

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE DE ABBES LAGHROUR –KHENCHELA -



Faculté : Lettres et Langues
Département : Littérature et Langue Française
Spécialité : Didactique de langue étrangère

Le jeu ludique (mots croisés) au service de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire

(Cas de la 2^{ème} AM, CEM AICHAOUI -Bouhmama).

Mémoire présenté au département de Littérature et Langue Française

En vue de l'obtention du diplôme de Master

Réalisé par :

Hanou Aya

Sous la direction de :

M^{me}: NASRAOUI Fatma

Membres de jury :

Président (e):

Hafsaoui Warda

Rapporteur:

M^{me} : NASRAOUI Fatma

Examinatrice :

Kadri Hadda

Année Universitaire : 2021/2022

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE DE ABBES LAGHROUR –KHENCHELA-



Faculté : Lettres et Langues
Département : Littérature et Langue Française
Spécialité : Didactique de langue étrangère

Le jeu ludique (mots croisés) au service de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire

(Cas de la 2^{ème} AM, CEM AICHAOUI -Bouhmama).

Mémoire présenté au département de Littérature et Langue Française
En vue de l'obtention du diplôme de Master

Réalisé par :

Hanou Aya

Sous la direction de :

M^{me} : NASRAOUI Fatma

Année Universitaire : 2021/2022

Remerciements

*Nous tenons à remercier **Dieu** premièrement qui nous a donné ces bénédictions innombrables santé, Courage, patience, espoir, soutien.... et grâce à toi Allah nous avons pu finir notre parcours académique.*

Nous souhaitons adresser nos remerciements les plus sincères aux personnes qui nous ont apporté leur aide et qui ont contribué à l'élaboration de ce mémoire ainsi qu'à la réussite de cette année universitaire.

*Je tiens tout particulièrement à remercier mon encadrante à **MmeNASRAOUI FATMA**, qui nous a honoré par sa direction, ses orientations, pour son aide et ses conseils précieux. Elle était toujours à l'écoute et très disponible tout au long de la réalisation de ce mémoire.*

*Mes vifs remerciement s'adressent également à l'enseignante **BAALISabah** qui nous a aidé dans sa classe ainsi qu'au CEM **Aichaoui Bouzide** en la personne de son directeur **MADISABTI**.*

Nous remercions tous les enseignants du département de français pour la formation qu'ils nous allouée durant les cinq ans universitaires.

Dédicace

*Avec l'aide de **DIEU**, j'ai pu réaliser ce modeste travail, que je dédie à :*

*À mon très cher papa **KAMEL**, qui a toujours garni mes chemins avec force et lumière ;*

*À ma très chère tendre maman **Leila**, qui jusqu'à ce jour me soutien*

Je ne pourrais jamais assez exprimer mon amour et mon respect absolu.

*Que **DIEU** te garde et te protège pour ceux qui t'aiment ;*

*Que **DIEU** me donne la force pour que je puisse leur rendre la moindre de leur faveurs.*

*A mes chères sœurs : **FADEWA, DOUAA, GHOUFRANE.***

*A mon chère frère : **Mohamed Amine***

*A mon chère oncle : **FARES** pour son encouragement permanent, et son soutien moral.*

*A ma sœur de mon âme Mon compagnon « **MANEL** ».*

À tous mes collègues, chacun par son nom

Résumé :

Le choix de notre recherche s'est porté sur l'enseignement /apprentissage du français en général et celui du vocabulaire via le jeu en particulier. Nous voulons montrer l'utilité des mots croisés (jeu ludique) dans l'apprentissage du vocabulaire. Nous tentons également de montrer l'effet de ce support sur la motivation des apprenants de la 2^{ème} AM.

Pour atteindre ces objectifs, nous avons commencé notre travail par une partie théorique pour pouvoir cerner les notions de base, à savoir : le vocabulaire, la motivation, les activités ludiques, les stratégies d'apprentissage. Dans la partie pratique, nous avons opté pour la méthode expérimentale, qui a été consolidée par un questionnaire destiné aux apprenants de ce cycle, dans le but de confirmer ou infirmer notre hypothèse de départ.

Au regard de toutes les données recueillies et les analyses faites, nous dirons que les mots croisés, à l'instar de toutes les activités, est un support très efficace qui pourrait motiver tous les apprenants à apprendre le vocabulaire en s'amusant. Bref, les enseignants doivent oser dépasser le choix des supports ordinaires.

Mots clés : enseignement/apprentissage, vocabulaire, activité ludique (mots croisés), motivation.

ملخص

تهدف هذه المذكرة إلى إظهار الفائدة التي تبرزها النشاطات اللغوية (الكلمات المتقاطعة) في تعليم وتعلم لغة أجنبية خاصة في تعلم و اكتساب مفردات جديدة لهذه اللغة لدى متعلمي السنة الثانية متوسط.

من خلال هذا البحث حاولنا إثبات إن الاستعانة و الرجوع إلى النشاطات اللغوية (الكلمات المتقاطعة) في قسم الفرنسية اللغة الأجنبية يساعد كثيرا في إثراء المعجم اللغوي لمتعلمي السنة الثانية متوسط مطورا بذلك رغبتهم في تعلم واكتساب كلمات جديدة بكل سرورة في الأخير توصلنا إلى القول بأنه يمكن للنشاط اللغوي (الكلمات المتقاطعة) أن يصبح عاملا أساسيا و ضروريا في اكتساب اللغة الفرنسية الأجنبية لا سيما المفردات اللغوية منها

***INTRODUCTION
GÉNÉRALE***

Introduction générale :

Le langage est un phénomène de culture servant à communiquer. Chaque pays a son propre langage, sa propre culture et son propre mouvement de pensée. En Algérie, la langue française représente une partie de notre histoire avec les français.

La maîtrise de la langue est indispensable pour s'intégrer dans un groupe social donné. Elle nous permet de parler avec les autres personnes, de créer et de renforcer des liens amicaux. En fait, le vocabulaire est, sans doute, la clé de l'enseignement/apprentissage du FLE. Quand on commence à apprendre une langue, on en apprend d'abord quelques mots. J.C. Cuq (2004 : 61) déclare que : « *l'entrée par le vocabulaire est un penchant naturel à tout apprenant de langue étrangère car le vocabulaire est pour l'apprenant le canal le plus direct qu'il le relie à son système conceptuel* ».

L'acquisition du vocabulaire est un élément nécessaire dans l'apprentissage d'une langue Selon Martin J-C (2013: 145) : « *le mot est le support de l'idée est sans mot, point l'idée. Pour on connaît de mots plus on peut émettre d'idées, connaître une langue, c'est avoir à sa disposition un très grand nombre de possibilités de dire la même chose – c'est aussi interpréter le monde avec de plus en plus de précision en sachant choisir le terme juste* ». À partir de cela, nous comprenons que pour un bon apprentissage de la langue l'apprenant doit commencer par l'un de ses points basiques qui est le vocabulaire car une langue est un ensemble de mots composant aussi un vocabulaire qui permet de produire des paroles dans une situation de communication.

Au cycle moyen, les apprenants vivent une situation délicate surtout quand il s'agit de l'apprentissage de la langue française. Ils rencontrent des difficultés concernant l'acquisition du vocabulaire ce qui pose des problèmes d'apprentissage à d'autres niveaux (l'oral et l'écrit) et par conséquent il devient démotivé et il perd l'envie d'apprendre. En effet, cette situation exige de l'enseignant une grande responsabilité et un engagement sacré. Bref, il doit adopter les stratégies les plus adéquates au niveau de ses apprenants.

La motivation en milieu scolaire est un champ d'étude qui repose sur de nombreuses variables internes à l'apprenant (son psychisme, sa physiologie, ...etc.). De ce fait, on se trouve obligé de motiver ses apprenants afin de réussir un apprentissage précis. Elle est définie par William Burden (1997, p120) comme : « *un état d'excitation cognitif et émotionnel, ce qui conduit à une décision consciente, d'agir et qui donne lieu à une période durable d'effort intellectuel ou physique pour atteindre un objectif précédent* ».

À cet égard le jeu est l'un des moyens les plus efficaces pour permettre aux enfants d'acquérir les connaissances et les compétences essentielles. Il occupe une place très importante dans l'éducation de l'enfant et dans la création d'un contexte qui lui est favorable. Comme l'explique Weiss (1983) : *«ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris »*.

Notre travail de recherche s'inscrit dans le domaine de la pédagogie par le jeu en général et celui de l'apprentissage du vocabulaire à travers le ludique en particulier.

Le choix de ce thème ne relève pas du hasard. Nous l'avons choisi pour plusieurs raisons, à savoir :

- Pendant la séance d'observation, que nous avons faite dans la classe de la 2ème AM, nous avons constaté que la majorité des apprenants ont des difficultés à apprendre et à mémoriser de nouveaux mots afin de construire leur bagage linguistique.

- Le jeu éducatif et les activités ludiques ont montré leur efficacité dans l'enseignement/apprentissage du FLE en général.

- Nous avons choisi les mots croisés, que nous trouvons généralement dans les journaux, parce qu'ils représentent un moyen de divertissement par excellence.

Ce présent travail se focalise sur l'apprenant et sa motivation lors de l'apprentissage du vocabulaire. Dans le but de montrer l'efficacité des activités ludiques (mots croisés) dans le développement des compétences lexicales des apprenants et pour procéder et éclairer cet intitulé de recherche nous formulons les questions de recherche suivantes :

- Dans quelle mesure le choix d'un support inhabituel pourrait-il développer chez les apprenants la capacité d'apprendre et de mémoriser de nouveaux mots?

- Quel est l'apport des mots croisés dans la motivation des apprenants du cycle moyen?

Afin de répondre à ces questions, nous émettons les hypothèses suivantes :

- L'intégration des activités ludiques en classe de FLE a connu beaucoup de succès et nous supposons que le recours à des supports très peu présents dans les programmes scolaires pourrait aider améliorer leur compétence lexicale.

- Grâce à leur aspect divertissant et attrayant, les mots croisés pourraient donner l'envie d'apprendre le vocabulaire à tous les apprenants, y compris ceux en difficulté.

Tout au long de ce mémoire, nous nous étions fixée pour objectifs de mettre la lumière sur l'importance du jeu éducatif dans la motivation des apprenants, notamment ceux en grande difficulté. Nous voulions aussi tester l'efficacité d'un nouveau jeu (mots croisés), un jeu connu par son aspect divertissant, dans l'apprentissage d'un nouveau vocabulaire.

Notre étude s'articule autour de quatre chapitres : deux théorique et deux pratiques. Le premier chapitre théorique est consacré à la définition de la motivation, ses types, les types de communication en classe de FLE et les caractéristiques du jeu.

Quant au deuxième chapitre, il va porter sur la définition du vocabulaire, du lexique, la différence entre les deux et les stratégies d'apprentissage du vocabulaire de FLE.

Le premier chapitre pratique, sera réservé à la présentation de l'expérimentation : l'échantillon ciblé, le corpus recueilli ainsi que à l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus. Nous avons opté pour l'enquête sur le terrain car elle nous permet d'avoir les résultats les plus fiables possibles.

Dans le deuxième chapitre pratique, nous avons opté pour un questionnaire afin de renforcer les résultats de l'expérimentation. Nous concluons par une synthèse des principaux résultats.

Nous espérons que ce mémoire va attirer l'attention des enseignants sur le fait qu'ils peuvent oser et choisir d'autres supports inhabituels, mais qui pourraient augmenter la motivation des apprenants pour apprendre le vocabulaire en s'amusant.

CHAPITRE I

L'apprentissage du FLE entre la pédagogie du jeu et la motivation

Introduction :

Aujourd'hui, on demande beaucoup à nos élèves. On demande qu'ils soient motivés à venir à l'école, motivés à écouter les leçons, motivés à faire leurs exercices, motivés à apprendre la langue étrangère.

Dans cette optique, nous allons essayer dans ce chapitre d'éclairer quelques mots clés. Dans un premier temps, nous allons définir l'apprentissage, l'activité ludique, la motivation, puis nous déterminerons la motivation scolaire et ses types. Ensuite, nous mettrons le doigt sur les types de communication dans la classe de LE, pour bien s'appuyer sur le rôle des activités ludiques. À la fin, nous montrerons la différence entre la motivation et la démotivation scolaire, puis nous présenterons les caractéristiques du jeu de l'enfant.

I-1-Qu'est ce que l'apprentissage :

L'apprentissage est avant tout la relation d'un élève avec un objectif d'apprentissage à atteindre qui doit se vivre dans un bon contexte relationnel, pour établir des liens significatifs entre l'enseignant et l'élève. (Germain Duclos, 2016).

Donc l'apprentissage est un processus qui permet à la personne de percevoir des objets ,d'interagir avec eux et de les intégrer avec ses dimensions sociales ,cognitives et affectives afin de transformer, créer ou faire évoluer sa structure cognitive .Les objets de l'apprentissage sont les informations , les savoirs ,les habilités , les attitudes et les valeurs.

Beillerot 1989, DELEVAY 1992, Vienneau 2011 et d'autres, définissent l'apprentissage dans leur livre comme ceci :

BEILLEROT 1998 le définit comme suit « *l'apprentissage est un processus qui permet à l'apprenant de créer des savoirs pour pouvoir penser et agir* » c'est-à-dire c'est un processus qui permet à celui qui apprend de créer à l'intérieur de lui-même des savoirs pour penser et agir. Pour DELEVAY (1992), « *l'apprentissage est quelque peu différent .en ce sens l'apprentissage désigne un8 processus qui permet à l'individu de transformer psychiquement* ». En d'autres termes c'est une transformation qui s'effectue lorsque celui qui apprend entre en contact avec des objets de son extérieur.

Le didacticien Vienneau (2005), explique que : « *l'apprentissage comme un processus interne, interactif, commutatif et multidirectionnel par lequel l'apprenant construit activement ses savoirs* ».

Aujourd'hui l'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès son jeune âge l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité ... etc.

1-1-1-Qu'est ce qu'une activité ludique /un jeu :

Le terme ludique renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « jeu » : « *qui relève jeu : l'activité ludique des enfants* ».

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

Le dictionnaire de la didactique du français de J.P Cuq définit le ludique comme : « *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidé par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre les apprenants (collectivité d'informations, problème à résoudre, compétition créativité, prise de décision, etc.). Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.* ».

Pour Jean Pierre Cuq (2003 :160)) dans le dictionnaire du français langues étrangères a définit l'activité ludique comme se suit : « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratique par le plaisir qu'elle procure* »

Donc le jeu ludique est une activité physique libre et gratuite qui rend le cerveau pure et actif, qui a un effet significatif, remarquable et important sur l'encouragement et la motivation de l'apprenant. L'utilisation de cette dernière devient une nécessité au collègue. Ce dernier inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement / Apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer.

Le jeu et l'activité ludique font partie intégrante de l'univers de l'enfant et c'est pour cette raison qu'ils sont une source de motivation puissante. Dans ce qui suit, nous allons définir la motivation.

1-1-2-Qu'est-ce que la motivation :

La motivation scolaire est un élément, un facteur qui détermine l'action d'une personne afin d'arriver à un objectif, réaliser un désir ou encore une activité donnée. Elle se présente comme une solution qui rend le désir d'apprendre.

La motivation vient du Latin, le mot signifie « movère » c'est-à-dire : déplacer . Les définitions des deux dictionnaires « Larousse et Robert » se complètent.

« Ce qui motive, explique, justifie une action quelconque ; causes : la motivation du refus doit être explicite »

« Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir »

« L'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement »

Pour Rolland Viau (1994 : 07) :

« La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but».

À travers ces définitions, on comprend que la motivation est un ensemble d'actions qui pousse l'individu à faire quelque chose (un but).. Autrement dit, la motivation est une vraie clé de réussite et c'est un élément essentiel de l'acquisition du savoir faire.

Selon la recherche conçue et réalisée par Dr ABDELMADJID BENKADA NADOOR (2018) sur sa chaîne You tube ajoute que : *« La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à préserver dans son accomplissement afin d'atteindre un but. »*

1-1-3- Les élèves sont motivés s'ils se sentent capables de réaliser la tâche :

Dr ABDELMADJID BENKADA ajoute dans son travail que Les élèves qui estiment avoir les qualités nécessaires pour réaliser la tâche demandée vont se lancer plus facilement dans l'activité, vont persévérer et ne pas craindre la difficulté. Des études ont montré que la perception des élèves de leur niveau diminue au fur et à mesure de la scolarité. Il peut donc être utile d'aider l'enfant à évaluer ses forces et faiblesses. Les classements, les notes qui permettent essentiellement de se comparer entre pairs ne permettent pas cette auto-évaluation.

Actions possibles pour l'enseignant :

- Éviter les notes et les classements.
- Donner à l'élève des moyens de connaître ses forces et faiblesses.

- L'aider à percevoir les sollicitations d'une tâche vis-à-vis de ces forces et faiblesses.
- Encourager l'autonomie.
- Donner des exemples réels ou symboliques de dépassement de soi.

D'après ces définitions qui se basent sur la motivation de l'apprenant, comment rendre l'élève actif en classe et comment préparer l'élève à aimer et à goûter le savoir enseigné.

La motivation en milieu scolaire est un champ d'étude plutôt vaste qui repose sur de nombreuses variables internes aux élèves (son psychisme, sa physiologie, ...etc.). De ce fait nous nous trouvons obligés de motiver nos apprenants afin de réussir un apprentissage précis, mais quels sont les types de la motivation?

I-2-Types de motivation scolaire :

DECI et RAYAN distinguent trois principaux types de motivation citée par SAYAH Zineb (2019 -2020 : 19) :

I-2-1 La motivation intrinsèque :

La motivation est dite intrinsèque lorsque l'individu s'engage de façon volontaire et spontanée dans une activité en raison de l'intérêt et du plaisir qu'il trouve à effectuer celle-ci, sans aucune récompense externe. Par exemple, un élève qui s'engage dans la résolution de problèmes parce qu'il aime les mathématiques fait preuve de motivation intrinsèque, considérée comme le plus haut niveau d'autodétermination.

I-2-2- La motivation extrinsèque :

La motivation extrinsèque, quant à elle, renvoie à la pratique d'une activité effectuée non en raison du plaisir qu'elle procure, mais pour des raisons souvent externes ou des motifs instrumentaux (ex : punition, récompense, pression sociale, obtention de l'approbation d'une tierce personne). La motivation extrinsèque se divise en quatre sous- catégories :

- La régulation externe,
- La régulation introjecté ;
- La régulation identifiée ;
- La régulation intégrée.

I-2-3- l'amotivation :

DECI et RAYAN (2002) la définissent comme l'absence de motivation. Elle constitue le niveau le plus bas d'autodétermination. Les élèves qui font preuve d'amotivation s'engagent dans les activités sans trop connaître la raison de leur implication et sans trop savoir ce que celle-ci leur apporte en retour.

motivation scolaire se présente comme une solution par l'enseignant qui rend le désir d'apprendre aussi pour pouvoir communiquer. La communication en classe de Langue est un contexte d'apprentissage mis en place par l'enseignant pour favoriser l'utilisation, par les élèves de la langue étrangère à travers des échanges, essentiellement entre pairs.

Pour permettre aux apprenants de apprendre le français langue étrangère, l'enseignant fait recours à plusieurs moyens. Parmi ces moyens, nous trouvons le jeu éducatif.

- Le jeu et son impotence sur l'apprentissage :

Selon une publication de l'UNICEF (2018), les éducateurs sont entrain de repenser la manière d'enseigner aux jeunes enfants afin de mettre à profit leur énorme potentiel d'apprentissage. **Le jeu est l'un des moyens les plus efficaces pour permettre aux enfants d'acquérir les connaissances et les compétences essentielles.** C'est pourquoi les possibilités de jeu et les environnements favorisant le jeu, la découverte et l'apprentissage pratique sont au cœur des programmes d'éducation préscolaire qui fonctionnent. La section suivante explique ce que recouvrent le jeu et l'apprentissage fondé sur le jeu, et donne des exemples des nombreuses façons qui permettent aux enfants d'apprendre en jouant.

I-3- Le jeu prend des formes multiples :

Chacun sait reconnaître un « jeu » lorsqu'il en voit un - dans la rue, les villages, les cours de récréation, les salles de classe. Tous les individus, quelles que soient leur culture, leur situation économique ou leur communauté, jouent dès leur plus jeune âge (ibid.). Pourtant, la notion de jeu peut se révéler difficile à cerner. Chercheurs et théoriciens s'entendent néanmoins sur les principaux éléments qui caractérisent les expériences ludiques, à savoir :

L'un des aspects importants du jeu réside dans le fait qu'il donne aux enfants la capacité d'agir sur leur expérience de la maîtrise. Cette faculté d'action fait référence à la capacité des enfants, lorsqu'ils jouent à prendre des initiatives, à décider par eux-mêmes et à faire leurs propres choix. Au fond, le jeu doit donner aux enfants un certain pouvoir d'action, d'une part en leur permettant de s'approprier leurs expériences et d'y jouer un rôle actif, et d'autre part en faisant

confiance à leur capacité à se montrer autonomes et acteurs de leur parcours ludique d'apprentissage.

I-3-1- Le jeu a du sens :

Les enfants jouent pour donner du sens au monde qui les entoure, et pour trouver une signification à ce qu'ils vivent en le reliant à ce qu'ils connaissent déjà. À travers le jeu, les enfants expriment et élargissent la compréhension de leurs expériences.

I-3-2- Le jeu est joyeux :

Observer des enfants – ou des adultes - en train de jouer ; souvent, ils rient ou sourient. Bien sûr, le jeu peut être source de frustrations et de contraintes (Qui commence ? pourquoi je n'arrive pas à faire tenir ce bloc de construction ?), mais le sentiment général qui domine est celui de joie, de motivation, d'excitation et de plaisir.

I-3-3- Le jeu implique une participation active :

Si vous regardez des enfants en train de jouer, vous constatez qu'ils sont généralement très impliqués dans ce qu'ils font, souvent aussi bien physiquement que mentalement et verbalement.

I-3-4- Le jeu est un processus itératif :

Le jeu et l'apprentissage ne sont pas statiques. Les enfants jouent pour mettre en pratique des compétences, expérimenter des possibilités, réviser des hypothèses et se confronter à de nouveaux défis, ce qui leur permet d'approfondir leurs connaissances.

I-3-5- Le jeu implique une interaction sociale :

Le jeu permet aux enfants de communiquer leurs idées et de comprendre les autres grâce aux interactions sociales, ouvrant ainsi la voie à une meilleure compréhension d'autrui et à des relations plus solides.

Après avoir présenté brièvement le jeu et ses formes, dans ce qui suit, nous allons parler des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE et leur rôle.

I-6- Le rôle de l'activité ludique en classe de FLE :

I-6-1- Le jeu, aide à acquérir des compétences :

Les jeux permettent de gérer le travail dans la classe hétérogène, ils permettent de réaliser l'équilibre entre « *les bons élèves et les autres* » cité par LABANI NOSSAINBA 2015 /2016 : 29). Le jeu incite l'apprenant à interagir avec les autres, l'élève communique, essaye, se trompe, réessaye

toutes les barrières arrivent à banaliser ses problèmes de langue. Toutes ces barrières entre l'individu et la communication s'établissent dans un esprit de coopération entre un membre de groupe dans un climat de confiance et de sécurité.

I-6-2- Le jeu vecteur de motivation :

La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui « *a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but* » R. Viau (1994, P, 112) cité par TOLBA Fatma Zohra et GUETTOUCHE Sarah (2017 / 2018: 39). Cette définition montre que la motivation scolaire est l'ensemble des déterminants internes et externes qui poussent les élèves à s'engager activement dans le processus d'apprentissage. Autrement dit, la motivation est un ensemble de phénomènes dont répond la simulation à agir pour atteindre un objectif bien déterminé.

Ce support pédagogique on l'intègre dans la classe afin de divertir et amuser les apprenants et leur fait adorer l'apprentissage. L'activité ludique se considère comme une ressource utilisée dans les établissements éducatifs en plusieurs modèles, et pratiquée de différentes démarches, il est utilisé surtout avec les élèves de la 2^{ème} année moyenne, qui ont encore besoin d'amusement pour ne pas s'ennuyer dans cette nouvelle étape. Par ailleurs, afin d'arranger le processus d'apprentissage et même pour évaluer son vrai niveau sans le laisser ressentir, cette activité aide au développement physique, social, culturel, créatif et intellectuel de l'apprenant. Helme, Jourday (2014, P, 64-68) expliquent : « *Le jeu fait partie de nos vies, il nous autorise, pour un temps, à sortir d'ici, maintenant, d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux.... Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle* ».

Pour certaines personnes, les activités ludiques sont des jeux sans aucune valeur. Pour eux, un élève, qui joue en classe, est un apprenant qui aime le bruit et c'est une source de nuisance. Mais aujourd'hui, le jeu est devenu un élément indispensable dans l'enseignement/apprentissage du FLE, parce qu'il expose un grand avantage, où nous voyons souvent l'enseignant consacrer un temps de dix à quinze minutes aux élèves pour jouer entre eux, ou bien il organise lui-même des jeux comme : les jeux d'expérimentation, jeux de rôle, mots croisés,...etc. Nous intégrons tous ces jeux dans l'apprentissage pour atteindre plusieurs objectifs, mais à l'origine notre premier bénéfice est la motivation.

I-6-3- jeu facteur d'acquisition :

Le jeu est un facteur d'acquisition, il est à la fois source de motivation et de communication, quant à Weiss « *Les jeux et les exercices de réactivité* » permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte de la situation dans lesquelles il les ont appris* » cité par LABANI NOUSSAIBA (2015/2016 : 29)

À travers l'utilisation des activités ludiques, l'apprenant arrive à mémoriser mieux les informations.

Apprendre par le jeu engendre un climat d'apprentissage et de motivation chez les apprenants. Un élève motivé il augmente ses possibilités de réussir. Alors que l'élève démotivé abandonnera rapidement ou fera juste le nécessaire..

Donc, pour rendre les élèves motivés dans leurs apprentissages la pédagogie par le jeu est une approche qui favorise le recours à des jeux ou activités ludiques qui ont plusieurs caractéristiques afin de stimuler l'apprentissage par le jeu.

I-7-Les caractéristiques du jeu de l'enfant :

Les auteurs : Pierre Ferran 1987, François Riet et Louis Porcher cité par AHLEM TAGHZOUT (2008 /2009: 35) ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposé six traits psychologiques du jeu de l'enfant :

I-7--1--La fiction : Il existe un « écart » entre le jeu et la réalité ; le jeu possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, Il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements apparemment importants de l'existence journalière. La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu.

I-7-2- La détente : « *La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle (...) cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable* ». Dans le jeu, l'enfant apprenant se protège du monde extérieur.

I-7-3-L'exploration : « *jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle* ». L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu.

I-7-4-La socialisation : *« Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération(...). Parce que le jeu est fiction, l'affrontement y est symbolique ». Le jeu permet à l'enfant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec des partenaires, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité.*

I-7-5-La compétition : *« Le jeu a un but et constitue un enjeu (...) La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui ». Jouer implique directement acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir.*

I-7-6-La règle : *Le jeu obéit à des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre à respecter et à se faire respecter. L'enfant, comme l'adulte s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond. ».*

Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons mis en relief les formes et le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école. Nous avons appris que ces activités sont l'un des facteurs de motivation, elles facilitent l'apprentissage en suscitant un goût et un plaisir chez les apprenants.

CHAPITRE II

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire en Algérie

Introduction :

En didactique du FLE, le vocabulaire est un élément primordial dans l'enseignement / apprentissage d'une langue. Il aide les apprenants à s'exprimer, à rédiger et à faire des activités scolaires, c'est le noyau dans toute production orale ou écrite. Dans ce chapitre, nous allons définir quelques concepts liés au domaine du vocabulaire : le lexique, le mot, le vocabulaire, la différence entre les deux. Ensuite, nous allons évoquer le statut du vocabulaire dans l'enseignement puis dans la didactique de FLE à la fin nous présentons les stratégies d'apprentissage de vocabulaire dans les différentes méthodologies d'enseignement.

II-Éléments de définition :

II-1-1-vocabulaire / lexique :

Le vocabulaire et le lexique se sont deux termes principaux dans l'enseignement/apprentissage d'une langue.

D'après TRIVILLE & DUQUETTE : « *le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue* » cette définition, nous donne une idée simple et claire sur le vocabulaire, il est considéré comme un champ restreint de mots ou une partie du lexique qui représente l'ensemble des mots d'une langue (dictionnaire).

Le terme lexique (du grec « lexi », « mot ») signifie pour Wagner : « *L'ensemble des mots au moyen desquels les membres d'une communauté linguistique communique entre eux* » (Wagner, 1967 : 17).

Le petit la Rousse le définit comme suit : « *ensemble de mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue* ».

Quant à JEAN PIERRE CUQ (2003 : 155): « *Le lexique est le trésor de la langue française. Il est composé de tous les mots des différents domaines de l'expérience humaine, représentés en langue* ».

À la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que le lexique est l'ensemble des mots faisant partie de langue, qui est, à un moment donné, à la disposition d'un locuteur et qui est représenté à la forme écrite ou orale.

II-1-2-Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif :

Pour BAZIN JEAN MICHEL (2008 : 53) le vocabulaire passif : « désigne l'ensemble des mots dont vous connaissez le sens, et vous êtes capable de comprendre dans un texte ou lorsque quelqu'un vous parle mais vous n'employez pas vous-même »

Le même auteur ajoute que le vocabulaire actif : « Désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral ». (Ibid.)

D'après les deux citations, on comprend que le vocabulaire passif désigne l'ensemble des mots et expressions que l'individu peut comprendre dans un contexte, mais il ne les utilise pas. Quant au vocabulaire actif, c'est l'ensemble des mots et expressions utilisés couramment, par un individu, dans sa communication orale et écrite.

Du point de vue linguistique, la notion du lexique est définie comme : « L'ensemble indéterminé des éléments signifiants stables (mots, locutions...) d'une langue, considéré abstraitement comme une des composantes formant le code de cette langue » (Mortureux, 2001 :7).

Nous ne pouvons pas parler du vocabulaire sans évoquer son noyau ou le «mot». Dans le paragraphe suivant, nous définirons le «mot».

II-1-3-La définition d'un mot :

Traditionnellement, le mot reconnu par l'unité graphique du code écrit délimitée à droite et à gauche par un blanc, possédant un emploi spécifique et un sens.

Selon le Petit Larousse 2010 : « Le mot est un groupe de sons d'une langue auquel est associé un sens, et considéré comme formant une unité autonome ; notation graphique d'un tel son ou groupe de sons » (Larousse, 2010 :446). Selon le dictionnaire du français usuel «Le mot est la plus petite suite de sons qui ait un sens et qui soit séparable des autres »(picoche, 2002 :57).

Le mot est un constituant sémantique, c'est à dire la plus petite partie ayant un son et un sens (comme le morphème).

Le lexique et le vocabulaire représentent deux concepts proches dans la langue française, donc il ne faut pas confondre entre eux.

II-1-4-La différence entre le lexique et le vocabulaire :

Il est évident qu'il ya une relation et une différence entre ces deux termes. Le lexique est la somme du vocabulaire utilisé. On désignera par vocabulaire des domaines spécifiques de l'expérience par exemple : vocabulaire de l'école, de médecine, etc. D'après TREVILLE et

DUQUETTE (1996 :12) : « *Le vocabulaire d'une langue est défini comme un sous ensemble du lexique de cette langue. Le vocabulaire est composé d'unités sémantique qui s'actualisent dans le discours et qu'on appelle vocable ou plus communément mots* »

La différence entre le lexique et le vocabulaire réside dans le contexte, le vocabulaire demande un contexte. Ainsi le lexique s'est des mots isolés, c'est pourquoi le vocabulaire nécessite un locuteur et un discours.

Quant à JPICOCHÉ (1992 :44) elle distingue lexique et vocabulaire comme suit :

« Il conviendra d'appeler lexique l'ensemble des mots d'une langue mis à la disposition des locuteurs, et vocabulaire l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données. Le lexique est une réalité de langue à laquelle on ne peut accéder que par la connaissance des vocabulaires particuliers qui sont une réalité du discours. Le lexique transcende le vocabulaire mais il n'est accessible que par eux : un vocabulaire suppose l'existence du lexique dont il est un échantillon. Il est extrêmement difficile, voire impossible de dénombrer les mots qui composent le lexique d'une langue, pour la raison que le nombre de ces mots, tout en étant fini, ce qui est la condition même de son utilisation, est sujet à des enrichissements et à des appauvrissements donc limité »

À la lumière de cette définition, nous pouvons dire que le lexique revient à la langue et le vocabulaire au discours. Le vocabulaire est la réalisation du lexique, il fait partie du lexique en tant que le lexique englobe les unités lexicales d'une langue.

Concernant la place accordée à l'enseignement du vocabulaire dans les programmes scolaires et l'enseignement du français en général, elle reste toujours insuffisante. D'après notre recherche la plupart des enseignants estiment qu'elle n'est pas suffisante pour permettre aux apprenants d'apprendre efficacement le vocabulaire.

II-1-5-La place du vocabulaire dans l'enseignement :

Selon le travail de sana MOUSSAOUI (2015/2016 :10) la lecture d'ouvrages sur l'enseignement du vocabulaire fait ressortir trois principaux types de problèmes.

D'abord un problème relatif aux élèves. Ils auraient un déficit en vocabulaire. Ce constat est relevé de manière brusque et idéologique : les enfants d'aujourd'hui manquent cruellement de mots.

Ensuite deux problèmes relatifs à l'enseignement du lexique.

La place mineure accordée à l'enseignement du vocabulaire : un paradoxe dans la mesure où il existe des dizaines de milliers de mots, ce qui rend l'apprentissage du vocabulaire plus complexe que celui de la grammaire. Le vocabulaire est aussi important que la grammaire et

l'orthographe. Il faut inverser les tendances et mettre le vocabulaire au premier plan, que la moindre place accordée au vocabulaire explique le déficit qu'on les élèves.

Il faut donc créer toute une organisation et structure. Il s'agit encore, de privilégier la qualité plutôt que la quantité de mots en mémoire. L'enrichissement du vocabulaire passe par la fréquence et à partir des mots les plus utilisés dans la littérature enfantine.

Enfin un problème relatif aux enseignants. Ils auraient peu ou pas de formation dans le domaine de la lexicologie, qu'il existe peu d'ouvrages consacrés au vocabulaire, et ce, contrairement aux autres domaines (grammaire, orthographe).

Des difficultés liées à l'enseignement du vocabulaire apparaissent de manière constante. D'abord, les élèves ne s'approprient pas les mots appris par manque d'activités lexicales. Ils restent dans un vocabulaire passif. Un mot connu et compris représente le vocabulaire passif. Il devient actif si le mot peut être réutilisé dans d'autres contextes, dans d'autres disciplines. L'école doit donc créer des situations de réemplois des mots appris ou étudiés et favoriser ces situations dans toutes les disciplines et de manière interdisciplinaire.

Les paragraphes suivants consisteront à présenter la place du vocabulaire à travers les différentes méthodologies et approches d'enseignement.

II-2-1-Vocabulaire et méthodologies d'enseignement :

Selon le travail de ZEGHOUANE Djihad (2018/2019:16), on distingue plusieurs stratégies d'enseignement du vocabulaire :

II-2-2-1-La méthodologie traditionnelle :

Dans la méthodologie traditionnelle, qui était marquée par le recours à la traduction, l'apprentissage du vocabulaire se faisait par l'apprentissage des listes de mots, ces mots étaient appris hors contexte et en ayant recours à leur traduction en langage maternelle. Autrement dit, l'enseignant disposait d'une liste de mots et c'est à l'élève de l'apprendre par cœur. Tandis que l'enseignant dans cette méthode représente le seul détenteur du savoir et celui qui domine la classe, l'enseignement du vocabulaire en contexte était inexistant car il y avait peu de communication dans la classe ce qui ne favorise pas l'apprentissage du vocabulaire

II-2-3-méthodologie directe :

Dans cette méthode qui interdisait le recours à la traduction, le vocabulaire commençait à trouver sa place dans l'enseignement du français langue étrangère car dans cette méthodologie, l'accent était mis sur l'étude de la prononciation. Cette méthode visait une maîtrise pratique de la langue comme instrument de communication, elle se basait sur l'apprentissage du vocabulaire courant, en faisait apprendre aux élèves de nouveaux mots, sans passer par l'intermédiaire de

leurs équivalents en langue maternelle. Le professeur explique le vocabulaire à l'aide d'images ou d'objets, parce que l'objectif était que l'apprenant pense en langue étrangère.

II-2-4-La méthodologie audio visuelle

Elle est apparue par opposition à la méthode directe. Dans cette méthodologie, le vocabulaire occupe une place secondaire par rapport à la syntaxe, l'apprentissage du vocabulaire était limité par des dialogues simples que les apprenants doivent apprendre par cœur, vu que cette méthode se basait sur un document dialogué pour présenter le vocabulaire.

II-2-5-La méthodologie structuro-globale audio visuelle

Cette méthode a donné une grande importance à l'apprentissage du vocabulaire car elle visait les quatre habiletés (la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et production écrite). Vu que le français fondamental dans cette méthode était considéré comme une base pour une première étape d'apprentissage du FLE, le vocabulaire de base a été sélectionné à partir de centres d'intérêt inspirés du français fondamental.

II-2-6-L'approche communicative

Cette méthode met l'apprenant au centre de son apprentissage afin de développer chez lui les stratégies de compréhension et de production, dans cette méthode la langue était considérée comme un instrument de communication et d'interaction sociale et toutes les activités ayant pour objectif de développer les quatre compétences. L'apprentissage du vocabulaire se fait alors sans cesse tout au long de l'apprentissage de façon à assurer la compréhension et la production pour répondre aux besoins d'apprenants.

II-2-7-L'approche par les compétences

Cette approche a changé le contexte de l'apprentissage du vocabulaire, les savoirs acquis au cours de l'apprentissage par l'apprenant ne servent pas seulement à les réutiliser lors des examens d'évaluation mais aussi à les exploiter dans la vie quotidienne, dans des situations authentiques. L'apprenant est tenu de participer à son apprentissage, il ne doit pas seulement se contenter d'écouter, il doit chercher, participer, et même faire des erreurs afin d'apprendre cette nouvelle langue. Le vocabulaire enfin acquis doit être mis en pratique dans des différentes situations de communication.

II-2-8-L'approche actionnelle :

Dans cette approche qui vise à rendre l'apprenant comme acteur social et qui se base sur les interactions verbales en essayant de découvrir l'aspect culturel de cette langue vu que chaque langue véhicule une culture. L'enseignement du vocabulaire se fait par l'association de

nouveaux mots appris lors de l'échange verbale entre les apprenants aux images pour les ancrer dans la mémoire de l'apprenant.

Dans ce qui suit, nous allons parler du vocabulaire dans le programme de la 2^{ème} AM en fonction de notre partie pratique (population visée).

II-2-9-L'enseignement du lexique (vocabulaire) 2^{ème} AM :

L'enseignement du lexique tient compte des situations d'apprentissage sans toutefois limiter l'utilisation des éléments lexicaux au seul contexte choisi ou aux projets retenus.

L'inventaire thématique complète celui proposé dans le programme de première année et a été établi dans un souci de complémentarité avec les orientations fonctionnelles. Nullement exhaustif, l'éventail de thèmes proposés a été élargi en tenant compte des intérêts et de l'âge des adolescents. Donné à titre indicatif il vous permettra de l'enrichir, notamment pour répondre à des objectifs d'ordre culturel.

Pour donner à l'élève des moyens de communiquer de façon authentique, des expressions idiomatiques, permettant de répondre à certains besoins langagiers, sont proposées.

L'élève pourra ainsi comparer, si besoin est, ces formes avec celles utilisées dans la langue maternelle ou dans d'autres langues qu'il connaît. (Plan du document d'accompagnement 2^{ème} AM).

Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons abordé la définition des principaux mots-clés, à savoir: vocabulaire (actif et passif), lexique, la différence entre les deux, le mot. Nous avons parlé aussi de la place du vocabulaire dans l'enseignement d FLE.

Pour conclure cette partie, nous pouvons dire que le vocabulaire est une partie capitale de l'enseignement/apprentissage du FLE. Il est évident que sans maîtrise des règles grammaticales, nous produisons des énoncés agrammaticaux et incompréhensibles, mais sans vocabulaire nous ne produisons rien. Malheureusement, le volume horaire qui a été consacré à l'enseignement du vocabulaire dans le programme de la 2^{ème} AM est toujours insuffisant.

Chapitre III

Analyse de l'expérimentation et interprétation des résultats

Introduction :

Après avoir défini les éléments constituant le fondement théorique de ce travail de recherche. Cette deuxième partie consiste à faire une enquête sur l'enseignement du vocabulaire de français dans le cycle moyen dans le but d'avoir une idée approfondie sur la pertinence des activités ludiques dans ce cycle.

Notre travail se focalise sur l'apprenant et sa motivation pour l'acquisition du vocabulaire. L'objectif de cette partie est de montrer l'efficacité des activités ludiques (mots croisés) dans le développement des compétences lexicales des apprenants.

Notre choix s'est porté sur le niveau de la deuxième année moyenne parce que l'apprenant dans cette année scolaire nécessite une vraie prise en charge. Il a besoin d'être aimé, motivé et d'avoir estime de soi pour pouvoir s'engager fortement.

III- Présentation de l'expérimentation :

III-1-1- Présentation de l'établissement :

Nous avons choisi le CEM «AICHAOUI BOUZID » commune de BOUHMAMA Wilaya de KHENCHELA pour recueillir notre corpus. C'est l'établissement le plus ancien dans la région. Nous l'avons choisi pour faire le travail empirique car l'accès était facile et l'enseignante nous a consacré plusieurs séances.

Le nombre d'enseignants du français dans cet établissement est cinq : trois titulaires, une contractuelle et une vacataire. Nous avons assisté à plusieurs séances dans une classe de deuxième année moyenne chez l'enseignante madame BAALI SABAH; titulaire depuis 2018. Ce collège accueille environ 500 apprenants chaque année.

III-1-2- Présentation de la classe :

À l'origine la classe de la deuxième année moyenne compte 46 apprenants dont 26 filles et 20 garçons entre 12 et 14 ans, ils sont divisés en deux groupes (bons et moyens). Cette année, exceptionnellement, à cause de l'épidémie qui touche tout le monde, l'Algérie a appliqué un protocole sanitaire contre la COVID 19, donc ces apprenants ont été répartis en deux classes de 23 pour chacune.

Nous sommes intéressés aux réponses de 46 élèves observés et interrogés.

III-1-3-- Le cadre spatio-temporel :

Nous avons effectué un stage du 21 Novembre 2021 au début du mois de mai . Au cours de notre recherche, nous étions présents pendant plusieurs séances durant les la fin du premier trimestre à la fin du troisième trimestre dans la classe de « 2AM1 », dont la salle était nouvelle. Nous avons eu la chance d'assister pour une longue période grâce au directeur et à l'enseignante qui nous ont donné l'occasion de découvrir le monde de l'enseignement et de présenter des leçons.

L'organisation spatiale de la salle était comme ceci : les tables sont organisées en quatre rangs, un apprenant par table, avec un tableau blanc et un bureau pour l'enseignante.

III-1-4- L'observation de la classe :

Date : 21/Novembre2021	Projet : 01
Heure : 13h – 14h	Séquence : 02
Année : 2ème année moyenne.	Page : 28
Établissement : Aichaoui Bouzid.	Activité : vocabulaire « le champ lexical du merveilleux ».

L'observation de la classe est une étape importante dans la réalisation d'un travail de recherche .Elle nous permet de collecter des informations et des remarques concernant la manière ou la méthode d'enseigner le FLE.

Pour faire une vision générale sur la situation, il faut déterminer plusieurs critères. Dans notre travail, nous avons visé les critères suivants :

- Le contexte.
- Les apprenants
- L'enseignante.
- La leçon.
- Les interactions et la motivation.

Dans notre cas, l'observation nous a permis de construire une vision générale sur le déroulement d'un cours de vocabulaire en général et particulièrement sur l'interaction, la motivation, et la participation des apprenants. Elle nous a permis également de trouver la meilleure manière pour intégrer les activités ludiques (mots croisés).

Nous avons assisté à une séance de « vocabulaire », la leçon était sur « LE CHAMPS LEXICAL DE MERVEILLEUX ».

En premier lieu, l'enseignante a collé des illustrations sur le tableau qui représentent (l'ogre, la reine, les fées, le miroir magique, le prince, la fée Clochette) puis elle a demandé aux apprenants de commenter ces images. Ensuite, elle leur a demandé d'ouvrir leurs livres à la page 28 pour observer les deux images et afin de répondre à ces deux questions : Comment appelle-t-on les deux femmes ? (une fée et une sorcière).

-Quelle est la différence entre les deux ? (la sorcière est laide -méchante, la fée est belle -gentille).

En second lieu, l'enseignante a distribué aux élèves un petit conte intitulé le «le brave prince ». D'abord, les apprenants sont faits une lecture silencieuse en deux minutes. Après cela, l'enseignante a fait une lecture magistrale du texte et demanda aux apprenants de lire le texte, la moitié de la classe a levé les doigts pour lire. Pendant la lecture, l'enseignante était en train de corriger les erreurs de la prononciation. Après la lecture, l'enseignante a posé les questions suivantes :

- Qu'est-ce que le prince a décidé un jour ?

Après une journée de marche, il est arrivé à un château sombre. Qui vivait dans ce château ?

-Qu'a-t-il trouvé à l'intérieur ?

Choisis la bonne réponse :

L'ogre est : a) un méchant géant. b) un nain gentil

La fée est : a) Sorcière très méchante. b) une gentille femme.

-Qu'utilisent les fées pour exaucer les vœux ?

- Citez d'autres personnages et objets magiques.

À la fin de la séance, elle a proposé une activité dans laquelle les apprenants rédigent des phrases courtes, en insérant des mots appartenant au vocabulaire du « merveilleux ».

Dés la première séance, à laquelle nous avons assistée, nous avons observé que l'enseignante n'utilise pas l'arabe. Elle demande aux apprenants de chercher les mots dans le dictionnaire pour les apprendre en français.

Nous pouvons dire que cette séance s'est très bien déroulée. Nous avons constaté aussi que les apprenants timides s'expriment beaucoup plus en groupe.

III-1-5-La méthode comparative :

La comparaison est une étape nécessaire pour montrer la différence entre un cours ordinaire sans recours aux jeux et un autre présenté par le biais d'une activité ludique.

III-2--Déroulement de l'activité :

Comme tous les chercheurs, nous avons rencontré de différents obstacles durant cette étape, tels que le manque du temps à cause de la COVID 19, mais grâce au soutien du directeur de l'établissement Monsieur MADI SABTI, nous avons pu achever l'expérience dans les délais.

L'enseignante de cette classe également, nous a beaucoup aidé et surtout dans l'intégration du jeu (mots croisés) pendant plusieurs séances dans les trois trimestres en 2021/2002.

Notre corpus est constitué des activités de mots croisés proposés pour un groupe expérimental de la deuxième année moyenne. Nous avons proposé des exercices sous forme de jeu qui visent l'apprentissage du FLE en général et l'apprentissage du vocabulaire en particulier.

III-2-2-Explication de notre jeu proposé :

Les mots croisés portent de forme :

III-2-3-Première forme ; Mots disposés horizontalement et verticalement de telle sorte que certaines de leurs lettres coïncident.

III-2-4-Deuxième forme : Jeu consistant à trouver des mots dont seules les définitions sont données, en les transcrivent sur une grille faite de cases blanches, destinées à recevoir chacune une lettre, et de cases noires séparant les mots.

Nous avons choisi ce jeu parce qu'il nous semble très attrayant et motivant pour la plupart des apprenants.

III-3-L'objectif de l'expérimentation :

Nous essayons à travers cette expérimentation d'atteindre les objectifs suivants :

- * Mesurer l'effet des jeux sur l'apprentissage du FLE et particulièrement l'apprentissage du vocabulaire.
- * Susciter la motivation chez les jeunes apprenants en leur donnant l'envie d'apprendre plus de vocabulaire.
- * Faciliter la mémorisation des nouveaux mots et leurs significations.
- * Développer la compétence communicative des apprenants.

III-4--Les étapes de l'expérimentation :

III-5- La présentation du ludique :

Dans un premier temps, nous avons discuté avec les apprenants à propos de l'enseignement/apprentissage du français en général et les difficultés qu'ils rencontrent couramment. Et puis, nous leur avons proposé de changer la méthode d'apprendre le vocabulaire à travers l'intégration des activités ludiques. Enfin, nous leur avons expliqué l'activité que nous avons proposée (mots croisés), la méthode à suivre et les objectifs à atteindre.

Nous avons choisi le jeu en tant qu'un support didactique en fonction des besoins et du niveau de cette tranche d'âge. Les apprenants dans ce stade considèrent les jeux comme un support très motivant.

III-6- Le déroulement de l'activité :

C'est l'étape d'application, l'essai de réfléchir de participer et de trouver des solutions et des réponses correctes grâce aux jeux ludiques. L'enquête a duré sept séances. La première a été consacrée à l'observation de la classe lors d'une leçon de vocabulaire et les autres séances ont été consacrées à l'exécution de l'expérimentation (l'intervention du jeu -mots croisés-).

Après l'application de notre jeu (mots croisés), nous avons appliqué une autre activité de comparaison sous forme d'un texte lacunaire (une fable) avec un autre groupe témoin de deuxième année moyenne afin de vérifier l'efficacité de ce support.

III-7-Les attitudes des apprenants :

Pendant toutes les séances auxquelles nous avons assisté, nous avons constaté que les élèves de la 2^{ème} AM souffrent de plusieurs difficultés d'apprentissage du FLE. Ils prononcent mal et ils déchiffrent difficilement la plupart des mots. Quant à l'enseignante, elle fait beaucoup de répétitions : elle prononce le mot puis elle demande à un élève de le prononcer à haute voix. En fait, les mots croisés ont motivé la majorité des apprenants en créant une ambiance de compétition (qui arrive à trouver le max des mots proposés). Nous étions très contentes de la participation des apprenants.

III-8-Le déroulement d'expérimentation :

Après avoir présenté le protocole de notre recherche, dans ce qui suit, nous allons présenter notre expérimentation en détails. D'abord, nous présenterons les séances, une par une, et le jeu proposé. Ensuite, nous analyserons les résultats obtenus. Enfin, nous rédigerons une synthèse des résultats pour conclure cette première partie pratique.

III-8-1 Première application du jeu (mots croisés):

Dans une première étape, nous avons proposé le premier jeu (mots croisés) à propos d'une leçon de vocabulaire intitulée: les verbes introducteurs de parole. Il s'agit d'une grille contenant (11 mots) et nous avons demandé aux élèves de les chercher.

A	M	C	R	I	E	R	E	K	O	C	L	M	E	O	L
I	N	T	E	R	L	D	G	E	R	E	E	G	E	R	R
O	K	L	M	D	L	D	I	T	C	A	I	D	T	D	R
P	R	C	P	N	D	B	X	L	P	X	K	E	M	O	O
O	E	U	N	L	I	L	E	C	E	T	J	L	B	N	D
B	L	R	D	E	M	I	N	é	D	E	P	E	F	N	N
L	T	K	é	O	X	C	P	T	T	S	V	L	X	E	T

T	P	U	C	I	E	C	L	M	E	O	O	P	E	R	R
T	O	P	L	M	N	O	L	R	E	R	N	N	B	D	T
D	E	M	A	N	D	E	A	A	I	C	R	N	A	N	E
A	P	A	R	L	E	R	F	G	M	J	I	O	E	E	U
C	R	I	E	R	L	M	C	M	I	E	U	T	G	R	R
X	W	R	U	T	P	O	M	T	M	K	R	F	C	E	R

III-8-2-Analyse des résultats :

Après avoir collecté les réponses des élèves, nous les avons organisées comme suit :

Nombre d'élèves expérimenté (46 élèves) :	Nombre de mots proposés (11 mots) :
18 élèves ont trouvé	(1-4mots)
14 élèves ont trouvé	(4-8 mots)
14 élèves ont trouvé	(8-11 mots)

Commentaire :

Lors de la première application, les élèves ont trouvé quelques difficultés; ils régissent lentement, mais nous avons essayé de les rassurer en leur expliquant la nature du jeu proposé (mots croisés) avec l'aide de leur enseignante. Cette application a duré 20 minutes.

En premier lieu, nous avons fait un rappel, avec l'enseignante, concernant les verbes introducteurs de parole pour que les apprenants sachent répondre à notre consigne. Puis, nous avons écrit les réponses sur le tableau pour attirer leur attention qu'il y a des verbes conjugués et des verbes à l'infinitif dans la grille proposée.

D'après leurs réponses, la plupart des apprenants ont bien répondu : 18 apprenants ont réussi à trouver entre (1-4) mots, 14 apprenants ont trouvé entre (4-8mots) et pour la dernière catégorie 14 apprenants ont trouvé entre (8-11mots). Seulement, trois apprenants ont trouvé tous les mots proposés (11 mots).

Durant toute l'activité, nous avons constaté qu'ils apprécient le jeu, mais qu'ils demandent beaucoup de temps pour trouver les mots.

III-9-Deuxième Application :

Pour la deuxième application, nous avons proposé un jeu (mots croisés) sur une leçon de vocabulaire «les formules de clôture d'un conte» présenté dans une grille qui contient des lettres et des cases noires afin de bien faciliter la tâche aux élèves. Nous leur avons demandé de chercher 11 mots et expressions qui expriment

r	u	O	j	E	c	e	d	R	i	T	r	A	p	a	P	B	A
n		M	r	S	s	u	l	I	x	E	e	O	q	d	B	P	C
i		T	w	T	e	h	b	G	u	A	u	P	l	a	F	Q	T
f		U	v	I	f	j	a	Q	l	M	q		o	t	I	L	M
n	i	O	s	Q	j	r	s	E	n	F	i	N		e		X	U
e		N	m	K	u	r	o	B	t	U	s		i	r	S	T	V
	i		a	L	o	l	o	U	e	I	n	J	g	d	Q	U	I
a			a	L	o	r	s		m	X	i	O	p	e	Q	A	S
b	l	Z	a	O	e	l	b	C	c	S	a	C	t	c	L	N	R
d	X		o	S	m	m	k	F	t	R	t	M	l	e	D	h	Q
l	M	B	e	L		d	e	P	u	I	s	C	e	j	O	u	R
k	Q	J	i	P	t	u	v	N	v	P	e	F	a	o	T	u	V
f	I	R	s	X	s	l	f	K	t	B	c	A	c	u	O	x	Y
m	L	T	c	O	s	a	t	M	o		a	L	o	r	S		

III-9-1-Analyse des résultats :

Nombre d'élèves expérimentés (37 élèves) (8 absents)	Nombre de mots proposés (11 mots) :
15 élèves ont trouvé	(1-4mots)
12 élèves ont trouvé	(4-8 mots)
10 élèves ont trouvé	(11 mots)

Commentaire :

Après cette deuxième activité on trouve que les élèves sont bien adaptés avec le jeu (mots croisés). Cette fois On a consacré 10 minutes pour la réponse après avoir les réponses on trouve qu'il ya (10 élèves qui arrivent à trouver tous les mots et expressions proposés).

En début de la séance, nous avons discuté avec les apprenants concernant la leçon du vocabulaire (les formules de clôture d'un conte), qui sera notre objet d'étude, afin de les préparer et de leur faciliter la tâche. Les apprenants étaient plus à l'aise que la première fois. Ils réagissent plus rapidement qu'avant. La majorité des élèves a réussi à trouver la moitié des mots proposés dans les premières cinq minutes, cependant certains d'autres éprouvent toujours des difficultés, ils ont besoin d'accompagnement pour réussir à répondre.

III-10-Troisième application :

Dans la troisième activité, nous avons un peu élargi le jeu en demandant aux apprenants de trouver des mots qui ont une relation avec le premier projet : « jouer un conte» après avoir appris le vocabulaire du conte avec leur enseignante.

		O	e	R	r	O	q	U	e	T		l	p	g	X
h		M	u	J	k	O	n	L	e	O		u	o	z	L
a	E	O	p	S		C	a	N	a	R	D		u	u	L
r	L		s	I	n	G	e	O		T			a	o	I
d	A	O	r	U	i	T	é	i		U	I		e	e	I

o	G	A	i	G	a	z	e	l	l	E		g	b	o		
n	I	C	p	S						é		K		r	i	M
n	C	F	c	E	e			L	o	u	P	P		o	e	
e		L	i	L	s	a					O	H	n	c	o	P
r		I	u	R	i	L	u				U	A	a		y	I
e		I		C	h	è	v	r	e		L	K	l	n		S
t		L	i	E	v	R	e				E	L	m		t	S

III-10-1-Analyse du résultat :

Nombre d'élèves expérimentés (42 élèves) (4absents) :	Nombre de mots proposés (15 mots) :
11 élèves	(1-5 mots)
6 élèves	(5- 10 mots)
20 élèves	(10-15 mots)

Commentaire :

Pendant cette troisième application du jeu qui se base sur le vocabulaire d'un conte, nous avons fait un débat avec les élèves concernant le premier projet « jouer un conte » parce qu'ils ont déjà vu le champ lexical du merveilleux dans le premier trimestre. Ensuite, nous avons trouvé que la réaction des apprenants était plus rapide par rapport aux deux premières séances. 11 élèves arrivent à trouver les 15 mots proposés durant les 12 dernières minutes de la séance. Nous constatons que même ceux qui étaient en difficultés, lors des séances précédents, ont fait un certain progrès.

III-11-Quatrième application :

Concernant la quatrième application, nous avons essayé de leur proposer une autre forme du jeu (mots croisés). Nous avons demandé aux apprenants de trouver les mots en utilisant les définitions données en annexe. Il s'agit des mots qui appartiennent au vocabulaire du conte.

	F	o	U	R	M	i
	O					
	R					
r	E	n	A	R	D	
	T					
		L	O	U	P	
		i				B
		o				u
		n				c
						h
						e
						r
						o
						n

- 1- Le lieu où se trouvent les animaux sauvages.
- 2- Un insecte actif tout l'été.
- 3- Un animal sauvage rusé.
- 4- Le roi des animaux.
- 5- Un animal sauvage qui se ressemble au chien.
- 6- L'homme qui abat du bois.

III-11-1 Commentaire :

Nous commençons toujours par une explication du jeu ou de des tâches que les apprenants doivent réaliser. Après avoir assuré la bonne compréhension de toutes les définitions données, nous avons demandé aux apprenants de deviner les mots et les expressions en question. La plupart des apprenants ont réussi à trouver le mot qui correspond à telle ou telle définition. Toutefois, certains ont trouvé le mot, mais ils n'arrivaient pas à l'écrire correctement. En fait, ce type de jeu peut permettre aux apprenants d'apprendre le vocabulaire et l'orthographe des mots.

III-12-Cinquième application :

				U											
				A											
				E											
				T											
				A											
		r		H											
	S	o	R	C	I	è	R	E							
		y										O			
	B	a	G	U	E	t	T	E	M	a	G	i	u	e	
		u							O		R				
		m							N		E				
F	E	e							S						
									T						
									R	o	I				
									E						

- 1- Un espace vaste gouverné par le roi
- 2- La femme qui utilise la magie.
- 3- L'objet avec lequel travaille la fée.
- 4- Un géant qui mange les enfants.
- 5- Synonyme du palais.
- 6- Synonyme de l'ogre
- 7- Président et chef du royaume, le mari de la reine.
- 8- Être féminin douée de réaliser des choses surnaturelles.

III-12-1-Commentaire :

Vu l'importance du jeu précédent, nous avons décidé d'en faire un autre. Les apprenants ont bien compris le principe et ils ont répondu rapidement. Nous avons fait la correction sur le tableau pour que les élèves découvrent leurs fautes. La moitié des apprenants ont commis des erreurs d'orthographe, à titre d'exemple : (ils écrivent rwayoume au lieu de royaume), (sorcyère au lieu de sorcière) (bagate majique pour baguette magique)... Nous pouvons dire que ce type de jeu est très utile pour les apprenants car il les aide à améliorer leurs vocabulaire et orthographe à la fois. Nous pensons que le recours quotidien à ce type d'activité permettrait aux apprenants de rédiger (la dictée - la production écrite ...etc.) sans commettre beaucoup d'erreurs.

III-13-Sixième application :

Quant à la dernière application, elle a été consacrée à une activité complètement différente des précédentes. Il s'agit d'un test sous forme d'un texte lacunaire concernant le vocabulaire de la fable (programmée dans le deuxième projet). Nous l'avons proposé pour le groupe expérimental et pour un groupe témoin afin de vérifier l'efficacité du support proposé (mots croisés) dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire.

III-13-1-Commentaire et analyse :

Les apprenants	Nombre d'apprenants	Mots trouvés
Groupe expérimental (46 élèves)	24	(1 - 6 mots).
	22	(6 -13mots).
Groupe témoin (46 élèves)	34	(1 - 6 mots).
	12	(6-13 mots).

D'après les résultats cités ci-dessus, nous constatons qu'un grand nombre d'apprenants, soit du groupe expérimental ou du groupe témoin, n'ont réussi qu'à trouver le minimum de mots

afin de compléter le texte lacunaire. La plupart d'entre eux n'ont pas compris le sens et idées enchaînées dans le texte. Ils n'arrivent à comprendre que quelques mots clés. Durant toute la séance consacrée au test, les élèves nous posent des questions concernant le sens des mots, ils demandent même leurs équivalents en arabe. Nous étions présents pour leur simplifier la tâche en leur expliquant le texte de différentes manières.

Commençons par le groupe expérimental, la plus grande partie d'apprenants était active et motivée. Ces apprenants ont réussi à placer pas mal de mots et d'expressions dans l'endroit qu'ils leur convient (formule de clôture, verbe de parole, etc.). Ils comprennent rapidement la signification des mots et leur emploi (Il était une fois, Finalement, ...). Quant au groupe témoin, la plupart des apprenants ont mal placé les mots car ils ne comprenaient pas le sens, même après nos explications. Certains confondent la nature des mots, ils complètent par un verbe à la place d'une formule de clôture et vis versa.

En comparant les copies des deux groupes, nous pouvons dire que le jeu que nous avons proposé au groupe expérimental, pendant six séances, a donné ses fruits. En effet, beaucoup d'apprenants ont réussi à exploiter le vocabulaire que nous leur avons proposé.

Conclusion :

Ce premier chapitre pratique, qui a englobé le protocole de la recherche et l'analyse des résultats obtenus, nous a permis de montrer l'apport des activités ludiques en général et des mots croisés en particulier dans l'apprentissage du vocabulaire par des apprenants de la 2^{ème} AM. Les activités que nous avons proposées étaient attrayantes et motivantes pour la majorité des apprenants, même pour ceux qui éprouvent beaucoup de difficultés et d'obstacles.

CHAPITRE IV
L'analyse du questionnaire

Introduction :

Après avoir eu une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques, et notamment les mots croisés, dans la motivation de l'apprentissage du vocabulaire au cycle moyen à travers notre expérimentation. Dans le présent chapitre, il s'agira d'une analyse des données recueillies par le biais d'un questionnaire adressé aux élèves de la 2ème AM dans le but de renforcer les résultats obtenus préalablement. Nous nous sommes basé sur des questions fermées qui nous ont permis clairement de collecter des données fiables pour notre thème de recherche.

IV-1-Présentation du questionnaire :

Nous avons collecté les données grâce à un questionnaire destiné aux apprenants du moyen pour savoir leurs avis à propos de l'apprentissage du vocabulaire, l'importance du jeu en classe et la motivation scolaire.

Les raisons qui nous ont poussées à opter pour le questionnaire sont multiples, à savoir :

*Le questionnaire est une suite de questions standardisées destinés à normaliser et à faciliter le recueil de témoignages. C'est une technique de collecte de données quantifiables qui se présente sous la forme d'une série de questions posées dans un ordre bien précis.

* Une enquête par questionnaire vise à vérifier des hypothèses qui traitent notre problématique.

* Une enquête par questionnaire est un vrai projet : elle implique des objectifs clairs, une méthodologie et une organisation rigoureuse, une planification précise et, bien sûr, des investissements parfois importants en temps et en argent.

Notre questionnaire se compose de questions fermées et compréhensibles car il est destinés aux apprenants de la 2ème AM :

IV-1-1-La question fermée :

- Une question à réponse fermée donne deux possibilités de réponse : oui ou non
- Une question offre un nombre limité de réponses.
- Les questions fermées ont pour but de dégager une réponse précise, clairement identifiable et aisée à classer.

Le questionnaire contient une série de 6 questions fermées. Nous avons essayé de connaître les attitudes des élèves vis-à-vis de l'enseignement / apprentissage du vocabulaire de la langue française.

Nous avons distribué le questionnaire auprès de 46 élèves. Nous étions obligés d'expliquer et parfois même de traduire en arabe certaines questions afin de leur faciliter la compréhension et la réponse.

IV-2-présentation et commentaire du questionnaire :

1-Pour vous, l'apprentissage du vocabulaire est-il ?

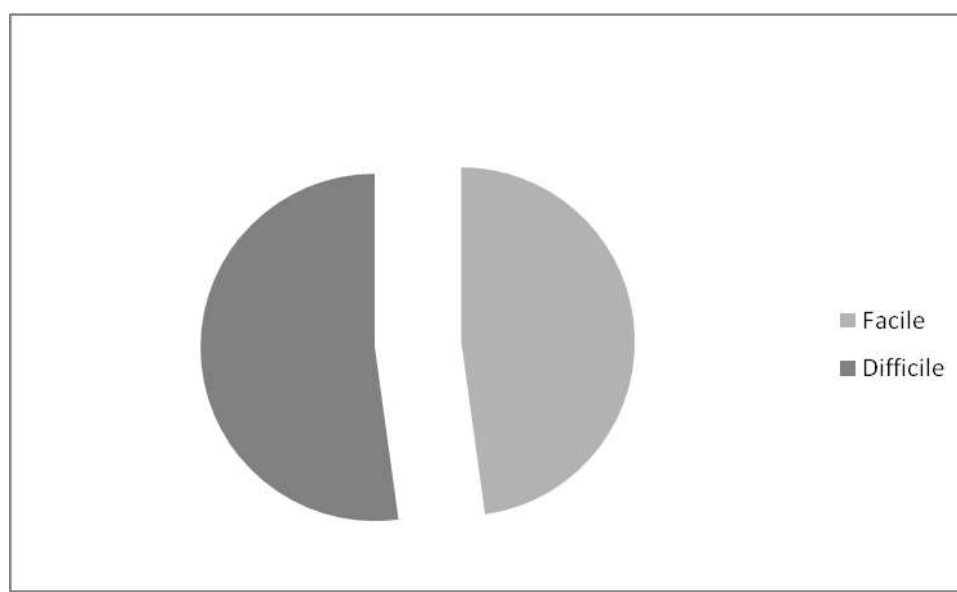
Facile

Difficile

Tableau N1 : l'apprentissage du vocabulaire est :

Réponses	Nombre d'élèves :	Pourcentage
Facile	22	47.8%
Difficile	24	52.1%

Figure 01 :



IV-2-1-Commentaire et analyse des résultats de la première question :

À partir des réponses obtenues, nous constatons que l'apprentissage du vocabulaire pour la moitié des élèves est facile (avec un taux de 47. %) alors que 52% d'élèves le trouvent difficile.

Il est évident que le vocabulaire est d'une importance primordiale pour l'apprentissage d'une langue étrangère, c'est le point de départ de la communication. L'apprentissage des mots permet au tout- petit de constituer peu à peu le langage dont il ne peut pas se passer pour évoluer.

Les difficultés des élèves en vocabulaire concernant surtout la pauvreté lexicale, qui se traduit par le mélange des registres de langue et l'utilisation exagérée de mots passe-partout.

2-Les activités du vocabulaire proposé dans votre manuel scolaire sont-elles :

Motivantes

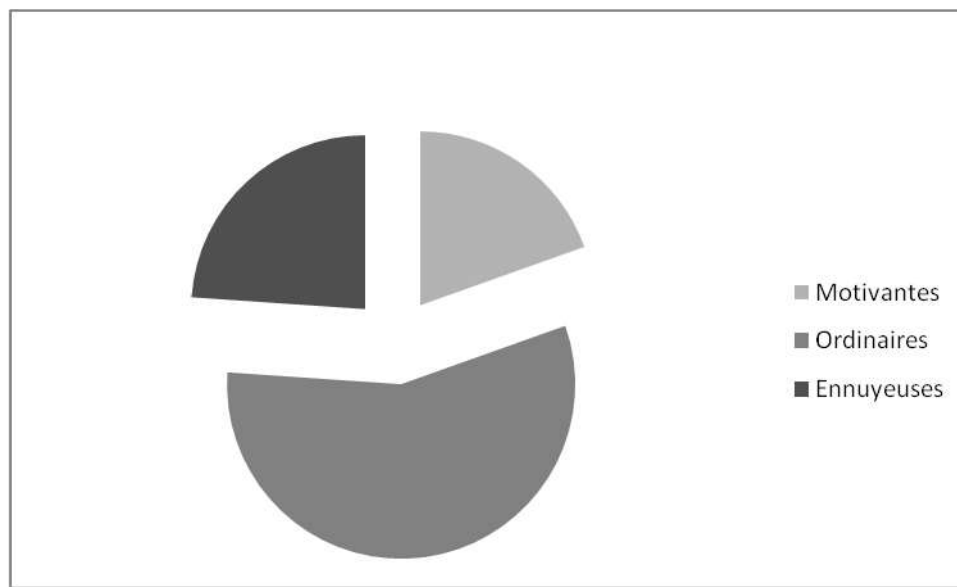
Ordinaires

Ennuyeuses

Tableau N2 : Les activités proposées dans le manuel scolaire sont :

Réponses	Nombre d'élèves	Pourcentage
Motivantes	9	19.5 %
Ordinaires	26	56.5%
Ennuyeuses	11	23.9%

Figure : 02



IV-2-2Commentaire et analyse des résultats :

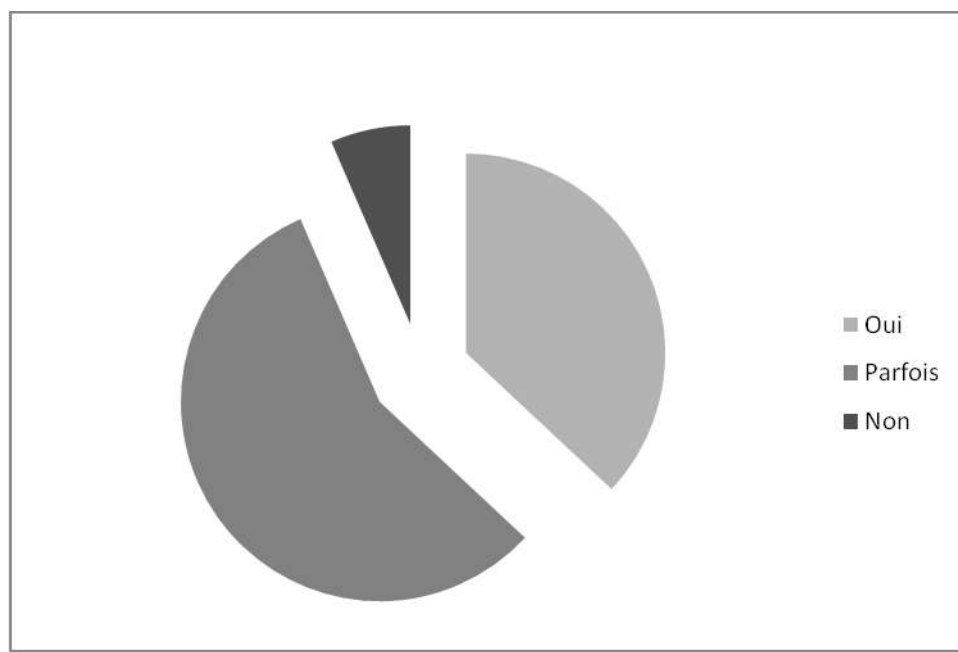
D'après le tableau ci-dessus, nous pouvons dire que les activités du manuel scolaire sont considérées comme ordinaires par beaucoup d'élèves (avec un taux de 56%). Le même taux a été enregistré pour les deux autres propositions : motivantes et ennuyeuses.

La motivation scolaire se présente comme une solution qui rend désir d'apprendre, dont l'élève doit participer dans ses activités d'apprentissage sans timidité et sans peur malgré les erreurs, afin de se progresser et ne pas abandonner son apprentissage. Selon Pintrich et Schunk : « *la motivation implique l'idée de mouvement d'une énergie qui pousse à agir et qui permet d'accomplir un travail* ». Cela montre que la motivation donne une force intérieure à l'individu qui sert à lui offrir une énergie qui lui permet d'aimer l'apprentissage du vocabulaire.

Après avoir vérifié les activités du vocabulaire, proposées dans le manuel scolaire de la 2^{ème}AM, nous pouvons dire qu'elles ne sont pas motivées et qu'elles sont très ordinaires. Il n'a pas d'activités qui attirent l'attention de élèves et qui les encouragent à acquérir un nouveau vocabulaire et à le réemployer.

3-Votre enseignant fait-il recours aux jeux lors de la séance de vocabulaire :

Réponses	Nombres d'élèves	Pourcentage
Oui	17	36.9%
Parfois	26	56.5%
Non	3	6.5%

Figure : 03**IV-2-3Commentaire et analyse des résultats :**

Selon les résultats obtenus, nous trouvons que l'enseignante de français utilise parfois les activités ludiques (avec un taux de 56.5% entre oui et parfois), alors que trois apprenant ont répondu par non.

À présent, l'enseignant est appelé à développer une vision dynamique et davantage innovatrice qui associe la compréhension et la maîtrise des supports pédagogiques.

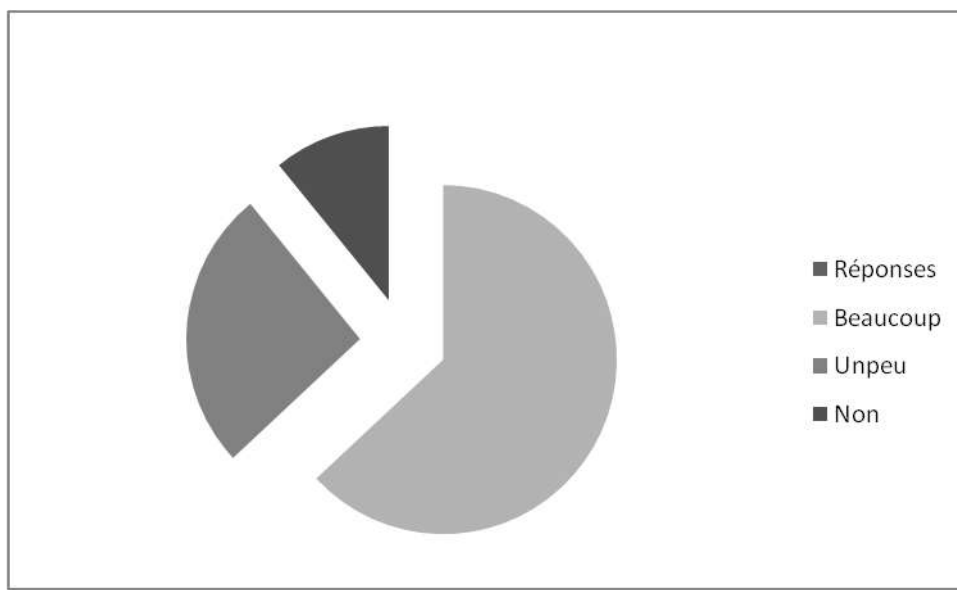
Le support pédagogique est un moyen, qui est utilisé pour aider l'enseignant à démontrer le contenu d'un cours. Il désigne l'ensemble des documents texte, image ou sonore qui sont consacrés à des fins d'enseignement.

L'enseignant est libre de ses choix pédagogiques sous réserve qu'ils correspondent à l'état actuel des connaissances et au niveau intellectuel des apprenants. Pour qu'il y ait apprentissage, le support pédagogique doit avant tout attirer l'attention de l'apprenant. À titre d'illustration, les jeux éducatifs, en l'occurrence les mots croisés permettraient à ce dernier de centrer son attention sur les éléments principaux durant l'activité d'enseignement-apprentissage.

4-Appréciez-vous l'utilisation des jeux éducatifs en classe ?

Réponses	Nombres d'élèves	Pourcentage
Beaucoup	29	63.04%
Un peu	12	26.08%
Non	5	10.08%

Figure : 04

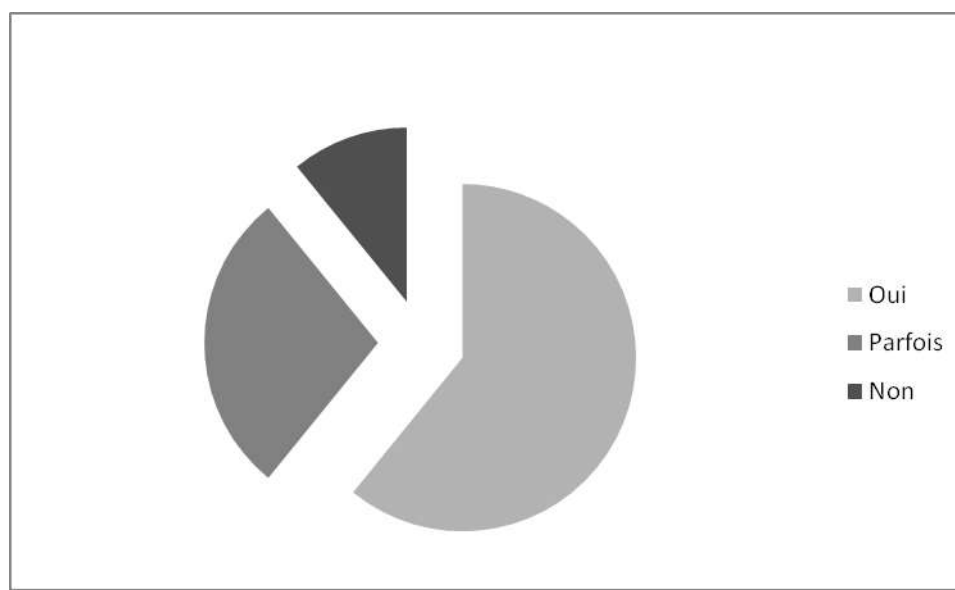


IV-2-4Commentaire et analyse des résultats :

À partir des résultats ci-dessus, nous déduisons que la plupart des élèves apprécient beaucoup l'utilisation du jeu ludique (avec un taux de 63%), tandis que 26,08% d'élèves la préfèrent. Cinq apprenants ont répondu par «Non».

5-À votre avis, les jeux éducatifs aident-ils les apprenants à apprendre le vocabulaire du français ?

Réponses	Nombre d'élèves	Pourcentage
Oui	28	60.8%
Parfois	13	26%
Non	5	10.8%

Figure : 05

IV-2-5-Commentaire et analyse des résultats :

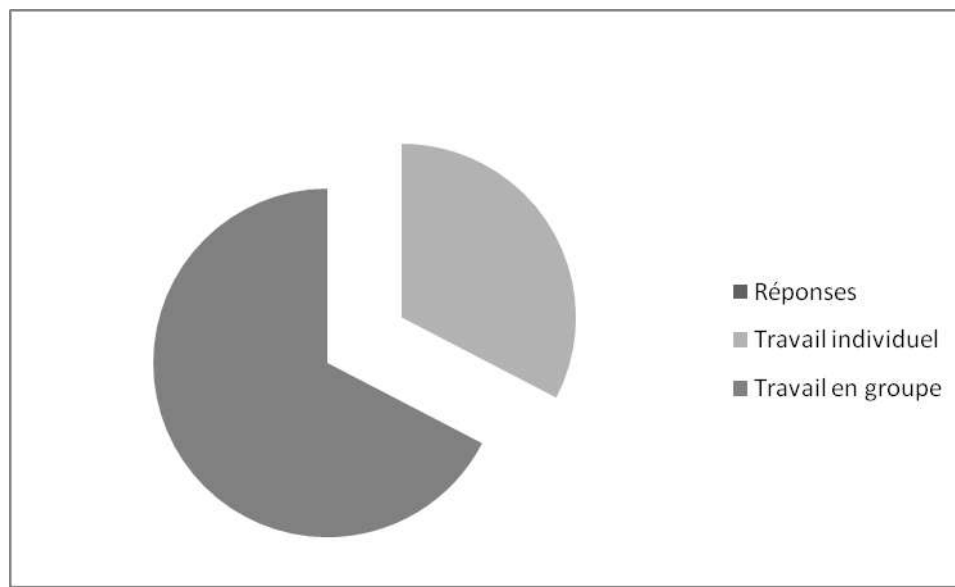
Pour la plupart des apprenants interrogés les jeux éducatifs facilitent l'apprentissage du vocabulaire. Quant au reste (soit 10%), ils ne voient pas l'intérêt d'intégrer les jeux dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE.

Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, il peut être considéré comme un support pédagogique on l'intègre dans la classe afin de divertir et amuser les apprenants et leur faire adorer l'apprentissage. L'activité ludique se considère aussi comme un support utilisé dans les établissements éducatifs en plusieurs modèles, et pratiquée par de différentes démarches.

Selon Helme, Jourday (2014, p 68-68) : « *Le jeu fait partie de nos vies-il nous autorise, pour un temps, à sortir d'ici, maintenant, d'expérimenter, d'imaginer de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveauxDes jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles vivantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle* ». En effet, le jeu pousse l'apprenant à mobiliser toutes ces compétences : il expérimente, il découvre le monde extérieur, il développe sa motricité et il renforce son intérêt et ses liens avec l'apprentissage.

6 Quel type d'organisation du travail préférez-vous ?

Réponses	Nombre d'élèves	Pourcentage
Travail individuel	15	32.6%
Travail en groupe	31	67.3%

Figure : 06

IV-2-6 Commentaire et analyses des résultats :

A partir des résultats obtenus on trouve que la majorité des élèves préfèrent le travail en groupe (avec un taux de 67) alors que, 15 préfèrent le travail individuel.

l'apprenant ne peut pas communiquer. Nous avons posé cette question parce que certaines activités demandent la collaboration et le travail collectif. Les apprenants peuvent s'entraider en devinant chacun un mot.

La majorité des élèves préfère le travail en groupe parce qu'il leur permet de s'améliorer en s'échangeant les idées et les connaissances.

IV-3-Synthèse des résultats de l'expérimentation :

D'après l'analyse des résultats obtenus de l'expérimentation et ceux test (comparaison entre les deux groupes) nous récapitulons ci-dessous les principales conclusions :

-Nous pouvons dire que les élèves de la deuxième AM ont besoin d'être motivés à travers la pédagogie par le jeu surtout dans l'apprentissage du vocabulaire qui sans lui l'apprenant ne peut pas communiquer.

-Nous pouvons dire également qu'il y a un développement au niveau du vocabulaire des apprenants après l'application de nos activités, le groupe expérimental en l'occurrence, cela se voit à travers :

* L'exploitation des prés requis : lors de chaque activité, les élèves se souviennent des mots de l'activité précédente.

-Pendant l'activité du test (vérification de l'efficacité des mots croisés), nous observons qu'il y a une amélioration remarquable au niveau de la compétence lexicale des élèves car la plupart a réussi l'accomplissement de la tâche en plaçant le maximum de mots convenablement.

Conclusion :

À la lumière de toutes les données recueillies dans la partie pratique, expérimentation et questionnaire, nous pouvons déduire que l'intégration du jeu ludique devient une obligation face à la démotivation voire la motivation de certains apprenants. Le choix des mots croisés, en tant qu'une activité ludique très peu choisie dans le domaine d'enseignement/apprentissage du vocabulaire en Algérie, a montré une grande efficacité.

En définitive, le ludique en général et les mots croisés en particulier sont des moyens très pertinents dans l'apprentissage du FLE parce qu'ils motivent toute la classe y compris les apprenants en grande difficulté.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Conclusion Générale :

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques, et plus précisément les mots croisés, dans l'apprentissage du vocabulaire de FLE et leur effet sur la motivation des enseignants.

Nous avons consacré la première partie de notre travail à la phase théorique afin d'éclaircir les concepts principaux et les notions nécessaires à notre recherche à savoir : la motivation, le jeu ludique, l'apprentissage, vocabulaire, le lexique, ...etc., nous nous sommes donné pour mission une présentation générale du terme activité ludique et son intégration dans l'enseignement apprentissage du vocabulaire.

La deuxième partie de notre recherche a été consacrée aux analyses des données recueillies au terme de nos travaux de terrain. D'abord, dans l'expérimentation, nous nous étions fixés pour objectif majeur de repérer puis de montrer l'effet du support choisi (mots croisés) sur la motivation et le rendement des apprenants. Après avoir décrit et présenté le protocole de la recherche (échantillon, terrain, corpus...), nous avons analysé et interprété l'ensemble des résultats obtenus.

Une analyse qui nous a permis de vérifier les hypothèses que nous avons avancées au début de ce travail. En comparant les copies des deux groupes, nous pouvons dire que le jeu que nous avons proposé au groupe expérimental, pendant six séances, a donné ses fruits. En effet, beaucoup d'apprenants ont réussi à exploiter le vocabulaire que nous leur avons proposé.

En effet, les activités que nous avons proposées étaient attrayantes et motivantes pour la majorité des apprenants, même pour ceux qui éprouvent beaucoup de difficultés et d'obstacles.

Ces résultats sont renforcés par ceux obtenus de l'analyse du questionnaire. La majorité des apprenants interrogés. Bien qu'il s'agisse d'un nouveau support (inhabituel) pour les apprenants, les mots croisés aient pu attirer l'attention de tous les apprenants. En réalité, nous étions agréablement surpris de l'ambiance de la classe où règne la participation et l'interaction tout au long de la séance.

À présent, l'enseignant est appelé à développer une vision dynamique et davantage innovatrice qui associe la compréhension et la maîtrise des supports pédagogiques.

Le support pédagogique est un moyen, qui est utilisé pour aider l'enseignant à démontrer le contenu d'un cours. Il désigne l'ensemble des documents texte, image ou sonore qui sont consacrés à des fins d'enseignement.

Donc, il semble nécessaire de varier les démarches d'enseignement à d'autres supports pour développer les compétences des élèves. On recommande à l'avenir la pratique et l'emploi du ludique dans l'enseignement. Les enseignants sont sollicités à pratiquer le jeu comme un support didactique réel et non pas comme un mécanisme théorique. De surcroît cette démarche nécessite un peu de recherche et de perfection.

Cependant, comme tout support d'apprentissage, le jeu présente des limites, il apparaît parfois contraignant pour l'enseignant. Pour cela, il est important que l'enseignant intègre le jeu de manière cohérente dans une séquence d'apprentissage. En somme, le recours à la pédagogie du jeu pose la question de son efficacité et sa capacité d'enrichir le vocabulaire des apprenants.

En définitive, le ludique en général et les mots croisés en particulier sont des moyens très pertinents dans l'apprentissage du FLE parce qu'ils motivent toute la classe y compris les apprenants en grande difficulté.

À partir de ce modeste travail, nous invitons les enseignants des écoles moyennes à intégrer ce type d'activité (mots croisés) dans leurs séances. Les enseignants sont appelés à sortir de leur zone de confort en proposant de nouveaux supports qui semblent parfois insolites, mais qui pourraient donner d'excellents résultats.

BIBLIOGRAPHIE

La Bibliographie :**1- Dictionnaires :**

- 1- Cuq, J-p (2003). *Dictionnaire de didactique de français* Paris : clé international.
- 2- Cuq, J-p . (2008) . *Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Paris : éditions Ophrys.*
- 3- Larousse encyclopédie en ligne, disponible sur :
<https://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/4487>
- 4- *Le petit Larousse illustré. (2012).* Paris : Larousse.
- 5- *Le petit Larousse. (2010).* Paris
- 6- PAUL J, *dictionnaire de psychiatrie, édition CTLE en ligne http/WWW.CILE.*
- 7- Picoche.R.(2002) *Dictionnaire pratique de didactique du FLE. E ditions OPHRYS*
- 8- Robert, J-p 5 (2008) *Dictionnaire pratique de didactique du FLE.* Paris éditions ophrys.

2 - OUVRAGES :

- 1- Bazin, J-M. (2008). *Des méthodes et des exemples de bonnes copies.* Paris: de BOECK.
- 2- LEHEMANN, A.& MARTIN-BERTHET, F. (2002). *Introduction à la lexicologie.* NATHAN Université.
- 3- Martin J,-C *Comment bien prendre la parole en publique, éd, Leduc, Paris, 2013.*
- 4- Mortireux, M-F. (2008). *La lexicologie entre langue et discours,* Paris : Armand Colin.
- 5- PICOCHÉ, J. (1997). *Le vocabulaire et son enseignement.* Université d'AMIENS.
Novembre, 211. Volume. Paris : Nathan université.
- 6- PINTRICH, P-R , SCHUNK, D-H ., 1996 *motivation in education theory, recherche ans application, Upper Saddle River , Pearson.*
- 7- Treville, M-C. & Duquette, L. (1996). *Enseigner Le Vocabulaire En Classe De Langue.* Paris: Hachette.
- 8- Viau, R. (1994). *La motivation en contexte scolaire.* Saint-Laurent : Éditions du renouveau pédagogique.
- 9- Wagner, R-L. (1967). *Les vocabulaires français.* Paris: Librairie Marcel DIDIER.9-Weiss, F. (1983). *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue.* Paris : Hachette, collection « pratique pédagogique ».
- 10- WILLIAM, M. BURDEN , R. (1997) . « *Motivation in langage Learning : A social constructivist* » . In : cahiers de l'apluit, Paris, APLUIT, p120.

3- Mémoires :

- 1- Bensalem N El H. § KAMLI, KH, *L'enseignement /apprentissage du lexique : comment faire acquérir un vocabulaire actif chez les élèves de la 4^{ème} A.M.* Mémoire de Master. Université Larbi Ben M'Hidi, Oum El Bouaghi, ALGER.
- 2- Bouroubi, N. et Bouguerri. Gh. (2020 /2021). *La motivation scolaire et l'intégration du jeu ludique au service de l'apprentissage de FLE cas des élèves de la 1 ère année moyenne.*
- 3- Labani, N , (2015/2016) . *La motivation scolaire en classe de FLE cas des apprenants de la 4^{ème} année moyenne* Mémoire de Master, Université Larbi Ben M'Hidi, Oum El Bouagi Algérie.
- 4- Moussaoui, S. (2015 /2016) . *L'apprentissage du lexique au collège cas de la 4^{ème} année moyenne* . Mémoire de Master, Université de MOSTAGHANEM, Algérie.
- 5- SAYAH, Z. (2019/2020) . *Rôle des activités ludiques dans la motivation des apprenants en classe de FLE – cas des apprenants de 2^{ème} année Moyenne CEM Cheikh Saleh Messaoudi.* Mémoire de Master Université de Mohamed Khider de Biskra / Algérie.
- 6- Taghzout, A. (2008/2009) . *L'impact de l'activité ludique* .Mémoire de Master Université d'Oran. Mémoire de Master Université de Larbi Ben M'Hidi, Oum El Bouaghi Algérie.
- 7- Tolba, F§ Guettouche, S. (2017/2018) . *Enseigner le vocabulaire par le biais des activités ludiques, quels bénéfices pour les élèves de la 1^{ère} année moyenne.*
- 8- Zaghouan, D. *L'apport du vocabulaire actif dans le développement de la compétence lexical cas des apprenants de 5^{ème} année primaire.* Mémoire de Master, Université de HAMMA Lakhdar El- Oued, Algérie.

4- Articles :

- 1- Cuq, T-P (2004). *Revue afak Des sciences Issn : 2507-7228 Eissn : 2602-5345* <https://www.asjp.cerist.dz/en/presentation-Revue/351>
- 2- HELME, L, JOURDAY, R et al . (2014) . « *LE JEU CLZSSE DE FLE : intérêts et pratiques* », Kyoto, RPK, pp64-68.
- 3- L'UNICEF. (2018) . *Divisions des programmes 3 United National piazza New York, NY 10017 Etats-Unis unis, www.unicef.org/publications*
- 4- Vienneau, R (2005) *Apprentissage et enseignement théorie et pratique.* Boucherville, Chenelière Education Séries,- Begin, c, 2008, « les stratégies

d'apprentissage : Un cadre de référence simplifié ». In :- --BETHIER, M-A
Revue des sciences de l'éducation, Montréal, université de Québec, pp.47-46.

5- Sitographies :

- 1- <https://definition-de-l'apprentissage/>. Consulté le : 23 mai 2022
- 2- *Définition de la motivation.*
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/motivation/52784>.
- 3- Dictionnaire Robert. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/motivation>
- 4- *Plan du document d'accompagnement 2^{ème} AM.* En ligne sur :
<http://www.onefd.edu.dz/pdf/affaires-educatives/affaires-educatives2/affaires-educatives2-4/MOYEN/MOYEN/2AM/Anglaise.htm>.
- 5- *La motivation scolaire ABDELMADJID BENKADA* <https://youtu.be/xKC7blrY-B0>

TABLE DES MATIERES

Introduction générale	02
Chapitre 01 :L'apprentissage du FLE entre la pédagogie du jeu et la motivation	05
Introduction	06
I-1- Qu'est ce que l'apprentissage	06
1-1-1-Qu'est ce qu'une activité ludique	07
1-1-2-Qu'est ce que la motivation	07
1-1-3- Les élèves sont motivés s'ils se sentent de réaliser la tache	08
I-2-Types de motivation scolaire	09
I-2-1- La motivation intrinsèque	09
I-2-2- La motivation extrinsèque	09
I-2-3-L'a motivation	10
I-3- Le jeu prend des formes multiples	10
I-3-1 Le jeu a du sens	11
I-3-2 le jeu est joyeux	11
I-3-3 Le jeu implique une participation active	11
I-3-4 Le jeu est un processus itératif	11
I-3-5 Le jeu implique une interaction sociale	11
I-6- Le rôle de l'activité ludique	11
I-6-1- Le jeu, aide FLE à acquérir des compétences	11
I-6-2- Le jeu vecteur de motivation	12
I-6- 3-jeu facteur d'acquisition	13
I-7- Les caractéristiques du jeu de l'enfant	13
I-7-1- La fiction	13
I-7-2- La détente	13
I-7-3- L'exploration	13
I-7- 4-La socialisation	14
I-7- 5-La compétition	14
I-7-6- La règle	14
Conclusion	14
Chapitre02 :L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers les activités ludiques	15
Introduction	16
Élément de définition	16
II-1-1-Vocabulaire/ Lexique	16

II-1-2- Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif	17
II-1-3- La définition d'un mot	17
II-1-4- La différence entre le lexique et le vocabulaire	17
II-1-5- La place du vocabulaire dans l'enseignement	18
II-2-1- Vocabulaire et méthodologies d'enseignement	19
II-2-2-1 La méthodologie traditionnelle	19
II-2-3- La méthodologie directe	19
II-2-4- La méthodologie audiovisuelle	20
II-2-5- La méthodologie structuro-globale audiovisuelle	20
II-2-6- L'approche communicative	20
II-2-7- L'approche par les compétences	20
II-2-8- L'approche actionnelle	20
II-2-9- L'enseignement du lexique (vocabulaire 2AM)	21
Conclusion	21
Chapitre 03 : Analyse de l'expérimentation et interprétation des résultats	22
Introduction	23
III-Présentation de l'expérimentation	23
III-1-1- Présentation de l'établissement	23
III-1-2- Présentation de la classe	23
III-1-3 Le cadre spatio-temporel	24
III-1-4 L'observation de la classe	24
III-1-5- La méthode comparative	26
III-2-1- Déroulement de l'activité	26
III-2-2-Explication de notre jeu proposé	26
III-2-3- Première forme de jeu	26
III-2-4- Deuxième forme de jeu	26
III-3- L'objectif de l'expérimentation	27
III-4- Les étapes de l'expérimentation	27
III-5- La présentation du ludique	27
III-6- Le déroulement de l'activité	27
III-7- Les attitudes des apprenants	28
III-8- Le déroulement de l'expérimentation	28
III-8-1- Première application du jeu (mots croisés)	28
III-8-2- Analyses des résultats de la première application	29
III-9- Deuxième application du jeu (mots croisés)	30

III-9-1- Analyses des résultats de la deuxième application	31
III-10-Troisième application du jeu	31
III-10-1-Analyses des résultats du troisième jeu	32
III-11-Quatrième application du jeu	32
III-11-1Analyses des résultats du quatrième jeu	33
III-12- Application du cinquième jeu (mots croisés)	33
III-12-1- Analyse des résultats du cinquième jeu	34
III-13- Sixième application (test)	34
III-13-1- Analyses des résultats du test	34
Conclusion	35
Chapitre 04 : L'analyse du questionnaire	36
Introduction	37
IV-1Présentation du questionnaire	37
IV-1-1 La question fermée	37
IV-2-Présentation et commentaire des questions	38
IV-2-1- Commentaire et analyse des résultats de la première question	38
IV-2-2- Commentaire et analyse des résultats de la deuxième question	39
IV-2-3- Analyse et commentaire des résultats de la troisième question	40
IV-2-4- Analyse et commentaire des résultats de la quatrième question	41
IV-2-5- Analyse et commentaire des résultats de la cinquième question	42
IV-2-6- Analyse et commentaire des résultats de la sixième question	43
IV-3-Synthèse de résultats de l'expérimentation	43
Conclusion	44
Conclusion générale	46
Bibliographie	48
Annexe	55

ANNEXES

Annexes

Annexes1 : La fiche pédagogique de la leçon du vocabulaire (Le champ lexical de merveilleux), lors de l'observation de la classe.

★ Par Mme : BAALI Sabah ★

Niveau : 2^{AM}

Projet : 01 : lancer un conte Séquence : 02 : Comprendre et produire les moments d'un conte : le scène d'événements

Séance de : Vocabulaire Durée : 1 heure

Le champ lexical du merveilleux

Support : texte Matériel :

Le brave prince - Contes des fées

Objectifs d'apprentissage :

- * Connaître le lexique du merveilleux
- * Réemployer, dans des productions très courtes, certains mots qui appartiennent au champ lexical du "merveilleux"

Déroulement de la leçon :

I- Mise en train :

- Ouvrez vos livres à la page "8"
- Comment appelle-t-on les deux femmes? } une fée et une sorcière
- Quelle est la différence entre les deux?

La sorcière → laide - méchante

La fée → belle - gentille

Lecture du support :

Analyse :

①. Quels sont les personnages de ce texte?

② Qui est ce que le prince a découvert un jour?
 ③ Après une journée de marche, il est arrivé à un château sombre. Qui vivait dans ce château? Qu'a-t-il trouvé à l'intérieur?
 ④ Choisis la bonne réponse:
 - L'ogre est : a) un méchant géant. b) un nain gentil
 - La fée est une : a) une sorcière très méchante. b) une gentille.

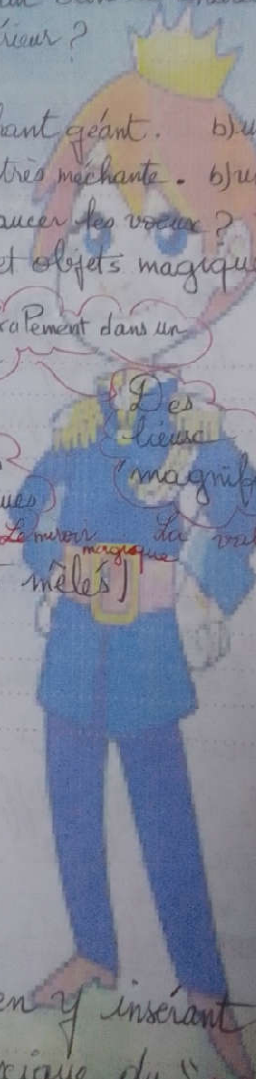
⑤ Qui utilisent les fées pour exaucer les vœux? femme.
 ⑥ Cite d'autres personnages et objets magiques.

III. Synthèse :
 On trouve généralement dans un conte :

- Des personnages extraordinaires : Les ogres, les fées, les sorcières...
- Des animaux qui parlent : L'âne du Shrek
- Des objets magiques : Le miroir magique
- Des lieux magnifiques : La vallée des fées

IV - Fixation :
 (Voir l'activité des mots mêlés)

V. Intégration :
 - Rédige des phrases courtes, en y insérant des mots appartenant au lexique du "merveilleux".



Annexe02 : Premier jeu (mots croisés) leçon verbes introducteurs de parole

Ayub Zerrouk

Application du 1^{er} jeu mot croisés
 Dans le tableau suivant chercher les verbes introducteurs de paroles que vous avez déjà vu

A	M	C	R	I	E	R	E	K	O	C	L	M	E	O	L
I	N	T	E	R	R	O	G	E	R	N	E	G	E	R	R
O	K	L	M	D	L	D	I	T	C	A	I	D	T	D	R
P	R	C	O	N	D	B	X	L	P	X	K	E	M	O	O
O	E	U	N	L	I	J	E	C	E	T	J	L	B	N	D
B	L	R	D	E	M	I	N	é	D	E	P	E	F	N	N
L	T	K	é	O	X	C	P	T	T	S	V	L	X	E	T
T	P	U	C	I	E	C	L	M	E	O	O	P	E	R	R
T	O	P	L	M	N	O	L	R	E	R	N	N	B	D	T
D	E	M	A	N	D	E	A	A	I	C	R	N	A	N	E
A	P	A	R	L	E	R	F	G	M	J	I	O	E	E	U
C	R	I	E	R	L	M	C	M	I	E	U	T	G	R	R
X	W	R	U	T	P	O	M	T	M	K	R	F	C	E	R

Application du 1^{er} jeu mot croisés
 Dans le tableau suivant chercher les verbes introducteurs de paroles que vous avez déjà vu

A	M	C	R	I	E	R	E	K	O	C	L	M	E	O	L
I	N	T	E	R	R	O	G	E	R	N	E	G	E	R	R
O	K	L	M	D	L	D	I	T	C	A	I	D	T	D	R
P	R	C	O	N	D	B	X	L	P	X	K	E	M	O	O
O	E	U	N	L	I	J	E	C	E	T	J	L	B	N	D
B	L	R	D	E	M	I	N	é	D	E	P	E	F	N	N
L	T	K	é	O	X	C	P	T	T	S	V	L	X	E	T
T	P	U	C	I	E	C	L	M	E	O	O	P	E	R	R
T	O	P	L	M	N	O	L	R	E	R	N	N	B	D	T
D	E	M	A	N	D	E	A	A	I	C	R	N	A	N	E
A	P	A	R	L	E	R	F	G	M	J	I	O	E	E	U
C	R	I	E	R	L	M	C	M	I	E	U	T	G	R	R
X	W	R	U	T	P	O	M	T	M	K	R	F	C	E	R

Application du 1^{er} jeu mot croisés
 Dans le tableau suivant chercher les verbes introducteurs de paroles que
 vous avez déjà vu

Khelifi Saïdjide

A	M	C	R	I	E	R	E	K	O	C	L	M	E	O	L
I	N	T	E	R	R	O	G	E	R	N	E	G	E	R	R
O	K	L	M	D	L	D	I	T	C	A	I	D	T	D	R
P	R	C	O	N	D	B	X	L	P	X	K	E	M	O	O
O	E	U	L	I	J	E	C	E	T	J	L	B	N	D	
B	L	R	D	E	M	I	N	é	D	E	P	E	F	N	N
L	T	K	é	O	X	C	P	T	T	S	V	L	X	E	T
T	P	U	C	I	E	C	L	M	E	O	O	P	E	R	R
T	O	P	L	M	N	O	L	R	E	R	N	N	B	D	T
D	E	M	A	N	D	E	A	A	I	C	R	N	A	N	E
A	P	A	R	L	E	R	F	G	M	J	I	O	E	E	U
C	R	I	E	R	L	M	C	M	I	E	U	T	G	R	R
X	W	R	U	T	P	O	M	T	M	K	R	F	C	E	R

Application du 1^{er} jeu mot croisés
 Dans le tableau suivant chercher les verbes introducteurs de paroles que
 vous avez déjà vu

Avis

A	M	C	R	I	E	R	E	K	O	C	L	M	E	O	L
I	N	T	E	R	R	O	G	E	R	N	E	G	E	R	R
O	K	L	M	D	L	D	I	T	C	A	I	D	T	D	R
P	R	C	O	N	D	B	X	L	P	X	K	E	M	O	O
O	E	U	N	L	I	J	E	C	E	T	J	L	B	N	D
B	L	R	D	E	M	I	N	é	D	E	P	E	F	N	N
L	T	K	é	O	X	C	P	T	T	S	V	L	X	E	T
T	P	U	C	I	E	C	L	M	E	O	O	P	E	R	R
T	O	P	L	M	N	O	L	R	E	R	N	N	B	D	T
D	E	M	A	N	D	E	A	A	I	C	R	N	A	N	E
A	P	A	R	L	E	R	F	G	M	J	I	O	E	E	U
C	R	I	E	R	L	M	C	M	I	E	U	T	G	R	R
X	W	R	U	T	P	O	M	T	M	K	R	F	C	E	R

Annexe03 : Deuxième jeu (mots croisés) leçon formules de clôtures d'un conte

Hawa Lakimova

r	u	o	j	e	c	e	d	r	i	t	r	a	p	a	p	b	a
n		m	r	s	s	u	l	i	x	e	e	o	q	d	b	p	c
i		t	w	t	e	h	b	g	u	a	u	p	l	a	f	q	t
f		u	v	i	f	j	a	q	v	m	q		o	t	i	l	m
n	i	o	s	q	j	r	s	e	n	f	i	n		e		x	u
e		n	m	k	u	r	o	b	t	u	s		i	r	s	t	v
	i		a	l	o	l	o	u	e	i	n	j	g	d	q	u	i
a			a	l	o	r	s		m	x	i	o	p	e	q	a	s
b	l	z	a	o	e	b	c	c	s	a	c	t	c	l	n	r	
d	x		o	s	m	m	k	f	t	r	t	m	l	e	d	h	q
l	m	b	e	l		d	e	p	u	i	s	c	e	j	o	u	r
k	q	j	i	p	t	u	v	n	v	p	e	f	a	o	t	u	v
f	i	r	s	x	s	l	f	k	t	b	c	a	c	u	o	x	y
m	l	t	c	o	s	a	t	m	o		a	l	o	r	s		

Application du 3^{ème} jeu : Dans le tableau suivant cherchez les formules de cloture d'un cpnte.

Aouhad AZIET

Application du 3^{ème} jeu : Dans le tableau suivant cherchez les formules de cloture d'un conte.

r	u	o	j	e	c	e	d	r	i	t	r	a	p	a	p	b	a
n		m	r	s	s	u	l	i	x	e	e	o	q	d	b	p	c
i		t	w	t	e	h	b	g	u	a	u	p	l	a	f	q	t
f		u	v	i	f	j	a	q	v	m	q		o	t	i	l	m
n	i	o	s	q	j	r	s	e	n	f	i	n		e		x	u
e		n	m	k	u	r	o	b	t	u	s		i	r	s	t	v
	i		a	l	o	l	o	u	e	i	n	j	g	d	q	u	i
a			a	l	o	r	s		m	x	i	o	p	e	q	a	s
b	l	z	a	o	e	b	c	c	s	a	c	t	c	l	n	r	
d	x		o	s	m	m	k	f	t	r	t	m	l	e	d	h	q
l	m	b	e	l		d	e	p	u	i	s	c	e	j	o	u	r
k	q	j	i	p	t	u	v	n	v	p	e	f	a	o	t	u	v
f	i	r	s	x	s	l	f	k	t	b	c	a	c	u	o	x	y
m	l	t	c	o	s	a	t	m	o		a	l	o	r	s		

A Magad marany

r	u	o	j	e	c	e	d	r	i	t	r	a	p	a	p	b	a
n		m	r	s	s	u	l	i	x	e	e	o	q	d	b	p	c
i		t	w	t	e	h	b	g	u	a	u	p	l	a	f	q	t
f		u	v	i	f	j	a	q	l	m	q		o	t	i	l	m
n	i	o	s	q	j	h	s	e	n	f	i	n		e		x	u
e		n	m	k	u	r	o	b	t	u	s		i	r	s	t	v
	i		a	l	o	l	o	u	e	i	n	j	g	d	q	u	i
a			a	l	o	r	s		m	x	i	o	p	e	q	a	s
b	l	z	a	o	e	l	b	c	c	s	a	c	t	c	l	n	r
d	x		o	s	m	m	k	f	t	r	t	m	l	e	d	h	q
l	m	b	e	l		d	e	p	u	i	s	c	e	j	o	u	r
k	q	j	i	p	t	u	v	n	v	p	e	f	a	o	t	u	v
f	i	r	s	x	s	l	f	k	t	b	c	a	c	u	o	x	y
m	l	t	c	o	s	a	t	m	o		a	l	o	r	s		

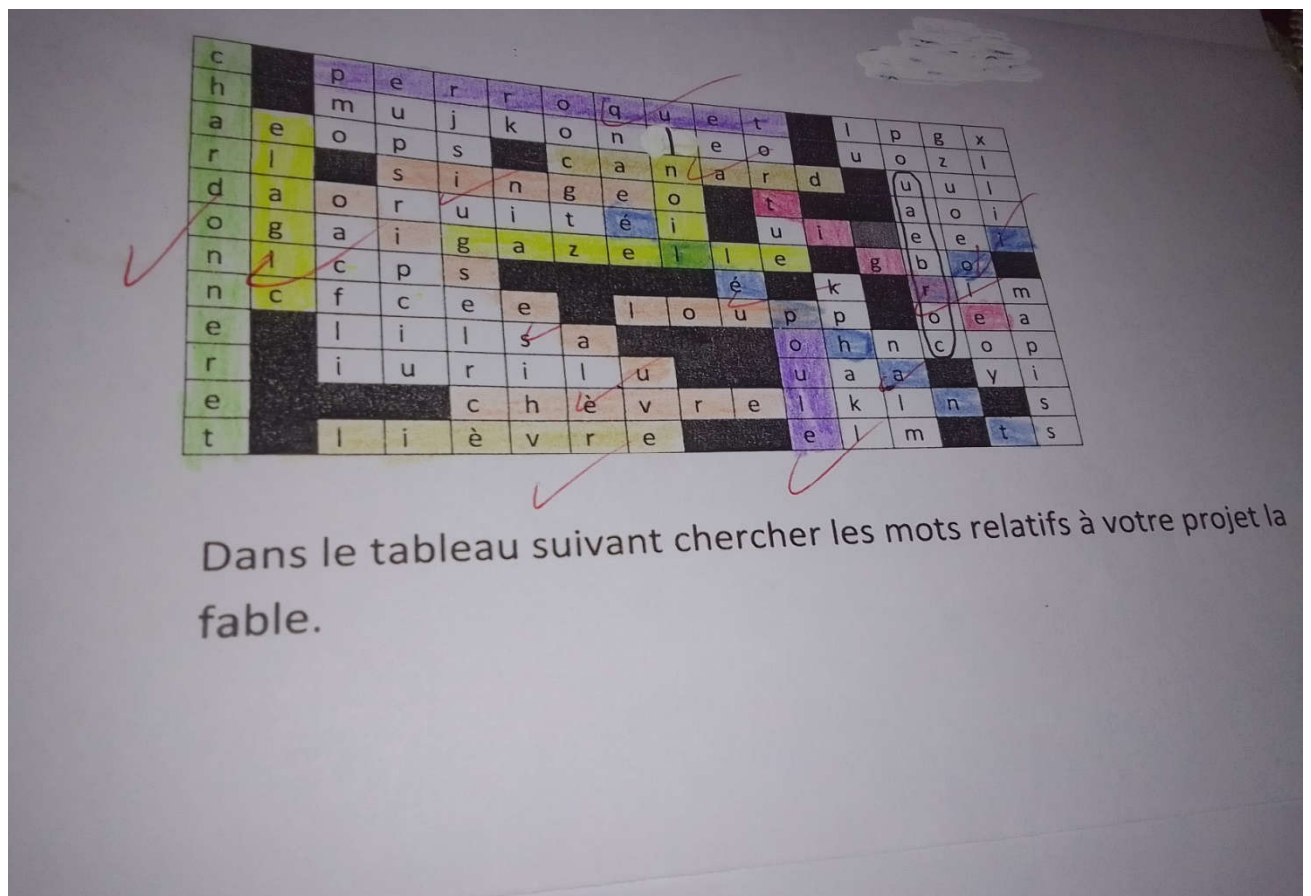
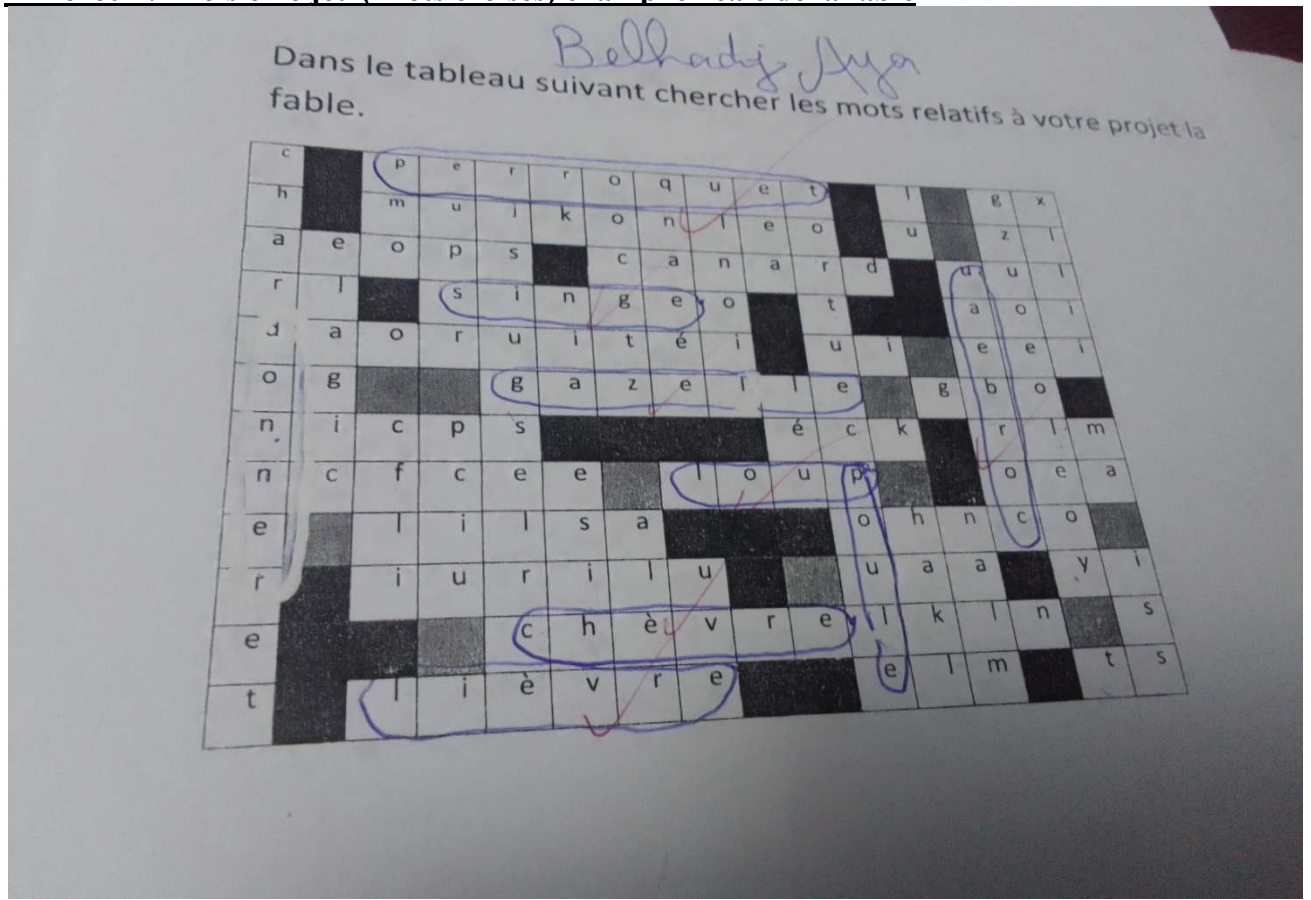
Application du 3^{ème} jeu : Dans le tableau suivant cherchez les formules de cloture d'un cpnte.

r	u	o	j	e	c	e	d	r	i	t	r	a	p	a	p	b	a
n		m	r	s	s	u	l	i	x	e	e	o	q	d	b	p	c
i		t	w	t	e	h	b	g	u	a	u	p	l	a	f	q	t
f		u	v	i	f	j	a	q	l	m	q		o	t	i	l	m
n	i	o	s	q	j	h	s	e	n	f	i	n		e		x	u
e		n	m	k	u	r	o	b	t	u	s		i	r	s	t	v
	i		a	l	o	l	o	u	e	i	n	j	g	d	q	u	i
a			a	l	o	r	s		m	x	i	o	p	e	q	a	s
b	l	z	a	o	e	l	b	c	c	s	a	c	t	c	l	n	r
d	x		o	s	m	m	k	f	t	r	t	m	l	e	d	h	q
l	m	b	e	l		d	e	p	u	i	s	c	e	j	o	u	r
k	q	j	i	p	t	u	v	n	v	p	e	f	a	o	t	u	v
f	i	r	s	x	s	l	f	k	t	b	c	a	c	u	o	x	y
m	l	t	c	o	s	a	t	m	o		a	l	o	r	s		

Application du 3^{ème} jeu : Dans le tableau suivant cherchez les formules de cloture d'un cpnte.

Qumayma chair 2 AME
GA

Annexe04 : Troisième jeu (mots croisés) champ lexicale de la fable



Annexe05 : quatrième jeu (mots croisés)

MAT (A T)

Niveau = 2 AM.

1) Le lieu où se trouve les animaux sauvages.

2) un insecte actif tous l'été.

3) un animal sauvage rusé.

4) Le trac du -animaux

5) un animal sauvage horrible

6) L'homme qui coupe le bois.

SALSABIL

AFOUFOU

Niveau = 2 AM.

1) Le lieu où se trouve les animaux sauvages.

2) un insecte actif tous l'été.

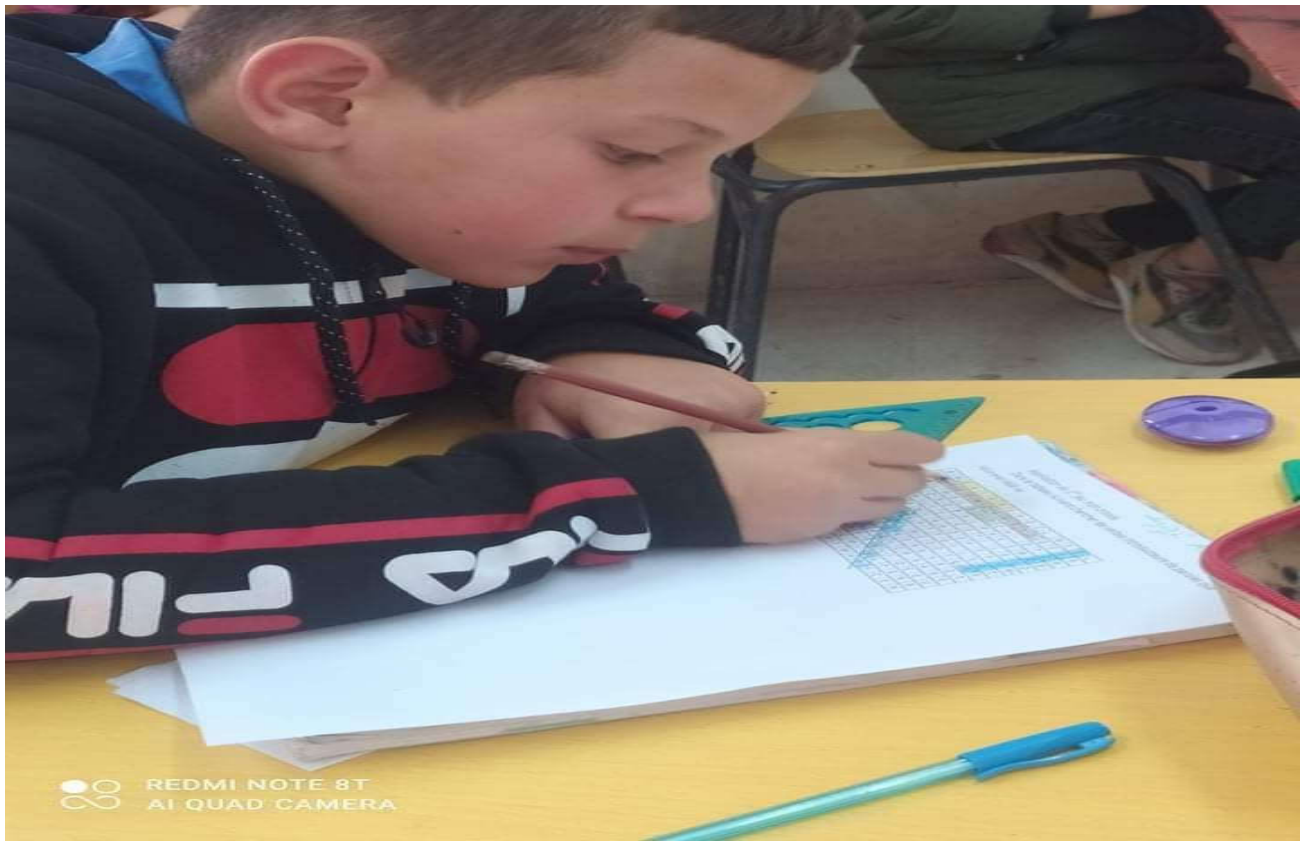
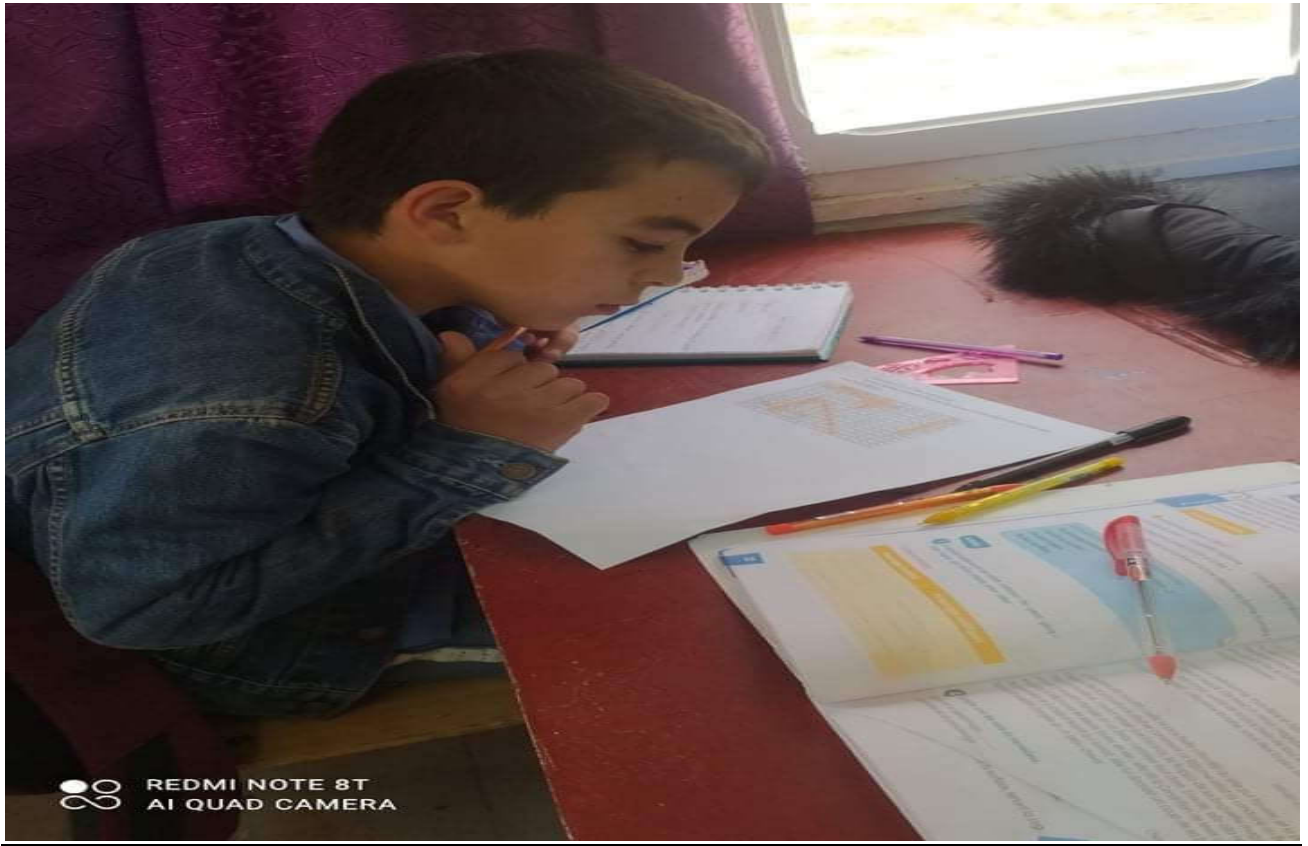
3) un animal sauvage rusé.

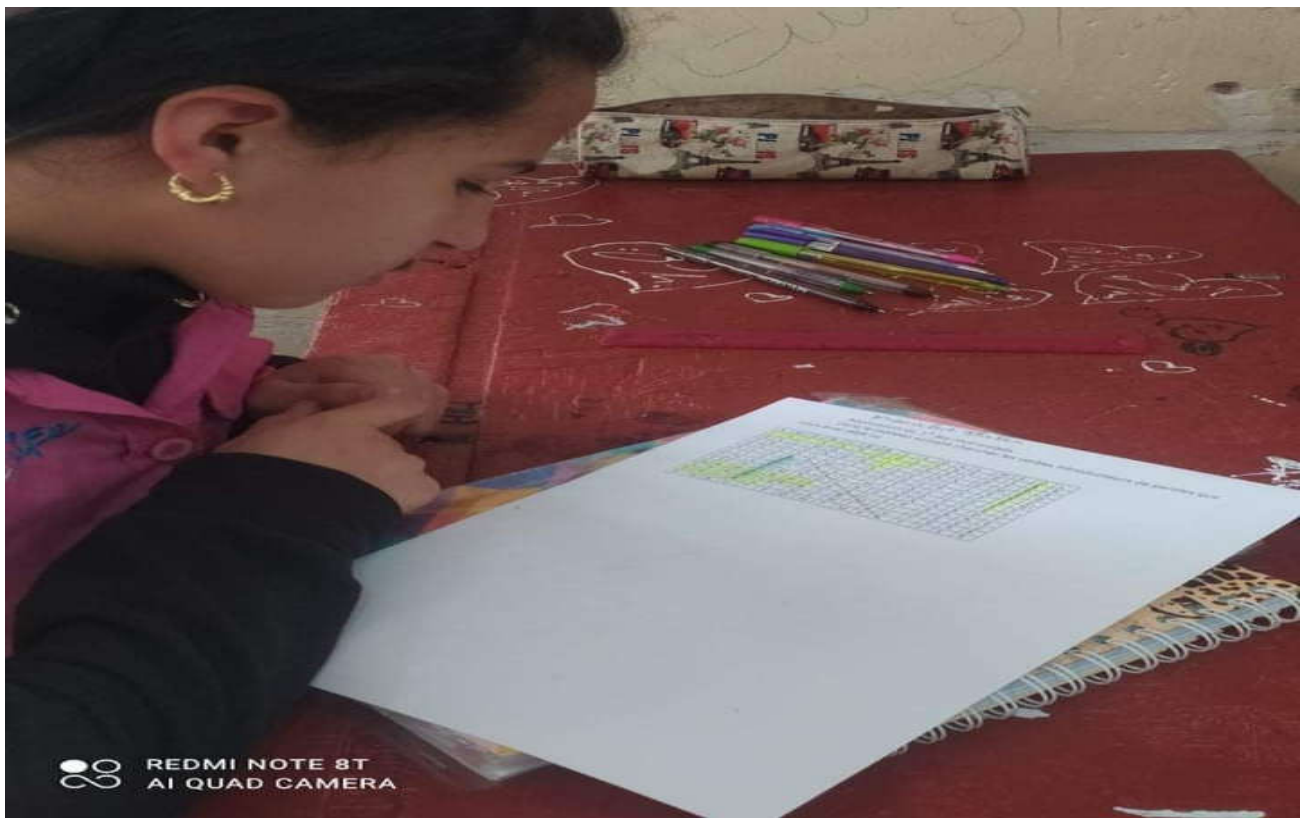
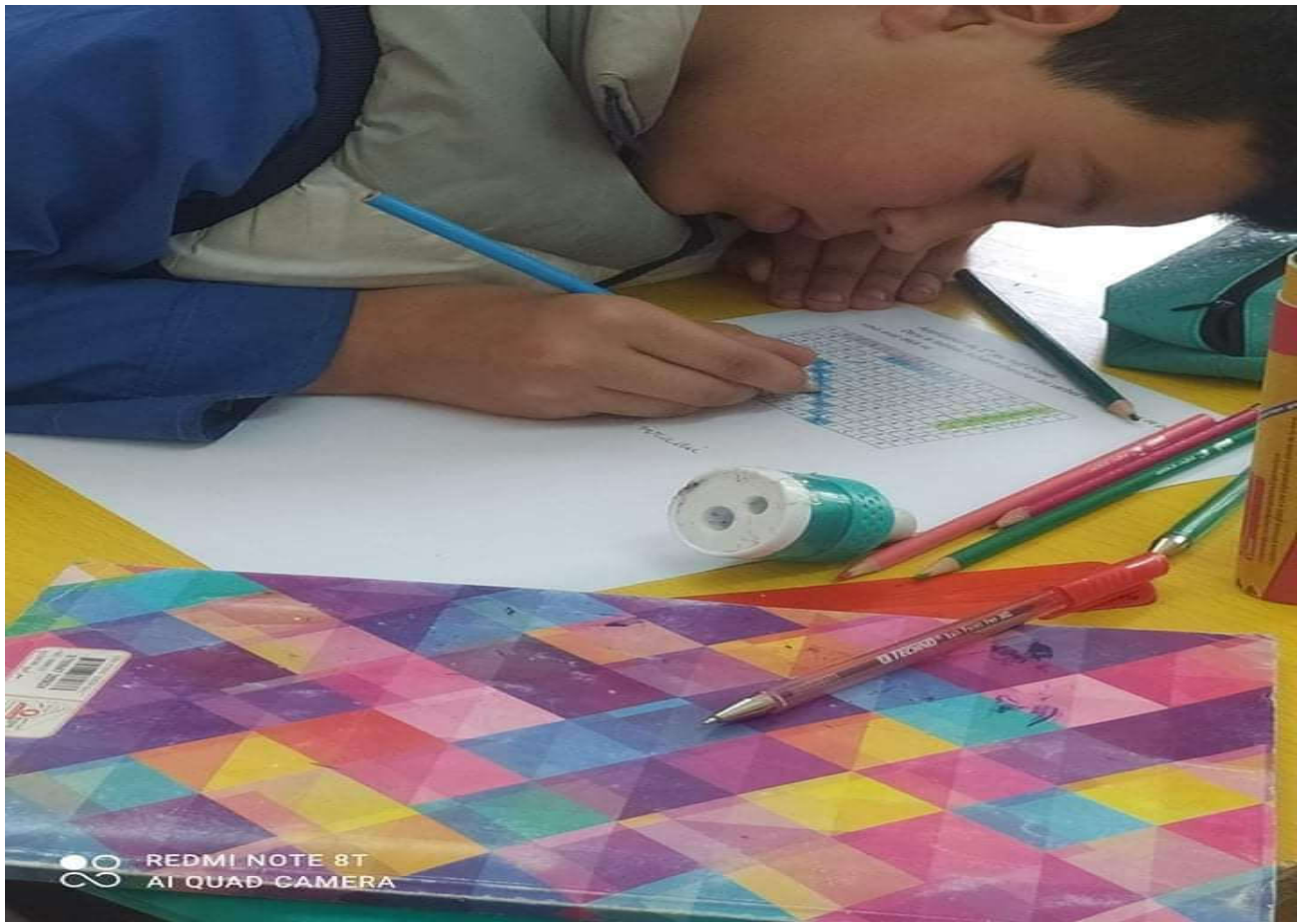
4) Le trac du -animaux

5) un animal sauvage horrible

6) L'homme qui coupe le bois.

Annexe07 :





Annexe : 08 : Sixième activité (test)

Chadha HSE

Pratique avec les élèves de 2AM : (Texte lacunaire la fable)

Complète cette fable et donne-lui un titre :

Nourriture - l'été - fourmi - faim - l'hiver - demandez - dit- cigale-
était une fois- répondit - Finalement - demanda.

TEXTE :

La Cigale et la fourmi

Il ~~était~~ une Cigale traînait quelque vivres pour les sécher au soleil.

Une Cigale mourant de faim se trouva à passer et demanda à la fourmi un peu de la nourriture.

Pourquoi me demandez vous, à moi, de vous donner à manger ?
dit la Fourmi.

Qu'avez-vous fait durant l'été ?

Ma foi, malheureusement la fourmi, j'ai passé l'été à chanter.

Ah / bien, demanda la fourmi, vous avez chanté tout l'été, vous n'avez qu'à danser tout l'hiver.

Finalement la cigale découvre que le travail est un trésor, il faut travailler au lieu de rêver.

«On ne peut passer son temps à s'amuser»

H. H. H. H.

Pratique avec les élèves de 2AM : (Texte lacunaire la fable)

Complète cette fable et donne-lui un titre :

Nourriture - l'été - fourmi - faim - l'hiver - demandez - dit- cigale-
était une fois- répondit - Finalement - demanda.

TEXTE :

La Cigale et la fourmi

Il ~~était~~ une Cigale traînait quelque vivres pour les sécher au soleil.

Une Cigale mourant de faim se trouva à passer et demanda à la fourmi un peu de la nourriture.

Pourquoi me demandez vous, à moi, de vous donner à manger ?
dit la Fourmi.

Qu'avez-vous fait durant l'été ?

Ma foi, malheureusement la fourmi, j'ai passé l'été à chanter.

Ah / bien, demanda la fourmi, vous avez chanté tout l'été, vous n'avez qu'à danser tout l'hiver.

Finalement la cigale découvre que le travail est un trésor, il faut travailler au lieu de rêver.

«On ne peut passer son temps à s'amuser»

5- À votre avis, les jeux éducatifs aident-ils les apprenants à apprendre le vocabulaire du Français ?

Oui parfois Non

6- Quel type d'organisation du travail, préférez vous ?

Travail individuel Travail en groupe

Questionnaire : ADEM: ABeai

1- Pour vous, l'apprentissage du vocabulaire est-il ?

Facile Difficile

2- Les activités du vocabulaire proposées dans votre manuel scolaire sont-elles :

Motivantes ordinaires Ennuyeuses

3- Votre enseignant fait-il recours aux jeux lors de la séance du vocabulaire ?

Oui Parfois Jamais

4- Appréciez-vous l'utilisation des jeux éducatifs en classe? (Par EX : Les mots croisés)

Beaucoup un peu Non

5- À votre avis, les jeux éducatifs aident-ils les apprenants à apprendre le vocabulaire du Français ?

Oui parfois Non

6- Quel type d'organisation du travail, préférez vous ?

Travail individuel Travail en groupe

Amine Hanou
3^{MA2}

Questionnaire : A

1- Pour vous, l'apprentissage du vocabulaire est-il ?

Facile Difficile

2- Les activités du vocabulaire proposées dans votre manuel scolaire sont-elles :

Motivantes ordinaires Ennuyeuses

3- Votre enseignant fait-il recours aux jeux lors de la séance du vocabulaire ?

Oui Parfois Jamais

4- Appéciez-vous l'utilisation des jeux éducatifs en classe? (Par EX : Les mots croisés)

Beaucoup un peu Non

5- À votre avis, les jeux éducatifs aident-ils les apprenants à apprendre le vocabulaire du Français ?

Oui parfois Non

6- Quel type d'organisation du travail, préférez vous ?

Travail individuel Travail en groupe

Questionnaire :

ADEM: ABeai

1- Pour vous, l'apprentissage du vocabulaire est-il ?

Facile Difficile

2- Les activités du vocabulaire proposées dans votre manuel scolaire sont-elles :

Motivantes ordinaires Ennuyeuses

3- Votre enseignant fait-il recours aux jeux lors de la séance du vocabulaire ?

Oui Parfois Jamais

4- Appréciez-vous l'utilisation des jeux éducatifs en classe? (Par EX : Les mots croisés)

Beaucoup un peu Non

5- À votre avis, les jeux éducatifs aident-ils les apprenants à apprendre le vocabulaire du

Français ?

Oui parfois Non

6- Quel type d'organisation du travail, préférez vous ?

Travail individuel Travail en groupe

Annexe : 10



