de l'exercice N ° 1 (avant l'intégration duludique) :

Dans le tableau ci-dessous, nous avons présenté les résultats obtenus lors d'une évaluation (exercice1) effectuée avant l'emploi des activités ludiques.

Verbes	Verbe1	Verbe2	Verbe3	Verbe4	Verbe5
Les réponses correctes	3	2	2	2	3
Les réponses fausses	2	3	3	3	2

Tableau 1 les résultats des réponses des apprenants (exercice 1)

Dans la graphie ci-dessous, nous avons présenté les résultats obtenus lors d'une évaluation (exercice1) effectuée avant l'emploi des activités ludiques.

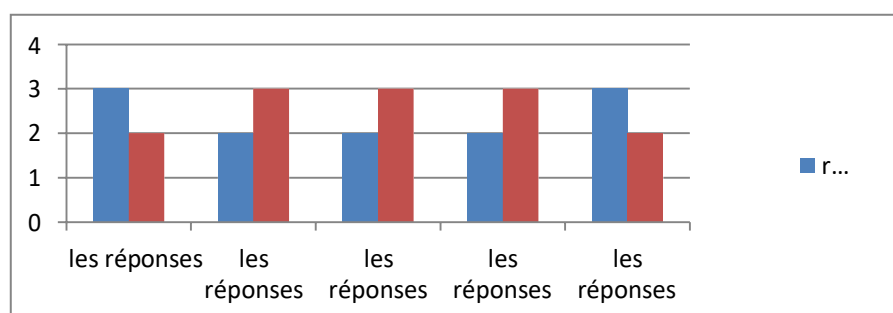


Figure 1 les résultats de premier exercice avant l'intégration des activités ludique

Dans le secteur et le tableau ci-dessous, nous avons présenté les taux des résultats obtenus lors d'une évaluation (exercice1) effectuée avant l'emploi des activités ludiques.

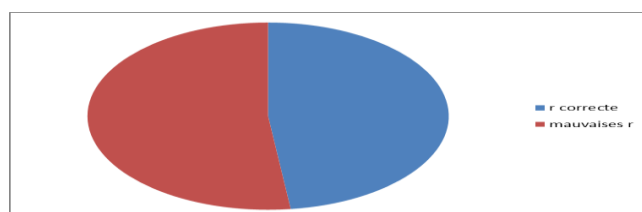


Figure 2 les taux des résultats des apprenants avant l'intégration des activités ludiques

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Les réponses correctes	48%
Les mauvaises réponses	52%

Tableau 2 les taux des résultats des réponses des apprenants avant l'exploitation des activités ludiques

Interprétation des résultats de l'exercice N°1 avant l'intégration des activités ludiques

Selon notre tableau d'évaluation, nous constatons les résultats suivants : Tout d'abord, le niveau global de réussite pour la transformation correcte d'un verbe en nom est de 48% pour les apprenants qui ont réussi, tandis que 52% des apprenants n'ont pas réussi à transformer les verbes en noms.

En ce qui concerne les interventions spécifiques, voici les résultats :

- Pour le premier verbe, nous avons obtenu 3 réponses justes et 2 fausses.
- Pour le deuxième verbe, nous avons obtenu 2 réponses justes et 3 fausses.
- Pour le troisième verbe, nous avons obtenu 2 réponses justes et 3 fausses.
- Pour le quatrième verbe, nous avons obtenu 2 réponses justes et 3 fausses.
- Pour le cinquième verbe, nous avons obtenu 3 réponses justes et 2 fausses.

D'après notre tableau d'analyse, qui illustre la situation générale de l'apprentissage en salle de classe ainsi que l'intégration de l'aspect ludique comme moyen d'apprentissage, nous observons que les apprenants manquent souvent de motivation et d'interaction. Ils restent généralement passifs pendant le déroulement du cours. Nous avons souvent dû intervenir et répartir les rôles et les tâches, mais les apprenants ont eu du mal à réaliser les tâches en raison d'un manque de vocabulaire.

Analyse des résultats de l'exercice N°2 avant l'intégration des activités ludiques

Dans le tableau ci après, nous avons présenté les résultats obtenus lors d'une évaluation (exercice 2) effectuée avant l'emploi des activités ludiques.

Noms	N1	N2	N3	N4	N5	N6
correcte	4	2	2	4	2	3
Faux	1	3	3	1	3	2

Tableau 3 réponses des élèves de deuxième exercices avant l'intégration des activités ludiques

Dans la graphie ci-dessous, nous avons présenté les résultats obtenus lors d'une évaluation (exercice2) effectuée avant l'emploi des activités ludiques.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

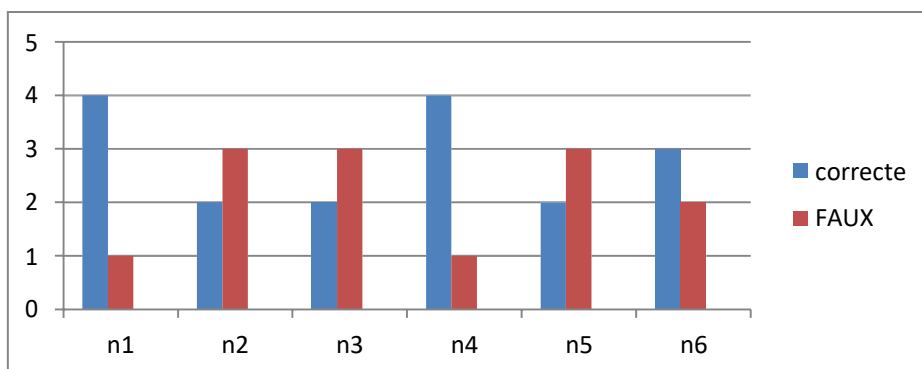


Figure 3 Des résultats de deuxième exercice obtenus avant l'intégration des activités ludiques

Dans le secteur et le tableau ci-dessous, nous avons présenté les taux des résultats obtenus lors d'une évaluation (exercice2) effectuée avant l'emploi des activités ludiques

Les réponses justes	56.67%
Les réponses fausses	49.34%

Tableau 4 résultats des apprenants (deuxième exercice)

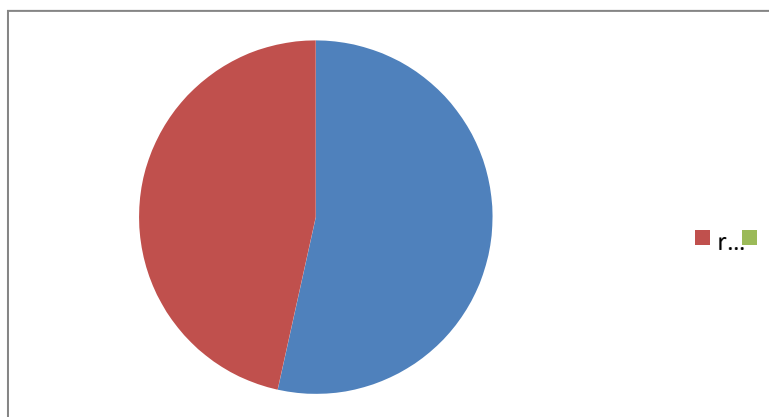


Figure 4 résultats de deuxième exercice obtenus avant l'intégration des Ludiques

Interprétation des résultats de l'exercice N°2 avant l'intégration des activités ludiques

Selon les données présentées dans le tableau N°4 et présentées par la figure N°4, nous constatons les résultats suivants : Tout d'abord, le taux de réussite global pour trouver un nom d'action est de 56,67 % pour les apprenants qui ont réussi, tandis que 43,34 % des apprenants

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

n'ont pas réussi à effectuer cette opération, mais ils ont compris l'utilisation du suffixe "-ation" pour former des noms féminins.

Dans l'ensemble, il est encourageant de constater que plus de la moitié des apprenants ont réussi à transformer correctement les verbes en noms en utilisant le suffixe "-ation". Cependant, des efforts supplémentaires doivent être déployés pour soutenir les apprenants qui ont rencontré des difficultés afin de les aider à consolider leur compréhension et leurs compétences dans ce domaine grammatical.

En ce qui concerne les interventions spécifiques, voici les résultats :

Pour le premier nom, nous avons obtenu 4 réponses justes et 1 fausses.

Pour le deuxième nom, nous avons obtenu 2 réponses justes et 3 fausses.

Pour le troisième nom, nous avons obtenu 2 réponses justes et 3 fausses.

Pour le quatrième nom, nous avons obtenu 4 réponses justes et 1 fausses.

Pour le cinquième nom, nous avons obtenu 2 réponses justes et 3 fausses.

Pour le sixième nom, nous avons obtenu 2 réponses justes et 3 fausses.

Cela indique que plus de la moitié des apprenants ont réussi à appliquer correctement la règle de transformation des verbes en noms en ajoutant le suffixe "-ation". Ces apprenants ont démontré une compréhension adéquate et ont pu appliquer cette règle de manière appropriée.

Cependant, près de la moitié des apprenants n'ont pas réussi à effectuer cette transformation correctement. Bien qu'ils aient compris le concept de formation des noms féminins avec le suffixe "-ation", ils n'ont pas pu l'appliquer de manière précise lors de l'exercice.

Il est essentiel d'analyser plus en détail les raisons de ces difficultés rencontrées par les apprenants. Cela pourrait être dû à une compréhension incomplète de la règle grammaticale, à un manque de pratique ou à des confusions liées à d'autres règles de formation des mots. En identifiant les problèmes spécifiques auxquels les apprenants sont confrontés, des stratégies pédagogiques adaptées peuvent être mises en place pour les aider à surmonter ces difficultés.

Analyse des résultats de l'exercice N°1 après l'intégration des activités ludiques

Dans le tableau ci- dessous, nous avons présenté les résultats de l'exercice 01 obtenus après l'emploi des activités ludiques

Verbes	V1	V2	V3	V4	V5
R justes	5	5	5	5	4
R fausses	0	0	0	0	1

Tableau 5 résultats des apprenants après l'intégration des activités ludiques

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Dans cette figure, nous avons présenté les résultats obtenus après l'emploi des activités ludiques de l'exercice 01

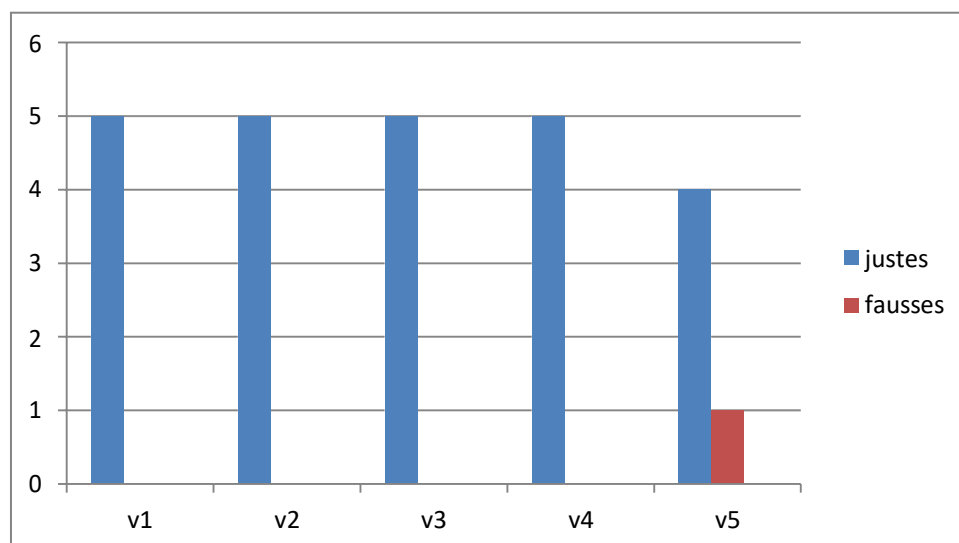


Figure 5 résultats de premier exercice obtenus après l'intégration des activités ludiques de l'exercice 1

Interprétation des résultats de l'exercice N°1 après l'intégration des activités ludiques

Les résultats présentés dans le tableau démontrent que 96% des réponses étaient correctes, tandis que 4% étaient erronées pour le premier exercice.

Une analyse approfondie des résultats révèle que l'intégration du jeu des enveloppes a joué un rôle important dans l'évaluation des connaissances des élèves. Cela met en évidence l'importance des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage. De plus, cette activité a favorisé la mémorisation d'un grand nombre de verbes et de noms d'actions, ainsi que l'établissement de liens avec les connaissances antérieures des élèves.

Les résultats obtenus dans la classe 2AM3 montrent un taux très élevé de réponses correctes. Ces résultats soulignent l'efficacité du jeu dans la création d'une distinction significative entre les performances avant et après l'intégration des activités ludiques

Analyse des résultats de l'exercice N°2 après l'intégration des activités ludiques

Dans le tableau ci- après, nous avons présenté les résultats obtenus après l'emploi des activités ludiques de l'exercice 02

Noms	N1	N2	N3	N4	N5	N6
correcte	4	4	4	4	5	5
Faux	1	1	1	1	0	0

Tableau 6 résultats (de l'exercice n :02) des apprenants après l'intégration des activités ludiques

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

Dans cette figure, nous avons présenté les résultats obtenus après l'emploi des activités ludiques de l'exercice 02

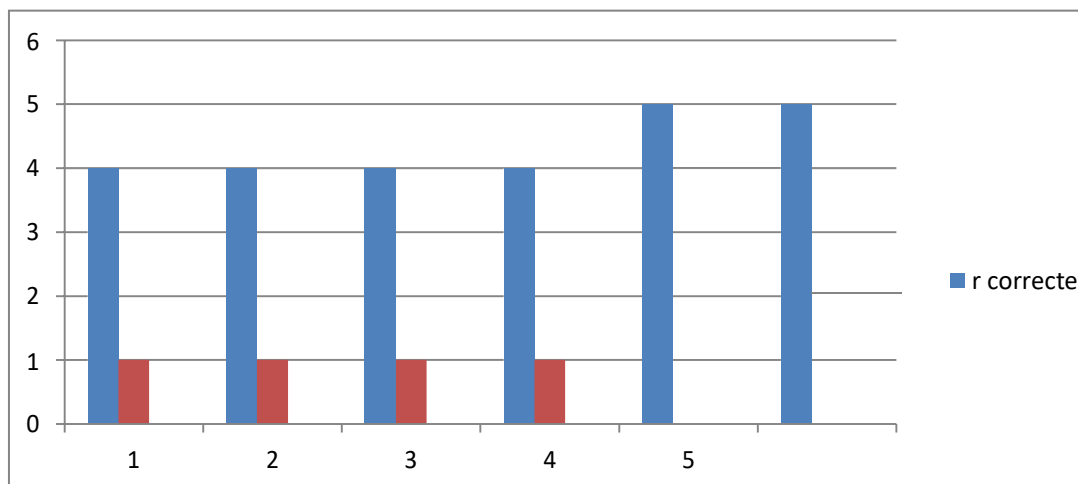


Figure 6 les résultats de deuxième exercice après l'intégration des activités ludiques

Dans le secteur et le tableau ci-dessous, nous avons présenté les taux des résultats obtenus lors d'une évaluation (exercice2) effectuée après l'emploi des activités ludique

Réponses correctes	88%
Réponses fausses	12

Tableau 7 résultats des apprenants de deuxième exercice après l'intégration des activités ludiques

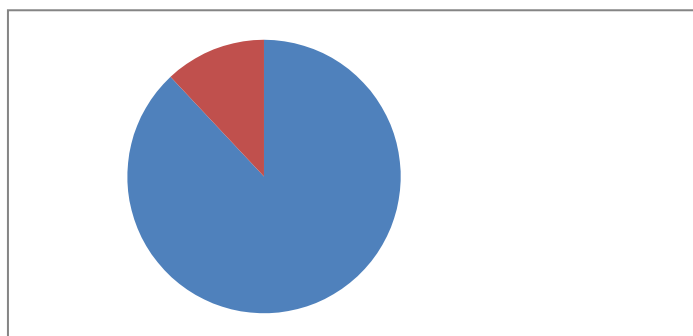


Figure 7 résultats de deuxième exercice obtenus après l'intégration des activités ludiques

Interprétation des résultats de l'exercice N°2 après l'intégration des activités ludiques

D'après le tableau ci-dessus, nous constatons que 88% sont justes et 12% des réponses étaient fausses

L'intégration du jeu des enveloppes a permis d'évaluer les connaissances des élèves, démontrant ainsi l'importance des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage. De plus, cette activité ludique a favorisé la mémorisation d'un grand nombre de verbes et de noms d'actions, ainsi que l'établissement de liens avec les connaissances antérieures.

Les résultats présentés dans le tableau indiquent un taux très élevé de réponses correctes chez les apprenants de la classe 2AM3. En considérant ces différents points, il est clair que le jeu a le pouvoir de créer une nette distinction entre avant et après l'intégration des activités ludiques. En conclusion, ces résultats démontrent que l'utilisation d'activités ludiques telles que le jeu des enveloppes peut être bénéfique pour l'apprentissage des élèves. Cela permet non seulement d'évaluer leurs connaissances, mais aussi de favoriser la mémorisation et l'engagement cognitif.

6. Discussion des résultats

Les résultats obtenus à notre expérimentation indiquent qu'une majorité des apprenants ont réussi à appliquer correctement la règle de transformation des verbes en noms en ajoutant le suffixe "-ation". Cependant, près de la moitié des apprenants ont rencontré des difficultés dans l'application précise de cette règle, malgré une compréhension générale du concept. Les raisons de ces difficultés peuvent inclure une compréhension incomplète de la règle grammaticale, un manque de pratique ou des confusions avec d'autres règles de formation des mots.

L'intégration du jeu des enveloppes a été bénéfique dans l'évaluation des connaissances des élèves et a démontré l'importance des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage. De plus, cette activité ludique a favorisé la mémorisation des verbes et noms d'actions, ainsi que l'établissement de liens avec les connaissances antérieures des apprenants.

Les activités ludiques pratiquées en classe de 2ème année moyenne ont montré un impact positif sur la motivation des élèves et ont créé un climat détendu et plaisant. Les élèves ont exprimé leur préférence pour l'intégration d'éléments ludiques dans le processus d'assimilation du cours, suggérant que ces activités peuvent être bénéfiques pour leur engagement et leur apprentissage.

Alors, ces analyses soulignent l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage, en particulier pour renforcer la compréhension et l'application précise des règles grammaticales. L'intégration de jeux et d'activités ludiques peut favoriser la

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

motivation des apprenants, leur permettre de mémoriser efficacement les concepts et faciliter la communication et l'interaction entre les élèves.

Conclusion

L'interprétation et l'analyse des résultats de cette expérimentation nous ont conduit à des conclusions essentielles. Tout d'abord, il est clair que le ludique a un impact positif à la fois sur les apprenants et les enseignants. Les activités ludiques créent un climat propice à l'apprentissage, où les apprenants se sentent à l'aise et prennent du plaisir à acquérir de nouvelles compétences linguistiques. De plus, ces activités ludiques facilitent l'acquisition et la mémorisation des nouveaux concepts.

Une autre constatation importante est que l'introduction d'activités ludiques peut résoudre le problème de manque de motivation chez les élèves pendant les cours de FLE. En rendant l'apprentissage plus engageant et divertissant, les apprenants sont plus motivés à participer activement et à s'investir dans leur apprentissage de la langue.

En se basant sur les résultats obtenus grâce à notre enquête et à l'expérimentation, nous pouvons confirmer nos hypothèses initiales concernant l'efficacité et l'utilité de l'intégration du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Ces conclusions renforcent l'idée que l'utilisation d'activités ludiques peut être bénéfique pour les apprenants en favorisant leur motivation, leur engagement et leur acquisition des compétences linguistiques.

Cependant, il est important de souligner que ces résultats sont spécifiques à notre expérimentation et à notre contexte. Il serait intéressant de mener d'autres études pour confirmer ces observations dans d'autres environnements d'apprentissage et avec différents groupes d'apprenants.

Conclusion générale

Conclusion générale

Cette étude vise à mettre en évidence l'importance cruciale de l'intégration d'activités et de tâches spécifiques pour faciliter l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE.

En classe de français, l'étude du vocabulaire ne se limite pas seulement à considérer les mots comme des unités distinctes (simples, dérivés ou composés). Les nouvelles méthodes d'enseignement adoptées par les formateurs visent à responsabiliser les apprenants, à encourager leur créativité et à stimuler leurs compétences afin qu'ils participent activement à la conception du cours.

Lorsque les apprenants cherchent par eux-mêmes des solutions pour résoudre les problèmes et les situations qu'ils rencontrent lors de leur apprentissage d'une langue étrangère, ils sont en mesure de le faire de manière autonome et sereine.

Afin d'être efficace, l'utilisation de jeux dans l'apprentissage doit être soigneusement planifiée pour éviter l'ennui ou la frustration et favoriser au mieux les situations de communication. Cependant, malgré ses avantages, le jeu peut parfois représenter une contrainte pour l'enseignant en termes de préparation et de gestion en classe.

Il est donc essentiel que l'enseignant intègre de manière cohérente le jeu dans une séquence d'apprentissage, en veillant à ce qu'il soit en accord avec les objectifs pédagogiques visés. En fin de compte, l'utilisation de la pédagogie du jeu soulève la question de son efficacité et de sa capacité à enrichir le vocabulaire et de motiver les apprenants.

Notre travail de recherche s'est concentré sur la démonstration de l'intérêt d'utiliser des activités ludiques en classe de FLE pour faciliter l'acquisition de nouveaux mots et permettre une maîtrise optimale de la compétence lexicale. Nous avons également constaté que ces activités ludiques permettent de placer l'apprenant au centre de l'apprentissage et favorisent sa motivation tout au long du cours en créant un environnement plaisant.

Au fil de notre étude, nous avons cherché à mettre en évidence comment les activités ludiques peuvent être un outil efficace pour favoriser l'acquisition lexicale chez les apprenants de FLE. Elles offrent non seulement un cadre agréable d'apprentissage, mais elles permettent également de stimuler la participation active des apprenants et d'encourager leur engagement dans le processus d'apprentissage.

Notre travail de recherche a souligné que l'intégration d'activités ludiques en classe de FLE présente de nombreux avantages, notamment en termes d'acquisition lexicale, de centrage sur l'apprenant et de stimulation de la motivation grâce au plaisir que procure leur réalisation.

À la lumière des résultats obtenus à travers notre enquête et notre expérimentation, nous pouvons confirmer nos hypothèses concernant l'efficacité et les avantages de l'intégration du ludique dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE. L'objectif principal de cette étude est de mettre en évidence le potentiel pédagogique du jeu en tant qu'outil appliqué à l'enseignement et à l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.

Conclusion générale

Il devient donc essentiel de diversifier les approches pédagogiques en utilisant d'autres supports afin de développer les compétences des élèves. Nous recommandons vivement d'incorporer davantage le jeu dans l'enseignement à l'avenir. Les enseignants sont encouragés à considérer le jeu comme un véritable support didactique plutôt que comme un simple concept théorique. De plus, cette approche nécessite un certain degré de recherche et de perfectionnement pour être mise en œuvre de manière optimale

Bibliographie

OUVRAGES

1. Bailly, Danielle. (2002). Les mots de la didactique des langues. Paris: Ophrys.
2. Bouchard, Les ré. (1992). Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères. Grenoble: LIDLEM..
3. Cuq, J.P. &Gruca, I. (2005). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris: PUG.
4. Cuq, J.P. &Gruca, I. (2005). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris: PUG. .
5. Gaffiot, F. (2001). Le Gaffiot de Poche, Dictionnaire Latin-Français. Paris: Hachette-livre.
6. Grimaidi, E. (2018). Enseigner le vocabulaire au cycle 3. .
7. Guillemain bernard ordre DE GRANDMONT N (.1989p 90) .
8. L'appropriation du vocabulaire chez les apprenants du collège entre programme officiel et programme scolaire." 2019.
9. Nation, P. (2001). Apprendre le vocabulaire en langue étrangère.
10. Picoche, Jacqueline. (Novembre 2011). Linguiste, docteur es lettres, professeur honoraire à l'Université d'Amiens.
11. -Scriviner .J : 2005 : l'enseignement et l'apprentissage en éducation macmillan.
12. Scriviner, J. (2005). L'enseignement et l'apprentissage en éducation. Macmillan.

Articles

1. Abou leyla jordan. (Les activités ludiques au service de l'enseignement/apprentissage du français).. 2019
2. Germain, C. (1993). Évolution de l'enseignement des langues : 5000 ans d'histoire. Paris: CLE International.
3. Grandmont, N. (1997). La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Bruxelles: Université De Boeck, Édition.
4. Le ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage en classe de langue. Effectiveness of Play as a Teaching Strategy in language learning/teaching.(2015-)
5. Picoche, Jacqueline. (1992). Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire. Paris: Nathan Université. .
6. Silva, H. (2008). Le jeu en classe de langue. Paris: CLE International

Mémoires

Bibliographie

1. GUETTOUCHE Sarah TOLBA Fatma Zohra,)2017-2018. Enseigner le vocabulaire par le biais des activités ludiques, quels bénéfices pour les élèves ? Cas des élèves de 1ère année moyenne.
2. hadnana romaissa. (2020 2021). (Auteur non spécifié). (année scolaire 2020/2021). Les activités ludiques dans l'enseignement du FLE cas des apprenants de la 2ème année moyenne à El-Alia : Biskra.
3. HAMZA Nariman. (année universitaire 2021-2022). L'apprentissage du lexique par des activités ludiques : 1AS.
4. Ingebretsen A. (année non spécifiée). L'apprentissage du vocabulaire et le rôle de stratégies. Mémoire de master, Université d'Oslo, 173 pages.
5. PLUIES J-L. (septembre 2000). Tic et apprentissage. Mémoire de DEA, p. 24.
6. Redhouane KERROUZI. (2015). Université Hassiba Benbouali de Chlef (Algérie), 2020 23.

Documents pédagogiques

1. La fiche pédagogique
2. Le manuel scolaire de 2 année moyenne (hamid tagumout inspecteur de l'enseignement moyenne , ammar cerbah ,anissa madegh inspectrice de l'enseignement moyenne)

Dictionnaire

1. CUQ J-P, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003..
2. Gaffiot, F. (2001). Dictionnaire latin français. Hachette.
3. Le dictionnaire Le nouveau Petit Robert, Paris,1993.

Résumés

Le résumé

L'objectif de ce mémoire est de mettre en évidence l'utilité des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère, en particulier dans l'apprentissage et l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants de cycle moyen.

Tout au long de cette recherche, nous avons cherché à démontrer que l'utilisation d'activités ludiques en classe de FLE est extrêmement bénéfique pour enrichir le lexique des élèves en première année du cycle moyen. Nous avons également constaté que ces activités suscitent chez les apprenants le désir d'apprendre et de s'approprier de nouveaux mots en associant le plaisir à l'apprentissage. En conclusion de ce travail, nous sommes parvenus à confirmer que l'utilisation d'activités ludiques peut jouer un rôle essentiel et indispensable dans l'acquisition du français langue étrangère, en particulier dans l'acquisition du vocabulaire

ملخص

هدف هذا المقال هو تسليط الضوء على فائدة الأنشطة الترفيهية في تعليم وتعلم اللغة الأجنبية، وخاصة في اكتساب المفردات لدى الطلاب في المرحلة المتوسطة. خلال هذا البحث، سعينا لإثبات أن استخدام الأنشطة الترفيهية في صفوف اللغة الفرنسية كلغة أجنبية له فائدة كبيرة في إثراء مفردات الطلاب في السنة الأولى من المرحلة المتوسطة. لاحظنا أيضاً أن هذه الأنشطة تثير رغبة المتعلمين في التعلم وامتلاك كلمات جديدة عن طريق ربط المتعة بعملية التعلم. في الاستنتاج النهائي لهذا العمل، توصلنا إلى أن استخدام الأنشطة الترفيهية يمكن أن يلعب دوراً أساسياً وضرورياً في اكتساب اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، وخاصة في اكتساب المفردات

Abstract:

The objective of this dissertation is to highlight the usefulness of playful activities in the teaching and learning of a foreign language, in particular in the learning and acquisition of vocabulary among learners in the middle cycle. Throughout this research, we have sought to demonstrate that the use of playful activities in the FLE class is extremely beneficial for enriching the lexicon of pupils in the first year of the middle cycle. We have also found that these activities arouse in learners the desire to learn and appropriate new words by associating fun with learning. In conclusion of this work, we managed to confirm that the use of playful activities can play an essential and indispensable role in the acquisition of French as a foreign language, in particular in the acquisition of vocabulary.

Annexes

Déroulement du cours

I-Mise en situation :

- Quelle est la nature grammaticale des mots suivants : tremblement, installer, invention, préparer.

Fixation du support :

La légende dit qu'autrefois le Sultan de Tlemcen ordonna l'emprisonnement de tout ce qui se permettait l'intervention dans les affaires de son royaume. Sidi Belabbes refusa l'application de cette loi qui pourrait faire du chantage à tous les habitants de la colline.

La légende de Sidi Belabbes, légendes algériennes.

II-Phase orale : Observation :

Lecture magistrale du support :

- Que représente cet énoncé ?
- Quel en est la source ?
- Qu'ordonne le Sultan de Tlemcen ?
- Sidi Belabbes accepte-t-il cette décision ?

III-Phase d'analyse : Exploitation du texte :

Observe les mots soulignés.

- Quelle est leur nature grammaticale ? Ce sont des noms.
- Comment les a-t-on formés ? à base d'un verbe.
- Qu'a-t-on donc fait à ces verbes ? On les a transformés en noms/nominalisés.
- Qu'appelle-t-on donc cette transformation ? La nominalisation.
- Nominalise les verbes suivants : régler, jumeler, coupler.

Emprisonner — emprisonn + ement — emprisonnement

Appliquer — applique + ation — application

Régler — régl + age — réglage

Verbe radical + suffixe nom
base

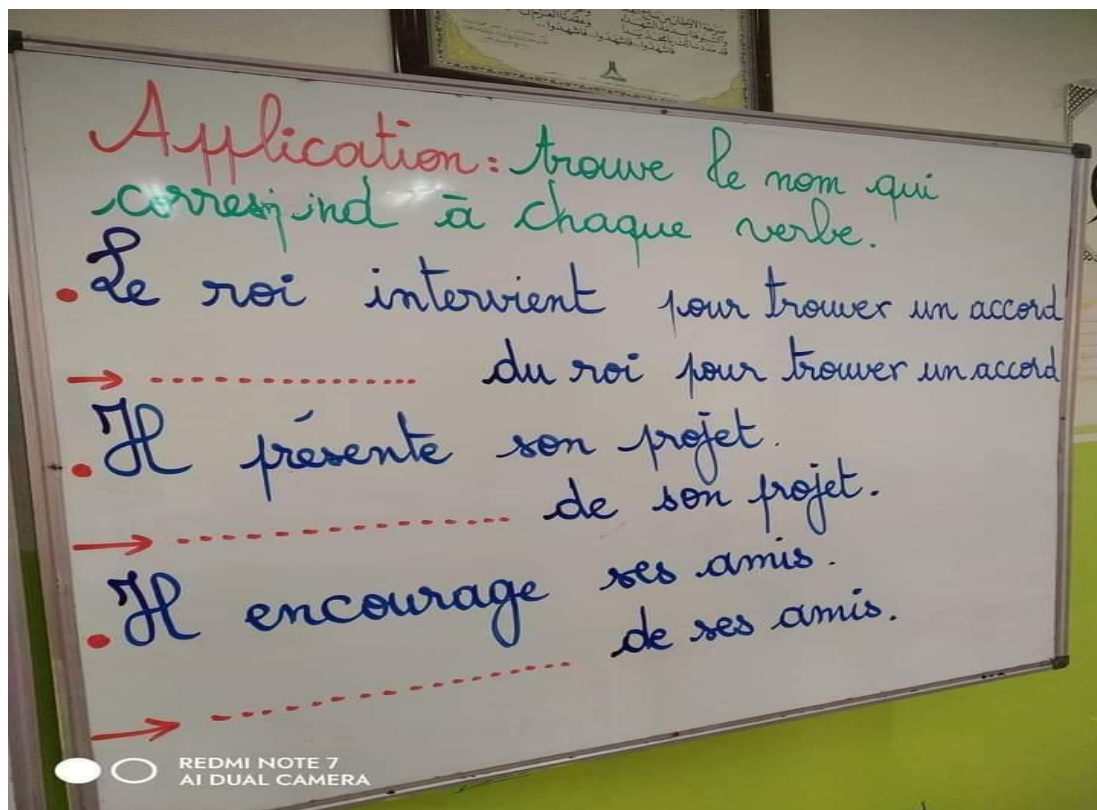
IV-Phase écrite :

Consolidation orale :

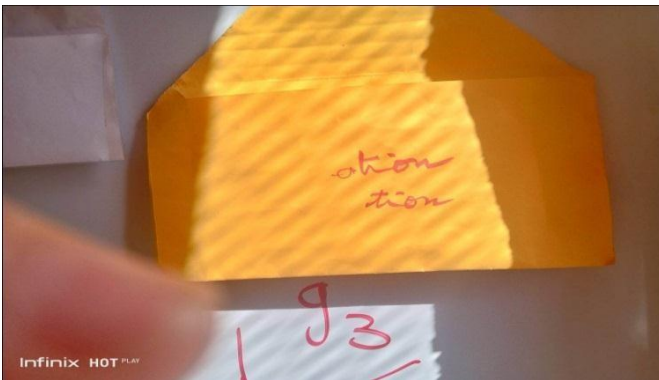
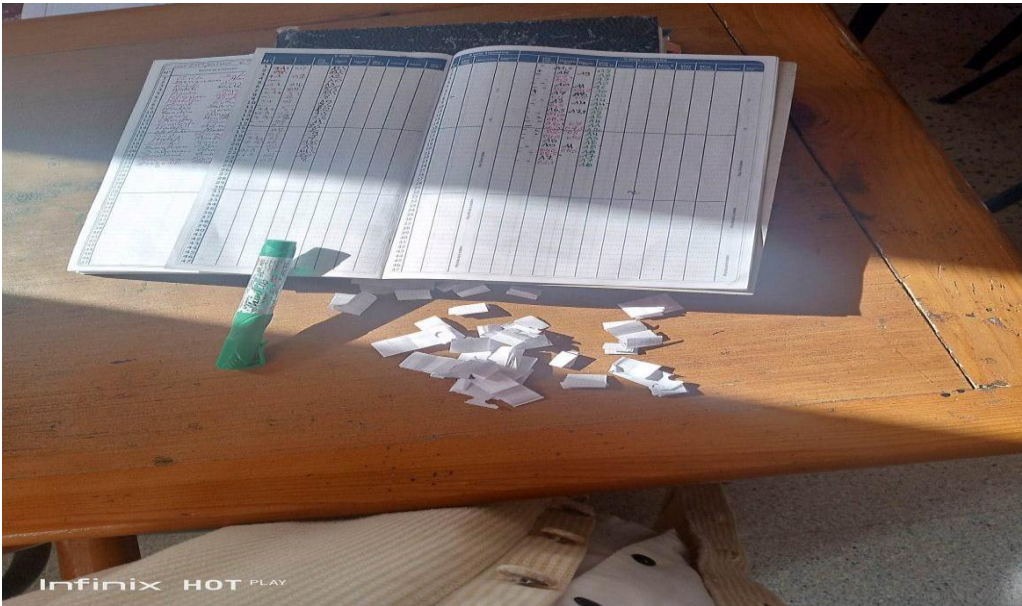
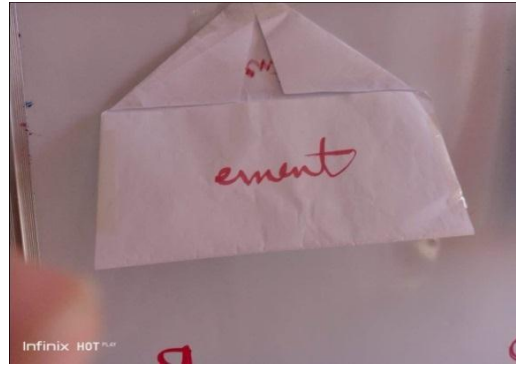
🗨️ **Donnez un titre (sous forme nominale) aux informations suivantes :**

Exemple : On a créé une société de protection des animaux

- Création d'une société de protection des animaux.
- ⬇ On a changé le montant des cotisations.
- ⬇ On a arrêté les voleurs à Rome.
- ⬇ Ils ont installé un nouveau matériel.
- ⬇ Elle a fabriqué de nouvelles chaussettes.
- ⬇ On a remplacé cette baignoire par une douche.



Annexe



groupe 04

Exercice 01: Forme des noms à partir des verbes suivants :

- Préoccuper → Le préoccupant
- Déménager → Le déménagement
- Bavarder → Le balayement / age
- Déplacer → ?
- Désigner → ?
- Réaliser → La réalisation
- Formuler → Le formulage / ation

Exercice 02 - Complète les définitions pour former des noms d'action :

- L'action de fabriquer est la fabrication
- L'action d'arroser est l'arrosage / age
- L'action d'opérer est l'opérage / ation
- L'action de changer est le changement
- L'action de balayer est le balayage / age
- L'action de déménager est le déménagement.

Groupe 03

Exercice 01 : Forme des noms à partir des verbes suivants :

- Préoccuper → préoccupation
- Déménager → déménagement
- Déplacer → déplacement
- Bavarder → bavardage
- Dousser →
- Réaliser → réalisation
- Formuler → formulation

Exercice 02 : Complète les définitions pour former des noms d'action.

- L'action de fabriquer est la fabrication
- L'action d'arroser est l'arrosage
- L'action d'opérer est l'opération
- L'action de balayer est le balayage
- L'action de déménager est le déménagement

groupe 02

Exercice 01, Forme des noms à partir des verbes suivants.

- Préoccuper → La préoccupation
- Déménager → Le déménagement
- Déplacer → /
- Bavarder → Le bavardage
- Dousser → /
- Réaliser → réalisation / réalisation
- Formuler → la formulation

Exercice 02, Complète la définition pour former des noms d'action :

- L'action de fabriquer est la fabrication
- L'action d'arranger est l'arrangement
- L'action d'opérer est l'opération
- L'action de changer est le changement
- L'action de balayer est le balayage
- L'action de déménager est le déménagement