

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE MOHAMED KHIDER-BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES**

**DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANÇAIS**



**Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master académique
OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES**

**LE ROLE DES ACTIVITES LUDIQUES
DANS L'APPRENTISSAGE DU FLE
« LE VOCABULAIRE ».**

Cas des apprenants de la 4ème année primaire.

**Dirigé par :
Mme. GHARBI Nabila.**

**Présenté et soutenu par :
ZIDI Imane.**

Année universitaire

2016/2017

Remerciement

Avant toute chose, je remercie Dieu,

Je tiens à remercier profondément ma directrice de recherche

Mme GHARBI NABILA.

Je remercie toutes les personnes qui m'ont aidée de près ou de loin à

la réalisation de ce travail de recherche.

Dédicace

Je dédie ce mémoire à :

Mes très chers parents,

Mes frères et sœurs,

Et mes copines.

Résumé :

L'amélioration de l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire en Algérie est au centre des préoccupations des responsables du système éducatif dans le but de perfectionner ce processus de plus en plus. Dans ce contexte, le ludique comme un outil pédagogique peut perfectionner l'acquisition de la langue française, en particulier le vocabulaire, ce dernier est un élément très important dans la communication parce que sans les mots, on ne peut pas exprimer et transmettre nos idées.

Dans cette étude, nous avons montré l'efficacité du ludique pour réaliser un bon apprentissage, surtout que la majorité des apprenants du primaire ont des difficultés à apprendre le français qui nécessite d'intégrer un nouveau moyen facilitateur et motivant.

A travers ce travail de recherche, on a essayé d'encourager les enseignants à utiliser l'activité ludique en classe du FLE comme un outil pédagogique pertinent, efficace, et qui a un impact positif et un rôle primordial dans l'appropriation de la langue française, notamment le vocabulaire.

Les mots clés :

Activité ludique, apprentissage, enseignement, FLE, vocabulaire.

الملخص:

تحسين وضعية تعلم وتعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في المرحلة الابتدائية في الجزائر يعتبر في قلب اهتمامات المسؤولين في المنظومة التعليمية بهدف تحسينه أكثر فأكثر. في هذا الصدد, اللعب كوسيلة بيداغوجية يستطيع أن يحسن اكتساب اللغة الفرنسية خاصة المفردات, هذه الأخيرة تعتبر عنصرا مهما جدا في التواصل لأنه بدون كلمات لا نستطيع التعبير أو إيصال أفكارنا.

في هذه الدراسة, بينا أهمية اللعب من اجل تحقيق تعلم جيد خاصة أن أغلبية تلاميذ الطور الابتدائي لديهم مشاكل في تعلم اللغة الفرنسية الذي يحتاج إدخال وسيلة جديدة مسهلة و محفزة.

عن طريق هذا البحث, حاولنا تشجيع المعلمين استعمال النشاط اللعبي في قسم اللغة الفرنسية الأجنبية كوسيلة بيداغوجية, فعالة و التي لديها وقع ايجابي ودور مهم في اكتساب الفرنسية خاصة المفردات.

الكلمات المفتاحية:

النشاط اللعبي, التعلم, التعليم, اللغة الفرنسية الأجنبية, المفردات.

TABLE DES MATIERES

Introduction générale.....	9
Premier chapitre : l'apprentissage et l'enseignement du FLE au primaire en Algérie.	
1-Eléments de définition.....	14
1-1-L'apprentissage.....	14
1-2-L'enseignement.....	15
1-3-FLE (français langue étrangère).....	16
2-Le statut de la langue française en Algérie.....	17
3-L'objectif de l'enseignement du FLE au primaire en Algérie...18	
4-Les difficultés de l'apprentissage du français chez les élèves du primaire.....	20
Deuxième chapitre : le ludique et le vocabulaire en classe de FLE au primaire.	
1-Le ludique en classe de FLE.....	23
1-1-Un bref historique sur la notion du jeu.....	23
1-2-La définition du jeu.....	24
1-3-Quelle est l'importance du jeu pour l'enfant ?.....	25
1-4-Le jeu en classe de FLE.....	26
1-5-Comment peut-on choisir des jeux ?.....	27
2-Le vocabulaire en classe de FLE.....	29

2-1-La définition du vocabulaire.....	29
2-2-Pourquoi enseigne-t-on le vocabulaire ?.....	30
2-3-Les difficultés d'apprendre des mots.....	30
2-4-Comment peut-on apprendre le vocabulaire ?.....	30

Troisième chapitre : La réalisation de l'expérimentation.

1 - Présentation de l'expérimentation.....	34
1-2-Le lieu de l'expérimentation.....	34
1-2- Le choix du public.....	34
1-3-Le groupe expérimental.....	34
1-4-Le corpus.....	34
1-5-La nature de l'expérimentation.....	35
1-6-L'objectif de l'expérimentation.....	36
1-7-Les étapes de l'expérimentation.....	36
1-8-La présentation des activités proposées.....	37
2 - Observations et commentaires.....	40
2-1-L'observation de classe avant l'intégration du ludique.....	40
2-1-1-Grille d'observation.....	40
2-2-L'observation de la classe après l'intégration du ludique.....	44
2-2-1-Grille d'observation.....	44
3 – Analyse des résultats de l'expérimentation.....	51
3-1-Le jeu de charades.....	51

3-2-les mots croisé.....	53
3-3-Les dessins.....	53
4-Les résultats obtenus.....	54
Conclusion générale.	
Références bibliographiques.	
Annexes.	

INTRODUCTION GENERALE.

L'Algérie, dans ces dernières années a connu des réformes et des changements au niveau du système éducatif en ce qui concerne le français langue étrangère pour améliorer son enseignement et son apprentissage dans tous les paliers.

La langue française occupe une grande place dans la société algérienne à travers la communication, l'interaction et les différents échanges parallèlement à la langue arabe, donc l'enseignement du français a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences communicatives à l'oral et à l'écrit.

Pour communiquer, on a besoin de prendre en considération le côté du vocabulaire et la nécessité d'apprendre des mots dans le français et dans toutes les langues en général car par ces mots on va communiquer et exprimer nos idées,

« Le mot est le support de l'idée et sans mot, point d'idée. Plus on connaît de mots, plus on peut émettre d'idées. Connaître une langue, c'est avoir à sa disposition un très grand nombre de possibilités de dire la même chose. C'est aussi interpréter le monde avec de plus en plus de précision en sachant choisir le terme juste »¹.

Après une observation de l'entourage, nous avons constaté que la majorité des apprenants du primaire ont un manque de motivation, de désir et un manque de curiosité d'apprendre le français, qui nous pousse à réfléchir d'intégrer un nouveau moyen pour motiver les apprenants. Après une longue réflexion surtout qu'il existe plusieurs moyens et techniques d'apprentissage, nous avons pensé que l'activité ludique est très importante dans l'enseignement notamment que Jean Château a dit :

« l'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant »², C'est pour cela on lui accorde plus d'importance.

L'enseignant a des devoirs envers l'apprenant, le motiver et l'encourager pour faciliter la langue à l'apprenant et non la rendre difficile. Aussi, l'enfant est un être qui aime jouer par l'instinct et spontanément, il faut exploiter cela dans l'apprentissage qui va permettre de transmettre la langue à travers les jeux, toutes

¹ IPAM, Institut Pédagogique Africain et Malgache, *Guide pratique du maître*, Paris, EDICEF, 1993, p.293.

² CHATEAU Jean, cité par BLUDO, *Des citations évoquant le plaisir de jouer ?*, disponible sur <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-joue> [en ligne] page consultée le 07 octobre 2010.

ces idées déjà citées sont les raisons qui nous ont poussé à choisir ce thème et choisir le ludique plus précisément comme un moyen d'apprentissage.

L'objectif de notre travail de recherche est montrer l'importance et l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE car l'apprenant a le droit d'apprendre d'une manière à l'aise et efficace, on essaye de ne pas compliquer les choses surtout qu'on peut les simplifier par l'intégration des jeux et on va essayer d'encourager les enseignants à utiliser ces activités en classe de FLE.

A travers notre travail, on va essayer de porter quelques réponses à notre problématique qui est la suivante :

Comment l'activité ludique peut être considérée comme un moyen efficace pour apprendre du FLE ? Et comment le jeu peut aider l'apprenant à acquérir du vocabulaire en français ?

Nous supposons que, l'enfant joue spontanément, et il trouve son aise par le jeu qu'il pourrait permettre à l'enfant de développer sa personnalité, son imagination et sa créativité qu'ils sont des éléments très importants pour réaliser un bon apprentissage, on profite d'instinct comme un moyen d'acquisition.

Les activités ludiques comme un outil pédagogique pourraient améliorer la capacité d'apprendre le FLE et simplifier la mémorisation des mots.

Notre corpus est constitué des activités proposées aux apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école de Mohamed Ketfa à Biskra.

Notre travail de recherche nécessite pour son élaboration la méthode expérimentale pour la mise en pratique des jeux, on va proposer des exercices sous forme de jeux comme des charades, des dessins... etc. Qui visent l'apprentissage du vocabulaire du FLE chez les élèves de 4^{ème} année primaire.

Nous avons organisé notre travail de recherche en trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratique.

Dans le premier chapitre, on va d'abord définir quelques concepts essentiels relatifs à ce chapitre, puis on va parler de l'apprentissage et l'enseignement du FLE au primaire en Algérie.

Dans le deuxième chapitre, on va jeter la lumière sur les jeux ludiques et le vocabulaire en classe de FLE.

Le troisième chapitre, le chapitre pratique nous exposerons une expérience basé sur le ludique avec des apprenants d'une classe de 4^{ème} année primaire, et on va essayer de répondre à notre problématique et vérifier la validité de nos hypothèses.

PREMIER CHAPITRE :
L'APPRENTISSAGE ET L'ENSEIGNEMENT DU FLE
AU PRIMAIRE EN ALGERIE.

Dans ce premier chapitre, on va essayer de connaître la situation d'enseignement/apprentissage du FLE au primaire en Algérie en général parce que avant de faire n'importe quel travail ou l'essai de présenter, appliquer ou confirmer une idée il faut d'abord faire une vision générale des choses, alors on va survoler un peu sur les points essentiels relatifs à la situation du français au primaire en Algérie pour nous aider à bien orienter notre travail.

1- Eléments de définition :

1-1 L'apprentissage :

C'est une notion très vaste et complexe, c'est pourquoi on trouve plusieurs définitions accordées au ce terme. L'apprentissage selon Jean-Pierre Cuq est :

« L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation .L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère »³.

Aussi, on trouve que l'apprentissage selon le dictionnaire de Robert « fait d'apprendre un métier manuel ou technique »⁴.

Selon le dictionnaire le petit Larousse « formation professionnelle »⁵.

Donc, nous comprenons que l'apprentissage d'une langue étrangère est un acte d'acquisition des savoirs et des savoirs faire d'une manière consciente, volontaire et de façon explicite.

La pédagogie établie plusieurs types d'apprentissage, il y'a :

* **L'apprentissage réceptif** (la personne découvre rien seulement comprend et reproduit le contenu, sans aucun d'autre effort).

* **L'apprentissage par découverte** (l'apprenant va utiliser le contenu autre une fois par sa méthode et il va réordonnée de sa propre manière).

³ CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du FLE et seconde*, Paris, CLE International, 2003, p.22.

⁴ Le Robert, *Dictionnaire de français*, Paris, Dictionnaires LE ROBERT-SEJER, 2011, p. 22.

⁵ Petit Larousse illustré, *Dictionnaire de français*, Paris, Larousse, 2008, p. 21.

* **L'apprentissage réplétif** (c'est la mémorisation des informations par cœur sans la compréhension).

* **L'apprentissage significatif** (l'utilisation des informations propre de la personne avec les nouvelles par rapport à sa structure cognitive).

1-2 L'enseignement :

« *Action, art d'enseignement* »⁶.

« *Action, manière d'enseigner, de transmettre des connaissances* »⁷.

On comprend à travers ces définitions que l'enseignant et par des systèmes d'enseigner et des méthodes précises va transmettre des informations à l'apprenant, donc il y'a trois pole très importants dans ce processus : l'enseignant, l'apprenant et l'objet de connaissance. Le professeur c'est l'émetteur qui transmet le savoir et l'apprenant est le récepteur de ces informations, alors il existe l'interaction, l'échange entre les deux.

Tellement ce terme est vague et difficile à définir, on trouve des disciplines très variées qui traitent ce sujet et portent la même idée comme la philosophie de l'éducation (Fenstermacher 186, p38) dit que le professeur et l'élève s'engagent dans une relation pour que l'élève acquière le contenu .Caro et Hauser dans la discipline de Ethologie(1992,p.153), toujours l'élève acquiert des connaissances et apprend des habiletés par le professeur.

Il est clair que la communication est présente par excellence parce que la relation entre l'enseignant et l'apprenant nécessite l'échange et de agir et interagir, il est naturel l'existence de la communication,

« *Enseignement : processus de communication en vue de susciter l'apprentissage* »⁸.

⁶ Le Robert, Op. Cit., p.153.

⁷ KOUMENE, *Chapitre1 : La notion d'enseignement/ apprentissage*, disponible sur

josialekenne.over-blog.com/article-33705840.html[en ligne] page consultée le 11 Juillet 2009.

⁸ Dictionnaire actuel de l'éducation, cité par DESSUS Philippe, *Qu'est ce que l'enseignement ? Quelques conditions nécessaires et suffisantes de cette activité*, disponible sur

<https://rfp.revues.org/2098>[en ligne] page consultée en 2008.

Autres chercheurs voient que la transmission du savoir n'est pas suffisant pour réaliser la compréhension, la société et la psychologie sont des éléments nécessaires et dimensions relatives au l'enseignement. Pierre Martinez le confirme :

« L'enseignement des langues étrangère ne peut, en effet, être examiné que comme une forme d'échange communicationnel : enseigner, c'est mettre en contact, par le fait même, des systèmes linguistiques et les variables de la situation touchent tant à la psychologie de l'individu parlant qu'à un fonctionnement social en général »⁹.

Pour apprendre une langue étrangère, on a besoin d'apprendre les connaissances linguistiques : vocabulaire, lexique, grammaire, conjugaison... et toutes les unités de la langue en général. Aussi, on ne peut pas ignorer le comportement culturel, la culture est un point très important qui peut changer totalement le sens surtout que la nature des gens c'est pas la même, chaque communauté est sa propre sens pour les chose, l'interprétation variée selon les sociétés.

Les récentes recherches sur l'enseignement des langues font par CUQ Jean-Pierre et Gruca,

« L'enseignement est une tentative de médiation qui peut être appelée guidage. On appellera donc situation guidée la médiation organisée dans la relation de classe. Dans cette relation, l'enseignant est la partie guidante et l'apprenant la partie guidée. En revanche, l'appropriation linguistique hors de la relation sera réputée non guidée »¹⁰.

Alors, le guidage c'est la médiation dans la classe qu'est la relation qui rassemble l'enseignant partie guidante et l'apprenant, une partie guidée, l'élève a besoin d'un guide, des orientations et des conseils pour acquérir les savoirs.

1-3 FLE (français langue étrangère) :

C'est l'abréviation de français langue étrangère, est une langue n'est pas la langue maternelle et la langue première d'une personne, on fait l'apprentissage pour pouvoir la maîtriser par des différentes manières comme des cours, des stages, des manuels, par les multimédia ou par le cas des écoles et la voie scolaire....

⁹ MARTINEZ Pierre, *La didactique des langues étrangères*, Paris, PUF, 4^{ème} édition, 2004, p. 108.

¹⁰CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2006, p.123.

Cette langue étrangère s'adresse aux apprenants qui veulent apprendre le français c'est-à-dire les apprenants non-francophone dans un objectif personnel, professionnel, touristique ou culturel pour apprendre les quatre grandes compétences : la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite pour communiquer dans des différentes situations de la vie quotidienne.

Le FLE est né vers les années 1950 d'une volonté politique de mettre en œuvre un enseignement du français à fournir une méthode destinée à l'apprenant de la langue française à l'étranger et à lutter contre la prédominance de l'anglais.

2- Le statut de la langue française en Algérie :

Naturellement, et comme une conséquence de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans en Algérie le français est une langue très vivante et occupe une grande place dans la société algérienne, elle est présente dans tous les secteurs : social, économique, éducatif..... , et occupe plusieurs espaces habituellement réservés à la langue officielle : école, administration, médias...

Pour les algériens, le français c'est la langue de la culture, l'ouverture sur le monde et la modernité comme affirme Kanoua qui dit :

« En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue du colonisateur à une langue de littéraire, et finalement un véhicule de la culture algérienne et idiome de la modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde »¹¹.

Surtout qu'en 13 mai 2000, à l'occasion de l'installation officielle de la commission nationale pour la réforme de l'éducation (CNRE) chargée de la réforme du système éducatif algérien, le président A. Bouteflika déclare au sujet de l'enseignement des langues étrangères :

« (...) La maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable.

Apprendre aux élèves, dès leur plus âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter des atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain. Cette action passe, comme chacun peut le comprendre, aisément, par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles

¹¹ KANOUA, S, *Culture et enseignement de français en Algérie*, Alger, Synergies, 2008, p.88.

connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filière du secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur. »¹²

Le système éducatif algérien en ce qui concerne le français a connu des réformes et des changements dans ces dernières années. Officiellement, la langue française est considérée comme première langue étrangère à troisième année à partir de 2006/2007, aussi ce système a connu un ajout d'une année en cycle moyen à partir de l'année 2003.

Le ministre algérien de l'Education Nationale Boubekour Bénouze dans la préface de l'ouvrage *L'approche par compétence dans l'école algérienne* (2006 :10) précise que

« Dans sa substance comme dans sa raison d'être, cette réforme dont l'ambition est de mettre l'école algérienne en adéquation avec les changements de tous ordres intervenues au sein de notre société durant ces dernières années, a donné naissance à un vaste chantier dans lequel l'action sur la ressource humaine prime évidemment sur celle portant sur les moyens matériels, même si ces derniers sont loin d'être négligeable. Mais, tout comme il est évident que l'élève est au centre de l'action éducative, il est également vrai que c'est l'élément humain, à savoir le personnel enseignant toutes catégories et tous niveaux confondus, qui est au centre de l'œuvre à mener. »¹³.

3-L'objectif de l'enseignement français langue étrangère au primaire en Algérie :

« L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez les jeunes apprenants des compétences de communication à l'oral et à l'écrit »¹⁴.

Les premières années du cycle primaire, l'apprenant comme un débutant apprend le français pour développer la capacité de communiquer de façon compréhensible, clair et correct soit à l'oral ou à l'écrit. Alors, les trois années de la primaire, c'est une période d'acquisition des habilités de communication avec l'autre dans des situations différentes.

¹²EL MISTARI Habib, *L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie : Une nouvelle méthodologie pour quelles pratiques de classe ?*, Algérie, Synergies, 2013, p.40.

¹³ Ibid., p.41.

¹⁴ AIT DAHMAN, K, *Enseignement/ apprentissage des langues en Algérie entre représentations identitaires et enjeux de la mondialisation*, Alger, Synergies, 2007, p.18.

On peut résumer les objectifs de l'enseignement comme suit :

* **Sur le plan communicatif** : l'apprenant va exprimer dans des situations de communication par l'échange, l'interaction.

* **Sur le plan cognitif** : c'est le développement des démarches pour construire ses apprentissages par l'interaction.

* **Sur le plan linguistique** : l'apprenant va apprendre la phonologie, la grammaire et le lexique de la langue française.

L'Education Nationale (N 08 : 04 du 23 Janvier 2008), l'école algérienne a pour mission,

« De doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent aptes à apprendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements »¹⁵

L'enseignement/Apprentissage du 3^e AP a pour objectif d'acquérir des compétences de communication ensuite les développer en 4^e AP et en 5^e AP qui sont :

1-Oral/ réception (compréhension orale).

2-Oral/ production (production orale).

3-Ecrit/ réception (compréhension écrite).

4-Ecrit/ production (production écrite).

Chaque année du cycle primaire à un développement selon les degrés suivants :

-3^e AP : initiation

-4^e AP : renforcement/ développement

-5^e AP : consolidation/ certification

¹⁵BOUTEFLIKA Abdelaziz, Le président de la république algérienne démocratique et populaire, cité par CHAIF Imèn, *Manuels scolaires : Comment faut-il les choisir ?*, disponible sur

[www.huffpostmaghreb.com/iman-chaif/manuels-scolaires-comment b 5944184.html](http://www.huffpostmaghreb.com/iman-chaif/manuels-scolaires-comment-b-5944184.html) [en ligne], page consultée le 07-12-2014.

4- Les difficultés de l'apprentissage du français chez les élèves du primaire :

on a déjà montré que l'objectif de l'enseignement de français langue étrangère c'est le développement des compétences communicatives à l'oral et à l'écrit, mais on connaît tous que la majorité des élèves ont des difficultés d'apprendre le français comme une nouvelle et étrangère langue, Alors on ne peut pas ignorer cette problème parce que l'élève d'aujourd'hui, c'est le futur citoyen et peut être le futur enseignant

C'est vrai que parfois les erreurs sont nécessaires dans l'acquisition des connaissances mais « à l'époque du traitement de l'information une erreur de virgule dans un texte pourra être aussi grave qu'une erreur de virgule dans un texte de calcul »¹⁶.

Il y'a plusieurs aspects qui rendent difficile l'apprentissage de la langue :

« Les élèves algériens apprennent le français comme langue étrangère. L'arabe et le français n'ayant pas la même origine, ni la même évolution, d'importantes différences marquent ces deux langues, non seulement au niveau phonologique, mais aussi au niveau lexical et morphosyntaxique. »¹⁷.

C'est-à-dire il y'a des problèmes au niveau de :

* **La prononciation** : le français est complètement différente par rapport à l'arabe, il contient des lettres qui n'existent pas dans la langue maternelle comme v, p aussi parfois la prononciation est différente de l'écriture, dans des mots on ne prononce pas des lettres c'est-à-dire des lettres muettes ex : temps, tabac...

* **La conjugaison** : est considéré comme un trouble et problème soit au niveau de l'enseignement ou de l'apprentissage, il est difficile un peu d'apprendre la conjugaison des verbes dans les temps, surtout avec l'utilisation de l'auxiliaire être et avoir et les verbes pronominaux.

¹⁶ MEKKI DAOUADJI Mohamed, *Les difficultés d'apprentissage chez les élèves de 5^{ème} année primaire, Mini projet, littérature et civilisation francophone*, Mostaganem, université de Abdelhamid Ibn Badis, 2011-2012, 22pages.

¹⁷ Loc. Cit.

* **Le lexique** : c'est la découverte et l'utilisation de nouveaux mots, aussi il y a une grande pauvreté du lexique car les élèves n'ont fait que répéter les mêmes mots de professeur.

* **La morphosyntaxe** : c'est l'ensemble des règles, chaque langue a sa structure morphologique et syntaxique c'est pour cela on trouve l'apprenant un peu dans une situation ambiguë.

* **L'orthographe** : la distinction entre les mots féminins, masculins, adjectifs, genres, les différents accents, circonflexe, grave, aigu...

-l'Algérie, comme on a déjà mentionné s'intéresse par l'enseignement/apprentissage des langues vivantes en général et le français en particulier cette langue fait une partie très importante soit au niveau de l'enseignement ou de la société, on trouve que le système éducatif algérien essaie toujours de donner le mieux pour les apprenants en ce qui concerne cette langue surtout le cycle du primaire.

-Dans ce chapitre nous avons expliqué dans un premier temps les mots clés suivants :

Apprentissage, enseignement, FLE.

Aussi, nous avons parlé du français en Algérie et son objectif dans l'enseignement au primaire, puis nous avons présenté quelque difficulté qui rencontre les élèves dans l'apprentissage de cette langue.

DEUXIEME CHAPITRE :

LE LUDIQUE ET LE VOCABULAIRE EN CLASSE DE FLE

AU PRIMAIRE.

Tout d'abord, et par la plus simple réflexion et la contemplation de l'univers on observe que tout le monde aime jouer petit et grand, même aussi les animaux, souvent nous voyons un chat jouer avec une balle ou des chiots jouent l'un avec l'autre. Alors sans parler de l'Homme, cet être humain qui se caractérise par le cerveau, l'intelligence et la capacité de penser, le jeu pour lui est très important et le point de départ vers la vie, c'est l'instinct qui nous guide pour jouer, on ne joue pas comme cela, gratuit et pour rien mais la réalité qu'on peut faire beaucoup de chose, on peut exploiter cela dans l'apprentissage du FLE pour les apprenants du primaire ou bien en particulier l'apprentissage du vocabulaire comme un élément indispensable pour exprimer nos idées.

1- Le ludique en classe de FLE :

1-1 Un bref historique sur la notion du jeu :

La notion du jeu existe depuis l'Antiquité, mais comme un synonyme de divertissement, une activité gratuite et pour rien, il est considéré comme une activité enfantine pour passer le temps. Avec la Renaissance, le jeu prend sa place dans la pédagogie, dans les écoles religieuses ...etc., les enseignants utilisaient le jeu comme une astuce et un moyen pédagogique dans l'enseignement du latin. A l'époque Romantique, le jeu devient une activité sérieuse contribue à le développement de l'enfant.

« L'idée d'introduire le jeu dans l'éducation, et par extension dans l'enseignement des langues, fait sa première apparition de façon périphérique au début du 18^e siècle, non pas dans l'enseignement scolaire français, mais chez quelques précepteurs qui proposent en vain de réformer le système traditionnel. Puren (2012 [1988], p. 29) fait ainsi référence à De Vallange (1730) et son Art d'enseigner le latin aux petits enfants en les divertissant et sans qu'ils s'en aperçoivent ; dépendance de l'Art d'élever la jeunesse selon la différence des âges, du sexe et des conditions qui propose entre autres d'employer des jeux de cartes pour l'apprentissage de la lecture et de la grammaire latines et préconise de manière générale d'associer l'étude et le jeu, ce

*dernier passant par un support (éventails, poupées) ou une activité ludiques (comme la « grammaire digitale » où l'on apprend « en badinant sur les doigts »)*¹⁸.

Dans nos actuels jours, le ludique est un élément très important pour le développement de l'enfant, et comme un support didactique pour l'enseignement/apprentissage des langues, notre cas le français langue étrangère.

1-2 La définition du jeu :

Pour mieux comprendre, on va proposer quelques définitions pour le jeu ludique :

Le jeu vient du mot latin « Jocus » qui signifie « plaisanterie, badinage » et le mot « ludique », c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu

Selon le dictionnaire de Robert le jeu est comme « *activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »¹⁹

Comme un point de vue didactique, et selon Quq Jean-Pierre dans le dictionnaire didactique, on trouve que « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant, pour développer une compétence* »²⁰.

Plusieurs chercheurs et didacticiens traitent ce terme, et l'un des didacticiens connu par ces travaux sur le jeu on trouve Jean Piaget et Nicole De Grandmont, ce dernier il affirme que « *le jeu imbue de joie et de plaisir (...). Le jeu, évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu n'est soumis à aucune contraintes de temps ou d'espace* »²¹.

On connaît tous que le jeu c'est une partie inséparable de l'enfant, et une activité vital que manger ou dormir et nécessaire pour le développement de la personne.

¹⁸ SCHMOLL Laurence, *L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique*, disponible sur <<https://sdj.revues.org/628>> [en ligne], page consulté en 2016.

¹⁹ Le Robert, Op. Cit., p.249.

²⁰ QUQ Jean Pierre, cité par MERRAKCHI Imene, *Le jeu dans l'enseignement/ apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants*, Mémoire de master, département des lettres et des langues étrangère, Biskra, université Mohamed Kheider, 2011, p. 51.

²¹ GANDMONT Nicole, *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, université De Boeck, 1997, p19.

Jouer, c'est-à-dire plaisir, l'aise, la liberté et une activité libre par excellence comme dit Roger Caillois dans son ouvrage « *les jeux et les hommes* » (1958).

« Gilles Brougere, responsable du DESS en sciences du jeu à Paris 13, nous donne une définition du jeu en cinq critères :

-la fiction « réelle », faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité.

-l'adhésion, il n'y a jeu que si le joueur le décide,

-la règle, elle est indispensable pour la structuration du jeu

-la frivolité, il n'ya aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser. Il répare les failles (voir l'enfant et le handicap).

-l'incertitude, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir. »²².

1-3 Quelle est l'importance du jeu pour l'enfant ?

La première période de la vie de la personne est très important, il commence à acquérir et apprendre les différentes habilités, ou il va construire sa personnalité et son développement global, on trouve le jeu comme un élément qui est présent par excellence dans la vie de l'enfant, pour lui c'est la première chose, de jouer sans cesse, dans tout les temps.

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »²³, pour lui le jeu c'est son travail et un métier sérieux qui lui permet de développer ses capacités à travers :

* **La fiction** : le jeu est un monde spécifique de l'imagination et la liberté, l'enfant s'éloigne de la réalité pour plonger dans un autre environnement de création.

* **La détente** : l'enfant trouve dans le jeu son aise et sa protection du monde extérieur.

²² VALIANT Catherine, *un outil pédagogique particulier : le jeu*, disponible sur sylvain.obholtz.free.fr/cariboost_files/outil_pedag_jeu_sept06.pdf [en ligne] page consultée en Septembre 2006.

²³ CHATEAU Jean, Bodin, Jean, cité par MERRAKCHI Imene, Op. Cit., p.51.

* **L'exploration** : c'est normalement l'enfant découvre, connaît des nouvelles choses, et il peut résoudre des problèmes.

* **La socialisation** : le jeu pousse l'enfant d'entrer dans des relations avec les autres par la communication et l'interaction.

* **La compétition** : toujours dans le jeu on essaye de réussir sinon la prochaine fois.

* **La règle** : bien sûr, on joue avec des règles déterminées qu'il faut les accepter.

On peut déduire que le jeu est presque le tout dans la vie de l'enfant, c'est cela qui apparaît soit auparavant dans les travaux de Pauline Kergomard dans son livre *L'Education maternelle dans l'école 1886*, ou actuellement dans le livre de Aletha Solter sous titré « *Le jeu d'attachement pour créer l'harmonie, gérer les conflits et résoudre les problèmes* », il est la traduction du livre *Attachment play : How to solve children's behavior problems with play, langhter , and connexion* paru en 2013 , Paru le 25 mars 2016 aux éditions Jouvence, cette traduction était très attendue.

1-4 Le jeu en classe de FLE :

Avec le temps, et peu à peu, le jeu prend sa place réelle dans la pédagogie. Aujourd'hui, il est comme un moyen pertinent dans l'apprentissage du français langue étrangère, selon Cloutier, Richard, Renard « *le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* »²⁴

Dans une classe de FLE, on confronte beaucoup de problème avec les apprenants, surtout qu'on est entrain d'éduquer une nouvelle et étrangère langue. Alors, par le jeu on peut éviter beaucoup de contraintes comme :

Le manque de la motivation, comme on a déjà mentionné l'enfant aime jouer par l'instinct, il trouve son aise et le plaisir avec le jeu. Alors, c'est naturel que le recours au ludique peut motiver l'élève, attirer son attention pour un apprentissage efficace, et pour casser le routine de chaque jour, un professeur avec ses apprenants dans une classe fermée et tout le temps des explications et des exercices qui peut construire un ennui mortel surtout que les apprenants du primaire, sont des enfants actifs, aiment

²⁴ CLOUTIER, Richard, Renard, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1977, p.208.

bouger, on essaye de transmettre le message par intelligence pour gagner l'aise des enfants et bonne assimilation des connaissances, Susan Halliwelle affirme que :

« Les jeux sont biens davantage qu'un à coté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail ». Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue »²⁵.

Le jeu va encourager et aider l'élève pour apprendre, avec le plaisir on peut donner de plus en plus.

Il est efficace pour l'acquisition des compétences de la communication de parler, agir et interagir, il va pratiquer la langue par les échanges entre les élèves, c'est un moyen de communication.

Sans doute, est un facteur d'acquisition des connaissances, dans notre cas, le vocabulaire par la simplification de mémorisation des mots, par le jeu on peut mieux comprendre et saisir le sens.

1-5 Comment peut-on choisir des jeux ?

Lorsqu'on veut intégrer les jeux en classe de FLE au primaire, il est important de connaitre plusieurs points essentiels pour bien atteindre les objectifs et obtenir un bon résultat, on peut les résumer en six points comme suit :

1-L'objectif du jeu :

Comme toutes les séquences pédagogiques, on a besoin de préciser et définir les objectifs d'apprentissage, aussi l'utilisation du jeu nécessite d'identifier les objectifs à atteindre pour le professeur peut choisir les jeux qui permet d'arriver au but.

2-Le nombre des apprenants :

²⁵HALLIWELL Susan, cité par TAGHEZOUT Ahlem, *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère*, Mémoire de master, didactique, Oron, université d'Oron.2008-2009, P. 91.

Il est très important de connaître le nombre des élèves, si on va jouer en groupe et équipe ou individuellement tout cela selon la classe et la relation entre les élèves.

3-le niveau et la personnalité des apprenants :

Le niveau et la personnalité de l'élève sont deux éléments très importants et liés l'un avec l'autre, parfois on trouve un apprenant d'un niveau moyen mais il est dynamique et ouvert sur l'autrui qui peut accepter de travailler en groupe et un élève excellent mais il préfère de travailler seul, c'est pour cela il faut bien connaître comment orienter le jeu.

4-le temps :

Il y'a des jeux qui ne nécessitent pas beaucoup de temps ou une longue explication mais d'autres activités ont besoin de temps, même aussi le niveau des apprenants a un rôle primordial, ici, il faut bien exploiter le temps pour bien orienter la classe.

5-l'espace :

Pour la réalisation du jeu, l'espace est un élément il faut le prendre en considération, est-ce que la surface de la classe est suffisante, est-ce que on doit exploiter d'autre espace extérieure comme la cour de l'école.

6-la participation du professeur dans le jeu :

Le professeur comme un partenaire dans le jeu peut donner beaucoup de choses à l'apprenant le pousser de plus en plus à travailler, à communiquer et bien sûr pour guider l'élève et construire une bonne relation avec les apprenants.

2-Le vocabulaire en classe de FLE :

La communication dans des situations différentes de la vie quotidienne, c'est le but de l'enseignement du FLE en Algérie. Le vocabulaire, c'est l'élément le plus important qui nous aide à exprimer, à parler, à dire et écrire nos idées et nos pensées, pour faciliter son apprentissage on a choisi le ludique comme un moyen facilitateur.

2-1 La définition du vocabulaire :

Selon le Robert, le vocabulaire c'est un : « *dictionnaire succinct ou spécialisé, ensemble de mots (d'un texte ; disponible)* »²⁶.

Selon le livret 3, travailler, les outils de la langue : pourquoi ? Comment ? p11, le vocabulaire « *c'est l'ensemble des mots utilisés par une personne dans un énoncé écrit ou oral* »²⁷.

Le vocabulaire peut être défini comme les mots dans une langue ou les mots dans un dictionnaire.

Le vocabulaire c'est les mots que la personne les utilise dans la langue de chaque jour, Bishop, le définit comme des représentations mentales de mots stockés dans la mémoire de l'individu.

On enseigne le vocabulaire parce que son acquisition est un élément essentiel dans l'apprentissage d'une langue.

Il y'a vocabulaire actif et passif :

Vocabulaire actif, les mots qu'on les utilise souvent pour communiquer à l'écrit ou à l'oral.

Vocabulaire passif, on connaît des mots, on peut les comprendre mais on ne les utilise pas d'une manière spontanément, on a besoin d'encourager les élèves pour intégrer les différents mots dans les paroles.

²⁶ Le Robert, Op. Cit., p.480.

²⁷ IFADEM, Initiative francophone pour la formation à distance des maitres, Livret 03, *travaillé, les outils de la langue : pourquoi ? Comment ?*, Madagascar, Fanomezantsoa ANJARATIANA, 1^{ère} édition ,2011-2012, p.11.

2-2 Pourquoi enseigne-t-on le vocabulaire ?

Selon le livret 3, les outils de la langue : pourquoi ? Comment ? P11,

On enseigne le vocabulaire aux élèves pour qu'ils puissent comprendre ce qui est dit et exprimer leurs pensées de manière précise. Aussi, pour :

- * Apprendre à vos élèves des mots pour désigner de nouveaux objets et concepts ;
- * Clarifier et enrichir le sens des mots connus ;
- * Leur apprendre de nouvelles significations ;
- * Les encourager à utiliser les mots qu'ils ont appris pour qu'ils aient un vocabulaire actif et non passif.

2-3 Les difficultés d'apprendre des mots :

On confronte des problèmes pour acquérir des mots d'une langue étrangère, notre cas le français comme :

Les sons, la langue française contient des sons qui n'existent pas dans la langue maternelle de l'apprenant, notre cas l'arabe, il trouve des difficultés de prononcer correctement [p], [v].

Les interférences, parfois l'apprenant fait la traduction mot-à-mot qui conduit à tomber dans plusieurs problèmes de ne pas saisir le sens et changer totalement la compréhension par exemple, le mot « Pierre » dans le français est un nom propre de personne et dans notre culture c'est une chose, matière solide dans la nature.

Le manque de pratique en français, il faut communiquer en français pour utiliser le vocabulaire et pour ne pas rester passif .

2-4 Comment peut-on apprendre le vocabulaire :

Pour apprendre le vocabulaire, on peut suivre quelque conseils comme :

***L'apprentissage thématique du vocabulaire :**

Pour étudier un thème, l'élève a besoin d'acquérir le vocabulaire par deux étapes :

Etape1 : découverte/ exploitation :

C'est l'apprentissage des nouveaux mots basé sur le vocabulaire qui déjà connu, on va créer des situations de communication qui nous pousse d'intégrer des nouveaux mots sans apprendre par cœur une liste des mots mais on va peu à peu découvrir et exploiter des mots.

Etape2 : renforcement :

Il faut pousser les élèves à réutiliser ces mots pour les mémoriser il ne suffit pas de connaître et découvrir les mots comme cela, mais on a besoin de les utiliser autre une fois dans des situation d'échange, on essaye d'aider et élargir le vocabulaire par la prononciation et l'interaction entre l'enseignant et l'élève, on pousse l'apprenant à connaître des nouveaux mots en français, par l'écrit et l'oral et réviser bien ces mots pour assurer qu'ils sont bien acquis, chaque fois on va créer une situation et découvrir et le renforcer.

***L'apprentissage par la lecture compréhension :**

Pour comprendre un texte il y'a trois étapes :

Etape 1 : Avant la lecture :

On commence avant la lecture de texte proposé par un débat avec les apprenants pour vérifier le vocabulaire qui se rapporte au thème de ce texte, après on va intégrer les nouveaux mots et les expliquer dans des phrases pour comprendre le texte.

Etape 2 : Pendant la lecture :

Commencer par lire le texte et faire des gestes, des dessins pour bien comprendre le texte, et l'apprenant va noter les nouveaux mots.

Etapas 3 : Après la lecture :

Pratiquer le vocabulaire nouveau dans des discussions et des jeux et introduire quelques autres mots se rapportent avec le thème.

Dans ce chapitre, nous avons essayé de survoler un peu sur les points essentiels du jeu soit dans la vie de l'enfant ou comme un moyen pédagogique facilitateur de l'apprentissage, plus précisément l'apprentissage du vocabulaire français langue étrangère, ici, nous avons essayé de montrer l'importance de cette matière et quelques idées qui peuvent faciliter son apprentissage.

TROISIEME CHAPITRE :
LA REALISATION DE L'EXPERIMENTION.

Dans ce chapitre « chapitre pratique » nous allons appliquer une expérience pour la mise en pratique des jeux dans l'enseignement/ apprentissage du FLE en général et le vocabulaire en particulier avec une classe de quatrième année primaire afin de répondre à notre problématique et de confirmer ou infirmer nos hypothèses.

1- Présentation de l'expérimentation

1-1 Le lieu de l'expérimentation :

Pour l'élaboration de notre travail de recherche, nous avons choisi l'école de Mohamed Ketfa à Biskra comme un établissement bien adopté pour la réalisation de notre travail.

1-2 Le choix de public :

Concernant le choix du public, nous estimons que les apprenants de la 4^{ème} année primaire sont le meilleur échantillon pour la réalisation de notre expérimentation parce qu'ils sont un public sensible aux jeux, aussi ils ont déjà étudié un an la 3 AP c'est-à-dire ils ont une base qu'il faut la développer grâce aux jeux et pour que l'élève sente que l'apprentissage d'une nouvelle langue ce n'est pas difficile surtout que l'année prochaine 5 AP ils ont un examen pour passer à la moyenne. Alors, c'est la période qui nécessite un travail pour améliorer le niveau des apprenants.

1-3 Le groupe expérimental:

Notre groupe expérimental se compose de trente trois apprenants appartenant aux deux sexes : 13 filles et 20 garçons. Ce groupe a une moyenne d'âge qui se varie entre 9 à 11 ans:

-15 apprenants de 9 ans.

-15 apprenants de 10 ans.

-03 apprenants de 11 ans.

1-4 Le corpus :

Notre corpus est constitué des activités proposées aux apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école de Mohamed Ketfa à Biskra, on a proposé des exercices sous

forme de jeux comme des charades et des dessins qui visent l'apprentissage du vocabulaire du FLE chez les élèves de 4^{ème} année primaire.

Dans le manuel de 4^{ème} année primaire, il y'a des exercices sous forme de charades, alors nous avons proposé des activités ayant quelque ressemblance dans la forme et la structure de charade. Aussi, nous avons trouvé un fichier d'exercice autocorrectif qu'est intitulé Je m'exerce grammaire, conjugaison, orthographe, vocabulaire donc nous avons prendre quelques exercice de ce fichier et les modifier un peu pour obtenir des jeux compatibles à notre cas et notre contexte.

1-5 La nature de l'expérimentation :

Pour réaliser et faciliter le déroulement de notre recherche nous avons choisi la méthode expérimentale pour vérifier l'influence du jeu sur les jeunes apprenants. D'abord, nous avons sélectionné une technique et une méthode à suivre qui peuvent nous aider et nous faciliter le déroulement de notre recherche :

La technique de l'observation de classe et la méthode comparative et finalement nous interprétons les résultats et nous présentons des remarques et des commentaires.

a- L'observation de classe :

L'observation de classe est considérée comme une technique très importante qu'on ne peut pas l'ignorer, elle nous permettra de recueillir des remarques concernant à la fois de la dimension didactique c'est-à-dire la manière ou bien comment enseigner une langue étrangère, et la dimension pédagogique tout ce qui est produit en vue d'un enseignement.

L'observateur peut observer sous plusieurs angles qui lui permettent de faire une vision générale de la situation. Ces angles sont :

-le contexte.

-l'enseignant.

-les apprenants.

-la leçon.

-les interactions.

Alors dans notre cas, l'observation nous permet de connaître et suivre le déroulement d'un cours de FLE, en particulier la matière du vocabulaire et l'interaction des apprenants, la participation. Aussi, nous permet de connaître comment et c'est quoi la meilleure manière pour intégrer les activités ludiques pour susciter la motivation des apprenants.

b- la méthode comparative :

Cette méthode comparative est nécessaire pour montrer la différence entre avant et après l'intégration des jeux et l'utilisation du ludique c'est-à-dire il y'a une comparaison entre un cours normal et un cours sous forme du ludique.

1-6 L'objectif de l'expérimentation :

Comme nous avons déjà mentionné dans les chapitres précédents, l'objectif de l'enseignement c'est le développement des compétences communicatives à l'oral et à l'écrit, et le vocabulaire fait un point essentiel dans la communication c'est pour cela on va essayer de motiver l'apprenant à acquérir le vocabulaire d'une manière à l'aise et efficace.

A travers cette expérimentation, on essaye d'atteindre les objectifs suivants:

- * Montrer l'efficacité et l'importance des jeux dans l'apprentissage du FLE.
- * Susciter chez les apprenants le plaisir d'apprendre et le désir de connaître de plus en plus.
- * Faciliter la mémorisation des mots.
- * Développer la compétence communicative.

1-7-Les étapes de l'expérimentation :

• La conversation et la présentation du ludique :

D'abord, dans un premier temps, on a essayé de parler un peu, discuter avec les apprenants sur les leçons en général, est-ce qu'ils ont trouvé des difficultés à apprendre, les quels, est-ce qu'ils aimeraient changer la manière de présenter les

cours. Après, nous avons exposé l'idée d'intégrer le ludique et quel type de jeux ils préfèrent.

- **L'explication :**

Cette phase a pour but d'expliquer les trois activités proposées (charades, mots croisés, dessins), la démarche à suivre et pour quels objectifs ces activités.

- **L'application :**

C'est la phase de la réalisation, l'essai de répondre aux questions posées et réfléchir comment trouver des réponses correctes grâce aux jeux.

1-8 La présentation des activités proposées :

Nous avons choisi les jeux comme un support didactique parce que les apprenants de 4^{ème} année primaire (l'âge de ses élèves varie entre 9ans à 11 ans) sont influencés par les jeux comme un moyen de motivation, sont des enfants qui aiment jouer sans cesse. Alors, nous avons sélectionné les activités ludiques suivantes : des jeux de charades, des dessins et jeux des mots croisés.

La première activité :

Dans la première activité, nous avons proposé aux élèves des charades, l'apprenant se trouve dans une situation à résoudre un problème, c'est une charade se compose de phrases, chaque phrase est une définition d'un mot, il faut trouver ce mot, ainsi de suite, à la fin on obtient trois mots quand on les relie on trouve la solution de charade, c'est-à-dire l'apprenant doit toujours réfléchir et deviner un mot de plusieurs syllabes décomposé en parties formant elles-mêmes un mot.

Activité 1 : Le jeu de charades te permet de t'amuser et d'apprendre des mots, essaye de trouver la réponse :

Mon premier est un pronom pronominal,

Mon deuxième est utilisé pour écrire sur un tableau,

Si on dévoile mon tout il n'existe plus.

C'est :.....

Mon premier est le contraire de sur,

Mon deuxième est une petite graine blanche qui vient de chine,

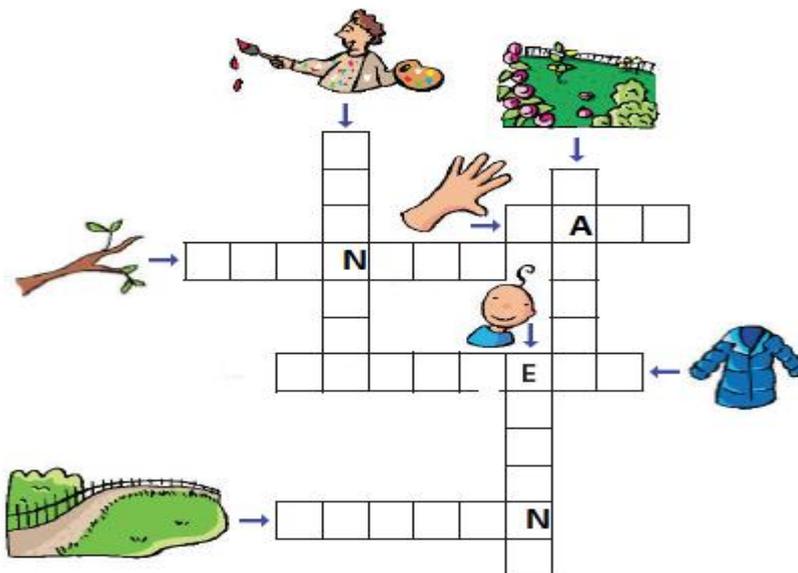
Mon tout est mangé par les chats.

C'est :.....

La deuxième activité :

C'est un jeu de mots croisés, les indications sont présentées sous forme d'images c'est-à-dire l'élève doit remplir les cases par le nom qui correspond, il y'a une lettre dans chaque ligne qui va aider l'apprenant à découvrir le mot.

Activité 2 : complète le jeu de mots croisés suivant :



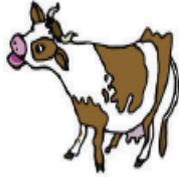
La troisième activité :

Nous avons proposé aux élèves deux listes et l'apprenant doit relier par une flèche le dessin avec sa nomination et nous avons essayé d'intégrer la conjugaison.

Activité 3: relie chaque dessin de l'animal avec son nom et complète les phrases avec l'un des verbes suivants : Coasser, meugler, aboyer, siffler.



C'est le serpent qui.....



C'est la grenouille qui.....



C'est le chien qui.....



C'est la vache qui.....

2-Observations et commentaires :

2-1-L'observation de classe avant l'intégration du ludique :

2-1-1-Grille d'observation :

Après les premières séances où on a assisté avec les apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école Mohamed Ketfa, et pendant le déroulement de la leçon donnée à ces apprenants, notre groupe expérimental, nous avons recueilli des observations et des remarques concernant la situation en général de l'enseignement/apprentissage et bien sûr avant l'intégration du ludique. Alors, nous avons observé que :

les Fiches	Les observations
Fiche1 : le contexte	<ul style="list-style-type: none">-Nom de l'établissement : Mohamed Ketfa.-Lieu : à Biskra.-La surface de la classe est moyenne.-La classe est peinte par le blanc cassé.-Le tableau, c'est un tableau de feutre composé de trois parties.-Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie droite de la classe.-Il y'a quatre rangées comporte cinq à six tables, l'une derrière l'autre.-La classe est décorée par des images de nature et des étiquettes qui contiennent l'alphabet, les pronoms personnels et la conjugaison des verbes être et avoir.-La classe est propre, bien organisée et

	bien éclairée.
Fiche 2 : l'enseignante	<p>. Des renseignements sociologiques sur l'enseignante :</p> <ul style="list-style-type: none"> -âge : c'est vingtaine à peu près 26 ans. -sexe : féminin. -origine : algérienne. <p>-L'enseignante est un vecteur de l'information.</p> <p>– Elle pose chaque fois des questions.</p> <p>-Elle utilise des exemples pour bien comprendre la leçon.</p> <p>-Elle a une bonne relation avec les apprenants.</p> <p>-Elle essaye d'encourager les élèves par l'addition d'un ou deux points.</p>
Fiche2 : les apprenants	<p>-Le groupe est hétérogène :</p> <ul style="list-style-type: none"> -20 garçons. -13 filles. <p>-Il y'a quelques élèves qui sont motivés, suivent la leçon.</p> <p>-Presque la moitié des élèves sont inattentifs.</p>

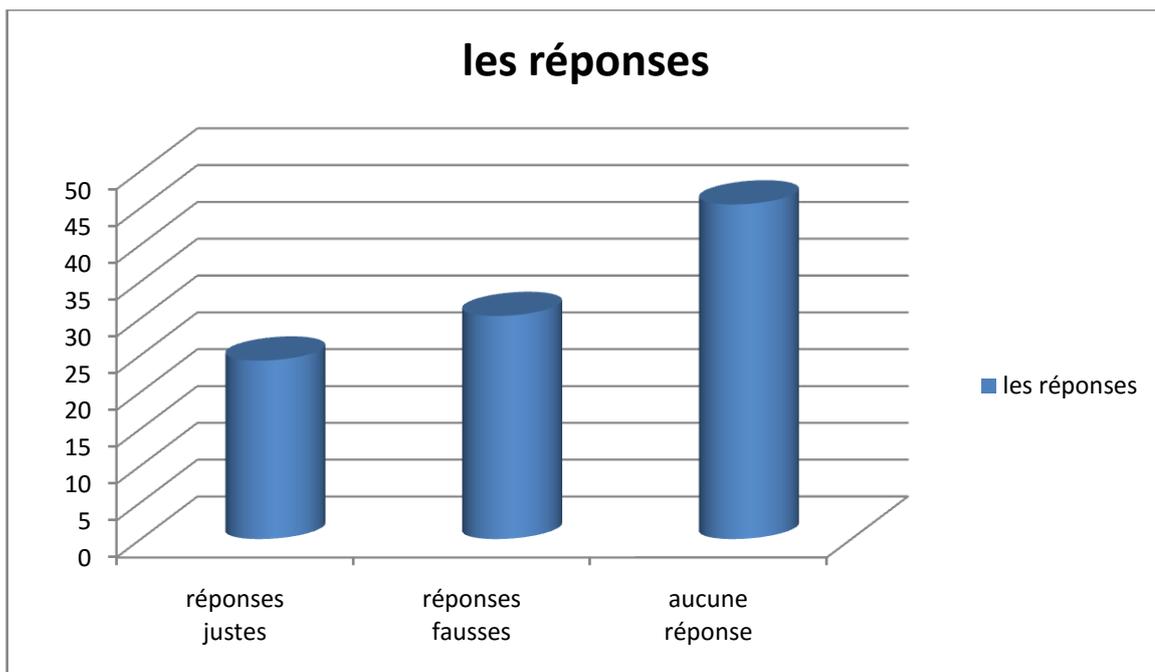
	<p>-Quelques élèves répondent aux questions posés.</p> <p>-Il y'a des élèves qui posent des questions.</p> <p>-Il y'a la participation de quelques élèves qui sont dans les premières tables de la rangée.</p> <p>-Les élèves ne prennent pas l'initiative de la parole, ils attendent qu'on les interroge sauf les meilleurs.</p> <p>-Ils ont recours parfois à l'arabe.</p>
<p>Fiche 4 : la leçon</p>	<p>-Durée de la période d'enseignement : une heure et demi, 1 h et 30 minutes.</p> <p>-Nombre de séance du français par semaine : trois 03 séances.</p> <p>-Il y'a un petit rappel de la séance précédente.</p> <p>-L'utilisation à chaque fois des différents schémas pour expliquer la leçon.</p> <p>-L'utilisation de la langue française du côté de l'enseignante.</p> <p>-L'utilisation parfois de la langue arabe du côté des élèves.</p>
<p>Fiche 5 : les interactions</p>	<p>-Les interlocuteurs qui sont présent : enseignant/ élève.</p> <p>-L'enseignante prend l'initiative la</p>

	<p>majorité du temps.</p> <p>-Sauf les meilleurs apprenants prennent la parole.</p> <p>-Utilisation de la langue française.</p> <p>-L'utilisation de l'arabe du côté des élèves.</p> <p>-Il y'a l'alternance codique par les élèves.</p>
--	--

Pour mieux comprendre, on va essayer de donner une idée générale à travers un tableau représentatif du taux de réponses entre justes, fausses et aucunes réponse des élèves lors ses participations comme suit :

L'observation de la participation	Réponses justes	pourcentage	fausse réponses	Pourcentage	Aucunes Réponses	Pourcentage
Les premières séances avant l'intégration du ludique.	8	24.24%	10	30.30%	15	45.45%

Un tableau représentatif du taux de réponses des apprenants lors de la participation avant l'intégration du ludique.



Histogramme représentant les réponses des apprenants lors de la participation avant l'intégration du ludique.

Un commentaire :

A travers ces résultats, on peut bien saisir la situation des apprenants comme une première vision qui va nous aider à bien orienter notre travail.

Parmi 33 apprenants seulement 08 élèves trouvent la réponse correcte, 10 élèves ne trouvent pas les réponses, et le reste ne lèvent pas le doigt pour participer, c'est 15 élèves, c'est une grande quantité, c'est la moitié des élèves par rapport au nombre des élèves. Alors, ils sont faibles qui nécessite de faire quelque chose pour améliorer le niveau des élèves.

2-2- L'observation de la classe après l'intégration du ludique :

2-2-1-grille d'observation :

Nous avons proposé des activités ludiques (des charades, des mots croisés et des dessins (aux apprenants de 4 AP notre groupe expérimental afin de répondre à notre problématique et afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses, voilà les observations qu'on a déjà recueilli :

Fiches	Les observations
<p align="center">Fiche 1 : le contexte</p>	<p>--Nom de l'établissement : Mohamed Ketfa.</p> <p>-Lieu : à Biskra.</p> <p>-La surface de la classe est moyenne.</p> <p>-La classe est peinte par le blanc cassé.</p> <p>-Le tableau, c'est un tableau de feutre composé de trois parties.</p> <p>-Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie droite de la classe.</p> <p>-Il y'a quatre rangées comporte cinq à six tables, l'une derrière l'autre.</p> <p>-La classe est décoré par des images de nature et des étiquettes contient l'alphabet, les pronoms personnels et la conjugaison des verbes être et avoir.</p> <p>-La classe est propre, bien organisée et bien éclairée.</p>
<p align="center">Fiche2 : l'enseignant</p>	<p>-Des renseignements sociologiques sur l'enseignante :</p> <p align="center">-âge : c'est vingtaine à peu près 26 ans.</p> <p align="center">-sexe : féminin.</p> <p align="center">-origine : algérienne.</p> <p>-Ensuite, l'enseignante essaye de motiver les élèves, de parler sur les jeux d'une manière</p>

	<p>plaisante.</p> <p>-Après, nous commençons à expliquer avec les activités une par une, les démarches à suivre et les objectifs à atteindre.</p> <p>-Nous avons utilisé les gestes et les mimiques pour bien expliquer.</p> <p>-Nous avons utilisé des exemples pour mieux clarifier les choses.</p> <p>-Nous avons une bonne relation avec les apprenants, dès la première séance de l'observation.</p> <p>-Nous essayons d'encourager les élèves pour travailler plus en plus.</p>
<p>Fiche 3 : les apprenants</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le groupe est hétérogène : <li style="padding-left: 20px;">-20 garçons. <li style="padding-left: 20px;">-13 filles. - Tous les élèves sont motivés, vraiment ils veulent faire les activités. -La majorité des élèves essayent de réfléchir pour trouver les réponses. - Tous les élèves sont attentifs. -La majorité des élèves répondent aux questions posées. -Il y'a des élèves qui posent des questions.

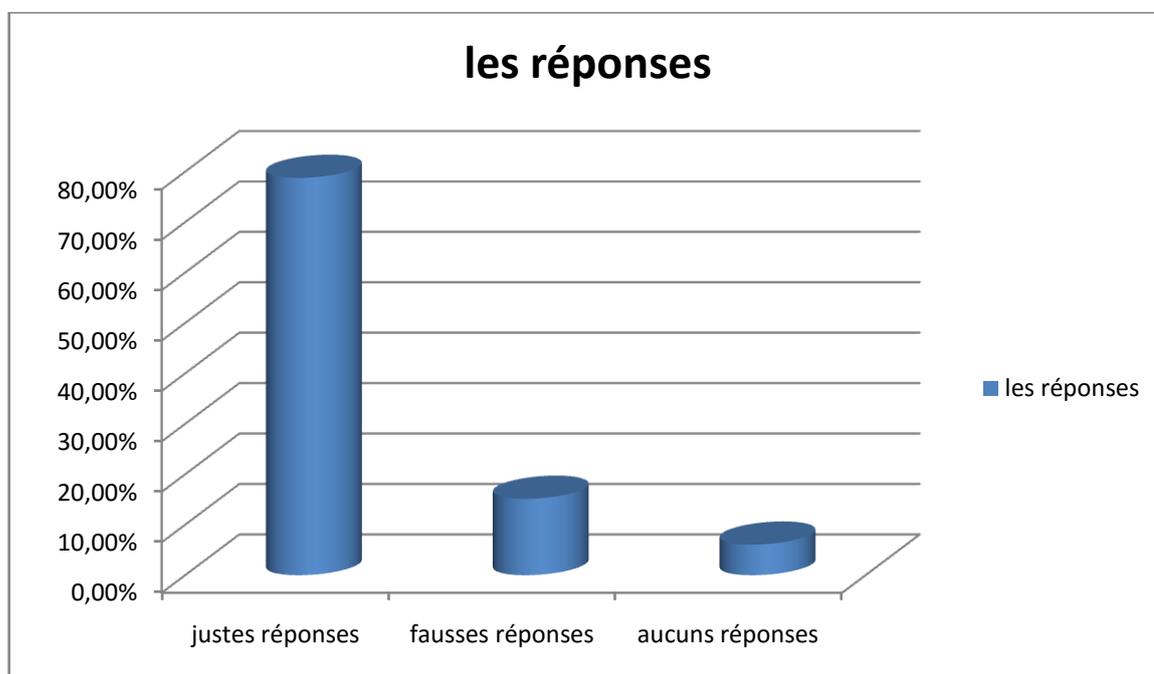
	<ul style="list-style-type: none"> -Il y'a une grande participation. -Les élèves prennent l'initiative de la parole, ils n'attendent pas que l'enseignante les interroge. -Tous les élèves parlent et participent enseignant/ élève et élève /élève. -Il y'a une bonne communication. -Ils arrivent de rire, de parler et faire l'ambiance. -Ils ont mémorisé facilement les mots. -Ils peuvent utiliser les nouveaux mots comme un vocabulaire actif. -Ils demandent des exercices plus sous forme de jeux à faire.
Fiche 4 : la leçon	<ul style="list-style-type: none"> -Durée de l'enseignement de français : une heure et demi 1 h et 30 minutes. -Nombre de séance du français par semaine : trois 03 séances. -On a fait l'expérimentation après midi exactement à 13 h et 00 minutes. -D'abord, on a demandé aux élèves de ranger les livres de lecture et les cahiers. -Ensuite, l'enseignante a dit que « aujourd'hui on va jouer ». -Tout le monde a commencé à applaudir avec joie.

	<ul style="list-style-type: none"> - Puis, on a expliqué l'intégration des jeux comme un support didactique. - On a expliqué chaque activité une par une, les démarches à suivre et quels objectifs à atteindre. -Enfin, c'est l'application et l'essai de répondre aux questions posées. -Après une heure et demie, on a ramassé les feuilles de réponses. -A la fin nous avons interrogé les élèves sur les réponses et on les a corrigés.
<p style="text-align: center;">Fiche 5 : les interactions</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Les interlocuteurs qui sont présents sont : Enseignant/ élève, élève/ élève. -L'enseignante est comme un guide et un régulateur des échanges. -La majorité des élèves veulent prendre la parole. -Il y'a une bonne communication en classe. -L'existence de la discussion et l'acceptation de l'idée de l'autre. -Vraiment, ils ont utilisé des mots dans des phrases d'une manière correcte. -Ils ont arrivé à utiliser les près requis dans la conversation sur les réponses. -Les apprenants nous demandent des activités de plus

Après la réalisation de l'expérimentation, nous avons interrogé les élèves sur les réponses que ils ont déjà écrit dans les feuilles pour évaluer la participation et est-ce que vraiment le jeu a un impact positif sur la situation d'enseignement/ apprentissage du français, en particulier le vocabulaire.

L'observation De la participation	Réponses justes	pourcentage	Fausse réponses	pourcentage	Aucune réponse	Pourcentage
Les séances après l'intégration du ludique	26	78.78%	5	15.15%	2	6.06%

Un tableau représentatif du taux de réponses des apprenants lors de la participation après l'intégration du ludique.



Histogramme représentant les réponses des apprenants lors de la participation après l'intégration du ludique.

Un commentaire :

Afin de réaliser notre travail de recherche et l'application de notre expérimentation, on trouve que l'observation de classe, c'est la réelle clef qui reflète la réalité de choses qui va confirmer ou infirmer les théories, les citations et toutes les dissertations, et autre une fois l'observation c'est le point de départ vers le mieux ou vers la réalisation de quelque chose.

Alors, à travers toutes ces observations obtenues soit avant ou après l'intégration du ludique, nous pensons que les choses sont très claires, le jeu a le pouvoir de changer la réalité de la faiblesse, l'inattention et le manque de la motivation des élèves à dans une classe pleine d'énergie, de vitalité et la volonté pour apprendre de plus en plus, et les pourcentages dans le tableau qui affirment tout cela.

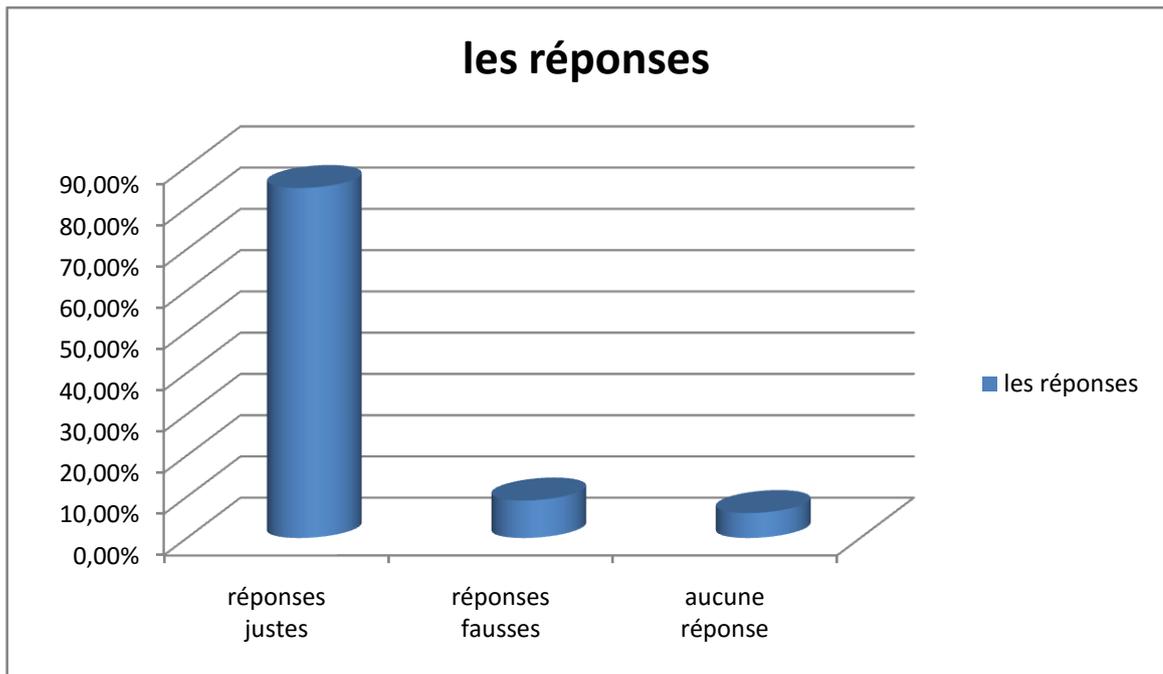
3-Analyse des résultats de l'expérimentation :

3-1-Analyse des réponses de la première activité :

Les jeux de charades :

Le jeu de :	Justes réponses	pourcentage	Fausse réponses	pourcentage	Aucunes réponses	pourcentage
charades	28	84.84%	3	9.09%	2	6.06%

Un tableau représentatif du taux de réponses des apprenants de la première activité : les jeux de charades



Histogramme représentant les réponses des apprenants de la première activité : les jeux de charades.

A travers ce jeu de charade, nous avons visé de découvrir de nouveaux mots par la devinette, les apprenants composent chaque mot avec l'autre pour à la fin ils obtiennent un mot nouveau à apprendre.

On observe comme une première remarque que la majorité des apprenants essayent et réfléchissent vraiment par motivation car ses aspects montrent l'intérêt et le désir à résoudre la situation de problème.

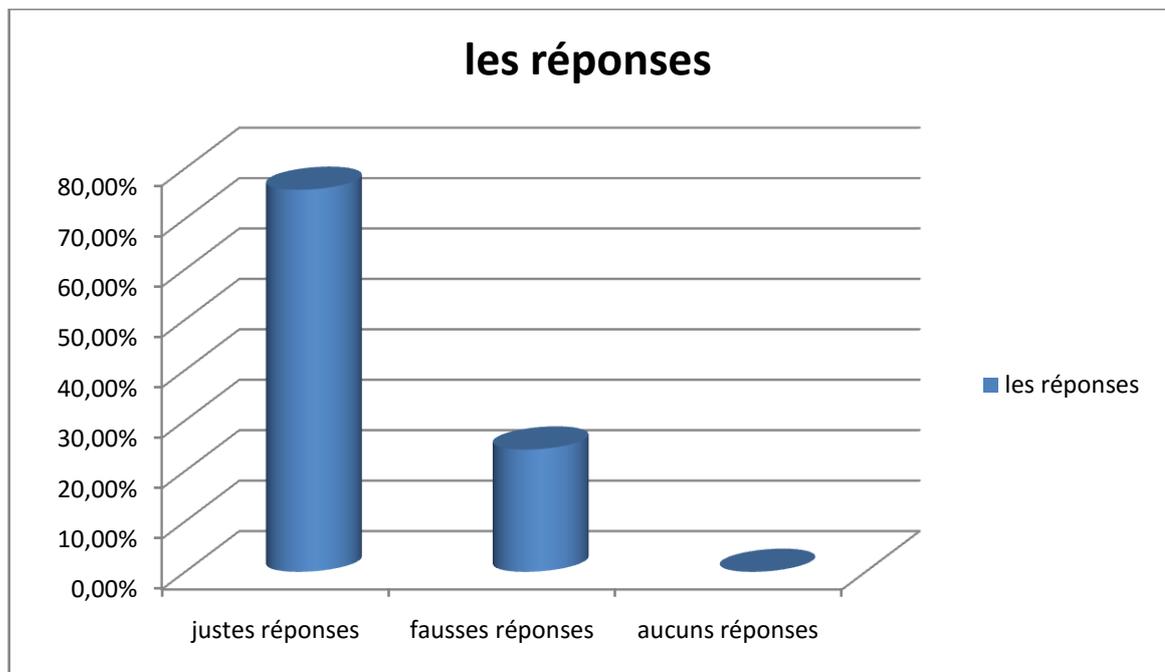
Tous les résultats obtenus sont mis dans un tableau représentatif du taux de réponses au-dessus, il y'a 28 apprenants parmi 33 qui répondent juste, c'est une grande quantité par rapport à la première séance de l'observation, c'est-à-dire le taux est élevé qui montre le rôle du ludique comme un facteur facilitateur peut améliorer l'apprentissage des mots en français.

L'analyse des réponses de la deuxième activité :

Les mots croisés :

Le jeu de	Justes réponses	pourcentage	Fausse réponses	pourcentage	Aucun réponses	pourcentage
Mots croisé	25	75.75%	8	24.24%	0	0%

Un tableau représentatif du taux des réponses des apprenants de la deuxième activité : les mots croisés.



Histogramme représentant les réponses des apprenants de la deuxième activité : les mots croisés.

Toujours, les mêmes remarques les apprenants sont motivés surtout par les images et les couleurs, sans cesse ils ont essayé de trouver la réponse, ici, les images sont un facteur très attirant qui pousse les élèves à se concentrer de plus en plus pour utiliser les pré-acquis précédentes, les mots croisés est comme un puzzle qu'on a l'habitude de le jouer grand et petit, alors on a la utilisé dans l'acquisition des mots.

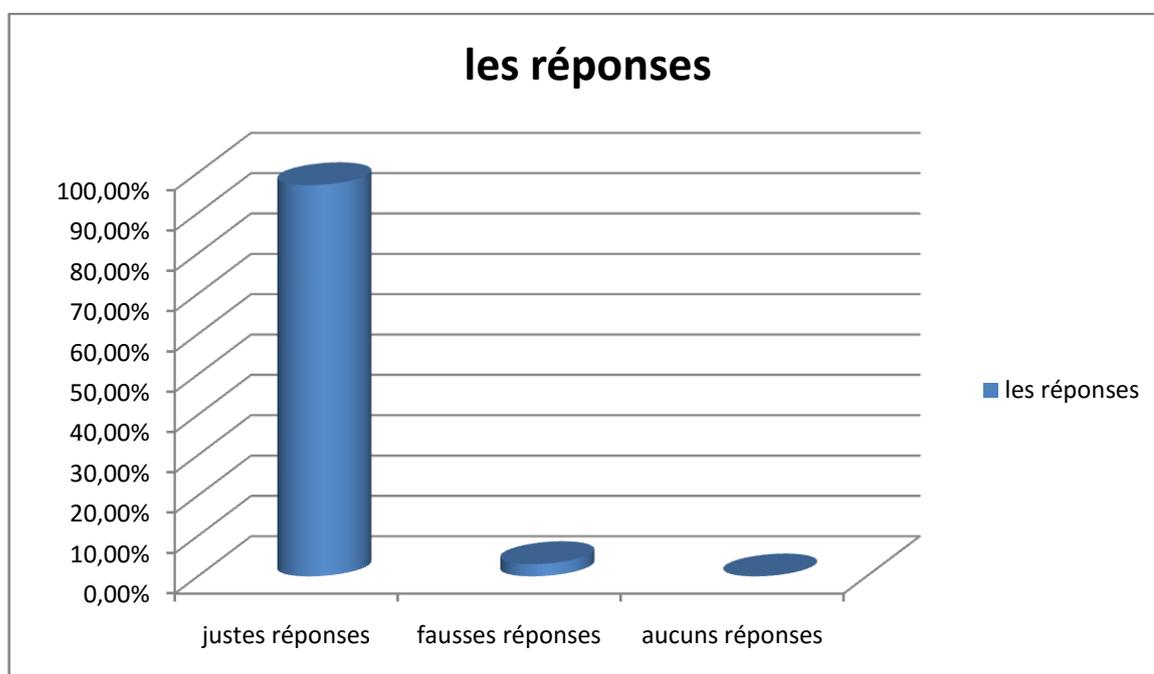
Ce tableau représente le résultat obtenu de réponses, on peut dire que presque toute la classe a répondu juste sauf quelques un et quelques unes.

L'analyse de réponses de troisième activité :

Des dessins :

Le jeu de	Justes réponses	pourcentage	Fausse réponses	pourcentage	Aucun réponses	pourcentage
Des dessins	32	96.96%	1	3.03%	0	0%

Un tableau représentatif du taux des réponses apprenants de la troisième activité : des dessins.



Histogramme représentant les réponses des apprenants de la troisième activité : des dessins.

Ce tableau et histogramme représentent presque tous les apprenants trouvent les réponses justes, encore une fois le jeu sous forme de dessin peut réaliser un bon résultat presque toute la classe a répondu correctement même alors qu'ils n'ont pas assez de temps lors la réalisation de l'activité.

Les dessins sont des animaux, comme on le sait tous les enfants les aime surtout que ces animaux dessinés d'une manière attirante par cela on a gagné la motivation de répondre, même ils ont demandé des exercices de plus à faire, ils sont très heureux c'est cela qui reflète le taux élevé des réponses justes et de la participation

4- Les résultats obtenus :

A partir des réponses des apprenants sur les activités proposées, les observations de classe, en général la réalisation de l'expérimentation nous avons obtenu les résultats suivants :

*L'exploitation du ludique peut résoudre le problème de manque de motivation des élèves dans les séances de français pour voir carrément une autre classe pleine de motivation et de vitalité

*Les activités ludiques ont attiré l'attention des élèves et elles ont poussé les enfants de concentrer plus en plus

*Le ludique peut faciliter la mémorisation et l'acquisition du vocabulaire

*Grâce au ludique, on peut changer la réalité d'une classe différente à l'habitude une classe agréable et idéale

*Avec le jeu, on peut réaliser le but d'apprendre d'une manière à l'aise et efficace

*Avec le jeu, on a bien compris qu'il ne faut pas compliquer les choses surtout qu'on peut les simplifier

Tout cela, nous a guidé à confirmer notre problématique et nos hypothèses concernant l'efficacité et l'importance du jeu grâce aux résultats obtenus lors de la réalisation de l'expérimentation.

Vraiment, l'intégration du ludique peut matérialiser à la réalité une classe, des résultats et une pratique de français mieux.

CONCLUSION GENERALE.

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons pour but de montrer l'importance et l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage du français langue étrangère aux apprenants du primaire.

Plus précisément, nous avons insisté sur l'étude du vocabulaire comme un élément très important dans l'apprentissage de n'importe quelle langue en général et le français en particulier, son importance est bien apparue dans la communication et la pratique de la langue car sans le vocabulaire on ne peut pas communiquer avec l'autre.

Dans un premier temps, nous avons présenté théoriquement les points essentiels relatifs à notre thème comme la situation d'enseignement / apprentissage du français en Algérie, et la place du jeu soit au niveau de la vie de l'enfant ou au niveau didactique et pédagogique.

Aussi, on a essayé de clarifier la notion du vocabulaire et expliquer les éléments indispensables de cette matière et montrer sa place dans l'apprentissage de français.

Avant tout, grâce au jeu on peut créer un climat favorable, à l'aise et agréable pour apprendre le français au contraire d'une classe inattentive et sans aucune innovation.

Le ludique a un impact positif sur l'élève et l'enseignant en même temps, l'enseignant va transmettre le message d'une manière simple, et l'élève va acquérir facilement et bien mémorisé les nouveaux concepts.

Ce n'est pas facile d'apprendre une nouvelle et étrangère langue, c'est pour cela on a besoin d'intégrer un support pour faciliter cette tâche, le jeu peut réaliser cette simplicité à apprendre.

Dans la pratique que nous avons faite et d'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre enquête et l'expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses, ce qui nous amène à encourager les enseignants à utiliser les activités ludiques pour améliorer le niveau des apprenants.

Nous rappelons que, dans la pratique nous avons proposé trois activités sous forme du ludique (charades, mots croisés, dessins) aux apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école Mohamed Ketfa à Biskra et nous avons obtenu un bon résultat.

On souhaite, qu'à l'avenir les enseignants pratiqueront le jeu comme un support didactique et ne reste pas comme cela des théories dans les recherches et les ouvrages pour rien, mais on doit exploiter le jeu pour simplifier, perfectionner et améliorer la situation de l'enseignement et l'apprentissage de la langue française.

Vraiment, on a besoin de former des enseignants pédagogiquement et pas seulement au niveau de la linguistique pour répondre aux attentes des élèves et créer un atmosphère attirant parce que la bonne formation des professeurs apparait dans le succès de l'enseignement des langues, et par conséquent former des apprenants capables à communiquer avec l'autrui.

Parmi, les plusieurs moyens et techniques d'apprentissage, nous avons choisi dans ce travail de recherche de jeter la lumière sur le ludique comme un support didactique pertinent dans l'apprentissage du français langue étrangère, en particulier le vocabulaire, pour donner le mieux aux apprenants et l'enseignant, et afin de réaliser un bon apprentissage et la faciliter.

Alors, pourquoi on complique les choses si on peut les simplifier ?

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrages :

- 1 - AIT DAHMAN, K, *Enseignement/ apprentissage des langues en Algérie entre représentations identitaires et enjeux de la mondialisation*, Alger, Synergies, 2007.
- 2 - CLOUTIER *Psychologie de l'enfant*, Richard, Renard, André, Montréal, Gaëtan Morin, 1977.
- 3 -CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2006.
- 4 - EL MISTARI Habib, *L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie : Une nouvelle méthodologie pour quelles pratiques de classe ?*, Algérie, Synergies, 2013.
- 5 -GRANDMONT Nicole, *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, université De Boeck, 1997.
- 6 -IFADEM, Initiative francophone pour la formation à distance des maitres, *Livret 03, travaillé, les outils de la langue : pourquoi ? Comment ?*, Madagascar, Fanomezantsoa ANJARATIANA, 1^{ère} édition, 2011-2012.
- 7 -IPAM, *Guide pratique du maitre*, Paris, EDICEF, 1993.
- 8 -KANOUA, S. *Culture et enseignement de français en Algérie*, Alger, Synergies, 2008.
- 9 –MARTINEZ Pierre, *La didactique des langues étrangères*, Paris, PUF, 4^{ème} édition, 2004.

Dictionnaires :

- 1 – CUQ Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du FLE et seconde*, Paris, CLE International, 2003.
- 2 -Le Robert, *Dictionnaire de français*, Paris, Dictionnaires LE ROBERT-SEJER, 2011.
- 3 - Petit Larousse illustré, *Dictionnaire de français*, Paris, Larousse, 2008.

Mémoires :

- 1 - MEKKI DAOUADJI Mohamed, *Les difficultés d'apprentissage chez les élèves de 5^{ème} année primaire, Mini projet, littérature et civilisation francophone*, Mostaganem, université de Abdelhamid Ibn Badis, 2011-2012, p.22.
- 2 - MERRAKCHI Imene, *Le jeu dans l'enseignement/ apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux*

apprenants, Mémoire de master, département des lettres et des langues étrangère, Biskra, université Mohamed Kheider, 2011, 51.p.

3 - TAGHEZOUT Ahlem, *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère*, Mémoire de master, didactique, Oron, université d'Oron.2008-2009, 91.p.

Sitographie :

1 - KOUMENE, *Chapitre1 : La notion d'enseignement/ apprentissage*, disponible sur josialekenne.over-blog.com/article-33705840.html [en ligne] page consultée le 11 Juillet 2009.

2 - CHAIF Imèn, *Manuels scolaires : Comment faut-il les choisir ?*, disponible sur [www.huffpostmaghreb.com/iman-chaif/manuels-scolaires comment_b_5944184.html](http://www.huffpostmaghreb.com/iman-chaif/manuels-scolaires-comment_b_5944184.html).> [en ligne], page consultée le 07-12-2014.

3 - DESSUS Philippe, *Qu'est ce que l'enseignement ? Quelques conditions nécessaires et suffisantes de cette activité*, disponible sur <https://rfp.revues.org/2098> [en ligne] page consultée en 2008.

4 - SCHMOLL Laurence, *L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique*, disponible sur <https://sdj.revues.org/628> [en ligne], page consultée en 2016.

5 - BLUDO, *Des citations évoquant le plaisir de jouer ?*, disponible sur <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-joue> [en ligne] page consultée le 07 octobre 2010.

6 - VALIANT Catherine, *un outil pédagogique particulier : le jeu*, disponible sur sylvain.obholtz.free.fr/cariboost_files/outil_pedag_jeu_sept06.pdf [en ligne] page consultée en Septembre 2006.

ANNEXES.

Nom : Miriam

Prénom : Miloudi

Age : 11

Je m'exerce

Activité 1 : Le jeu de charades te permet de t'amuser et d'apprendre des mots, essaye de trouver la réponse :

Mon premier est un pronom pronominal,

Mon deuxième est utilisé pour écrire sur un tableau,

Si on dévoile mon tout il n'existe plus.

C'est : Je t'écrit

Mon premier est le contraire de sur,

Mon deuxième est une petite graine blanche qui vient de chine,

Mon tout est mangé par les chats.

C'est : As-tu

Activité 2 : relie chaque dessin de l'animal avec son nom et complète les phrases avec l'un des verbes suivants : Coasser, meugler, aboyer, siffler.



C'est le serpent qui... siffle

C'est la grenouille qui... coasse

C'est le chien qui... aboie

C'est la vache qui... meugle

Nom : Amani.....

Prénom : Jade.....

Age : 5.....

Je m'exerce

Activité 1 : Le jeu de charades te permet de t'amuser et d'apprendre des mots, essaie de trouver la réponse :

Mon premier est un pronom pronominal,

Mon deuxième est utilisé pour écrire sur un tableau,

Si on dévoile mon tout il n'existe plus.

C'est : secret.....

Mon premier est le contraire de sur,

Mon deuxième est une petite graine blanche qui vient de chine,

Mon tout est mangé par les chats.

C'est : saumon.....

Activité 2 : relie chaque dessin de l'animal avec son nom et complète les phrases avec l'un des verbes suivants : Coasser, meugler, aboyer, siffler.



C'est le serpent qui..... siffle.....

C'est la grenouille qui..... coasse.....

C'est le chien qui..... aboie.....

C'est la vache qui..... meugle.....

Nom : Benjamen

Prénom : Yassine

Age : 9

Je m'exerce

Activité 1 : Le jeu de charades te permet de t'amuser et d'apprendre des mots, essaye de trouver la réponse :

Mon premier est un pronom pronominal,

Mon deuxième est utilisé pour écrire sur un tableau,

Si on dévoile mon tout il n'existe plus.

C'est : secret

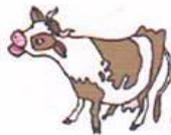
Mon premier est le contraire de sur,

Mon deuxième est une petite graine blanche qui vient de chine,

Mon tout est mangé par les chats.

C'est : saumon

Activité 2 : relie chaque dessin de l'animal avec son nom et complète les phrases avec l'un des verbes suivants : Coasser, meugler, aboyer, siffler.



C'est le serpent qui siffle

C'est la grenouille qui coasse

C'est le chien qui aboie

C'est la vache qui meugle

Nom : Elbermaxine

Prénom : Imane

Age : 9

Je m'exerce

Activité 1 : Le jeu de charades te permet de t'amuser et d'apprendre des mots, essaye de trouver la réponse :

Mon premier est un pronom pronominal,

Mon deuxième est utilisé pour écrire sur un tableau,

Si on dévoile mon tout il n'existe plus.

C'est : secret

Mon premier est le contraire de sur,

Mon deuxième est une petite graine blanche qui vient de chine,

Mon tout est mangé par les chats.

C'est : saupis

Activité 2 : relie chaque dessin de l'animal avec son nom et complète les phrases avec l'un des verbes suivants : Coasser, meugler, aboyer, siffler.



C'est le serpent qui... siffle.....



C'est la grenouille qui... coasse.....



C'est le chien qui... aboie.....



C'est la vache qui... meugle

Nom : Figne

Prénom : Auréliana

Age : 10

Je m'exerce

Activité 1 : Le jeu de charades te permet de t'amuser et d'apprendre des mots, essaie de trouver la réponse :

Mon premier est un pronom pronominal,

Mon deuxième est utilisé pour écrire sur un tableau,

Si on dévoile mon tout il n'existe plus.

C'est : secret

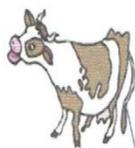
Mon premier est le contraire de sur,

Mon deuxième est une petite graine blanche qui vient de chine,

Mon tout est mangé par les chats.

C'est : souris

Activité 2 : relie chaque dessin de l'animal avec son nom et complète les phrases avec l'un des verbes suivants : Coasser, meugler, aboyer, siffler.



C'est le serpent qui siffle

C'est la grenouille qui coasse

C'est le chien qui aboie

C'est la vache qui meugle

Nom : Hassouna Prénom : Maria

Age : 10

Activité 3 : complète le jeu de mots croisés suivant :

