



Université Mohammed Khider de Biskra
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et des langues étrangères
Filière de Français

MEMOIRE DE MASTER

option : didactique des langues et des cultures

Présenté et soutenu par :

GHELLABA Messaouda

Le : 27 juin 2019.

LE LUDIQUE, MOYEN POUR L'ENRICHISSEMENT

DU VOCABULAIRE DE L'INTERCULTUREL

CAS DES APPRENANTS DE 5^{EME} ANNEE PRIMAIRE

DE L'ECOLE FIRAS SAID DE DJAMOURAH-BISKRA.

Jury :

ZERARI. Siham

Université de Biskra

Rapporteur

GUERROUF Ghazali

Université de Biskra

Président

SLIMANI Souad

Université de Biskra

Examineur

Année universitaire : 2018/2019

Remerciements

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

Nous tenons à exprimer notre reconnaissance à notre directrice de recherche Mme : ZERARI Siham pour sa disponibilité, sa bienveillance, son accompagnement, son dévouement et ses conseils pertinents, par lesquels elle a contribué à la rédaction définitive de ce mémoire.

Nous remercions vous également les membres de jury d'avoir accepté d'examiner et d'évaluer notre travail de recherche.

Notre reconnaissance va aussi à l'équipe de l'école FIRAS Saïd, à savoir le directeur, les enseignants et les apprenants de mon échantillon. Sans lesquels nous n'aurions pas fini notre recherche.

Que nos enseignants trouvent ici l'expression de notre reconnaissance pour leurs conseils, leurs remarques et leurs orientations.

Dédicace

A mes parents ;

A mes frères ;

A mes belles sœurs Fatima, Akila, Warda, Yasmina et Amel ;

A mes neveux et toute ma famille ;

*A mes nièces Basma, Amel, Hadjer, Rayane et Loubna, pour leur
encouragement ;*

A mes collègues et mes amies plus particulièrement

Rana, Roumaissa, Yasmine, Imane et Inchirah.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE.....	04
CHAPITRE I : LES ACTIVITES LUDIQUES POUR L'ENRICHISSEMENT DU VOCABULAIRE DE L'INTERCULTUREL EN CLASSE DE FL.....	10
INTRODUCTION.....	11
I.1. LE JEU DANS L'HISTOIRE.....	11
I.1.1. L' Antiquité.....	11
I.1.2. Le Moyen-âge.....	12
I.1.3. De la renaissance à nos jours.....	12
I.2. DEFINITION DES CONCEPTS.....	13
I.2.1. Qu'est-ce qu'un jeu ? :.....	13
I.2.2. Qu'est-ce qu'un ludique ? :.....	14
I.2.3. Qu'est-ce qu'une activité ludique ? :.....	14
I.3. LA PROGRESSION DU CONCEPT DU JEU EN PEDAGOGIE SELON NICOLE DE GRANDMONT.....	15
I.3.1. Le jeu ludique.....	15
I.3.2. Le jeu éducatif.....	16
I.3.3. Le jeu pédagogique.....	16
I.4. LE JEU ET LA CLASSE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE.....	17
I.4.1. Les caractéristiques du jeu.....	17
I.4.2. Les niveaux métaphoriques du jeu.....	18
I.4.3. Les fonctions du jeu en classe.....	19
I.5. LES TYPES DES ACTIVITES LUDIQUES SELON JEAN-PIERE, CUQ.....	20
I.5.1. Les jeux linguistiques.....	20
I.5.2. Les jeux de créativité.....	21
I.5.3. Les jeux culturels.....	21

II.5.1. Les représentations.....	45
II.6. LA COMPETENCE INTERCULTURELLE A TRAVERS L'ACTIVITE	
LUDIQUE	46
CONCLUSION	48
CHAPITRE III. PRESENTATION ET INTERPRETATION DES DONNEES	50
INTRODUCTION	51
III.1. DESCRIPTION DU CORPUS	51
III.1.1. Le lieu de l'expérimentation.....	51
III.1.2. Le groupe expérimental.....	52
III.1.3. Le corpus.....	52
III.2. LE DEROULEMENT DE L'EXPERIMENTATION	52
III.2.1. Le pré-test.....	52
III.2.2. Le test.....	54
III.2.3. Le post test.....	58
III.3. ANALYSE ET INTERPRETATION DES PRODUCTIONS DES	
APPRENANTS	60
III.3.1. Analyse des productions de la 1 ^{ère} activité.....	60
III.3.2. Analyse des productions de la 2 ^{ème} activité.....	62
III.3.3. Analyse des productions de la 3 ^{ème} activité.....	63
III.3.4. Analyse des productions de l'évaluation des apprenants.....	67
III.4. SYNTHESE	68
CONCLUSION	69
CONCLUSION GENERALE	70
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	75
ANNEXES	80

INTRODUCTION GENERALE

INTRODUCTION GENERALE

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire ainsi que dans tous les autres paliers a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière nécessaire à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale. Ainsi C, PUREN insiste sur l'importance de la communication car « *apprendre une langue, c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans les situations de communication où l'apprenant aura quelque chance de se trouver en utilisant les codes de la langue cible.* »¹

L'école primaire, comme un lieu d'apprentissage, peut assurer à l'apprenant le développement des capacités nécessaires à la vie, dans le but de former un futur citoyen. Le jeu comme « *Activité physique ou intellectuelle visant le plaisir, à la distraction ; le divertissement et la récréation.* »². Il nous semble que c'est une nécessité de l'introduire dans une classe de langue étrangère, pour certains niveau et âge, car par le biais du jeu nous pouvons installer des compétences générales, et surmonter les difficultés rencontrées par les apprenants en classe, telle que : la mémorisation, la concentration, la réflexion et la motivation, ...

Lorsque l'apprenant fait face à ces difficultés c'est parce qu'elles sont la conséquence de la différence des deux systèmes d'une part et d'autre part les apprenants sont différents les uns des autres sur plusieurs aspects notamment sur les différents plans, sexe, âge, perception du monde, façon de penser et de réfléchir,...Cependant, il existe quelque chose qui les rassemble, ils ont un point commun : ce sont des enfants et ils aiment jouer. L'apprenant, au moment de son apprentissage d'une langue étrangère, a au moins deux objectifs précis : communiquer et découvrir une autre culture. En classe de FLE, l'apprenant entre en contact avec une autre culture, et une autre vision du monde par l'intermédiaire de la langue, le support didactique, le manuel et le programme scolaire.

Apprendre une langue étrangère ce n'est pas seulement connaître des codes langagiers et des structures grammaticales, c'est aussi connaître le ou les pays où la langue est parlée, en s'intéressant aux populations, à leurs coutumes et traditions ce qui lui permet d'accepter toutes les différences « l'altérité ». De ce fait, nous pouvons dire que, la langue et la culture sont liées, comme le démontre Janine COURTILLON :

¹ GAOUAOU. Manaa, *l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère et la quête d'une nouvelle approche avec les autres cultures*, in Synergie Algérie n° 4- 2009, pp 209-216. P. 210.

² LAROUSE Dictionnaire De Français, France, 2013, P. 233.

INTRODUCTION GENERALE

*Apprendre une langue étrangère c'est apprendre une culture nouvelle, des modes de vivre, des attitudes, des façons de penser, une logique autre, nouvelle, différente, c'est entrer dans un monde mystérieux au début, comprendre les comportements individuels, augmenter son capital de connaissances et d'informations nouvelles, son propre niveau de compréhension.*³

La langue véhicule une culture, alors apprendre une langue, c'est apprendre la culture de cette langue dans tous ses aspects. Le ludique constitue d'une part, un moyen qui associe ces buts (qui sont cités antérieurement). Pour que l'apprenant se sente à l'aise dans la communication, il est préférable, dans la classe, de lui donner la possibilité de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent des situations réelles, lui donner aussi l'occasion de tester ses compétences linguistiques, sociologiques et pragmatiques, alors le jeu lui offre ce champ d'expérience.

D'autre part, le ludique peut attirer l'attention des apprenants et leur faire aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre. Les activités ludiques sont alors une manière d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant. C'est pour cette raison, que l'enseignant doit créer un climat favorable pour qu'il ait une interaction, une communication en classe afin d'installer chez les apprenants une compétence langagière. Le jeu apparaît donc comme support privilégié d'une pratique appropriée au développement de l'apprenant « *c'est dans le jeu que l'enfant apprend et apprend à apprendre* »⁴. Le jeu fait partie de la vie de l'apprenant, il lui permet de s'exprimer, d'imaginer, de créer et de résoudre de nouveaux problèmes.

Un bon nombre d'enseignants de nos jours ne donne pas l'importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation pour aimer cette langue. Nous constatons que la dimension ludique n'est pas absente totalement dans la classe de français langue étrangère (FLE), mais l'aspect culturel de la langue est négligé. Lors de l'après enquête réalisée nous avons constaté que lors de la présentation des cours, quelques élèves seulement participaient et étaient motivés pour monter au tableau pour répondre aux questions posées. En revanche lorsque j'ai demandé à l'enseignant de proposer des activités ludiques tous les apprenants s'engageaient et participaient, même ceux qui étaient en difficultés et se sentaient rassurés de leurs capacités, par conséquent toute la classe était

³ GAOUAOU. Manaa, Op. cit. p. 211.

⁴ BROUGERE. Gilles *Jouer/Apprendre*, O.S.P : L'orientation Scolaire et Professionnelle, 35/3/2009, Paris, article PDF disponible au site : <https://journals.openedition.org/osp/1033>. Consulté le 08/10/2018.

INTRODUCTION GENERALE

motivée. Cette motivation est la raison pour laquelle nous avons choisi l'exploitation du ludique en classe, comme thème de recherche.

Il serait utile de penser à d'autres supports à thématique culturelles qui pourraient aider les apprenants à surmonter certaines difficultés, l'activité ludique pourrait constituer un support qui permet d'introduire de façon simple et efficace la notion de culture et d'interculturelle dans la classe de français. C'est pourquoi nous essayerons dans ce travail de confirmer ou d'infirmer le rôle et l'efficacité de l'exploitation du jeu dans la classe de langue en vue de mettre en place une compétence interculturelle chez les apprenants.

Dans notre travail de recherche, nous chercherons le développement de la compétence interculturelle par le biais de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Parmi les raisons qui justifient le choix de notre thème de recherche sont d'une part, la tendance de la dimension de l'interculturel, et d'autre part de découvrir s'il y a réellement une implication de la part de l'enseignant de français aux notions culturelles. A partir de cette situation, nous avons besoin d'assimiler les savoirs avec le jeu et de s'interroger sur la possibilité d'introduire l'activité ludique en classe de FLE. Donc, comment l'activité ludique pourrait-elle être un outil efficace pour le développement d'une compétence interculturelle en classe de FLE ?

Plusieurs questions se posent suite à cette problématique :

-La notion de culturel/interculturel est-elle prise en compte dans l'enseignement/apprentissage du FLE afin d'installer chez l'apprenant de 5^{ème} année primaire une compétence (inter)culturelle ?

-comment le support ludique pourrait-il jouer un rôle dans le développement d'une compétence interculturelle ?

En essayant de répondre à cette problématique, nous avons formulé les hypothèses suivantes :

1-l'activité ludique faciliterait l'acquisition du vocabulaire de la culture cible et développerait des compétences comme la concentration, la mémorisation et la réflexion.

INTRODUCTION GENERALE

2-l'activité ludique favoriserait l'apprentissage d'une compétence interculturelle indispensable à l'apprenant.

Notre recherche est orientée vers des objectifs précis : nous souhaitons éviter d'une part la complexité d'interaction entre enseignant/apprenant, de faire de la classe un espace de plaisir, et d'attraction. Et d'autre part de montrer le rôle et l'impact du jeu sur l'apprentissage de la langue française en tant qu'une langue étrangère et la mise en place d'une compétence interculturelle.

La méthode que nous avons choisie est expérimentale. Nous proposerons donc, dans ce travail, d'étudier les activités ludiques dans une perspective interculturelle pour l'enrichissement du vocabulaire, cas des apprenants de la 5^{ème} année primaire. Notre corpus est constitué des productions des apprenants de la 5^{ème} année primaire de l'école de FIRAS Saïd de Djamourah- Biskra, notre lieu de résidence.

Ce travail de recherche s'articulera sur trois chapitres, deux théoriques et le troisième est pratique. Dans le premier chapitre, nous montrerons le rôle des activités ludiques comme source de motivation, de plaisir pour apprendre le vocabulaire et de s'ouvrir sur autre culture de fait que le vocabulaire est une porte d'entrée dans la langue et la culture de l'autre. Ce que nous essaierons d'expliquer dans ce chapitre intitulé les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire et source d'interculturel en classe de FLE.

Dans le second chapitre, nous présenterons les notions fondamentales ayant relation avec notre recherche. Nous montrerons le rapport entre la langue, la culture et la classe de français langue étrangère comme lieu de contact avec la culture cible et un lieu d'apprentissage et de plaisir au même temps. Ainsi la compétence (inter) culturelle à travers l'activité ludique.

Dans le troisième chapitre, nous exposerons notre expérimentation où nous présenterons des résultats sur lesquels nous établirons une analyse suivie par une interprétation. A travers cette expérimentation, nous chercherons à initier les apprenants à apprendre le vocabulaire, à connaître quelques traits culturels et d'installer une compétence (inter)culturelle.

CHPITRE I

Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

INTRODUCTION

Comme il est possible de découvrir et parler de la culture à travers maintes disciplines telles que la sociologie, la philosophie, la sémiologie, ..., il serait aussi possible d'entrer dans la culture de l'autre par le biais des mots et de l'image ou encore le jeu. Pour que les apprenants puissent apprendre une langue étrangère, dans ces dimensions, notamment culturelles, l'enseignant peut suivre un autre itinéraire pour trouver une méthode à la fois efficace et convenable pour permettre aux apprenants un apprentissage plus bénéfique, d'atteindre le but désiré et l'objectif visé.

Grâce aux plaisirs, joies, et amusements que le jeu pourrait produire, ce dernier pourra devenir un moyen de motivation par excellence pour l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère comme le souligne Jean Jacques ROUSSEAU « *donner à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode sera bonne.* ». Donc, l'utilisation du jeu est une nécessité à l'école. Pour cela, notre recherche se focalise sur l'évolution du jeu au cours de l'histoire et ses caractéristiques puis nous montrerons les différentes terminologies du concept jeu, c'est la question de définir le jeu et ses diverses appellations, par la suite nous exposerons certains travaux de spécialistes tout particulièrement Nicole DE GRANDMONT et sa classifications du jeu.

Dans un second temps nous citerons les types d'activités ludiques d'après Jean-Pierre CUQ et afin de clôturer ce chapitre nous parlerons de l'utilité des activités ludiques en classe de français langue étrangère et le rôle de l'enseignant au moment d'exploitation du jeu, nous montrerons que le jeu est considéré comme un moyen pour l'éducation et l'enseignement.

I.1. LE JEU DANS L'HISTOIRE

I.1.1. L'antiquité

Le jeu est considéré comme une activité naturelle de l'homme, il devient un moyen d'instruire les apprenants. Selon Aristote, il faut laisser les enfants jouer jusqu'à 5 ans sans aucune intervention de l'adulte c'est-à-dire laisser une liberté de mouvement à l'enfant.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

I.1.2. Le Moyen- âge

C'est la période du christianisme, l'église chrétienne possède le savoir et elle a pour mission de l'enseigner et de le transmettre, le jeu est donc considéré comme une perte de temps.

I.1.3. De la renaissance à nos jours

Pendant la renaissance, le jeu a eu la place qu'il mérite, nombreux sont les pédagogues qui ont considéré le jeu comme un instrument naturel de l'éducation, Montagne écrit à ce sujet qu' « *il faut noter que les jeux des enfants ne sont pas jeux, et il faut les juger comme leurs plus sérieuses actions.* »⁵. Le jeu chez l'enfant est un moyen de plaisir, il joue sans contraintes et sans règle, il est libre.

Par ailleurs, Jean-Jacques RESSEAU dans son ouvrage *Émile ou de l'éducation*, porte un jugement quand-il dit que le jeu est le meilleur moyen d'apprendre à apprendre. Il propose aussi d'aborder les apprentissages de façon ludique. Jean CHATEAU a montré que « *l'enfant se fait par le jeu.* »⁶, puisque le jeu est un facteur d'équilibre, fait partie de la vie des enfants, ces derniers ne jouent pas seulement pour apprendre mais pour le plaisir de jouer et de gagner.

Nacima MAKHLOUFI précise qu' « *il faut atteindre la renaissance pour pouvoir l'introduire dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin.* »⁷. C'est dans la période de la renaissance que le jeu entre dans l'éducation des princes et dans les collèges religieux. A ce moment-là quand il y a une réflexion éducative sur les activités ludiques comme moyen d'apprentissage.

Il est nécessaire de mentionner que le jeu était opposé aux sérieux, et ce n'est, qu'à l'époque romantique qu'il s'est débarrassé de cette représentation appauvrissante et devient de ce fait une activité « *sérieuse* »⁸ censée conduire à un développement naturel de la personnalité de l'enfant.

⁵ ROBERT. Jean-Pierre, *Dictionnaire Pratique de didactique du FLE*, édition OPHRYS, Paris, 2008, p. 110.

⁶ Ibid.

⁷ MAKHLOUFI. Nacima, *Le ludique dans l'enseignement/ Apprentissage du FLE chez les 1^{ère} A.S.*, in *Synergies Algérie* n° 12-2011, PP 89-100. p. 89.

⁸ MAKHLOUFI. Nacima, Op. cit.. p. 90.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

De nos jours, le jeu devient un outil de première importance, il a acquis une autre vision, il est devenu un facteur qui stimule, occupe, motive et attire l'attention de l'élève, il permet aussi d'amener l'élève à modifier ses comportements et ses apprentissages.

I.2. DEFINITION DES CONCEPTS

I.2.1. Qu'est-ce qu'un jeu ?

Le petit Robert définit le jeu comme « *activité physique ou morale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.* »⁹. Autrement dit, le jeu est une activité gratuite, intellectuelle visant le plaisir. D'après le dictionnaire de Jean-Pierre Robert le terme du jeu vient du latin *jocus*, « *plaisanterie, badinage* ». Il désigne : « *l'activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même ou des autres.* »¹⁰, le jeu est une activité intellectuelle ou gestuelle qui n'a d'autre fin que l'amusement de la personne.

Pour Roger Caillois, le jeu se définit comme : « *Une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu.* »¹¹. Le jeu n'a pas de limite dans le temps et dans l'espace. Il est volontaire, spontané et qui a pour but le plaisir. Selon Haydée SILVA qui est didacticienne spécialiste du jeu

*L'une des idées clés pour approcher le jeu en tant qu'outil, en didactique des langues ou dans d'autres disciplines, c'est la conception du jeu comme une métaphore inscrite dans un réseau très complexe d'analogies. Le jeu est avant tout, un fait de langage et un fait de signification, soumis aux variations historiques, culturelles, disciplinaires [.....]. Pour essayer de mieux cerner la complexité du réseau sémantique qui sous-tend l'utilisation du terme « jeu » on peut regrouper les divers usages qui en sont fait en quatre grands groupes, correspondant à quatre grands niveaux de références sémantiques de la métaphore ludique, le matériel, le contexte, la structure et l'attitude, ces quatre catégories permettent de prendre en compte la plupart des sens attribués au phénomène ludique et de mieux comprendre ce qui les unit et les sépare.*¹²

⁹ Le dictionnaire *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires, Le Robert, 1993, p. 1374.

¹⁰ ROBERT. Jean-Pierre, Op. cit. p. 110.

¹¹ CAILLOIS. Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, p. 18.

¹² SILVA OCHOA. Haydée, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XX^e siècle*. THESE pour obtenir le grade de DOCTEUR DE LA UNIVERSITE DE PARIS III en littérature et civilisation françaises, 1999, p. 23.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

L'activité ludique est le synonyme de plaisir, elle encourage un comportement culturel chez l'apprenant. Le jeu répond à un besoin de découverte, permet une interaction avec l'autre. Il implique quatre références qui sont le matériel, le contexte, la structure et l'attitude. Ces quatre références sont nécessaires l'une que l'autre.

Nous avons fourni toutes ces définitions pour montrer que le jeu est une activité libre et gratuite, limitée dans le temps et le lieu, où le but principal est le plaisir. Cette activité est une source de motivation, d'amusement et un moyen de communication qui permettent aux apprenants de développer des compétences en utilisant la langue.

I.2.2. Qu'est-ce que le ludique ?

Selon le dictionnaire *le nouveau petit Robert*, l'adjectif ludique désigne ce qui est « relatif en jeu ». Concernant le substantif le ludique, le dictionnaire *le nouveau petit Robert* en propose « l'activité libre par excellence »¹³. D'après le dictionnaire *Hachette*, l'adjectif ludique désigne « qui concerne le jeu, qui est de la nature du jeu. L'activité ludique est indispensable à la maturation du psychisme chez l'enfant. »¹⁴. Le jeu permet le développement de l'enfant dans tous ses aspects psychique, cognitif, sensoriel,...

I.2.3. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Jean-Pierre CUQ dans son dictionnaire, considère que l'activité ludique est :

*Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles du jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.....). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.*¹⁵

Pour que le jeu devient activité d'apprentissage, il doit être guidé et réglé. Dans ce sens, il assure la communication, la créativité et la compétition entre les apprenants.

¹³ Le dictionnaire *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Robert, 1993, p. 1470.

¹⁴ Dictionnaire HACHETTE, *Langue Française, Apprentissage et maîtrise de la langue*, Paris, 2000, p. 684.

¹⁵ CUQ. Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, asdifle/CLE international, p. 106.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

I.3. LA PROGRESSION DU CONCEPT JEU EN PEDAGOGIE SELON NICOLE DE GRANDMONT

Selon la spécialiste du jeu, Nicole DE GRANDMONT, citée par Lilia HARKOU, le jeu est classé en trois catégories « *pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1- niveau ludique [...]. 2- niveau éducatif [...]. 3- niveau pédagogique [...].* »¹⁶. Le jeu est donc avant tout ludique, puis il est devenu éducatif à la fin il est devenu pédagogique, réservé au processus d'enseignement/Apprentissage des langues étrangères.

I.3.1. Le jeu ludique

Selon Huizinga, cité par Caillois Roger, le jeu est défini comme :

*Une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.*¹⁷

Le jeu se déroule sous un ensemble des règles ; il est limité dans le temps et dans l'espace, ce qui le rend alors une activité libre.

Nicole DE GRANDMONT souligne que le jeu est une activité libre, gratuite (ni règles, ni obligation), spontanée, qui a pour but le plaisir, l'amusement et la joie. Elle ajoute que le jeu ludique est un « *moyen d'exploitation et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu.* »¹⁸. Donc, le jeu est un moyen de découverte de nouvelles connaissances permettant aux apprenants d'exploiter ces acquis dans la résolution de certaines difficultés.

L'auteure ajoute aussi que « *le jeu ludique permet à tout sujet de comprendre et d'apprivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions.* »¹⁹. C'est-à-dire le jeu permet à l'apprenant, la découverte du monde dans lequel il vit, mais selon ses propres visions. Comme, il permet à l'apprenant de développer un sentiment de plaisir et une

¹⁶ HARKOU. Lilia, *pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE*, synergies Algérie n°22-2015 p. 59-71.

¹⁷ CAILLOIS. Roger, Op. cit, p. 14.

¹⁸ DE GRANDMONT. Nicole, *pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Les Editions LOGIQUES ine, Québec, 1995, p. 96.

¹⁹ DE GRANDMONT. Nicole, Op. cit. p. 103.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

sensation de joie. Il provoque la motivation, favorise l'imaginaire et la créativité. Il n'y a pas de limite dans le temps, ni dans l'espace alors le jeu est lié avec le psychisme, le cognitif, le sensoriel, ...

I.3.2. Le jeu éducatif

Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir, qui permettent de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances. Ce second type n'est pas vraiment différent du jeu ludique mais la seule différence entre les deux, c'est que le jeu éducatif est orienté vers une fin qui est la formation et l'éducation de l'apprenant. Ce type de jeu fait diminuer la notion de plaisir, il est axé sur l'apprentissage, il permet d'« *d'améliorer les perceptions, l'esprit d'observation, de développer le jugement, d'entraîner la mémoire, de captiver l'attention* »²⁰. Le jeu est donc un outil attractif, il développe l'esprit, car, il facilite la mémorisation et la réflexion.

I.3.3. Le jeu pédagogique

Pour ce type, Nicole DE GRANDMONT désigne tout support qui permet de tester les apprentissages, donc, il est un jeu qui fait appel à l'évaluation des connaissances qui sont utilisées dans un acte à tendance ludique. Ceci permet au joueur d'utiliser l'ensemble de ses connaissances déjà acquises, dans un contexte permissif sans jugement de valeur et à un niveau de performance qu'il fixe lui-même selon ses besoins du moment. Le jeu pédagogique est un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages, dans ce type de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître, il est axé sur le devoir d'apprendre.

En somme, nous retiendrons de ces définitions que l'activité ludique est la base de tout jeu, qu'il soit éducatif ou pédagogique. L'activité ludique ne vise aucun objectif précis. On l'assimilera au jeu libre et peut constituer la première étape dans un processus d'apprentissage sur lequel l'enseignant pourra s'appuyer pour mettre en place une progression cohérente. Elle favorise l'exploration et la découverte des nouvelles connaissances à acquérir.

Lorsque l'activité ludique vise un objectif, on perlera du jeu éducatif ou de jeu pédagogique, le premier est orienté vers des apprentissages, alors que le second vise l'évaluation des connaissances acquises. Donc le jeu est une activité qui fait partie de nos vies, dans ce cas Pablo NERUDA, cité par Christine RENARD considère que « *l'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en*

²⁰ DE GRANDMONT. Nicole, Op. cit. p. 121.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

lui. »²¹, alors le jeu nous autorise, pour un temps, de sortir de l'ici, d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux.

I.4. LE JEU ET LA CLASSE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE

I.4.1. Les caractéristiques du jeu

Plusieurs auteurs ont essayé de proposer des critères permettant d'analyser ce que l'on appelle « jeu », ces auteurs se rejoignent dans des points et s'opposent dans d'autres, mais les caractéristiques qui concernent notre recherche, ce sont celles de Caillois Roger.

D'après Roger CAILLOIS, pour qu'une activité soit considérée comme une activité ludique, six critères sont nécessaires pour adopter le jeu en classe de langue :

* *libre* : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique, à laquelle le joueur ne soit pas sous des contraintes.

* *séparée* : l'activité doit être programmée à l'avance, délimitée par le temps et liée aux conditions spatio-temporelles.

* *incertaine* : 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.

* *improductive* : à laquelle l'activité ne rapporte rien, et accepter le déplacement des joueurs pour se rencontrer.

* *réglée* : elle est soumise à des règles et des conditions mises à l'avance.

* *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité.

Dans cette classification du jeu, nous constatons que l'auteur joint les mêmes principes cités postérieurement la gratuité, le plaisir et la liberté. C'est-à-dire les joueurs décident librement de s'engager dans un jeu, qui est limité dans le temps et l'espace, et se déroule en dehors de la vie réelle et courante. Comme il comporte des règles qui lui sont spécifiques, il est sans conséquences pour les joueurs et enfin le déroulement et l'issue du jeu ne peuvent pas être connus à l'avance.

I.4.2. Les niveaux métaphoriques du jeu

Haydée SILVA distingue quatre catégories qu'elle nomme « *les régions métaphoriques du jeu* », qui sont le matériel, le contexte, la structure et l'attitude. Ces derniers ont pour but de faciliter la tâche de l'enseignant de FLE, avant toute expérience pédagogique en classe.

²¹ RENARD Christine, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Article PDF disponible au site : <https://leludiqueenclasse.blogspot.com/?m=1>. (Consulté 19-10-2018.)

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

En effet, l'auteure explique ces régions métaphoriques du jeu en tenant compte de l'impact de l'enseignant dans la prise en compte de ces catégories où l'une ne peut pas se réaliser sans l'autre.

La première catégorie concerne le matériel : « *le matériel ludique c'est ce avec quoi on joue* »²², c'est l'ensemble d'objets concrets dont on fait usage pour jouer. L'existence d'un support de jeu ne suffit pas pour pouvoir affirmer qu'il y a jeu. Du fait que la présence du matériel n'implique pas obligatoirement la réalisation du jeu, ni la participation du joueurs. La classe pour l'auteure est un espace privilégié car tout peut servir de support à l'apprentissage d'une langue, ce qui permet également une diversification du matériel ludique.

La deuxième catégorie concerne la structure « *la structure ludique c'est ce quoi on joue* »²³, c'est la valeur et la signification des objets. L'enseignant doit exploiter le matériel et doit pour cela maîtriser les différentes structures ludiques. Haydée SILVA pense, pour que l'enseignant de FLE puisse exploiter le matériel, il doit « *avoir une bonne connaissance de structures ludiques, des plus abstraites aux plus concrètes, des plus générale aux plus singulières* »²⁴.

Autrement dit, il y a des règles que tout bon joueur doit respecter et qui permettent à l'enseignant d'orienter les apprenants, de préserver la motivation, d'adapter les niveaux de difficulté et de gérer le temps et l'espace. Dans ce cas, la structure ne suffit pas non plus à garantir l'existence du jeu tant qu'activité, car chaque jeu possède un système de règles, des conditions de réalisation spécifiques.

Pour la troisième catégorie qui concerne le contexte « *le contexte ludique c'est tout ce qui entoure le jeu et le détermine* »²⁵, ceci revoie à la gestion du contexte dans lequel s'inscrit une activité ludique. Le contexte ludique est l'occasion d'intégrer le rapport du jeu à l'histoire et à l'idéologie d'un contexte d'enseignement précis en explorant par exemple les stéréotypes.

Cette région métaphorique renvoie donc à la création d'une atmosphère propice au jeu. En effet, même si le matériel, la structure et le contexte favorable sont au rendez-vous, il manque quelque chose d'essentiel pour que l'on puisse passer au substantif « jeu », il s'agit de l'attitude ludique.

²² SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p 259.

²³ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p 267.

²⁴ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p 272.

²⁵ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p. 371.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

Cette dernière est définie comme « *la conviction intime du joueur par rapport à ses actes* »²⁶, c'est la disposition d'esprit du joueur par rapport aux limites spatio-temporelles établies par le jeu, c'est elle qui véhicule le jeu car sans elle, le jeu devient simple exercice qui n'a pas de sens.

L'attitude ludique, est un comportement subjectif, que l'enseignant doit accepter ou au moins comprendre le refus d'entrer dans le jeu, de même qu'il doit accepter l'attitude ludique quand elle est présente et donc ne pas trop freiner les apprenants même si cela comporte certains bruits. Haydée SILVA mentionne que l'attitude en classe « *fournit l'occasion de vivre la langue en action et en relation* »²⁷ ; le jeu est l'occasion d'apprendre la langue en s'amusant au même temps.

I.4.3. Les fonctions du jeu en classe

Le jeu est très souvent considéré comme un passe-temps par un bon nombre d'enseignants. Ils l'utilisent, par exemple, lorsqu'ils ne savent pas quoi faire en fin de cours et quand-il ya du temps. Pour dépasser ces visions nous montrerons que le jeu est un outil à part entière ayant sa place dans une séquence de cours de français langue étrangère. Grâce à sa spécificité, le jeu est l'occasion d'enrichir le vocabulaire des apprenants.

Le jeu en classe peut être un outil d'apprentissage indirect, il est pour l'apprenant, d'une part, moyen de plaisir et d'apprendre au même temps où il mobilise ses connaissances pour trouver les solutions et les appliquer. D'autre part, le jeu pour l'enseignant est une occasion à laquelle il peut observer, évaluer ses apprenants. Donc le jeu permet :

La découverte et la recherche ; c'est à dire le jeu pour l'apprenant est un nouveau matériel à découvrir, il lui exige de chercher un but à atteindre cela l'oblige donc de trouver les solutions convenables pour arriver à son but. Il permet aussi l'entraînement et la consolidation, dans ce cas, le caractère répétitif du jeu permet à l'apprenant de s'exercer en mémorisant sans se lasser. Le jeu a la capacité de mobiliser les compétences et d'assurer la stabilité des notions déjà acquises. Puis, il permet l'application et la création où le jeu est un outil qui permet à l'apprenant de mettre en œuvre des compétences précédemment acquises et de les adapter à de nouvelles situations, chose qui demande la créativité de l'apprenant.

Ensuite cet outil permet la communication verbale ou non-verbale, qu'elle soit collective par des échanges oraux ou même individuelle, par des interventions. L'apprenant

²⁶ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p. 301.

²⁷ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p. 304.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

va s'exprimer sur ce qu'il fait ou ce qu'il est en train de faire, pour participer, préciser ou pour dire sa satisfaction ou bien pour exposer ses difficultés. Enfin, le jeu est l'occasion d'évaluation car l'observation de l'apprenant en train de jouer permet à l'enseignant de les évaluer puisque le jeu est un indicateur sur les compétences des apprenants, il informe sur le degré de leurs acquisitions. A partir de l'évaluation l'enseignant peut vérifier si les objectifs visés dès le début sont atteints.²⁸

I.5. LES TYPES DES ACTIVITES LUDIQUES SELON JEAN-PIERE, CUQ

Selon les chercheurs il existe plusieurs types, mais nous allons aborder une classification qui nous semble pertinente en classe de langue. Nous présenterons la classification proposée par Jean-Pierre CUQ et Isabella GRUCA qui nous semble pertinente pour notre recherche.

I.5.1. Les jeux linguistiques

Ce sont des jeux qui semblent difficiles pour les apprenants débutants, mais ils peuvent rendre la classe vivante et qui font participer les apprenants. Cette catégorie de jeux englobe « *les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* »²⁹. Le jeu linguistique en classe favorise l'apprentissage de la langue à partir de la manipulation des lettres. Il est un moyen pour apprendre le vocabulaire, la conjugaison, la grammaire,...

Par ailleurs, dans une classe de langue, le jeu linguistique est un auxiliaire dans l'acquisition d'un bagage linguistique. Il est aussi moyen de mémorisation et de réflexion, c'est à travers le jeu que les apprenants peuvent résoudre des difficultés. Certes ces jeux se montrent difficiles pour les apprenants, mais ce sont des activités qui leur permettent un bon apprentissage et un bon usage de la langue. Dans ce type d'activité nous proposerons un exemple de jeu celui des mots croisés.

I.5.2. Les jeux de créativité

Ce sont des jeux qui permettent d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, de développer l'imaginaire, la réflexion et la créativité de l'apprenant, donc les jeux de créativité

²⁸ <http://damerle pion.over-blog.fr/article-l-enfant-et-le-jeu-approches-theoriques-et-applications-pedagogiques-89377936.html>, consulté le 21/10/2019.

²⁹ CUQ. Jean-Pierre et GRUCA. Isabelle, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 2003, p. 457.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

sont des jeux « *qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imaginaire* »³⁰.

Dans une autre perspective, Francis DEBYSER attribue aux jeux de créativité les « *fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récits.....* »³¹, les jeux de créativité permettent d'acquérir une compétence langagière, il ajoute que les jeux de créativité ont pour but de « *faire découvrir aux étudiants que l'on peut, même avec une combinatoire limitée, faire éclater le langage* »³², les jeux de créativité peuvent modifier la vision de la matière enseignée grâce aux interactions, à la communication entre les apprenants. Les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc., appartiennent à cette catégorie de jeux.

I.5.3. Les jeux culturels

Ce sont des jeux qui font référence à la culture et aux connaissances des apprenants. Le jeu culturel permet à l'apprenant de découvrir le monde et à développer son éveil aux cultures, aux modes de vie et de penser des autres.

Tout en s'amusant, les apprenants essaient de tester leurs connaissances culturelles et leurs connaissances sur le monde par le jeu éducatif qui met l'aspect culturel de la langue en question. Ce type de jeu culturel est plus intéressant pour un apprentissage facile et riche à la fois. Le jeu de baccalauréat est un bel exemple.

I.5.4. Les jeux dérivés du théâtre

Ce sont des activités qui transforment la classe en une scène théâtrale et les apprenants en acteurs. Ce type de jeux repose soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus au moins grande, soit sur la contrainte.

Les jeux dérivés du théâtre permettent non seulement d'entraîner les apprenants à l'exercice d'un oral, mais aussi de faire connaître à l'enseignant si les actes des paroles ont été bien assimilés et que les objectifs fixés sont atteints. Ce type cherche à ouvrir l'esprit de l'apprenant sur le monde et aux modes de vie et de pensée des autres. La dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce type.

³⁰ Ibid, p. 457.

³¹ CARE. Jean-Marc et DEBYSER. Francis, *jeu, langage et créativité*, Hachette, Paris, 1991, p.116.

³² CARE. Jean-Marc et DEBYSER. Francis, Op. cit. p. 119.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

I.6. LE JEU ET L'APPRENTISSAGE EN CLASSE DE FLE

Le jeu en classe reste toujours difficile à l'utiliser de manière efficace pour les enseignants, dans ce sens, Haydée SILVA répond par oui pour la question suivante : Est-ce que le jeu est un outil pédagogique à part entière ? Mais sous certaines conditions :

Tout d'abord, il faut « *aborder le jeu de manière rigoureuse* »³³, ensuite, « *établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique* »³⁴, c'est-à-dire le savoir, l'apprenant et l'enseignant, car, c'est l'incohérence entre ces différents niveaux que naissent des difficultés. Enfin « *ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux* »³⁵, mais c'est l'occasion d'enrichir le vocabulaire.

Haydée SILVA, résume ces trois conditions en une seule : pour elle « *le jeu n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière que lorsque les enseignants sont de véritables acteurs de leur pratique, et non de simple exécutants.* »³⁶, c'est-à-dire avant d'exploiter le jeu en classe, l'enseignant doit mieux connaître le jeu pour l'utiliser de façon raisonnée et non pas improviser.

I.6.1. Les précautions de l'utilisation du jeu en classe de FLE

Avant d'utiliser le jeu comme outil pédagogique, il convient de demander quel est l'objectif du jeu choisi, puisque si l'activité ludique n'a pas de but, elle n'aura pas de sens et d'intérêt. Ensuite, il faut prendre en compte le public auquel le jeu s'adresse, c'est à travers le niveau des apprenants que l'enseignant sélectionnera l'activité la plus convenable.

En outre, il est nécessaire aussi d'une part, de se pencher sur les connaissances que doit avoir acquis l'apprenant pour pratiquer l'activité et sur l'intérêt que présente l'activité puisque elle permet de motiver les apprenants, d'établir des situations plus authentiques proches de celles que l'on rend compte avec des locuteurs natifs et de libérer la parole car l'apprenant peut dépasser ses inquiétudes et la peur de faire des erreurs. D'autre part, le fait de se poser la question à quel moment de la séance faut-il employer l'activité ludique ? Au début ou en fin de cours ? Cette question a été la source de nombreux débats par les enseignants mais d'une façon générale, il n'y a pas un temps approprié pour utiliser une activité ludique, tout dépend de l'enseignant qui doit tenir compte de nombreux paramètres.

³³ SILVA .Haydée, *le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE ?* Article disponible sur le site : <http://www.francoparler.oif.org/pour.lenseignant/> (consulté 20-10-2018).

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid.

³⁶ Ibid.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

Le choix du bon moment pour les activités ludiques n'est pas l'unique chose qui puisse assurer le succès de la méthode ludique. Il y a d'autres éléments, déjà cités qu'on doit prendre en considération. Dans ce sens, et, pour que le jeu soit réussi Haydée SILVA a donné des conseils aux enseignants : avant, pendant et après le jeu. Pour elle, avant toute situation ludique l'enseignant doit se demander si le jeu correspond aux apprenants et s'il va les amener à atteindre l'objectif visé, donc l'enseignant doit faire attention lors du choix du jeu. Durant le jeu, l'enseignant doit créer une atmosphère favorable et propice au jeu, il prend en considération le niveau et l'état des apprenants puisque un bon climat encouragera la créativité, la spontanéité et l'état d'esprit des apprenants.

A la fin du jeu l'auteure conseille les enseignants de procéder à une phase de bilan, juste après le jeu. Il est très intéressant de demander l'impression des apprenants car cette phase permet à l'enseignant de vérifier l'acquisition des notions et de fixer certains savoirs pour atteindre ses objectifs.

I.6.2. Le rôle de l'enseignant

L'enseignant joue un rôle primordial dans l'approche ludique. Il est d'une part animateur, où il offre aux apprenants le climat favorable à leurs jeux, il leur fournit le matériel nécessaire, car, c'est lui qui choisit les activités en fonction des objectifs qu'il fixe et selon les besoins de ses apprenants.

Dans ce cas, pour faciliter la compréhension, l'enseignant doit utiliser des gestes, des expressions de visage et même des intonations. Ces gestes aident les apprenants à saisir le sens général d'une consigne, d'un mot et même d'une phrase.

D'autre part, l'enseignant est un facilitateur. Il organise le jeu et parfois il est un participant, il joue avec ses apprenants. Par conséquent, l'intérêt du jeu dépend de l'attitude de l'enseignant. La domination de l'enseignant doit être minime au même temps, via le jeu, la communication se développe mieux entre les deux partenaires de l'enseignement.

I.6.3. L'apport psychologique des activités ludiques en classe FLE

I.6.3.1. Le jeu et la motivation

La dimension ludique entraîne la motivation puisque apprendre par les jeux, c'est faire plaisir aux apprenants et les motiver. Plus que ces derniers sont motivés, plus l'apprentissage est facile et riche. La motivation apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec ses collègues.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

Dans le processus d'enseignement/apprentissage, les jeux présentent une source de motivation. Ils accroissent le plaisir d'apprendre parce qu'ils permettent l'acquisition de nouvelles connaissances, donc, le jeu est un moyen d'apprentissage indirect. Cela implique que l'enseignant a une double tâche ; la première consiste à pousser l'apprenant à s'engager, la deuxième tâche consiste à donner l'envie et la manière désir à l'apprenant, car, un apprenant motivé est celui qui travaille pour le plaisir d'apprendre, pour acquérir de l'expérience et enfin pour devenir autonome. Dans ce cas, la motivation est plus solide parce qu'elle vient de l'apprenant lui-même d'une part et d'autre part, le jeu éducatif permet d'apprendre en s'amusant.

I.6.3.2. Le jeu comme vecteur de communication, de réflexion et de mémorisation

Nous savons que l'apprentissage d'une langue étrangère exige la maîtrise de la compétence linguistique de l'oral et celle de l'écrit. Pour motiver l'apprenant à parler, il faut lui donner l'occasion de jouer pour tester ses compétences linguistiques par l'interaction avec les autres, de chercher les savoirs puis les acquérir dans un climat de plaisir et de le motiver.

Pour cela, l'enseignant crée un climat pour stimuler une interaction et surtout une communication en classe, en se basant sur la multiplicité des outils ludiques. Ces derniers permettent aux apprenants d'établir des liens, de déclencher la prise de paroles et la volonté de s'exprimer par l'utilisation de la langue et cela conduira à une communication et des échanges entre les apprenants.

En effet, le jeu peut être considéré comme moyen pour faire parler les apprenants, car, jouer c'est communiquer. Ainsi, le jeu peut réduire les situations de blocage, parce que, le jeu en groupe met l'apprenant en sécurité. Comme il favorise la réflexion et facilite la mémorisation, donc le jeu est l'occasion de communiquer, comme il est aussi un facteur d'équilibre, faisant partie de la vie des enfants, et par la suite favorise la socialisation, c'est-à-dire l'intégration à la vie en société.

I.6.3.3. Le jeu a une portée culturelle

Le cours de langue constitue un moment privilégié qui permet à l'apprenant de découvrir d'autres perceptions, d'autres modes de vie, d'autres valeurs, ... Apprendre une langue cela signifie entrer en contact avec une nouvelle culture, du fait que toute langue véhicule une culture. Pour cela, la prise en compte de la culture dans l'enseignement des langues étrangères est indispensable. Il est nécessaire que les enseignants intègrent l'apprentissage de la culture dans l'apprentissage des langues car ils sont des médiateurs entre

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

la culture de l'apprenant et les autres cultures, entre autre. L'aspect culturel rend l'apprentissage d'une langue concret, car, les apprenants prennent conscience que cet apprentissage leur servira plus tard et permet d'accepter l'autre avec ses différences dans l'égalité et l'altérité.

Une des manières d'intégrer l'aspect culturel dans l'apprentissage est bien sur l'utilisation du jeu, puisque dans le jeu réside l'aspect culturel dans le contenu et dans la manière de jouer, car, un jeu peut être joué différemment dans chaque pays et peut comporter d'autres règles. Il est à retenir que la variété des jeux qui sont déjà cités, peuvent être exploités dans une classe de langue pour aider les apprenants de mémoriser un certain vocabulaire de la culture cible tout dépend de la consigne et de l'objectif recherché.

CONCLUSION

Au cours du présent chapitre, nous avons essayé de mettre l'accent sur la notion du jeu et son utilité en classe de FLE. Comme nous avons vu que La plupart des pédagogues et psychologues pensent au jeu comme moyen qui stimule des situations d'apprentissage efficace à partir de son caractère de liberté et du plaisir d'apprendre la langue en classe de FLE. Nous pensons que la langue, la culture et l'activité ludique entrent en relation de complémentarité, elles peuvent faire de la classe de FLE un espace de plaisir et d'apprentissage au même temps, car, d'une part, les activités ludiques développent l'aspect culturel, cognitif et affectif de l'apprenant et permettent de créer un climat de confiance. D'autre part, les activités ludiques répondent à un besoin.

Aujourd'hui, la mondialisation et les moyens de communication ont fait que le monde est devenu très petit, notre mode de vie en a subi des transformations énormes. En effet, grâce aux médias et à la nouvelle technologie, l'Autre est devenu plus proche que jamais ce qui a facilité, par conséquent, les rencontres entre les individus. C'est pourquoi qu'en plus de la compétence linguistique, un des objectifs fondamentaux de l'enseignement / apprentissage de la langue est son aspect culturel, c'est-à-dire la connaissance des valeurs, des traditions et des attitudes des individus véhiculées par la langue étrangère. Dans le chapitre suivant nous montrerons que l'acquisition d'une langue doit passer obligatoirement par l'acquisition de la culture, alors, on ne peut dissocier ces deux notions, car, d'après Robert GALISSON, la langue est le « *véhicule, produit et producteur de toutes les cultures* »³⁷.

³⁷ CHAVES.R-M et al, *l'interculturel en classe*, FLE : PUG, Grenoble, 2012, p. 15.

CHAPITRE I : Les activités ludiques pour l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel en classe de FLE.

CHAPITRE II

L'activité ludique au service de l'interculturel en classe du FLE

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

INTRODUCTION

Dans le domaine de FLE, l'introduction de la notion d'interculturel a modifié l'enseignement de la civilisation/culture et l'apprentissage des cultures étrangères en général. Auparavant il s'agit pour l'apprenant de se décentrer sur sa propre culture afin d'avoir un esprit critique par rapport à celle-ci, puis, de découvrir celle de l'autre afin de les rapprocher. En classe, l'utilisation de l'aspect culturel pour enseigner le français permet d'attirer l'attention des apprenants parce que l'apprenant en classe de FLE, entre en contact avec la culture cible par le biais de la langue.

En adoptant une approche interculturelle dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère, on vise principalement de promouvoir le partage, la communication et l'interaction entre différentes cultures, de permettre le dialogue, l'ouverture sur l'autre, l'enrichissement de soi, loin de toutes sortes de représentations erronées et ce pour permettre la gestion de conflits qui résultent des préjugés. Dans ce cas Olivier MEUNIER déclare que « *l'interculturel est une manière d'analyser la diversité culturelle [...]. C'est avant tout une démarche, une analyse, un regard et un mode d'interrogation sur les interactions culturelles.* »³⁸

Dans ce chapitre, en premier lieu, nous essayerons d'éclairer certains concepts comme la culture, la compétence culturelle, l'interculturel et la compétence interculturelle puis nous montrerons notre conception sur la relation qui existe entre la langue et culture et le rôle de l'interculturel dans l'enseignement du FLE en classe des langues. Nous expliquons par la suite que l'enseignant est un médiateur culturel pour arriver au rôle d'activité ludique dans l'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel.

II.1. DEFINITION DES CONCEPTS FONDAMENTAUX

Afin de définir le concept « interculturel », il est incontournable de définir les deux termes qui lui sont corollaires, à savoir le concept de « culture » et de « compétence interculturelle » et ceci pour bien cerner la compétence interculturelle.

³⁸ CHAVES.R-M et al, Op.cit. p. 8.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

II.1.1. La culture

La notion de la culture ne peut pas être détachée de celle de la culture du peuple qui la produit. Dans le domaine de FLE, elle est alors étroitement liée aux termes de la civilisation, de la culture et de l'interculturel.

Étymologiquement le terme « culture » vient du latin *cultura* qui signifie le soin que l'on donne à la terre, c'est l'action de cultiver la terre. Ce mot vient lui-même du verbe latin « *cola* », « *colere* » qui signifie « cultiver », « soigner ». Au sens figuré, elle désigne « *culture de l'esprit, de l'âme* »³⁹, c'est-à-dire le terme de la culture fait référence à la culture de l'âme et la formation de l'esprit.

Le dictionnaire Le petit Larousse, définit la culture comme : « *l'ensemble des usages, des coutumes, des manifestations artistiques, religieuses, intellectuelles qui définissent et distinguent un groupe, une société* »⁴⁰ ; la culture est un univers trop vaste et trop près des préoccupations personnelles de chacun pour se prêter à une vision univoque, alors la culture est l'ensemble des connaissances acquises par un individu.

Le dictionnaire actuel de l'éducation de Renarde Legendre définit la culture comme étant :

*Ensemble des manières de voir, de sentir, de percevoir, de penser, de s'exprimer et de réagir; ensemble des modes de vie, des croyances, des connaissances, des réalisations, des us et coutumes, des traditions, des institutions, des normes, des valeurs, des mœurs, des loisirs et des aspirations qui distingue les membres d'une collectivité et qui cimenter son unité à une époque.*⁴¹

Donc, c'est l'ensemble des connaissances et des savoirs encyclopédiques acquis par un être humain, dans une époque donnée, et qui sont partagés par un groupe social ayant la même langue.

En didactique des langues étrangères, le terme *civilisation* longtemps désigné les dimensions culturelles que les enseignants introduisaient dans leur enseignement de la langue.

³⁹ ROBERT, Jean-Pierre, *Dictionnaire Pratique de didactique de FLE*, OPHRYS, Paris, 2008, p. 27.

⁴⁰ *Dictionnaire Le petit Larousse*, Larousse, 2004, p. 453.

⁴¹ http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/formation_jeunes/IntegrationDimensionCulturelleEcole_DocRefPersEns.pdf, consulté le 07/02/19

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

Aujourd'hui, ce terme est remplacé par la culture française. Dans ce sens, Jean-Pierre CUQ donne à la culture la définition suivante :

La culture est un concept qui peut concerner aussi bien un ensemble social (ou même une société) qu'une personne individuel. C'est, écrit le sociologue, « la capacité de faire des différences », c'est-à-dire de construire et de légitimer des distinctions [...]; légitimer des distinctions consiste à élever ses propres préférences, ou celles de son groupe, au rang des préférences les meilleures, celles qui dominent toutes les autres, celles par rapport auxquelles s'établit la hiérarchie des valeurs⁴².

La classe des langues étrangères doit, d'une part, présenter des éléments de culture propre à la langue cible comme des données géographiques, historiques, politiques, etc. D'autre part, fournir des éléments de cultures quotidiennes partagés qui permettront à l'apprenant d'acquérir une compétence interculturelle qu'il utilisera dans sa rencontre avec l'altérité que représente l'univers complexe de la langue, de la culture cible et ses locuteurs.

II.1.2. La compétence culturelle

Après avoir traité les différentes définitions de « culture », il est important d'aborder la définition de la compétence culturelle. Parmi les définitions de « compétence culturelle », on peut souligner celle de Louis PORCHER, car elle englobe tous les objectifs principaux de cette compétence culturelle. Donc la compétence culturelle est :

La capacité de percevoir les systèmes de classement à l'aide desquels fonctionne une communauté sociale et, par conséquent, la capacité pour un échange d'anticiper, dans une situation donnée, ce qui va se passer (c'est-à-dire aussi quels comportements il convient d'avoir pour entretenir une relation adéquate avec les protagonistes en situation).⁴³

D'après ce spécialiste, la compétence culturelle est la capacité de comprendre le fonctionnement d'une société donnée à partir des systèmes de classement qui donneront à l'étranger la capacité de se comporter lors d'un échange avec les porteurs de la culture étrangère dans des situations de la vie quotidienne. Alors, l'objectif de cette compétence est

⁴² CUQ, Jean-Pierre, Op. cit. p. 63.

⁴³ WINDMULLER. Florence, « apprendre une langue, c'est apprendre une culture » leurre ou réalité, GiF : on (Giessener Elektronische Bibliothek : online 4), 2015, p. 122.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

de permettre à l'apprenant d'être capable de communiquer et d'interpréter le message selon le contexte, le lieu, le moment, les personnes,

La notion de culture est corollaire au paradigme « compétence culturelle » qui est, d'après Martine-Abdallah PRETECEILLE « *la connaissance des différences culturelles. Elle est une connaissance des faits et des caractéristiques des cultures sans un effort de compréhension de leur manipulation réelle en situation de communication.* »⁴⁴ . La compétence culturelle désigne cet ensemble de connaissances et de faits culturels, qui permet à l'apprenant d'améliorer la compréhension entre les membres de cultures différentes en situation de communication.

La compétence culturelle est caractérisée par un certain nombre de capacités, alors

La compétence culturelle se traduit par un ensemble de capacités, d'aptitudes, de savoir-faire pour repérer, comprendre, interpréter, s'orienter, se comporter, se décentrer [...]. Il s'agit d'introduire très vite à la compréhension des réalités et des modes de comportement des Français. En ce sens, cette compétence n'est qu'une dimension de communication globale. Dans la construction de cette compétence culturelle entrent en jeu les référents et les modes d'appréhension de l'apprenant par rapport à sa propre culture⁴⁵.

La compétence culturelle est considérée comme le moyen, pour un apprenant étranger, de s'orienter dans une autre culture que la sienne grâce à une démarche compréhensive de l'autre et de soi. Cette définition souligne l'importance de la dimension communicative et socioculturelle, car cette compétence est basée sur l'analyse, elle permet à l'apprenant de développer des capacités d'interprétation, de réflexion sur les modes de pensée,....

Parler de contact et d'interactions interculturelles ne veut dire pas forcément la rencontre des personnes de nationalités différentes, mais au sein d'un même pays comme l'Algérie, on peut trouver la présence de plusieurs cultures distinctes les unes des autres selon l'appartenance géographique et ethnique des individus. C'est cette diversité qui constitue le joyau de la richesse culturelle de notre pays.

⁴⁴ WINDMULLER. Florence, Op. cit, p. 221.

⁴⁵ Ibid, p. 221.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

Finalement, au sujet de l'apprentissage d'une langue étrangère, nous ne devons jamais négliger l'aspect culturel qui entoure cet apprentissage là et qui paraît comme facteur déterminant dans l'assimilation aisée et correcte de cette langue, car, si la compétence culturelle n'est pas travaillée en classe et les apprenants ignorent certains aspects culturels aussi importants pour eux, au moment du contact avec ceux qui ont la langue cible comme langue maternelle, il peut y avoir plusieurs problèmes puisque si l'étudiant étranger n'a pas acquis la compétence culturelle nécessaire, il développera certains comportements verbaux et non verbaux inadéquats.

II.1.3. L'interculturel

Tout d'abord, le préfixe « INTER » désigne un rapport et une prise en compte des interactions entre des individus, de cultures et identités différentes. Selon le Conseil de l'Europe :

L'emploi du mot "interculturel" implique nécessairement, si on attribue au préfixe "inter" sa pleine signification : interaction, échange, élimination des barrières, réciprocité et véritable solidarité. Si au terme "culture" on reconnaît toute sa valeur, cela implique reconnaissance des valeurs, des modes de vie et des représentations symboliques auxquels les êtres humains, tant les individus que les sociétés, se réfèrent dans les relations avec les autres et dans la conception avec le monde⁴⁶.

Ce concept désigne donc un processus d'échange entre différentes cultures, c'est l'échange des valeurs, des normes, de modes de vie dans un groupe social. Cette interaction transmise par une langue dans le but de construire une identité culturelle.

La notion d'interculturel a d'abord été conçue pendant les années 70 comme conséquence de la situation multiculturelle dans les salles de classes des pays d'immigration comme, par exemple la France et l'Allemagne. Ce concept avait comme but principal l'étude de dialogue et la compréhension entre des différentes cultures. En ce sens, Martine Abdallah-PRÉTCEILLE définit l'interculturel comme : « Une construction susceptible de favoriser la compréhension des problèmes sociaux et éducatifs, en liaison avec la diversité culturelle »⁴⁷.

⁴⁶ Conseil de l'Europe, *L'interculturalisme de l'idée à la pratique didactique et de la pratique à la théorie*, Strasbourg, 1986, p. 15.

⁴⁷ KERZIL. J et VINSONNEAU.G, *L'interculturel : principe et réalité à l'école*, SIDES édition, 2004, p. 49.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

Il s'agit d'accepter la diversité des regards, de rencontre d'autre point du vue et de comprendre des modes de vie différents.

Dans ce sens Claude CLANET affirme que l'interculturel est : « *l'ensemble des processus –psychiques, relationnels, groupaux, institutionnels...- générés par les interactions de cultures, dans un rapport d'échanges réciproques et dans une perspective de sauvegarde d'une relative identité culturelle des partenaires en relation* »⁴⁸. Autrement dit l'interculturel est l'ensemble des changements et des transformations qui résultent lors d'interactions et d'interrelations des cultures différentes.

A partir des années 80, avec l'apparition d'articles et d'ouvrages des spécialistes comme Louis PORCHER, Geneviève ZARATE ou Martine Abdallah-PRETECEILLE, l'interculturel a fait son entrée comme démarche dépendante dans le domaine du FLE. Selon Myriam DENIS : « *Le cours de langue constitue un moment privilégié qui permet à l'apprenant de découvrir d'autres perceptions et classifications de la réalité, d'autres valeurs, d'autres modes de vie... Bref, apprendre une langue étrangère, cela signifie entrer en contact avec une nouvelle culture* »⁴⁹.

Apprendre une langue étrangère, ce n'est pas seulement acquérir un moyen linguistique autre que sa langue maternelle, c'est aussi apprendre à comprendre l'Autre ainsi que son comportement, et à adapter le notre. Selon l'approche interculturelle, la compréhension de la culture cible favorise une meilleure compréhension de la culture source, et inversement.

Dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, la classe de langue est le lieu propice où la culture de l'apprenant entre en contact avec celle de la langue étrangère. Cette démarche pédagogique permet à l'apprenant d'accepter ou de refuser la pluralité culturelle, car, l'apprentissage des langues étrangères constitue un lieu de réflexion privilégié sur le dialogue entre cultures. Il s'agit de s'ouvrir à d'autres mentalités et de percevoir à travers des êtres humains des comportements, des habitudes car l'individu est un être communicant qui dépend non seulement de ses origines mais de ses relations et ses échanges.

⁴⁸ KERZIL. J et VINSONNEAU.G, Op.cit. p. 46.

⁴⁹ CHAVES. R-M et al, Op. cit. p. 14.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

II.1.4. La compétence interculturelle

La communication est l'objectif primordial de l'enseignement des langues étrangères. La compétence communicative est parfois suffisante pour passer une simple information, mais communiquer ne veut pas dire seulement comprendre et savoir utiliser les structures lexicales et grammaticales, puisque communiquer c'est aussi comprendre des attitudes, des systèmes de valeurs, des comportements, des points de vue, donc tout le contexte culturel de son interlocuteur.

La création du concept compétence interculturelle communicative dans la didactique des langues vient de l'implication de la communication et l'interaction en langue étrangère, elle tient compte des besoins sociaux, éducatifs et des contextes interculturels.

L'enseignement/ apprentissage des langues nécessitent l'installation et l'acquisition d'une compétence interculturelle, car apprendre une langue signifie connaître la culture du pays cible. A partir de là nous pouvons définir l'immense rôle de l'enseignement / apprentissage des langues qui se résulte à s'ouvrir vers l'inter-culturalité qui est un processus qui dure tout au long de la vie.

Selon le CECRL la compétence interculturelle appartient à des compétences générales que doit acquérir tout apprenant. Il s'agit, donc de veiller à faire de cet apprenant un individu capable de s'engager dans toutes situations de communication. Cette compétence englobe : les savoirs, les savoirs faire, les savoirs être et les savoirs apprendre. Cet ensemble de savoirs permet à l'individu d'entrer en relation avec les autres, de communiquer avec eux et d'interagir.

Dans ce sens, Daniel COSTE définit la compétence interculturelle en tant qu' «*Un ensemble complexe de savoirs, savoir-faire, savoir-être qui, par le contrôle et la mise en œuvre de moyens langagiers permet de s'informer, de créer, d'apprendre, de se distraire, de faire et de faire faire, en bref d'agir et d'interagir avec d'autres dans un environnement culturel déterminé.*»⁵⁰. Autrement dit, la compétence interculturelle est l'ensemble des savoirs qui permet à l'individu d'agir et d'interagir avec des porteurs de la langue étrangère dans une situation de communication.

⁵⁰ www.academia.edu/21716054/2010, 14/02/19, 14 :05.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

En effet, la compétence interculturelle se définit comme « *la capacité du locuteur-auditeur à saisir, à comprendre, à expliquer et à exploiter positivement les données pluriculturelles ou multiculturelles dans une situation de communication donnée* »⁵¹. En d'autre terme, la compétence interculturelle est la voie qui mène un individu, dans un contexte culturellement différent du sien, à entamer un échange avec les porteurs d'un système culturel quelconque.

Louis PORCHER avance que « *sans paradoxe, une compétence interculturelle n'est qu'un aspect d'une compétence culturelle proprement dite. Celle-ci est véritablement fondatrice et pour être complète, doit inclure une compétence interculturelle* »⁵². En effet, la compétence interculturelle reprend les éléments de bases de la compétence culturelle en ajoutant d'autres aspects tels que l'éducation et l'altérité. Alors, le rôle de cette compétence est de donner à l'individu « *une maîtrise de la situation de communication dans sa globalité, dans sa complexité et dans ses multiples dimension (linguistique, sociologique, psychologique,... et culturelle).* »⁵³

Les composantes de la compétence interculturelle

❖ Le savoir

Le savoir est le « *système de références culturelles qui structurent le savoir implicite et explicite acquis pendant l'apprentissage linguistique et culturel et qui intègre les besoins particuliers de l'apprenant dans les situations d'interaction avec les natifs de la langue étrangère* »⁵⁴. Le savoir est l'ensemble des connaissances à acquérir issues de regards croisés, c'est-à-dire, comment chacun apparaît dans l'optique de l'autre. Le cadre européen explique le savoir comme :

Toute communication humaine repose sur une connaissance partagée du monde. Les connaissances empiriques relatives à la vie quotidienne (organisation de la journée, déroulement des repas, modes de transport, de communication, d'information), aux domaines publics ou personnel sont fondamentales pour la gestion d'activités langagières en langue étrangère. La

⁵¹ MOSA Ahmad, *acquérir une compétence interculturelle en classe de langue, entre objectifs visés, méthodes adoptées et difficultés rencontrées. Le cas spécifique de l'apprenant Jordanien*, Thèse de doctorat en sciences du langage et Didactique des langues, soutenue en vue d'obtenir le grade de docteur, Université De LORRAINE, 2012, p. 87.

⁵² KHATIBI.A, *l'interculturel : réflexion pluridisciplinaire*, L'Harmattan, Paris, 1995, p. 53.

⁵³ MOSA Ahmad, Op. cit., p. 87.

⁵⁴ WINDMULLER. Florence, Op. cit. p. 147.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

*connaissance des valeurs et des croyances partagées de certains groupes sociaux dans d'autres régions ou d'autres pays telles que les croyances religieuses, les tabous, une histoire commune, etc. sont également essentielles à la communication interculturelle.*⁵⁵

Par conséquent, les savoirs sont l'ensemble de connaissances, des produits et des pratiques des groupes sociaux et leur fonctionnement, qui permettent l'ouverture sur d'autres valeurs, croyances et comportements différents.

❖ Le savoir-faire

Le savoir faire est « *la capacité à intégrer savoir-être, savoir-apprendre et savoirs dans des situations spécifique où des contacts biculturels s'établissent (c'est-à-dire entre la/les culture(s) de l'apprenant et celle(s) de la langue étrangère(s))* »⁵⁶. Le savoir faire est une attitude à établir un contact et une relation entre les cultures, jouer un rôle d'intermédiaire culturel, gérer les malentendus culturels et être capable d'effectuer un retour réflexif sur sa propre culture. Autrement dit enrichir ses connaissances par une nouvelle culture afin de les utiliser dans des situations authentiques d'échange et d'interaction.

Cet ensemble des savoirs faire comprennent, selon le Cadre européen⁵⁷:

- "la capacité d'établir une relation entre la culture d'origine et la culture étrangère : traits distinctifs entre la culture d'origine et la culture cible ;
- la sensibilisation à la notion de culture et la capacité de reconnaître et d'utiliser des stratégies variées pour établir le contact avec des gens d'une autre culture ;
- la capacité à jouer le rôle d'intermédiaire culturel entre sa propre culture et la culture étrangère et de gérer efficacement des situations de malentendus et de conflits culturels ;
- la capacité à aller prennent, selon le Cadre européen : au-delà de relations superficielles stéréotypées

Pour les enseignants, il s'agit d'envisager :

⁵⁵ Le C.E.R.L : *apprendre, enseigner, évaluer*, Conseil de l'Europe, Didier, Strasbourg, 2001, p. 16.

⁵⁶ WINDMULLER. Florence, Op. cit. p. 148.

⁵⁷ CECRL, Op. cit. p. 84.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

- "quels rôles et fonctions d'intermédiaire culturel l'apprenant aura besoin ou devra remplir ou pour lesquels il devra être outillé pour le faire ;
- Quels traits de la culture d'origine et de la culture cible l'apprenant aura besoin de distinguer ou devra distinguer ou devra être outillé pour le faire ;
- Quelles dispositions sont prévues pour que l'apprenant ait une expérience de la culture cible ;
- quelles possibilités l'apprenant aura de jouer le rôle d'intermédiaire culturel."

❖ Le savoir-être

Le savoir être est « *la capacité affective à abandonner des attitudes et des perceptions ethnocentriques vis-à-vis de l'altérité et aptitude cognitive à établir et à maintenir une relation entre sa propre culture et une culture étrangère* »⁵⁸. Avoir cette curiosité de connaître l'autre, s'ouvrir sur lui sans perdre sa propre identité, être tolérant vis-à-vis l'autre et l'accepter dans sa différence.

L'apprenant doit établir un système d'attitudes dans son rapport avec d'autres individus. Ce système lié à sa personnalité est caractérisé par les attitudes (d'ouverture et d'intérêt envers de nouvelles expériences), les motivations (désir de communiquer, besoin humain de communiquer), les valeurs (l'éthique et la morale), les croyances (idéologiques, philosophiques), les styles cognitifs et les types de personnalité qui constituent leur identité.

En effet, les gens qui ont une compétence interculturelle ne sont pas seulement ceux qui vont habiter à l'étranger (dans un pays étranger, autre que le leur), mais aussi les locuteurs natifs qui y habitent et qui ont les habiletés et la compétence nécessaire pour comprendre les difficultés qui apparaissent dans l'interaction en langue maternelle avec les étrangers.

La compétence culturelle et la compétence interculturelle doivent être étudiées jointes, elles peuvent être obtenues en même temps dans l'apprentissage d'une langue étrangère et elles sont ainsi définies :

Les compétences culturelles sont constituées de savoirs et de savoir-faire relatifs à la société à laquelle on appartient (cette compétence pourrait être nommée sociale). Les compétences interculturelles sont constituées de savoir et de savoir-faire relatifs à la découverte de cultures/sociétés non connues ; cette

⁵⁸ WINDMULLER. Florence, Op. cit. p. 146.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

*connaissance et cette expérience de l'altérité peuvent rétroagir sur les valeurs, attitudes et opinions de chacun(...).*⁵⁹

Dans ce cas, les attitudes, les comportements et les valeurs qui interviennent dans ces compétences, pour la découverte d'une autre culture, pour la comprendre ou pour agir.

Au niveau scolaire, pour entrer en communication avec l'autre, l'apprenant est obligé de posséder des savoirs, des savoirs faire et des savoirs être qui sont élémentaires, et l'enseignant doit avoir une conscience interculturelle qui lui permet d'encourager ses apprenants, à s'ouvrir sur l'autres cultures , mais en mettant le lien et en se référant incessamment à leur propre culture .

II.1.5. Le vocabulaire

Tout d'abord, il semble nécessaire de faire la distinction entre le vocabulaire et le lexique. Selon Jean-Pierre CUQ le *lexique* est « *l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social ou d'un individu* »⁶⁰. Tandis que le *vocabulaire* désigne « *l'ensemble des mots d'une langue et c'est en ce sens que des ouvrages à but pédagogique ou documentaire s'intitulent vocabulaire* »⁶¹. Le vocabulaire est une partie du lexique. Ce sont des concepts qui constituent un ensemble de mots. Les deux peuvent être considérés comme vecteurs culturels.

Robert GALISSON et Daniel COSTE font remarquer que le couple « *lexique/ vocabulaire* »⁶² reproduit assez bien l'opposition « *langue/ parole* » de la terminologie de F DE SAUSSURE. Alors que le *lexique* englobe la totalité des unités lexicales d'une langue donnée dans ses différents registres, le *vocabulaire* ne désigne que celles utilisées par un individu ou un groupe d'individus quand ils communiquent dans cette langue. On peut ajouter que « *du point de vue linguistique, le vocabulaire appartient au discours alors que le lexique appartient à la langue. Du point de vue didactique, la maîtrise des relations sémantiques*

⁵⁹ PINERO. Lucia-Fernandez, *la compétence culturelle en classe de FLE : proposition d'activités*, Master en Profesor de Educacion Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formacion Profesional y Ensenanzas de Idiomas, Departamento de Filologia Francesa y Alemana, Facultad de Filosofia y Letras, 2015-2016, p. 27.

⁶⁰ CUQ. Jean-Pierre, Op. cit. p. 155.

⁶¹ CUQ. Jean-Pierre, Op. cit. p. 246.

⁶² ROBERT. Jean-Pierre, Op.cit, p. 118.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

entre les mots qui composent le vocabulaire d'une langue est essentielle dans l'apprentissage de la langue »⁶³.

Qu'il s'agisse du français langue étrangère ou du français langue maternelle, l'apprenant a besoin d'enrichir son vocabulaire pour exprimer ses idées avec le plus de nuances possibles, tant à l'oral qu'à l'écrit, il peut acquérir des compétences langagières et culturelles qui leur permet d'augmenter non seulement son capital linguistique et culturel mais également son capital social et humain. Alors le vocabulaire peut être un point d'accès à la culture.

Chaque langue est le produit et en même temps la condition d'une perception du monde originale. C'est cette relation indissoluble entre vocabulaire et culture qui rend problématique et en même temps fascinant l'accès à cet univers de signification constitué par les mots. Dans ce sens, Jean-Claude, BEACCO affirme que : « *les mots ne traduisent pas directement, par leur sens enregistré en dictionnaire, les phénomènes culturels. Il ajoute que les mots peuvent tout de même révéler des traces de certains faits de société.* »⁶⁴. Les mots peuvent être un moyen de partage culturelle puisque ils ajoutent une valeur à la signification du mots.

L'apprenant apprend de nouveaux mots lors de son contact avec l'enseignant, avec le monde et avec son contact avec le manuel scolaire. Alors pour bien communiquer en langue étrangère, l'apprenant doit connaître les faits sociaux, c'est-à-dire la culture, donc acquérir des savoirs, des savoir-faire et des savoirs-être.

II.2. LANGUE/ CULTURE : QUEL RAPPORT?

La relation entre la langue et la culture est assez étroite, plusieurs recherches nous ont fait comprendre que la langue est l'un des éléments de l'identité individuelle et collective. Michael BYRAM avance qu' « *Apprendre une langue, c'est apprendre une culture : par conséquent, enseigner une langue, c'est enseigner une culture* »⁶⁵.

Toute langue véhicule avec elle une culture, elle joue aussi un rôle dans la construction de la personnalité et des modes de pensée des individus. Pour faire des liens entre ces

⁶³ CUQ. Jean-Pierre, Op. cit. p. 246.

⁶⁴ BEACCO. Jean-Claude, *Les dimensions culturelles des enseignements de langue*, Paris, Hachette livre, 1995, p.138.

⁶⁵ WINDMULLER. Florence, Op. cit. p. 45.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

individus, il faut s'avoir communiquer avec eux. Dans ce cas, la compétence linguistique ne suffit pas, il faut donc en plus une compétence socioculturelle et une compétence interculturelle. Dans ce sens, Robert GALISSON souligne que :

si l'on veut bien admettre que le commun des mortels n'apprend pas une langue pour en démontrer les mécanismes et manipuler gratuitement des mots nouveaux, mais pour fonctionner dans la culture qui va avec cette, on aboutit à la conclusion que celle-ci n'est pas une fin en soi, mais un moyen pour opérer culturellement, pour comprendre et produire du sens, avec les outils et dans l'univers de l'Autre. Donc que la culture, en tant qu'au-delà de la langue est la fin recherchée⁶⁶.

C'est-à-dire apprendre une langue pour elle-même n'aurait aucun sens, alors que l'apprentissage d'une langue tend vers autre chose : c'est la communication avec les membres d'une culture étrangère dont le but de l'utiliser au contact avec la culture étrangère.

Dans la même perspective, Denys CUCHE considère la langue comme un fait social car «*la langue et la culture sont dans un rapport étroit d'interdépendance: la langue a, entre autres fonctions, celle de transmettre la culture, mais elle est elle-même marquée par la culture* »⁶⁷ ; ce qui mène à dire que la langue est un moyen de transmission de la culture étrangère et il n'existe aucun enseignement de la langue indépendamment de sa culture.

Il est à retenir que : «*la langue et la culture sont donc indéniablement liées* »⁶⁸. C'est à dire la langue est indissociable de la culture, car ces deux sont, selon Emile BENVENISTE «*les deux facettes d'une même médaille* »⁶⁹. En effet toute langue transmet, par l'arbitraire de ses lexiques, de ses syntaxes, des faits culturels d'un ou plusieurs groupes qui la parlent.

II.3. LE ROLE DE L'INTERCULTUREL DANS L'ENSEIGNEMENT DE FLE EN CLASSE

Dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, la classe est le lieu par excellence où la culture de l'apprenant entre en contact avec celle de l'enseignant et des autres apprenants et surtout avec la culture de la langue apprise.

⁶⁶ Ibid. p. 45.

⁶⁷ BARTHELEMY. Fabrice et al, *le français langue étrangère*, L'Harmattan, 2011, p. 117.

⁶⁸ WINDMULLER. Florence, *Français langue étrangère(FLE), L'approche culturelle et interculturelle*. Editions Belin, 2011, Paris, p. 23.

⁶⁹ BLANCHET. Philippe, *L'approche interculturelle en didactique du FLE*, cours d'UED de Didactique du Français Langue Etrangère de 3^e année Licences, Service Universitaire d'Enseignement à Distance, Université Rennes 2 Haute Bretagne-France, 2004-2005, p. 6.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

Dans une perspective interculturelle, l'enseignement d'une langue étrangère exige la prise en considération des éléments historiques, géographiques et ethniques, en d'autre façon c'est *la prise de conscience interculturelle*⁷⁰. Cette dernière est définie par le Cadre Européen Commun de Référence pour l'enseignement/apprentissage des langues vivantes comme suit :

*La connaissance, la conscience et la compréhension des relations (ressemblances et différences distinctives entre "le monde d'où l'on vient" et "le monde de la communauté cible") sont à l'origine d'une prise de conscience interculturelle. Il faut souligner que la prise de conscience interculturelle inclut la conscience de la diversité régionale et sociale des deux mondes. Elle s'enrichit également de la conscience qu'il existe un plus grand éventail de cultures que celles véhiculées par les L1 (langue maternelle) et L2 (langue seconde) de l'apprenant. Cela aide à les situer toutes deux en contexte.*⁷¹

Cela signifie d'établir des relations entre la culture d'origine et la culture étrangère avec le contact des gens d'une autre culture, de jouer le rôle d'intermédiaire culturel pour gérer des situations de malentendus.

Dans les cours de langues étrangères, cet aspect de l'interculturel s'appuie sur le développement des personnalités des apprenants. Le cadre européen souligne un des objectifs de la démarche interculturelle, à savoir que :

*Dans une approche interculturelle, un objectif essentiel de l'enseignement des langues est de favoriser le développement harmonieux de la personnalité de l'apprenant et de son identité en réponse à l'expérience enrichissante de l'altérité en matière de langue et de culture*⁷².

Dans une situation interculturelle, nous pouvons mettre les apprenants dans un milieu culturel en introduisant différents supports qui sensibilisent les apprenants à de nouvelles visions du monde qui leur permettent de créer un champ harmonieux entre la culture source de l'apprenant et celle véhiculée par la langue étrangère.

Eduquer à l'inter-culturalité ne veut pas dire doter les apprenants d'une multitude d'informations, de données sur la culture d'un pays étranger mais il s'agit d'établir une

⁷⁰ Conseil de l'Europe, Op. cit. p. 83.

⁷¹ Ibid. p. 83.

⁷² Le C.E.R.L., Op. cit. p. 9.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

relation entre la culture d'origine et la culture étrangère, de sensibiliser l'apprenant à la découverte de sa culture maternelle pour garder son identité. Pour établir le contact avec des gens d'une autre culture, on doit jouer le rôle d'intermédiaire culturel entre notre culture et la culture étrangère afin de gérer les situations de malentendus et de conflits culturels.

Maddalena DE CARLO résume l'éducation interculturelle comme:

Le point de départ doit donc être l'identité de l'élève : par la découverte de sa culture maternelle, il sera amené à comprendre les mécanismes d'appartenance à toute culture. Plus il aura conscience des critères implicites de classement de sa propre culture, plus il sera capable d'objectiver les principes implicites de division du monde de la culture étrangère. L'objectif n'est donc pas uniquement pragmatique [...], il est aussi et surtout formatif, à savoir développer un sentiment de relativité de ses propres certitudes, qui aide l'élève à supporter l'ambiguïté de situations et de concepts appartenant à une culture 73

Cette éducation interculturelle est surtout inscrite dans les cours des langues étrangères puisque que l'apprentissage d'une nouvelle langue amène forcément une rencontre avec d'autres cultures.

Apprendre la langue de l'Autre aide l'apprenant à communiquer avec les gens de la même communauté de la culture partagée, en ayant une meilleure compréhension de sa culture et de son mode de penser ; là où se résume le rôle de l'école de former un citoyen capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle.

II.4. L'ENSEIGNANT, MEDIATEUR INTERCULTUREL DE FLE

Atteindre la compétence interculturelle se réalise grâce à un enseignant-médiateur qui met en œuvre une stratégie interculturelle afin de gérer tout malentendu ou conflit culturels. Il s'agit en effet, d'un enseignant qui joue « *le rôle d'intermédiaire culturel entre sa propre culture et la culture étrangère* »⁷⁴. Cette intermédiation entre deux systèmes culturels est primordial, c'est dans l'objectif d'éviter toute confusion résultant de tout contact avec une culture différente de la notre.

⁷³ MOSA Ahmad, Op. cit. p. 90.

⁷⁴ Le C.E.R.L., Op. cit. p. 45.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

L'enseignant de la langue, partenaire dans la formation, il est responsable de l'enrichissement culturel de ses apprenants, il ne doit pas enseigner uniquement l'aspect linguistique de la langue mais aussi à prendre compte l'aspect culturel afin qu'il puisse montrer l'interculturel. Dans le même sens, on peut ajouter que « *c'est le professeur qui est capable d'introduire des comparaisons d'ouvrir à l'altérité, c'est lui qui permet de passer de l'information à la communication* »⁷⁵, ce qui permet à l'apprenant la découverte et l'ouverture sur d'autres cultures et de communiquer dans des situations en dehors du contexte scolaire.

L'enseignant n'est pas obligé d'avoir toutes sortes de connaissances de la culture du pays dont-il enseigne la langue. Il doit plutôt posséder lui-même la conscience interculturelle qui lui permettra d'apprendre à ses apprenants à prendre conscience de la diversité, à relativiser leur point de vue et à situer un fait dans son contexte. Martine Abdallah-PRETECEILLE ajoute que l'enseignant « *apprendre à repérer, voire, comprendre et mesurer les modalités et le sens attribué aux éléments culturels dans la communication, tel en fait l'objectif d'une compétence interculturelle* »⁷⁶.

L'enseignant intervient par le rôle qui consiste à aider les apprenants durant leurs processus d'apprentissage. Il dirige sa classe et il devient un guide, un animateur et un accompagnateur. Il doit amener ses apprenants à être curieux à tout ce qui est différent car le nouveau citoyen du monde ne vit pas en autarcie mais il manifeste une attitude d'ouverture. L'effort de l'enseignant pour résoudre les problèmes de l'appropriation d'une culture étrangère reste primordial et l'autoformation reste aussi capitale.

II.4.1. La formation des enseignants

Nous pouvons dire que la réussite d'un pays résulte de la réussite de son école. Celles-ci dépend essentiellement du degré de qualification des enseignants qui ne peut être réalisé que si un dispositif de formation approprié soit établi. Les enseignants, qu'ils soient nouveaux ou anciens, ont besoin d'une formation pédagogique solide afin de mener leur mission de la manière la plus pertinente possible. Cette formation permet à l'enseignant de recycler et d'actualiser ses connaissances, d'analyser ses pratiques, de mieux connaître ses apprenants et aussi de former ses apprenants culturellement compétents.

⁷⁵ MOSA Ahmad, Op. cit. p. 90.

⁷⁶ Ibid. p. 90.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

L'enseignant doit réfléchir sur son propre développement pour se développer professionnellement. Bernadette CHARLIER étaye ce point de vue par sa citation : « *Lorsqu'un enseignant poursuit un but en venant en formation, il construit une conception de l'apprentissage intégrant l'idée de changement de pratique quand la formation lui paraît efficace pour atteindre son but et quand elle est suffisamment proche de sa ou de ses pratique(s) de références.* »⁷⁷

L'approche culturelle de l'enseignement touche l'apprenant mais d'une manière plus profonde les enseignants en insistant sur la formation continue, des stages et de journées pédagogiques. La formation des enseignants de langues étrangères est un processus continu. A cet effet, les enseignants sont dans la mesure de développer leurs compétences dans divers domaines comme la Psychologie, techniques de gestion de classe, l'informatique et TIC, la législation et l'ingénierie de formation et de la pédagogie,

Il apparaît en effet qu'un simple enseignement théorique soit insuffisant pour préparer les enseignants à l'éducation interculturelle. Certaines compétences devraient être acquises au cours de la formation initiale ou contenue. Aussi, l'enseignant doit pouvoir lui-même ne pas être influencé par des stéréotypes culturels, pour être capable de réagir aux représentations stéréotypées de ses apprenants.

L'enseignant doit donc être bien formé à l'interculturel :

*Il ne suffit pas de disposer d'une description fiable ou scientifiquement fondée de langue cible pour élaborer une méthodologie d'enseignement adéquate et performante. De même, il ne suffit sans doute pas de prendre appui sur une description scientifique des cultures, des sociétés ou des relations interculturelles pour établir par simple extrapolation, des pratiques d'enseignement appropriées.*⁷⁸

Il importe de signaler que l'approche interculturelle dépend de la capacité des enseignants, car, faire l'interculturel en classe pourrait préparer l'apprenant à tout contact avec interlocuteur étranger, dont le système culturel est différent du sien afin d'éviter les

⁷⁷ CHARLIER Evelyne et CHARLIER. Bernadette (1998) . *La formation au cœur de la pratique. Analyse*

d'une formation continuée d'enseignants (Collection « Pratiques pédagogiques. »), 276p. En ligne disponible sur le site : <https://www.persee.fr/doc/for-0988-1824-1999-num-32-1-2002-r1-0185-0000-1>. Consulté le 9-10-2018.

⁷⁸ BEACCO. Jean-Claude, Op. cit. p. 11.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

malentendus, à l'issue de l'échange entre deux individus d'origine culturelle et ethnique différentes.

II.5. LES ENJEUX DU CONTEXTE SOCIOCULTUREL EN CLASSE DE FLE

L'école représente le lieu où différentes cultures se croisent. Elle est aussi l'espace de plusieurs problèmes tels que les représentations, les stéréotypes et les préjugés auxquels les didacticiens, les pédagogues et les psychologues tentent à remédier.

II.5.1. Les représentations

Le concept de *représentation* a été initié pour la première fois par DURKHEIM⁷⁹. Ce dernier a fait la distinction entre représentations individuelles et représentations collectives. Le terme de représentations collectives a été remplacé par la psychologie sociale par celui de représentation sociale. Selon Denise JODELET, une représentation sociale désigne :

Une forme de connaissance, socialement élaborée et partagée, ayant une vision pratique et concourant à la construction d'une réalité commune à un ensemble social. (...) On reconnaît généralement que les représentations sociales, en tant que système d'élaboration régissant notre relation au monde et aux autres, orientent et organisent les conduites et les communications sociales (...), la diffusion de connaissance, le développement intellectuel et collectif, la définition des identités personnelles et sociales, l'expression des groupes et les transformations sociales.⁸⁰

La représentation est conçue comme étant une forme de connaissance et de relation entre les membres d'une communauté ou d'un groupe social, et sur les images qu'ils se font les uns des autres dans les échanges de la communication. La notion de *représentation* nous renseigne sur la manière de penser des individus. Elle nous informe sur la façon dont les membres d'une culture donnée se représentent les membres d'une autre culture.

Sur ce point Martine Abdallah-PRETECEILLE ajoute que la prise en compte de notre propre subjectivité entraîne une approche plus objective dans la relation avec l'Autre « *Les*

⁷⁹ CUQ. Jean-Pierre, Op. cit. p. 214-216.

⁸⁰ MANNONI. Pierre, *les représentations sociales*, puf, collection QUE SAIS-JE ?, Paris, 1998, p. 59.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

représentations qu'un individu ou un groupe d'individus ont d'un autre groupe informent davantage sur celui qui est l'objet de la formulation.»⁸¹

Les représentations jouent un rôle fondamental dans la dynamique des relations sociales comme elles sont incontournables dans le champ de la didactique des langues et des cultures. La représentation constitue l'image que possède l'apprenant sur la langue étrangère (française) car dans l'apprentissage, il possède un certain nombre de pré-requis et de représentations du monde. Cette image peut produire des idées fausses, des jugements erronés, des stéréotypes et des préjugés infondés et injustifiés. De ce fait naissent forcément des conflits, des malentendus et des ambiguïtés au sein des relations interculturelles et des échanges scolaires.

Il est à signaler que les représentations de l'apprenant peuvent le motiver à apprendre la langue étrangère et à s'ouvrir à une autre culture, comme elles peuvent le démotiver, ce qui conduit souvent au blocage linguistique et au rejet culturel. L'enjeu de la formation à l'interculturel est d'anticiper, réviser les représentations préétablies par les apprenants afin qu'elles n'entravent pas ou plus l'apprentissage linguistique et culturel de la langue cible. Cette sensibilisation semble indispensable dans la construction d'une véritable compétence interculturelle.

II.6. LA COMPÉTENCE INTERCULTURELLE A TRAVERS L'ACTIVITE LUDIQUE

Apprendre une langue, c'est prendre conscience de l'aspect culturel de cette langue. C'est aussi considérer celui qui est en face, en dépassant les stéréotypes et en faisant preuve de respect. Ces attitudes s'apprennent et se travaillent à l'école. L'une des manières d'intégrer l'aspect culturel dans l'apprentissage de la langue c'est à travers le jeu. Ce dernier peut être un médiateur culturel, il permet à l'apprenant la découverte des autres, de développer sa personnalité, son esprit et sa façon de voir le monde.

L'une des particularités de la compétence interculturelle, comme nous l'avons évoqué, consiste en difficulté de l'acquisition des savoir-faire et des compétences affectives interculturels qui, peuvent se développer grâce à la découverte et la réflexion personnelle. L'acquisition des savoir-faire et des compétences affectives interculturelles font appel à un

⁸¹ WINDMULLER. Florence, Op. cit. p. 126.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

apprenant actif, qui construit lui-même son savoir, guidé par l'enseignant, alors l'exploitation du jeu permet la découverte et la construction de la compétence interculturelle.

L'activité ludique offre aux apprenants un sentiment de sécurité (ce sentiment est indispensable pour l'interculturel) dans la classe et permet de dépasser les stéréotypes et les représentations afin de se livrer entièrement à l'apprentissage du FLE, comme l'affirme Jean-Pierre, CUQ : « *La part ludique peut intervenir dans toute résolution de problème* »⁸². Dans le même sens, Marc QUAGHEBEUR ajoute que : « *Le ludique, c'est ce qui remet en jeu les formes stéréotypées de la représentation de soi, du pouvoir et bien d'autres. [...] il y a un moment où le sujet humain doit absolument recourir à ce vecteur-là de l'expression du sujet pour pouvoir survivre au sein de ce qu'il y a de sclérosant, de figé dans la représentation.* »⁸³.

Ces activités mettent l'apprenant dans des situations qui ressemblent à des situations qu'il connaît bien dans sa langue maternelle. Alors le jeu, est comme vecteur de compétence interculturelle qui sollicite et stimule les échanges dans la classe. Les apprenants apprennent à maîtriser leurs émotions, leurs corps, leurs voix et à écouter les autres. Les activités préparent les apprenants à une rencontre avec les autres et à la découverte de la culture étrangère. Cela nous conduit à nous intéresser au phénomène de l'inter-culturalité. À ce propos, François WEISS indique que : « *vous pouvez proposer à vos élèves une série d'activités pour aborder de façon différente les contenus culturels et civilisationnels de vos cours* »⁸⁴.

Les activités ludiques peuvent et doivent être considérées comme une aide pour la reconnaissance de soi et la connaissance des autres. Elles mettent en exergue la culture étrangère et favorisent chez l'apprenant la construction d'une mentalité interculturelle. Par le jeu nous pouvons essayer de mieux faire connaître la culture de l'autre, de faire accepter l'altérité ou le droit d'être autre ,puis tenter de développer chez les élèves une certaine empathie (capacité de se mettre à la place de l'autre et de ne pas le juger uniquement de son point de vue personnel) .Selon Anne ROCHE « *Le jeu justement permet aussi, dans une de*

⁸² CUQ, Jean-Pierre et GRUCA, Isabelle, Op.cit. p. 456.

⁸³ SILVA OCHOA, Haydée, Op. cit. p. 718.

⁸⁴ SILVA OCHOA, Haydée, Op. cit. p. 132.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

ses acceptions, d'échanger les personnalités, de faire [...] des "essayages". C'est-à-dire, on fait semblant d'être quelqu'un et on revient à sa personnalité propre. »⁸⁵.

L'exploration du jeu comme vecteur de partage interculturel au sein de la classe de langue s'inscrit de plain pied dans l'anthropologie culturelle. Haydée SILVA indique que l'exploitation de ces activités « *permettent d'introduire de façon simple, efficace, originale et dynamique la perspective interculturelle en classe de langue. En outre, basées sur la prise de parole individuelle au sein du groupe, elles invitent chacun des apprenants à exprimer brièvement mais librement un avis personnalisé.* »⁸⁶.

En effet, l'école devient un lieu privilégié où les apprenants créent une culture et un milieu social. L'apprenant manifeste à un moment ou à un autre une certaine curiosité à connaître et à découvrir la culture de la langue cible. Dans le même contexte, le jeu pourrait être un outil d'échange culturel au sein du même groupe. Il créerait une sorte de socialisation et permettrait à l'apprenant de se familiariser avec les autres acteurs de son apprentissage. L'idée de jeu en tant que vecteur de la découverte du groupe, pourrait être étendue à l'apprenant adulte, car il nous semble que ce dernier pourrait également lier connaissance plus facilement avec ses pairs au moyen d'activités ludiques.

CONCLUSION

Nous rappelons que la langue et la culture sont deux notions inséparables, l'apprenant tout au long de son processus d'Enseignement / Apprentissage reçoit des expressions, des mots et des images qui traduisent la culture étrangère. Autrement dit l'apprenant se trouve dans l'obligation de connaître la traduction de ces expressions, pour éviter toute sorte de conflit.

Nous avons besoin d'un apprenant autonome, d'un acteur social qui peut communiquer dans des situations authentiques, être capable de surmonter tous les enjeux du contact socioculturel. Dans toute série d'actes, l'enseignant joue un rôle important dans l'installation d'une compétence culturelle discursive, de valoriser l'aspect interculturel, d'aider l'apprenant en lui donnant l'envie d'entrer en interaction avec des étrangers, en tolérant toutes les différences et de les considérer comme un reflet de soi.

⁸⁵ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p. 721.

⁸⁶ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p. 342.

CHAPITRE II : L'activité ludique au service de l'interculturel en classe de FLE.

C'est pour cela, il fait recours à plusieurs outils pédagogiques entre autre le ludique pour rendre la transmission de cette notion facile et amusante à la fois. L'apprenant durant l'apprentissage du FLE et par ses compétences linguistiques, communicatives et culturelles déjà acquises l'aideront à développer et à enrichir son répertoire linguistique qui va le réinvestir dans l'apprentissage d'une autre langue pour acquérir des compétences plurilingues et pluriculturelles.

L'introduction de supports authentiques pour aborder l'interculturel dans la classe de langue semble un atout, selon Jean-Pierre CUQ les supports authentiques « *permettent donc d'unir étroitement l'enseignement de la langue et celui de la civilisation et de régler ainsi un épineux problème en didactique des langues* »⁸⁷. Dans le même ordre d'idée l'activité ludique est considérée comme support authentique, dans ce sens François WEISS souligne que ces activités « *présentent peut-être la situation la plus « authentique » d'utilisation de la langue dans la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage* »⁸⁸.

⁸⁷ CUQ. Jean-Pierre et GRUCA. Isabelle, Op. cit. p. 332.

⁸⁸ SILVA OCHOA. Haydée, Op. cit. p. 137.

CHPITRE III

Analyse et interprétation des résultats

INTRODUCTION

Dans les deux chapitres précédents, nous avons présenté la partie théorique de notre travail qui traite le jeu en tant que moyen d'enrichissement du vocabulaire et un aspect de l'interculturel qui permet d'installer une compétence (inter)culturelle chez les apprenants de 5^{ème} année primaire.

Dans ce qui suit, nous allons présenter notre expérimentation qui nous permettra de répondre à notre problématique, et de confirmer ou d'infirmer notre hypothèse aussi. La description de notre expérimentation sera suivie d'une analyse des résultats obtenus dans la classe où nous exploiterons le jeu afin de développer certaines habiletés comme la concentration et la mémorisation. A la fin, nous arriverons à un résumé de la présente recherche.

III.1. DESCRIPTION DU CORPUS

III.1.1. Le lieu de l'expérimentation

L'expérimentation s'est déroulée au niveau de l'école primaire de FIRAS Saïd, située à Djamourah (Biskra) à partir du 17 avril jusqu'au 2 Mai où nous avons consacré cinq séances pour la réalisation de notre expérimentation. Avant cette date, nous avons pu assister à quelques séances, notre observation de classe est basée pour les objectifs suivants :

*rendre notre constat de départ plus concret concernant l'absence de la dimension culturelle dans l'enseignement et la démotivation des apprenants face au FLE.

*l'articulation langue-culture n'est pas prise en considération et l'absence de la dimension ludique au primaire.

L'expérimentation s'est étalée sur cinq séances : une séance pour le pré-test, trois séances consacrées à la réalisation des activités et la cinquième nous l'avons consacré à l'évaluation. Le travail est réalisé en groupes de deux pour faciliter l'appropriation, et surtout afin de donner le gout et l'envie aux apprenants.

III.1.2. Le groupe expérimental

Notre groupe expérimental est composé de 29 apprenants : treize garçons et seize filles. Ce groupe a une moyenne d'âges de 11 ans. Notre objectif sera de faire une relation

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

complémentaire entre la langue (le vocabulaire) et la culture étrangère à l'aide d'une démarche ludique. Nous souhaitons initier les apprenants à un certain vocabulaire culturel dès le bas-âge et de préparer ces apprenants à un autre palier, c'est pour cette raison que nous avons choisi les apprenants de la 5^{ème} année primaire.

III.1.3. Le corpus

Nous avons utilisés dans cette expérimentation un micro-ordinateur et un data show « rétroprojecteur ». Notre expérimentation consiste à mettre en corrélation la langue et la culture par le biais du jeu et l'image qui représente un outil attractif pour les apprenants. Pour faciliter l'acquisition et l'enrichissement du vocabulaire, nous exploitons des supports visuels (des vidéos, des images) qui révèlent de la culture algérienne et française à la fois. Grâce à ces supports nous établirons des comparaisons de certains faits culturels dans les deux cultures, cible et source. Ces supports permettent aussi d'identifier les éléments significatifs de la culture cible. Les activités proposées aux apprenants durant l'expérimentation sont conçues d'une manière personnelle selon nos objectifs.

La première vidéo que nous avons choisie est intitulée « les symboles de la France », elle est téléchargeable de [www. You tube.com](http://www.YouTube.com). La deuxième vidéo s'intitule « les monuments de la France », elle représente une richesse et une occasion pour que les apprenants apprennent quelques noms des monuments célèbres en France.

III.2. LE DEROULEMENT DE L'EXPERIMENTATION

III.2.1. Le pré-test

Dans cette première étape qui s'est déroulée en 45 minutes, trois activités de vocabulaire ont été proposées aux apprenants : dans la première activité, nous avons proposés une liste de mots, et comme consigne de remplir le tableau par ce qui appartient aux algériens et par ce qui appartient aux français. La seconde activité consiste à trouver les noms des personnages, et pour faciliter la tâche, nous avons proposés des images et des noms de personnages. Dans la dernière activité, nous demandons aux apprenants de remplir un tableau de deux colonnes qui consiste à trouver la capitale, la monnaie, le monument et les couleurs des drapeaux de l'Algérie et de la France.

Nous avons expliqué les activités ensuite, nous leur avons donné le temps pour répondre et à la fin, nous avons récupéré les copies. L'objectif de ce pré-test est de détecter les

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

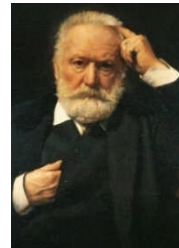
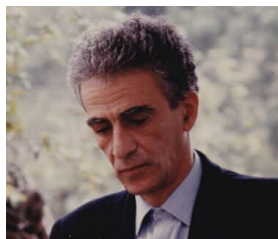
différentes lacunes et de tester les connaissances des apprenants afin de leur tracer, selon leurs besoins et leurs attentes, un ensemble d'activités ludiques qui traitent par exemple le thème de la religion, de l'art culinaire et de la nation,...Les apprenants font la première activité et la dernière même s'ils ont cités la Tour Eiffel et la capitale de la France en arabe. Pour la deuxième activité, ils sont motivés par les images et les couleurs et ils ont essayé de trouver les noms des personnages. Ils ont cité Zinedine Zidane, Rabah Madjer, Emir Abdelkader, donc il manque les noms des autres personnages.

La consigne de l'activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yennayer- Noël- le vin- Baguette- croix- Burnous- Aïd El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Béret- Achoura- Dinar-Djellaba- Mosquée- Prêtre- Eglise- Franc.

Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
.....
.....
.....
.....

La consigne de l'activité 2. A)- à l'aide des photos et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Feraoun- Kateb Yacine- Rabah Madjer.



.....

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats



.....

B)- complète le tableau suivant

	Capitale	Couleur du drapeau	Monnaie	Monument
Alger
France

III.2.2. Le test

Avant d'arriver à cette étape, nous avons choisi les activités ludiques suivantes : des jeux de lettres, des jeux de mise en relation, des jeux de mots, de charades et des jeux de mots croisés. L'ensemble des supports visuels choisis qui accompagnent les activités porte sur des thèmes culturels différents, pour sensibiliser l'apprenant à sa culture et celle de l'autre. Dans le but de soutenir l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposés aux apprenants trois activités et chaque activité contient trois parties possédant chacune son propre objectif et ses règles particulières.

▪ présentation de la 1^{ère} activité

Cette séance comporte une activité qui contient trois parties, dont l'objectif est de renforcer la notion de l'utilisation du dictionnaire. Elle traite le thème de la religion. Le travail est en groupe, chaque groupe contient deux apprenants.

***Objectifs :** Les objectifs de cette activité sont de :

- Connaitre quelques mots appartenant aux religions algérienne et française.
- Découvrir deux lieux de prière et deux noms des hommes religieux de chaque culture.

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

- Découvrir la date de quelques fêtes religieuses.

***Durée :** 45 minutes

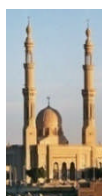
***Déroulement :** Au début de la séance, nous avons proposé aux apprenants une activité où nous avons demandé de citer et de parler des fêtes religieuses algériennes. Ils ont cité le mouloud, achoura, l'aïd, etc. Selon eux, la fête d'aïd al-adha est caractérisée par le mouton, le couscous, les habits neufs, les gâteaux et le henné,... Pour la réalisation de la première activité, nous avons commencé par un jeu de lettres pour préparer les apprenants et tester leur intérêt et leur motivation. Nous distribuons des cartes, dans chaque carte il ya une lettre de l'alphabet associée avec son numéro. A travers ses lettres les apprenants forment des mots, pour découvrir deux lieux de prière et deux noms des hommes religieux, chaque groupe doit trouver les lettres qui manquent, puis de les écrire pour découvrir le mot caché. Lors de cette activité, nous avons constaté que les apprenants à travers leur participation, leur intérêt et leur amour à jouer qu'ils ont aimé ce jeu .

Lors, des deux premières parties de l'activité, les apprenants ont reconnu la mosquée, l'église, l'imam et le prêtre, ils ont mentionné la prière de vendredi et que nous avons plusieurs mosquées. L'enseignant a joué le rôle d'un guide, d'un facilitateur, il intervient pour expliquer que les français prient à l'église le dimanche et qu'il ya des symboles religieux comme la croix, l'étoile et le croissant. Pour la troisième partie de cette activité, nous avons demandé aux apprenants de parler de la fête de Noël, ils ont évoqué les cartes de bonne année, les cadeaux et le réveillon. Le but de cette activité est de faire des comparaisons entre les deux cultures.

La consigne : A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5

13-15-19-17-21-5-5.



.....

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats



21-14-5

5-7-12-9-19-5.

.....

.....

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-t.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'.....
- Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le

C). Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël. - Le 1^{er} novembre.
- La toussaint. - La fin du moi d'avril.
- La fête de pâque. - Le 25 décembre.
- Aïd al-Adha - Le 12 Rabi al awal.
- Mouloud. - Le 10 dhu al-hijja.

▪ présentation de la 2^{ème} activité

Cette séance comporte une activité avec trois parties (A-B-C). Elle aborde le thème de l'art culinaire. Le travail est en binôme.

***Objectifs :** Les objectifs de cette activité sont de :

- Découvrir le mot crêpes.

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

- Découvrir des plats traditionnels et connaître quelques traditions et des mots appartenant à l'art culinaire algérien et français.

***Durée :** 45 minutes.

*** Déroulement :** Au cours de la réalisation de cette séance, nous avons demandé aux apprenants de citer des plats traditionnels de notre culture qu'ils connaissent, ils ont cité le couscous, le chakhchoukha, le chorba et le mesfouf,... A l'aide des supports visuels que nous avons exploité pour montrer quelques traits de l'art culinaire français et algérien, les apprenants étaient motivés et intéressés puisque leurs comportements indiquent qu'il ya motivation (il ya participation et interaction entre les apprenants). L'enseignant explique ce qui caractérise la nourriture française tels que la baguette, les croissants, le fromage, les madeleines et les crêpes. Il ajoute que les Français mangent l'escargot, la grenouille et le foie gras.

Quand l'enseignant parle du vin, les apprenants savent qu'il s'agit d'une boisson alcoolisée et c'est un péché de le prendre même s'il existe chez nous. Grâce à cette activité, les apprenants prennent du nouveau vocabulaire lié à la cuisine algérienne et française. Nous avons remarqué que le travail en groupe permet aux apprenants les échanges, l'envie de faire les activités et de développer leurs réflexions. Nous avons formé des groupes de deux, puis nous demandons aux apprenants dans un premier temps, de trouver la solution de la charade. Puis de relier par une flèche l'image avec sa définition et à la fin de l'activité, de donner les noms des différents plats traditionnels algériens. L'utilisation de l'image a facilité notre travail puisque elle capte l'attention des apprenants, facilite la compréhension, permet de connaître et mémoriser quelques traditions et coutumes algériennes et françaises.

La consigne : A) Trouvez la réponse de la charade suivante:



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup. – Des

Mon tout se déguste dans une crêperie.

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël,

-La dinde aux marrons.

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

- Le sapin de Noël.

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

- Bûche de Noël.

aux fêtes de la fin d'année.

C) – à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



.....

▪ Présentation de la 3^{ème} activité

Cette séance comporte une activité de trois parties dont le but est d'accroître le stock lexical de l'apprenant. Elle traite le thème de la nation. Le travail est en binôme.

* Objectifs :

- Connaître quelques monuments algériens et français comme la monument de Makam Chahid et la Tour Eiffel, et de découvrir les noms des deux capitales.

- Découvrir les symboles de la République Française.

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

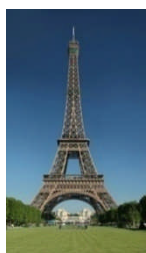
- Découvrir les cartes géographiques de l'Algérie et celle de la France.

* **Durée** : 45 minutes.

* **Déroulement**: Au début, nous avons présenté aux apprenants deux vidéos, l'une intitulée « les monuments de la France » de durée de 3 minutes et 50 seconde, l'autre contient « les symboles de la France » de durée d'une minute et de 52 seconde. Le thème de cette séance était motivant puisqu'il y a une forte participation et des interactions. Lors de cette séance, les apprenants ont fait des comparaisons entre les faits culturels des deux pays, des noms de villes, de l'hymne national, couleur des drapeaux, les monuments, les habits,...etc.

Au cours de cette séance, les apprenants ont eu l'occasion d'enrichir leur vocabulaire par des nouveaux mots qui représentent les symboles de la France. Nous avons montré quelques habits comme le burnous, le béret, la djellaba, et des personnalités appartenant aux deux pays, et nous avons montré aussi que la France est le pays de la mode. Pour la mémorisation de quelques monuments, nous avons choisi un jeu qui contient l'image du monument, nous avons demandé aux apprenants de trouver le nom de ce monument. Il est noté que lors de la présentation de la vidéo des monuments de la France, une fille parle de l'incendie de la cathédrale en arabe et que les français sont tristes quand elle a vu Notre Dame incendiée.

La consigne : A)- Trouvez les lettres qui manquent à fin de découvrir deux statues, et deux noms de villes où se trouvent ces deux statues.



.-a- . - i-s.

.....

T		U		E		F		E	L
---	--	---	--	---	--	---	--	---	---

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats



A-....-g-e-....

M	A			M		A		I	
---	---	--	--	---	--	---	--	---	--

B) complétez le tableau suivant :

	L'hymne national	Couleur du drapeau	Monnaie
France			

C) – nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l'



Carte de la

III.2.3. Le post test « évaluation »

Nous avons fait recours à une évaluation pour les apprenants afin de vérifier nos hypothèses. Notre objectif est de tester l'installation d'une compétence (inter) culturelle chez les apprenants à travers les activités ludiques, de repérer la progression de l'attitude des apprenants vis-à-vis de la culture de l'autre et d'établir une comparaison entre les deux cultures.

- **Présentation des activités de l'évaluation :** cette séance comporte cinq activités selon le niveau et l'âge des apprenants. Elle aborde plusieurs thèmes culturels pour répondre aux attentes de ses apprenants.

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

Consigne de l'activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un croissant une croix une baguette une galette
.....

Consigne de l'activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette.
- Les français portent du burnous et de la djellaba.
- La devise est la liberté, égalité et fraternité.
- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie.

Consigne de l'activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française :

Les couleurs du drapeau algérien :

Le 14 juillet :

Consigne de l'activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants-jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en.....Au petit déjeuner, je mange de la
..... avec duou de laJe mange aussi des et je
bois du.....

Consigne de l'activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

.....
.....

III.3. ANALYSE ET INTERPRETATION DES PRODUCTIONS DES APPRENANTS

III.3.1. Analyse des productions de la 1^{ère} activité

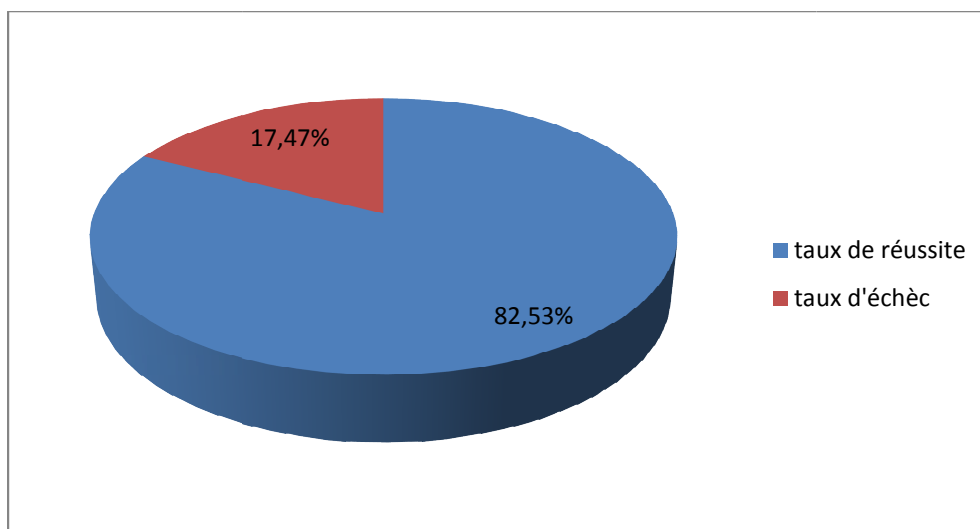
Tableau récapitulatif des réponses de la 1^{ère} activité

N ^o de groupe	Réponses justes	Réponses fausses	Taux de réussite
Groupe n ^o 1	6	3	66.66%
Groupe n ^o 2	7	2	77.77%
Groupe n ^o 3	9	0	100 %
Groupe n ^o 4	9	0	100%
Groupe n ^o 5	4	5	44.44%
Groupe n ^o 6	9	0	100%
Groupe n ^o 7	5	4	55.55%
Groupe n ^o 8	7	2	77.77%
Groupe n ^o 9	8	1	88.88%
Groupe n ^o 10	7	2	77.77%
Groupe n ^o 11	9	0	100%
Groupe n ^o 12	6	3	66.66%
Groupe n ^o 13	9	0	100%
Groupe n ^o 14	9	0	100%
Total	104	22	82.53%

Commentaire : D'après les résultats de ce tableau, nous constatons que le pourcentage de réussite est élevé. Les apprenants sont arrivés à répondre aux questions de la première séance. Ils ont réussi à réaliser **82.53%** des activités. Le thème abordé a développé chez eux la fierté de leurs traditions ainsi que la mémorisation de quelques mots français en relation avec la langue et la culture française.

Représentation graphique n^o 1

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats



III.3.2. Analyse des productions de la 2^{ème} activité

Tableau récapitulatif des réponses de la 2^{ème} activité

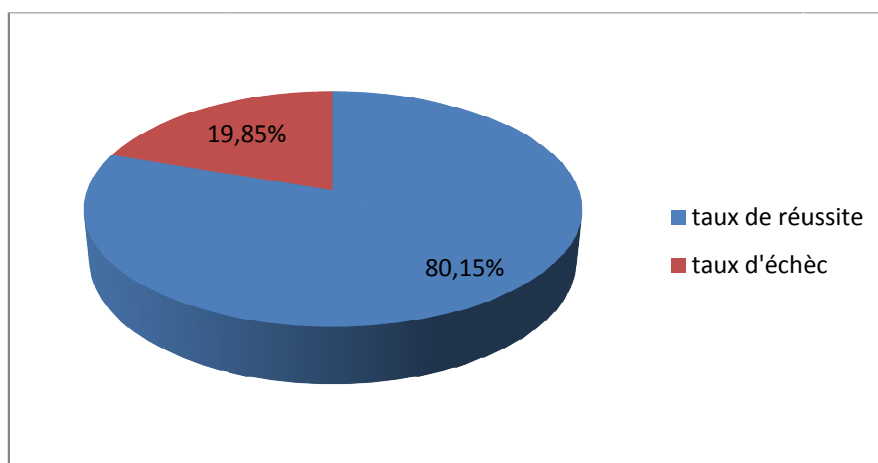
N ^o de groupe	Réponses justes	Réponses fausses	Taux de réussite
Groupe n ^o 1	7	2	77.77%
Groupe n ^o 2	7	2	77.77%
Groupe n ^o 3	4	5	44.44%
Groupe n ^o 4	8	1	88.88%
Groupe n ^o 5	7	2	77.77%
Groupe n ^o 6	8	1	88.88%
Groupe n ^o 7	6	3	66.66%
Groupe n ^o 8	8	1	88.88%
Groupe n ^o 9	6	3	66.66%
Groupe n ^o 10	7	2	77.77%
Groupe n ^o 11	8	1	88.88%
Groupe n ^o 12	8	1	88.88%
Groupe n ^o 13	8	1	88.88%
Groupe n ^o 14	9	0	100%
Total	101	25	80.15%

Commentaire : Selon les résultats de ce tableau, nous remarquons que le pourcentage de réussite est élevé. Les apprenants ont réussi à réaliser **80.12%** des questions de la deuxième activité. Le thème de l'art culinaire leur a permis d'identifier des éléments

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

significatifs de la culture cible comme les plats, les traditions,Ainsi d'établir des comparaisons de certains faits culturels dans des deux cultures, cible et source.

Représentation graphique n° 2



III.3.3. Analyse des productions de la 3^{ème} activité

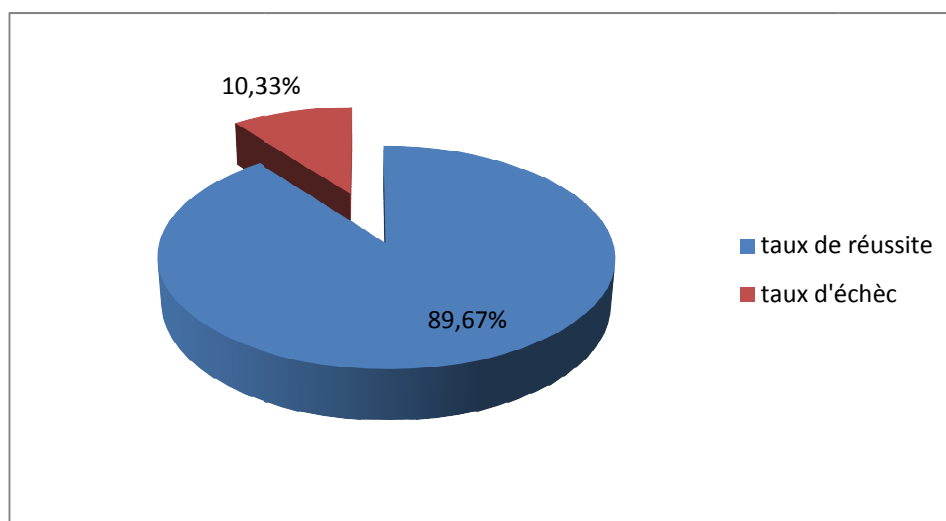
Tableau récapitulatif des réponses de la 3^{ème} activité

N° de groupe	Réponses justes	Réponses fausses	Taux de réussite
Groupe n° 1	9	0	100%
Groupe n° 2	8	1	88.88%
Groupe n° 3	8	1	88.88%
Groupe n° 4	8	1	88.88%
Groupe n° 5	7	2	77.77%
Groupe n° 6	9	0	100%
Groupe n° 7	8	1	88.88%
Groupe n° 8	8	1	88.88%
Groupe n° 9	9	0	100%
Groupe n° 10	8	1	88.88%
Groupe n° 11	6	3	66.66%
Groupe n° 12	7	2	77.77%
Groupe n° 13	9	0	100%
Groupe n° 14	9	0	100%
Total	113	13	89.67%

CHAPITRE III : Analyse et interprétation des résultats

Commentaire : D'après les résultats de ce tableau, nous constatons que le pourcentage est élevé. Les apprenants ont réussi à réaliser **89.67%** des questions de la troisième activité. Le thème était motivant ce qui produit un climat d'interaction, de participation dans la classe et influence sur les comportements des apprenants. Ils ont eu l'occasion d'apprendre un nouveau vocabulaire et de connaître les symboles de la France et de les comparer avec les leurs.

Représentation graphique n° 3



Après avoir analysé les productions de chaque séance, nous présenterons le tableau récapitulatif suivant :

Tableau récapitulatif des réponses de l'ensemble des activités proposées.

N° de groupe	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Pourcentage
Groupe 1	66.66%	77.77%	100%	81.47%
Groupe 2	77.77%	77.77%	88.88%	81.47%
Groupe 3	100%	44.44%	88.88%	77.77%
Groupe 4	100%	88.88%	88.88%	92.58%
Groupe 5	44.44%	77.77%	77.77%	66.66%
Groupe 6	100%	88.88%	100%	96.29%
Groupe 7	55.55%	66.66%	88.88%	70.36%
Groupe 8	77.77%	88.88%	88.88%	85.17%
Groupe 9	88.88%	66.66%	100%	85.18%
Groupe 10	77.77%	77.77%	88.88%	81.47%

CONCLUSION GENERALE

CONCLUSION GENERALE

Dans ce mémoire, nous avons étudié le développement de la compétence interculturelle par le biais de l'activité ludique. Pour atteindre cet objectif, nous avons présenté et analysé les productions obtenus au cours d'une expérimentation.

Notre point de départ était la négligence de l'aspect culturel de la langue et de vérifier la place accordée aux activités ludiques et à la compétence interculturelle en classe de FLE. Nous pouvons aussi constater que les activités ludiques ont une place marginalisée dans le manuel de français au primaire. Donc, il revient à l'enseignant de passer à l'action et de faire travailler ses apprenants sur des supports ludiques, puisque l'intégration de ces derniers dans l'apprentissage des nouveaux mots notamment culturels est importante pour le développement de l'apprenant.

A partir de ce constat, nous avons émis notre question de recherche : Comment l'activité ludique pourrait-elle être un outil efficace pour le développement d'une compétence (inter) culturelle en classe de FLE ?

Nous avons choisi l'exploitation des outils pour l'acquisition et l'enrichissement du vocabulaire à visée interculturelle. C'est à travers l'exploitation des activités ludiques que nous avons réalisé notre travail. Cet outil pédagogique sera au service de l'apprentissage et aux transmissions du savoir. Ainsi par l'utilisation de l'image, la vidéo comme des supports didactiques qui visent interculturels, en favorisant le développement de la personnalité de l'apprenant et de son identité dès le bas-âge.

Nous avons construit cette recherche ayant un double objectif :

- Faire de la classe un espace de plaisir et d'attraction afin d'éviter la complexité d'interaction entre enseignant/ apprenant.
- Montrer le rôle et l'impact du jeu sur l'apprentissage de la langue française en tant qu'une langue étrangère et la mise en place d'une compétence interculturelle.

Tout d'abord, nous avons présenté les activités ludiques en tant d'outil d'enrichissement du vocabulaire de l'interculturel. Au cours de cette recherche, nous avons montré que la langue, l'enseignant, le support didactique représentent un intermédiaire par lesquels l'apprenant entre en contact avec la culture. Autrement dit, l'enseignement de la culture semble être une nécessité primordiale qui vise principalement d'encourager les valeurs de

CONCLUSION GENERALE

tolérance, de paix et de l'ouverture sur l'Autre comme le stipulent les textes officiels éducatifs.

Nous avons montré l'efficacité et le rôle des activités ludiques en classe de langue comme moyen d'apprentissage qui peuvent être utilisés pour aider les apprenants à acquérir certaines compétences comme la concentration, la mémorisation et la réflexion. En ce qui concerne l'activité ludique ou le jeu, nous avons pu signaler que le jeu constitue un moteur de motivation et surtout de mémorisation. Il est un auxiliaire, un outil qui fait des liens entre savoir et apprenant afin de faciliter l'apprentissage.

Puis, nous avons présenté le rôle de l'enseignant et les précautions pour l'utilisation du jeu en classe. Dans ce sens, l'enseignant doit mettre en place des activités ludiques qui suscitent chez les apprenants le désir d'apprendre en l'intégrant dans ses pratiques avec conscience, car le jeu a aussi ses limites et il faut l'utiliser au bon moment. Nous avons montré aussi le rapport entre la langue et la culture, c'est-à-dire, pendant le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE, l'apprenant apprend des systèmes linguistiques différents, ce qui permet la mise en contact de deux langues et par conséquent de deux cultures, donc la culture est inséparable de la langue.

Ensuite, nous avons expliqué que le vocabulaire est un vecteur interculturel qui permet le développement de la compétence interculturelle. Ajoutant le rôle de l'enseignant en tant que médiateur interculturel qui facilite la compréhension des attitudes, les comportements, les points de vue et les systèmes de valeurs des locuteurs de la langue cible. Enfin, nous avons parlé de la compétence interculturelle à travers l'activité ludique dont le but d'initier l'apprenant à acquérir une compétence interculturelle.

L'expérience que nous avons menée en classe, nous a permis d'atteindre notre objectif. Les activités proposées ont donné le plaisir, l'envie aux apprenants grâce à une démarche comparative entre les spécificités culturelles françaises et algériennes. Les attitudes des apprenants étaient observables, ils étaient motivés, intéressés et le fait de travailler en groupe leur a permis la socialisation et la participation y compris ceux qui sont timides.

Nous soulignerons que le jeu est une composante essentielle au développement, il évolue au fur et à mesure que l'enfant grandit. Dans le domaine de l'enseignement, le jeu est le médiateur de finalité pédagogique. Il est utile de l'introduire au bon moment du cours pour

CONCLUSION GENERALE

faire profiter pleinement car l'enseignement/apprentissage du FLE dans une perspective interculturelle tend à développer chez l'apprenant une compétence interculturelle qui lui permet de dépasser ses représentations, ses stéréotypes et ses préjugés préétablis sur l'Autre. Le développement de cette compétence chez l'apprenant est la tâche de l'enseignant qui a pour mission le guidage de ce processus au sein de la classe et la mise de la culture de l'apprenant et celle de la langue enseignée au même temps.

Cette expérience a confirmé nos hypothèses selon lesquelles l'activité ludique facilite l'acquisition du vocabulaire de la culture cible et développe d'autres compétences comme la concentration, la mémorisation et la réflexion. Ainsi, l'activité ludique favorise l'apprentissage d'une compétence interculturelle. Les résultats obtenus indiquent la réussite de l'expérience. Ces résultats auxquels nous sommes arrivés confirment l'utilisation du jeu dans une visée culturelle puisque les productions des apprenants constituent un élément qui montre qu'il y a des compétences lexicales et culturelles.

L'activité ludique stimule l'apprenant et fait naître en lui le désir de la découverte de l'Autre pour arriver à communiquer facilement au sein et en dehors de l'école. Nous pouvons ainsi dire que le jeu au service de la compétence interculturelle peut prendre tout son sens lorsque l'enseignant s'appuiera sur les références de l'approche interculturelle. Autrement dit, le jeu crée un lien entre l'apprenant et la langue, favorisant des liens de confiance et de respect et permettant l'ouverture, l'altérité, donc l'interculturel.

L'analyse des productions des apprenants nous a permis de remarquer une progression du bagage lexical concernant les traditions, les coutumes et les modes de vie de l'autre. En somme, les besoins des apprenants ne se limitent pas dans la dimension linguistique de la langue mais dépend de la dimension culturelle. C'est à dire, il existe une relation de complémentarité entre langue et culture. Autrement dit, le succès de la communication dépend des compétences afin de rendre la communication possible.

L'approche interculturelle vise plusieurs types d'objectifs, de ce fait, il est plus remarquable que l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère s'appuie sur une démarche visant l'identification des cultures différentes : permettre le dialogue, le partage et la communication, acquérir des comportements pour s'adapter à des représentations nouvelles et permettre une meilleure connaissance de soi et d'autrui. En effet, les chercheurs en didactique ont souligné tout au long de leurs études la dimension interculturelle qui existe en

CONCLUSION GENERALE

parallèle de toute pratique d'une langue étrangère mais peu de réflexions existent sur la pratique de cette dimension en classe de langue.

A travers l'apprentissage d'une langue étrangère, l'apprenant est donc amené à faire des comparaisons entre la culture étrangère et sa culture maternelle pour découvrir de nouvelles connaissances (traditions, mode de vie, etc.....). La présentation de ces éléments culturels dans la langue motivent l'apprenant et suscite en lui une volonté d'acquérir plus, car il est influencé par la découverte de nouveaux modes de vie par rapport à la vie quotidienne de tous les jours.

L'apprenant de FLE est appelé aujourd'hui à acquérir des compétences interculturelles ainsi que linguistiques pour communiquer dans une langue étrangère. Le jeu est donc l'occasion d'acquérir ses compétences, il nous permet de créer, de tester notre connaissances et notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux. Il semble un élément favorable pour initier une compétence interculturelle et il prépare les apprenants à une rencontre avec les autres et à la découverte de la culture étrangère.

Nous pouvons conclure, que pour amener l'apprenant à acquérir et à développer une compétence interculturelle, l'apprentissage de la langue doit suivre l'apprentissage de la culture. Dans ce sens, la pédagogie par le jeu est donc un outil efficace pour motiver les apprenants, développer leur esprit et leur bagages linguistiques et culturels. Le jeu ne peut pas remplacer l'acquisition des notions ni le rôle de l'enseignant. Il constitue surtout un outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

I). Ouvrages théoriques

1. BARTHELEMY. Fabrice et al, *le français langue étrangère*, L'Harmattan, Paris, 2011.
2. BEACCO. Jean-Claude, *Les dimensions culturelles des enseignements de langue*, Hachette livre, Paris, 1995.
3. CAILLOIS. Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.
4. CARE. Jean-Marc et DEBYSER. Francis, *jeu, langage et créativité*, Hachette, Paris, 1991.
5. C.E.R L : *apprendre, enseigner, évaluer*, Conseil de l'Europe, Didier, Strasbourg, 2001.
6. CHAVES.R-M et al, *l'interculturel en classe, FLE : PUG*, Grenoble, 2012.
7. Conseil de l'Europe, *L'inter culturalisme de l'idée à la pratique didactique et de la pratique à la théorie*, Strasbourg, 1986.
8. CUQ. Jean-Pierre et GRUCA. Isabelle, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Presses Universitaires de Grenoble, Grenoble, 2003.
9. DE GRANDMONT. Nicole, *pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Les Editions LOGIQUES in, Québec, 1995.
10. KERZIL. J et VINSONNEAU.G, *l'interculturel : principe et réalité à l'école*, SIDES édition, Paris, 2004.
11. KHATIBIA, *l'interculturel : réflexion pluridisciplinaire*, L'Harmattan, Paris, 1995.
12. MANNONI. Pierre, *les représentations sociales*, puf, collection QUE SAIS-JE ?, Paris, 1998.
13. WINDMULLER. Florence, « *apprendre une langue, c'est apprendre une culture* » *leurre ou réalité*, GiF : on (Giessener Elektronische Bibliothek : online 4), Paris, 2015.
14. WINDMULLER. Florence, *Français langue étrangère(FLE), L'approche culturelle et interculturelle*. Editions Belin, Paris, 2011.

II). Dictionnaires

1. CUQ. Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris. asdifle/Clé international, 2003.
2. *Dictionnaire Le petit Larousse*, Larousse, 2004.
3. Dictionnaire HACHETTE, *Langue Française, Apprentissage et maîtrise de la langue*, Paris, 2000.
4. LAROUSE Dictionnaire De Français, France, 2013.
5. *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires, Le Robert, 1993.
6. ROBERT. Jean-Pierre, *Dictionnaire Pratique de didactique du FLE*, Paris, édition OPHRYS, Paris, 2008.

III). Revues et articles

1. GAOUAOU. Manaa, *l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère et la quête d'une nouvelle approche avec les autres cultures*, in *Synergie Algérie* n° 4- 2009, pp 209-216.
2. HARKOU. Lilia, *pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE*, *synergies Algérie* n°22-2015 p 59-71.
3. MAKHLOUFI. Nacima, *Le ludique dans l'enseignement/Apprentissage du FLE chez les 1^{ère} A.S*, in *Synergies Algérie* n° 12- 2011, PP 89-100.

IV). Thèses et mémoires

1. MOSA Ahmad, *acquérir une compétence interculturelle en classe de langue, entre objectifs visés, méthodes adoptées et difficultés rencontrées. Le cas spécifique de l'apprenant Jordanien*, Thèse de doctorat en sciences du langage et Didactique des langues, soutenue en vue d'obtenir le grade de docteur, Université De LORRAINE, 2012,

2. PINERO. Lucia-Fernandez, *la compétence culturelle en classe de FLE : proposition d'activités*, Master en Profesor de Educacion Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formacion Profesional y Ensenanzas de Idiomas, Departamento de Filologia Francesa y Alemana, Facultad de Filosofia y Letras, 2015-2016.

3. SILVA OCHOA. Haydée, *poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XX^e siècle*. THESE pour obtenir le grade de DOCTEUR DE L'UNIVERSITE DE PARIS III en littérature et civilisation françaises, 1999.

V). Documents PDF

1. BROUGERE. Gilles *Jouer/Apprendre*, O.S.P : L'orientation Scolaire et Professionnelle, 35/3/2009, Paris, article PDF disponible au site : <https://journals.openedition.org/osp/1033>. Consulté le 08/10/2018.

2. CHARLIER Evelyne et CHARLIER. Bernadette (1998). *La formation au cœur de la pratique. Analyse d'une formation continuée d'enseignants* (Collection « Pratiques pédagogiques. »), 276p. En ligne disponible sur le site : <https://www.persee.fr/doc/for-0988-1824-1999-num-32-1-2002-t1-0185-0000-1>

3. RENARD Christine, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Article PDF disponible au site : <https://leludiqueenclasse.blogspot.com/?m=1>. (Consulté 19-10-2018.)

4. SILVA .Haydée, *le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE ?* Article disponible sur le site : <http://www.franco-parler.oif.org/pour.lenseignant/> (consulté 20-10-2018).

VI). Des Cours

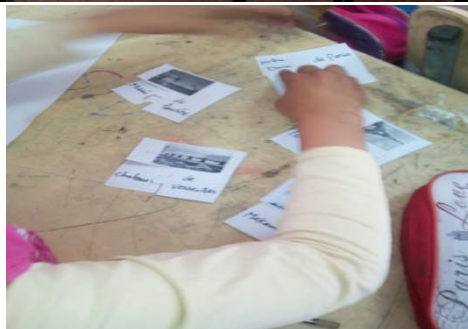
1. BLANCHET. Philippe, *L'approche interculturelle en didactique du FLE*, cours d'UED de Didactique du Français Langue Etrangère de 3^e année Licences, Service Universitaire d'Enseignement à Distance, Université Rennes 2 Haute Bretagne-France, 2004-2005.

VII). Sitographie

1.http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/formation_jeunes/IntegrationDimensionCulturelleEcole_DocRefPersEns.pdf, consulté le 07/02/2019.

2. www.academia.edu/21716054/2010, consulté le 14/02/2019.

3.<http://damerlepion.over-blog.fr/article-l-enfant-et-le-jeu-approches-theoriques-et-applications-pedagogiques-89377936.html>, consulté le 21 /10/2019.



Le petit d éjeuner

 le croissant	 le pain au chocolat	 les toasts / le pain grill é	 le pain	 les c éréales
 le beurre	 le miel	 la confiture	 le fruit	 le jus d'orange
 le sucre	 le thé	 le chocolat chaud	 le caf é	 le lait
			 l'eau	



Le drapeau tricolore, bleu, blanc, rouge.

Ce drapeau est bleu, blanc et rouge.

C'est en 1789, sous la Révolution française, que les trois couleurs sont adoptées comme couleurs de la liberté. Il remplaça le drapeau totalement blanc de la monarchie. Pourquoi a-t-on choisit ses trois couleurs ?

Certains pensent que le bleu et le rouge sont ceux de la ville de Paris et le blanc symbolise la royauté et que leur choix date de la Révolution française. D'autres affirment que le choix de ces 3 couleurs remonte au roi Henri IV. A cette époque la livrée royale était blanche ornée de bleu et de rouge. Les Gardes françaises avaient en effet adopté les trois couleurs sur leur uniforme et l'emblème de leur régiment. Elles les conservent après la Révolution en devenant la Garde nationale.



L'hymne national : La Marseillaise

La Marseillaise fut le « Chant de guerre pour l'armée du Rhin ». Elle fut composée par l'officier français du génie Claude-Joseph Rouget de Lisle en 1792.

Le statut d'hymne national fut confirmé dans les constitutions de 1946 et 1958.

Valéry Giscard d'Estaing fit diminuer le tempo de la Marseillaise afin d'atteindre le rythme original. Celle qui est donc jouée aujourd'hui, est donc une adaptation de la première version officielle de 1887.



La devise : « Liberté, Egalité, Fraternité »

La devise " Liberté, Egalité, Fraternité " est invoquée pour la première fois lors de la Révolution française.

Elle est inscrite dans la constitution et fait aujourd'hui partie de notre patrimoine national.

La liberté est définie dans la Déclaration des droits de l'homme de 1795 : « La liberté consiste à pouvoir faire ce qui ne nuit pas aux droits d'autrui ».

Le mot Égalité signifie que la loi est la même pour tous. La Fraternité est définie dans la Déclaration des droits et devoirs du citoyen : « Ne faites pas à autrui ce que vous ne voudriez pas qu'on vous fit ; faites constamment aux autres le bien que vous voudriez en recevoir ».

La devise est inscrite sur le fronton des édifices publics et on la trouve aussi sur des objets de grande diffusion comme les pièces de monnaie ou les timbres.



ANNEXES

ANNEXE 01

ANNEXE 02

ANNEXE 03

ANNEXE 01

groupe 11

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yemayer- Noël- le vin- Bagnette- croix- Bunnous- Aid El-Fir- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar- Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.

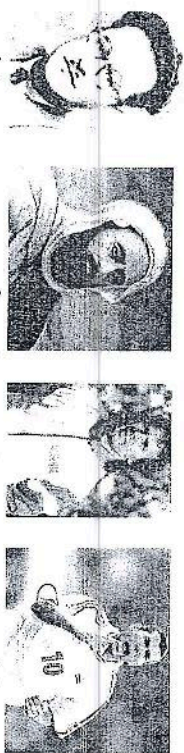
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>Couscous- le vin- Bagnette- croix- Bunnous- Aid El-Fir- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar- Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.</p>	<p>Yemayer- Noël- le vin- Bagnette- croix- Bunnous- Aid El-Fir- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar- Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.</p>

Activité 2. A) - à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Feraoun- Kateb Yacine- Rabah Madjer.



Napoléon Bonaparte
Victor Hugo
Mouloud Feraoun
Zinedine Zidane
Emir Abdelkader



Khaled Boudjane
Emir Abdelkader
Kateb Yacine
Rabah Madjer
Zinedine Zidane

	capitale	couleur du drapeau	monnaie	monument
Algérie	Alger	rouge-blanc-vert	dinar	mosquée
France	Paris	rouge-blanc-bleu	Euro	tour Eiffel

groupe 12

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yemayer- Noël- le vin- Bagnette- croix- Bunnous- Aid El-Fir- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achour Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.

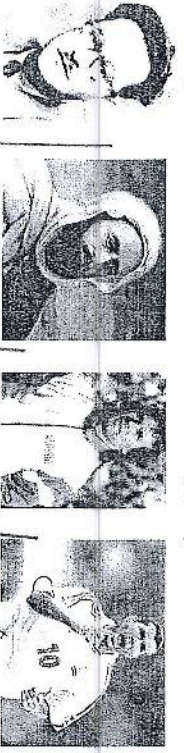
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>Couscous- le vin- Bagnette- croix- Bunnous- Aid El-Fir- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achour Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.</p>	<p>Yemayer- Noël- le vin- Bagnette- croix- Bunnous- Aid El-Fir- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achour Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.</p>

Activité 2. A) - à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Feraoun- Kateb Yacine- Rabah Madjer.



Napoléon Bonaparte
Victor Hugo
Mouloud Feraoun
Zinedine Zidane
Emir Abdelkader



Khaled Boudjane
Emir Abdelkader
Kateb Yacine
Rabah Madjer
Zinedine Zidane

	capitale	couleur du drapeau	monnaie	monument
Algérie	Alger	rouge-blanc-vert	dinar	mosquée
France	Paris	rouge-blanc-bleu	Euro	tour Eiffel

groupe 9

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yennayer- Noël- le vin- Baguette- croix- Burnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar- Djelbab- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>Couscous</p> <p>Yennayer</p> <p>Noël</p> <p>le vin</p> <p>Baguette</p> <p>croix</p> <p>Burnous</p> <p>Aid El-Fitr</p> <p>Galette</p> <p>Etoile</p> <p>Crêpe</p> <p>Bêret</p> <p>Achoura</p> <p>Dinar</p> <p>Djelbab</p> <p>Mosquée</p> <p>Prêtre</p> <p>église</p> <p>Franc</p>	<p>le vin</p> <p>Baguette</p> <p>croix</p> <p>Galette</p> <p>Etoile</p> <p>Crêpe</p> <p>Bêret</p> <p>Achoura</p> <p>Dinar</p> <p>Djelbab</p> <p>Mosquée</p> <p>Prêtre</p> <p>église</p> <p>Franc</p>

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Fernand- Kateb Yacine- Rabah Madjid.



Victor Hugo
Napoléon Bonaparte
Zinedine Zidane
Voltaire
Emir Abdelkader



Kateb Yacine
Rabah Madjid
Mouloud Fernand
Emir Abdelkader
Zinedine Zidane

	capitale	couleur du drapeau	monnaie	monument
Algérie	Algiers	vert-rouge-blanc	Dinar	Qasr Djelid
France	Paris	bleu-blanc-rouge	Franc	Tour Eiffel

groupe 10

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yennayer- Noël- le vin- Baguette- croix- Burnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar- Djelbab- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

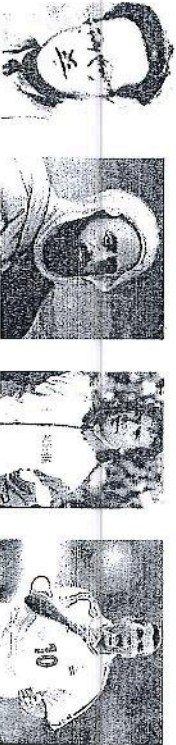
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>Couscous</p> <p>Yennayer</p> <p>Noël</p> <p>le vin</p> <p>Baguette</p> <p>croix</p> <p>Burnous</p> <p>Aid El-Fitr</p> <p>Galette</p> <p>Etoile</p> <p>Crêpe</p> <p>Bêret</p> <p>Achoura</p> <p>Dinar</p> <p>Djelbab</p> <p>Mosquée</p> <p>Prêtre</p> <p>église</p> <p>Franc</p>	<p>le vin</p> <p>Baguette</p> <p>croix</p> <p>Galette</p> <p>Etoile</p> <p>Crêpe</p> <p>Bêret</p> <p>Achoura</p> <p>Dinar</p> <p>Djelbab</p> <p>Mosquée</p> <p>Prêtre</p> <p>église</p> <p>Franc</p>

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages s

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Fernand- Kateb Yacine- Rabah Madjid.



Victor Hugo
Napoléon Bonaparte
Zinedine Zidane
Voltaire
Emir Abdelkader



Kateb Yacine
Rabah Madjid
Mouloud Fernand
Emir Abdelkader
Zinedine Zidane

	capitale	couleur du drapeau	monnaie	m
Algérie	Algiers	vert-rouge-blanc	dinar	Qasr
France	Paris	bleu-blanc-rouge	Franc	

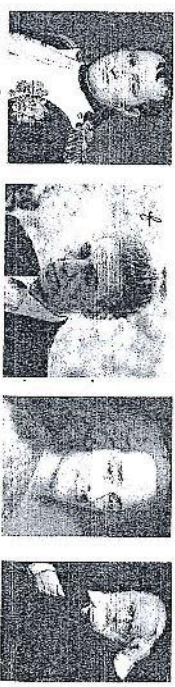
groupe 1

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yamyaïyer- Nôf²
 le vin- Baguette- croix- Burnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar-
 Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.

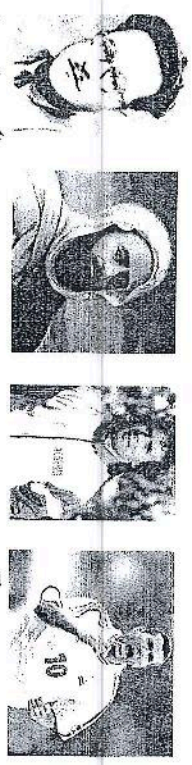
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
Couscous Baguette Croix Burnous Aid El-Fitr Galette Etoile Crêpe Bêret Achoura Dinar Djellaba Mosquée Prêtre église France	Yamyaïyer Nôf le vin Baguette Croix Burnous Aid El-Fitr Galette Etoile Crêpe Bêret Achoura Dinar Djellaba Mosquée Prêtre église France

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud
 Feroun- Kateb Yacine- Rabah Madjer.



Victor Hugo
 Napoléon Bonaparte
 Zinedine Zidane
 Voltaire
 Emir Abdelkader



Kateb Yacine
 Feroun
 Mouloud
 Rabah Madjer

France	Nou	Algerie	capitale	coeur de drapeau	mensuel	mensuel
France	Nou	Algerie	capitale	coeur de drapeau	mensuel	mensuel
France	Nou	Algerie	capitale	coeur de drapeau	mensuel	mensuel

groupe 2

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yam
 le vin- Baguette- croix- Burnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Ach
 Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- France.

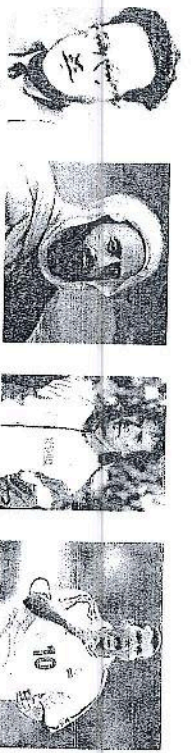
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
Couscous Baguette Croix Burnous Aid El-Fitr Galette Etoile Crêpe Bêret Ach Djellaba Mosquée Prêtre église France	Yam le vin Baguette Croix Burnous Aid El-Fitr Galette Etoile Crêpe Bêret Ach Djellaba Mosquée Prêtre église France

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader-
 Feroun- Kateb Yacine- Rabah Madjer.



Victor Hugo
 Napoléon Bonaparte
 Zinedine Zidane
 Voltaire
 Emir Abdelkader



Kateb Yacine
 Feroun
 Mouloud
 Rabah Madjer

France	Nou	Algerie	capitale	coeur de drapeau	mensuel	mensuel
France	Nou	Algerie	capitale	coeur de drapeau	mensuel	mensuel
France	Nou	Algerie	capitale	coeur de drapeau	mensuel	mensuel

groupe 5

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yemayer- Noël- le vin- Baguette- croix- Burnous- Aïd El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bétel- Achoura- Dinar- Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

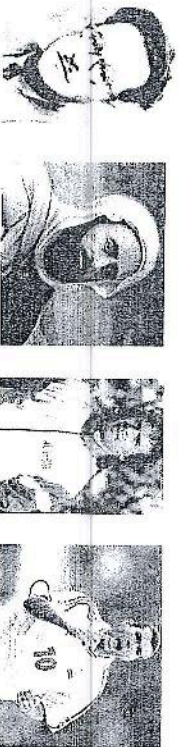
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
Couscous - Yemayer - Baguette - Noël - le vin - Baguette - croix - Burnous - Aïd El-Fitr - Galette - Etoile - Crêpe - Bétel - Achoura - Dinar - Djellaba - Mosquée - Prêtre - église - Franc.	Noël - le vin - Gallette - crêpe - Bétel - Mosquée - église - Franc.

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo - Napoléon Bonaparte - Zinedine Zidane - Voltaire - Emir Abdelkader - Mouloud Feraoun - Kateb Yacine - Rabah Madjer.



.....



Ab. Amir Abdel ab. Kaminia yachouan
A. El A. d. n. e

	capitale	couleur de drapeau	monnaie	musée
Algérie	alger	rouge-blanc-vert	dinar	musée national
France	paris	bleu-blanc-rouge	euro	musée

groupe 6

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yemayer- Noël- le vin- Baguette- croix- Burnous- Aïd El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bétel- Achou Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
Couscous - Yemayer - Baguette - Noël - le vin - Baguette - croix - Burnous - Aïd El-Fitr - Galette - Etoile - Crêpe - Bétel - Achou - Dinar - Djellaba - Mosquée - Prêtre - église - Franc.	Noël - le vin - Gallette - crêpe - Bétel - Mosquée - église - Franc.

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo - Napoléon Bonaparte - Zinedine Zidane - Voltaire - Emir Abdelkader - Mouloud Feraoun - Kateb Yacine - Rabah Madjer.



.....



Ab. Amir Abdel ab. Kaminia yachouan
A. El A. d. n. e

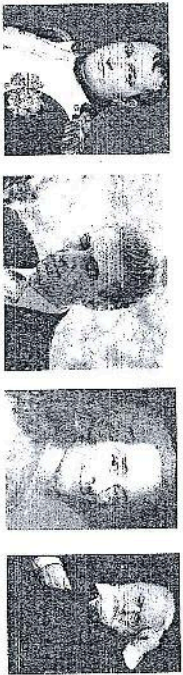
	capitale	couleur de drapeau	monnaie	musée
Algérie	alger	rouge-blanc-vert	dinar	musée national
France	paris	bleu-blanc-rouge	euro	musée

groupe 3


Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yemayer- Noéi- le vin- Baguette- croix- Burnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>Couscous, yemayer, noéi, le vin, baguette, croix, burnous, aid el-fitr, galette, étoile, crêpe, bêret, achoura, djellaba, mosquée, prêtre, église, franc.</p>	<p>Yemayer, noéi, le vin, baguette, croix, burnous, aid el-fitr, galette, étoile, crêpe, bêret, achoura, djellaba, mosquée, prêtre, église, franc.</p>

Activité 2. A) - à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants : Victor Hngo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Fergoun- Karéb Yacine- Rabah Madjer.



Victor Hugo, Napoléon Bonaparte, Zinedine Zidane, Voltaire, Emir Abdelkader, Mouloud Fergoun, Karéb Yacine, Rabah Madjer.







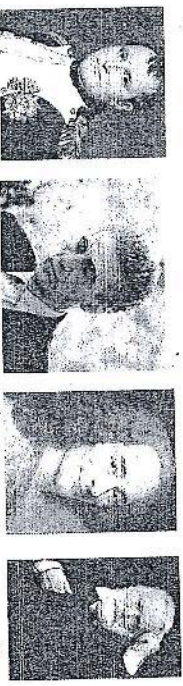
	capitale	monnaie	monnaie
Algérie	Algérie	dinars	dinars
France	Paris	euro	euro

groupe 4

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yemay- le vin- Baguette- croix- Burnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achour- Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>Couscous, yemay, le vin, baguette, croix, burnous, aid el-fitr, galette, étoile, crêpe, bêret, achour, djellaba, mosquée, prêtre, église, franc.</p>	<p>Yemay, le vin, baguette, croix, burnous, aid el-fitr, galette, étoile, crêpe, bêret, achour, djellaba, mosquée, prêtre, église, franc.</p>

Activité 2. A) - à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants : Victor Hngo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Fergoun- Karéb Yacine- Rabah Madjer.



Victor Hugo, Napoléon Bonaparte, Zinedine Zidane, Voltaire, Emir Abdelkader, Mouloud Fergoun, Karéb Yacine, Rabah Madjer.





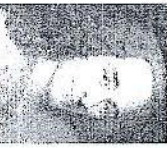
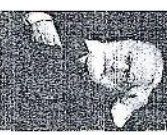
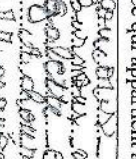
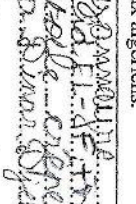
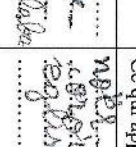





	capitale	monnaie	monnaie
Algérie	Algérie	dinars	dinars
France	Paris	euro	euro

groupe 1

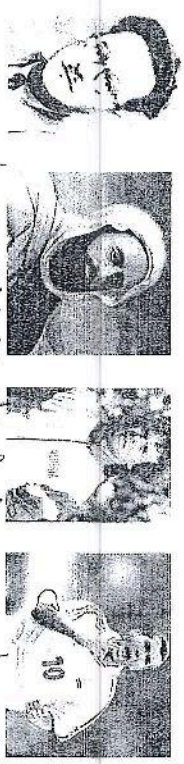
Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yennayer- Ngél- le vin- Baguette- croix- Bunnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar- Djellaba- Mosquée- Prêre- église- Franc.

Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>     </p>	<p>     </p>

Activité 2. A) - à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Moutoud Feraoun- Kateb Yacine- Rabah Maifjer.

 Napoléon Bonaparte
 Zinedine Zidane
 Voltaire
 Emir Abdelkader




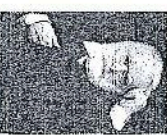
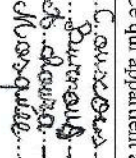
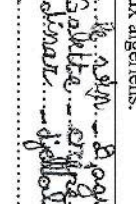
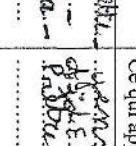
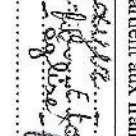


Yacine... Feraoun... Zidane... Moutoud

	capitale	culinaire	monnaie	musique
Algérie	Alger	couscous	Dinar	Yennayer
France	Paris	baguette	Euro	Noël



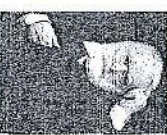
groupe 2

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yennayer- Ngél- le vin- Baguette- croix- Bunnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achour- Djellaba- Mosquée- Prêre- église- Franc.

Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
<p>     </p>	<p>     </p>

Activité 2. A) - à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Moutoud Feraoun- Kateb Yacine- Rabah Maifjer.

 Napoléon Bonaparte
 Zinedine Zidane
 Voltaire
 Emir Abdelkader



Yacine... Feraoun... Zidane... Moutoud

	capitale	culinaire	monnaie	musique
Algérie	Alger	couscous	Dinar	Yennayer
France	Paris	baguette	Euro	Noël

groupe 13

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yennayer- Noël- le vin- Baguette- croix- Bunnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achoura- Dinar- Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

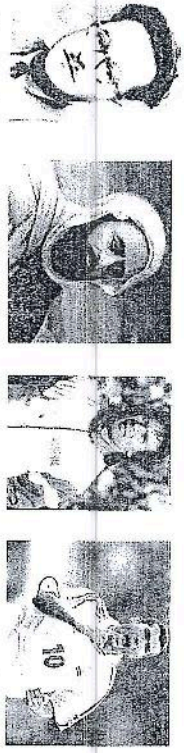
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
couscous	yennayer
noël	le vin
baguette	croix
bunnous	aid el-fitr
galette	étoile
crêpe	bêret
achoura	dinar
djellaba	mosquée
prêtre	église
franc	

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Mouloud Feraoun- Kateb Yacine- Rabah Madjer.



Napoléon Bonaparte
Mouloud Feraoun
Rabah Madjer
Voltaire
Emir Abdelkader



Kateb Yacine
Voltaire
Zinedine Zidane

	capitale	couleurs du drapeau	monnaie	monument
Algérie	alger	vert-rouge-blanc	algerie	Mc A Krim
France	paris	bleu-blanc-rouge	franc	Berge

groupe 14

Activité 1. Ecris les mots suivants dans la colonne qui convient : Couscous- Yennayer- Noël- le vin- Baguette- croix- Bunnous- Aid El-Fitr- Galette- Etoile- Crêpe- Bêret- Achour Djellaba- Mosquée- Prêtre- église- Franc.

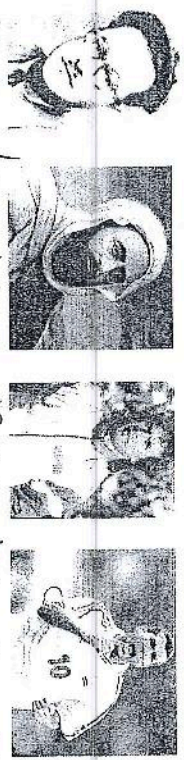
Ce qui appartient aux algériens.	Ce qui appartient aux français.
couscous	yennayer
noël	le vin
baguette	croix
bunnous	aid el-fitr
galette	étoile
crêpe	bêret
achour	dinar
djellaba	mosquée
prêtre	église
franc	

Activité 2. A) à l'aide des images et des noms, trouve les noms des personnages suivants :

Victor Hugo- Napoléon Bonaparte- Zinedine Zidane- Voltaire- Emir Abdelkader- Feraoun- Kateb Yacine- Rabah Madjer.



Napoléon Bonaparte
Mouloud Feraoun
Rabah Madjer
Voltaire
Emir Abdelkader



Kateb Yacine
Voltaire
Zinedine Zidane

	capitale	couleurs du drapeau	monnaie	monument
Algérie	Algerie	vert-blanc-rouge	Dinar	Mc A Krim
France	Paris	bleu-blanc-rouge	franc	Berge

ANNEXE 02

groupe 3

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



une mosquée ✓

8/3

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-t.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée.

L'imam...
Le prêtre ✓

- Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique.

C). Reais la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 10

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



une mosquée ✓

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-t.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée.

L'imam...
Le prêtre ✓

- Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique.

C). Reais la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 7

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



une mosquée ✓

5/9

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :



m-a-i-m



r-p-e-r-e-t

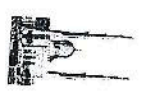
- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
- Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre ✓
C) Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aid al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 8

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



une mosquée ✓

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, de ses définitions :



m-a-i-m



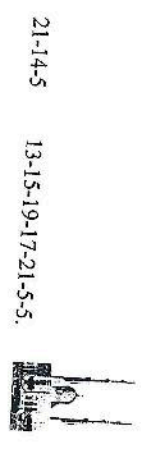
r-p-e-r-e-t

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
- Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre ✓
C) Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aid al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 5

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.



21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.
une mosquée ✓

4/6



21-14-5 5-7-12-9-19-5.
une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-l.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le Prêtre ✓
- C) Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La Toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 6

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.



21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.
une mosquée ✓



21-14-5 5-7-12-9-19-5.
une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-l.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le Prêtre ✓
- C) Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La Toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 3

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



MAR. MARSA MARSEILLE ✓

9/9

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



MAR. Église. ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-t.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'IMAM ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le PASTEUR ✓
- C). Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 4

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



MAR. mosquée ✓

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



MAR. Église. ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-t.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'IMAM ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le PASTEUR ✓
- C). Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

8-1-1-1-1

0-1-1-1

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



UNE MOSQUEE ✓

6/9

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



UNE MOSQUEE ✓

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



UNE EGLISE ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-l.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓

- Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre ✓

C) Revis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël. Le 1^{er} novembre. ✓

- La toussaint. La fin du moi d'avril. ✗

- La fête de pâque. Le 25 décembre. ✗

- Aid al-Adha. Le 12 Rabi al awal. ✓

- Mouloud. Le 10 dhu al-hijja. ✗



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-l.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓

- Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre ✓

C) Revis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël. Le 1^{er} novembre. ✓

- La toussaint. La fin du moi d'avril. ✓


- La fête de pâque. Le 25 décembre. ✓


- Aid al-Adha. Le 12 Rabi al awal. ✓

- Mouloud. Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 13

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.  une mosquée ✓

21-14-5 5-7-12-9-19-5.  une église ✓

9/9

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :

 m-a-i-m.  prêtre


imam *p-p-e-r-e-t*


- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre ✓
- C). Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 14

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.  une mosquée ✓

21-14-5 5-7-12-9-19-5.  une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, de ses définitions :

 m-a-i-m.  prêtre

imam *p-p-e-r-e-t*

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre ✓
- C). Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 11

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et à l'aide du dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



une mosquée ✓

9/10

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux, à l'aide de ses définitions :



m-a-i-m.



r-p-e-r-e-t.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre. ✓
- C). Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La Toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓

groupe 12

Activité 1. A) Remplacer les chiffres par les lettres de l'alphabet et dictionnaire, trouver les lettres qui manquent, pour découvrir deux lieux de prière.

21-14-5 13-15-19-17-21-5-5.



une mosquée ✓

21-14-5 5-7-12-9-19-5.



une église ✓

B) Mets en ordre les lettres suivantes pour découvrir les noms de l'homme religieux de ses définitions :



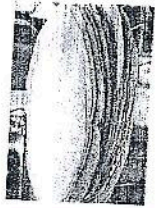
m-a-i-m.



r-p-e-r-e-t.

- Chef religieux musulman, qui dirige la prière dans une mosquée. L'imam ✓
 - Un homme qui dirige les cérémonies religieuses dans la religion catholique. Le prêtre. ✓
- C). Relis la fête avec la date qui convient :

- La fête de Noël → Le 1^{er} novembre. ✓
- La Toussaint → La fin du moi d'avril. ✓
- La fête de pâque → Le 25 décembre. ✓
- Aïd al-Adha → Le 12 Rabi al awal. ✓
- Mouloud → Le 10 dhu al-hijja. ✓



on premier avec quoi on écrit au tableau.

on second est le contraire de beaucoup.

on tout se déguste dans une crêperie.

Relis par une flèche l'image à sa définition :

- Des *babouches* x

8/3



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël, un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas

le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année.

Bûche de Noël.

- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël, un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année.

Bûche de Noël.



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :

- Des *babouches*

8/3



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël, un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année.

Bûche de Noël.

l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



babouches | *babouches* | *babouches* | *babouches* | *babouches*

C) - à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



babouches | *babouches* | *babouches* | *babouches* | *babouches*



on premier avec quoi on écrit au tableau.

on second est le contraire de beaucoup.

on tout se déguste dans une crêperie.

Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël,

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie



- Plat traditionnel du repas,

ur le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

fêtes de la fin d'année.

- à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



Harira... Couscous... Moutaballa... Merguez... Harira...



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël,

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie



- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

aux fêtes de la fin d'année.

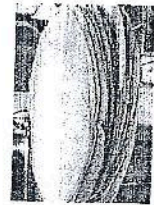
C) - à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



M. chawla / Merguez / Moutaballa / Couscous / Harira

7/9

7/8



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

- Des ~~crêpes~~ crêpes

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

- Des ~~crêpes~~ crêpes

Reilis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël.

un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année.

La dinde aux marrons.

Le sapin de Noël.

Bûche de Noël.

à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



ba... ~~chabchaba~~ ~~maafouf~~ ~~guspeu~~...
slapekchouqa maafouf guspeu...
trida



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

- Des ~~crêpes~~ crêpes

B). Reilis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël.

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année.

La dinde aux marrons.

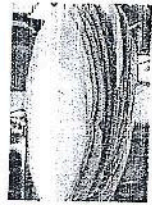
Le sapin de Noël.

Bûche de Noël.

C) - à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



ba... ~~chabchaba~~ ~~maafouf~~ ~~guspeu~~...
slapekchouqa maafouf guspeu...
trida



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

- Des *SA... Repas*

7/8

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël,

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



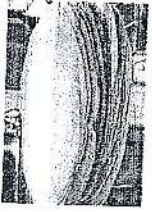
Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

aux fêtes de la fin d'année.

C) - à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



Le choukra ... Le chabichouba ... Le sous-sous ... Le mafouf ... Le richa



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

- Des *SA... Repas*

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël,

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

aux fêtes de la fin d'année.

C) - à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



Le choukra ... Le chabichouba ... Le sous-sous ... Le mafouf ... Le richa



Le premier avec quoi on écrit au tableau.

Le second est le contraire de beaucoup.

On tout se déguste dans une crêperie.

Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël,

un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

aux fêtes de la fin d'année.

La dinde aux marrons.

Le sapin de Noël.

Bûche de Noël.

À l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



carap... dal... doudou... ceyras... tadjina... mchta



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguste dans une crêperie.

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël,

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

aux fêtes de la fin d'année.

La dinde aux marrons.

Le sapin de Noël.

Bûche de Noël.

À l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



carap... dal... doudou... ceyras... tadjina... mchta



on premier avec quoi on écrit au tableau.

on second est le contraire de beaucoup.

on tout se déguise dans une crêperie.

Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël.

un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- La dinde aux marrons.

Plat traditionnel du repas



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

aux fêtes de la fin d'année.

à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



Handwritten notes in Arabic script: "mawabli... shaqha... saoussous... medfou... taida..."



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup.

Mon tout se déguise dans une crêperie.

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :



- Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël.

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



- Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement

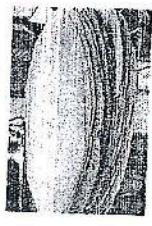
aux fêtes de la fin d'année.

C) - à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



Handwritten notes in Arabic script: "mawabli... shaqha... saoussous... medfou... taida..."

7/10



Mon premier avec quoi on écrit au tableau.

Mon second est le contraire de beaucoup. - Des crêpes ✓

Mon tout se déguste dans une crêperie.

B). Relis par une flèche l'image à sa définition :



Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël, ✓

est un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année. ✓

Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël, ✓

un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



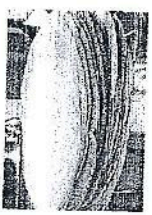
- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année. ✓

8/10



on premier avec quoi on écrit au tableau.

on second est le contraire de beaucoup. - Des crêpes ✓

on tout se déguste dans une crêperie.

. Relis par une flèche l'image à sa définition :



Est une tradition, associée aux cadeaux de Noël, ✓

un arbre, elle est le symbole de renouveau de la vie.



- Plat traditionnel du repas,

pour le réveillon de Noël en France.



Pâtisserie en forme de bûche, servie traditionnellement aux fêtes de la fin d'année. ✓

C) - à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



la choukba... Le chabchouba / de couscous / de couscous / netchta... du sucre (marbouffe)

à l'aide de photos suivantes, trouve les noms des plats traditionnels algériens:



zbo... | ch. chabchouba / cou. coukane / m. bouffe / netchta... / m. m...

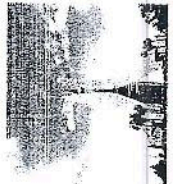
INS DE VILLES OU SE TROUVENT CES DEUX STATUES.



P. i. s.

tour Eiffel

Q U A N T I F I C A T I O N S

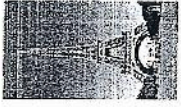


P. i. s.

macaron chahid

A C C I D E N T S

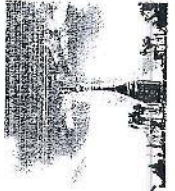
STATUES OU VILLES OU SE TROUVENT CES DEUX STATUES.



P. i. s.

tour Eiffel

T O U R E M F E L



P. i. s.

A l g e r A b g e r

M A M C R A N I D

complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
nce	ma sonne	bleu, blanc	Dir. / franc

- nommez les cartes géographiques suivantes:



le de l' algérie.....



Carte de la France.....

B) complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
France	la marseillaise	bleu-blanc-rouge	franc

C) - nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l' algérie



Carte de la France.....



Paris.

paris

O U R E L F F E L



A. S. G. A.

A K M E A A I D

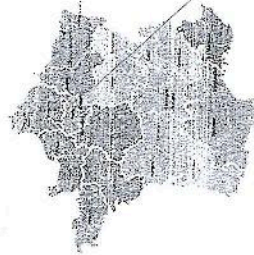
complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
ce	Mariellaise	Bleu-rouge blanche	Franc

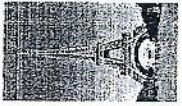
nommez les cartes géographiques suivantes:



de l'Algérie



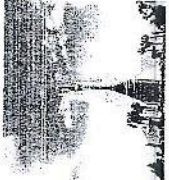
de la France



Paris.

paris

T O U R E I F F E L



A. S. G. A.

Algérie

M A K A M A A A H I D

B) complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
France	La Marseillaise	Bleu-rouge blanche	Franc

C) - nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l'Algérie



Carte de la France



Paris.

T O U R E I F F E L



Algérie algier

M A K A M C H A H I D

B) complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
France	Marseillaise	Bleu - Blanc - Rouge	Franc

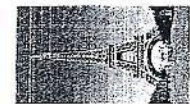
C) - nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l'Algérie



Carte de la France



Algérie

O U R E I F F E L



Algérie algier

A K A M C H A H I D

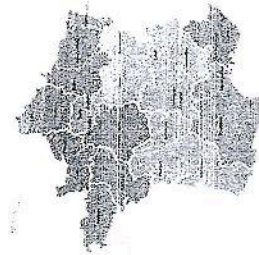
complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
Algérie	Marseillaise	Bleu - Blanc - Rouge	Franc

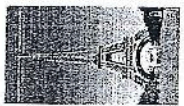
- nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l'Algérie



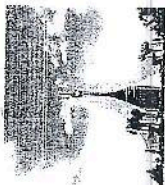
Carte de la France



Paris

France

O U V E I F F E L



Alger

Algérie

A K M C K A K I d

complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
France	Marseillaise	Bleu-rouge	Franc

nommez les cartes géographiques suivantes:



de l'Algérie



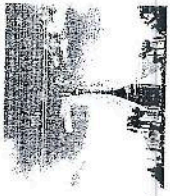
Carte de la France



Paris

France

T O U R E I F F E L



Alger

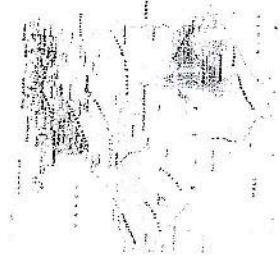
Algérie

M A K A M C H A H I D

complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
France	Marseillaise	Bleu-rouge	Franc

nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l'Algérie



Carte de la France

7/9

LES VILLES OU SE TROUVENT CES DEUX STATUES.



Paris

PARIS

O U R E I F F E L



Alger

ALGER

M A K a M C H A H I D

complétez le tableau suivant :

L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
La marseillaise	bleu-blanc-rouge	franc

nommez les cartes géographiques suivantes:



de l'Algérie



Carte de la France

LES VILLES OU SE TROUVENT CES DEUX STATUES.



Paris

PARIS

T O U R E I F F E L



Alger

ALGER

M A K a M C H A H I D

complétez le tableau suivant :

L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
Marseillaise	bleu-blanc-rouge	franc

nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l'Algérie



Carte de la France

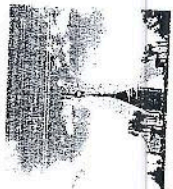
quelles villes ou se trouvent ces deux statues.



Paris

Alger

O U R E I F F E L



Alger

algerie

A K A M E H A H I D

complétez le tableau suivant :

L'hymne notionnel	Couleur du drapeau	monnaie
La marocaine L'Algerie	rouge vert blanc	Franc

nommez les cartes géographiques suivantes:



l'Algerie



Carte de la France

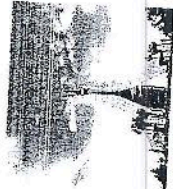
quelles villes ou se trouvent ces deux statues.



Paris

Touffes

T O U F F E L



Alger

Algerie

M A K A M C H A H I D

complétez le tableau suivant :

L'hymne notionnel	Couleur du drapeau	monnaie
La marocaine L'Algerie	rouge vert blanc	Franc

nommez les cartes géographiques suivantes:

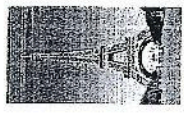


Carte de l'Algerie



Carte de la France

ins de villes où se trouvent ces deux statues.



Paris

O U R E I F F E L



alger

A K A M C h A h I D

complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
ice	La maraillaise	Bleu, blanc, rouge	Franc

nommez les cartes géographiques suivantes:

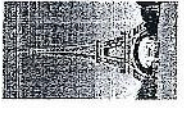


de l'Algérie



Carte de la France

ins de villes où se trouvent ces deux statues.



Paris

T O U R E I F F E L



Alger

M A K a M c h A H I d

B) complétez le tableau suivant :

	L'hymne notionnel	Couleur drapeau	du monnaie
France	La maraillaise	Bleu, blanc, rouge	Franc

C) - nommez les cartes géographiques suivantes:



Carte de l'Algérie



Carte de la France

ANNEXE 03

Evaluation du groupe n° 1

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un croissant une croix une baguette une galette

شلال صليب بقطنة جلاطة

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette.

faux

- Les français portent du burnous et de la djellaba.

faux

- La devise est la liberté, égalité et fraternité.

faux

- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie.

faux

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française :

شربة المصيلة

Les couleurs du drapeau algérien :

أخضر، أبيض، أحمر، أصفر، أزرق

Le 14 juillet :

فête nationale

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants- jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange de la

baguette avec du fromage ou de la confiture. Je mange aussi des croissants

je bois du jus d'orange.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est un pays magnifique. Le plus intéressant de...

Paris, musée de Louvre, chats, etc. Les symboles de la République

Evaluation du groupe n° 2

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un croissant une croix une baguette une galette

شلال صليب بقطنة جلاطة

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette.

faux

- Les français portent du burnous et de la djellaba.

faux

- La devise est la liberté, égalité et fraternité.

faux

- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie.

faux

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française :

شربة المصيلة

Les couleurs du drapeau algérien :

أخضر، أبيض، أحمر، أصفر، أزرق

Le 14 juillet :

فête nationale

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants- jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange

baguette avec du fromage ou de la confiture. Je mange aussi des croissants

je bois du jus d'orange.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est un pays magnifique. Le plus intéressant de...

Paris, musée de Louvre, chats, etc. Les symboles de la République

Evaluation du groupe n° 7

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

جلبو صليحة جيس علبو

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette. *صحيح*

- Les français portent du burnous et de la djellaba. *فوض*

- La devise est la liberté, égalité et fraternité. *صحيح*

- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie. *فوض*

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française : *baguette*

Les couleurs du drapeau algérien : *rouge, vert, blanc*

Le 14 juillet : *journée nationale*

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants-jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange de la baguette avec du fromage ou de la confiture. Je mange aussi des croissants et je bois du jus d'orange.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France a des paysages de tout les côtés. Les plus importants sont les Alpes, les Pyrénées, le Massif Central, la Bretagne, la Normandie et la Corse.

Evaluation du groupe n° 8

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

جلبو صليحة جيس علبو

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette. *صحيح*

- Les français portent du burnous et de la djellaba. *فوض*

- La devise est la liberté, égalité et fraternité. *صحيح*

- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie. *فوض*

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française : *croissant, pain de sucre*

Les couleurs du drapeau algérien : *rouge, vert, blanc*

Le 14 juillet : *journée nationale*

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants-jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange de la baguette avec du fromage ou de la confiture. Je mange aussi des croissants et je bois du jus d'orange.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est un pays de tout les côtés. Les plus importants sont les Alpes, les Pyrénées, le Massif Central, la Bretagne, la Normandie et la Corse.

Evaluation du groupe n° 5.....

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

جلبو صليبي بقطنة عجة

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette. *vrai*
- Les français portent du burnous et de la djellaba. *faux*
- La devise est la liberté, égalité et fraternité. *vrai*
- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie. *faux*

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française : *des crêpes*

Les couleurs du drapeau algérien : *bleu-vert-rouge*

Le 14 juillet : *la fête nationale*

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants-jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en *France* au petit déjeuner, je mange de la *baguette* avec du *jus d'orange* de la *confiture*. Je mange aussi des *croissants* et je bois du *jus d'orange*.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

En France tout le monde porte un béret et une baguette. La devise est la liberté, égalité et fraternité.

Evaluation du groupe n° 6.....

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

جلبو صليبي بقطنة عجة

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette. *vrai*
- Les français portent du burnous et de la djellaba. *faux*
- La devise est la liberté, égalité et fraternité. *vrai*
- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie. *faux*

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française : *Bûche de Noël*

Les couleurs du drapeau algérien : *bleu-vert-rouge*

Le 14 juillet : *fête nationale*

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants-jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en *France* au petit déjeuner, je mange de la *baguette* avec du *jus d'orange* de la *confiture*. Je mange aussi des *croissants* et je bois du *jus d'orange*.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est un pays magnifique, ses capitales en France) Elle a des monuments très importants.

Evaluation du groupe n° : ...3.

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

جوليا سولها جيز عجبك

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette.

- Les français portent du burnous et de la djellaba.

- La devise est la liberté, égalité et fraternité.

- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie.

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française :

Les couleurs du drapeau algérien :

Le 14 juillet :

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants- jus d'orange- confiture- fromage

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange de la croquette avec du fromage de la Langue. Je mange aussi des sandwichs et je bois du jus d'orange.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est libre ou ouvert. L'Europe, c'est un pays européen, se parle le français. C'est un pays...

Evaluation du groupe n° : ...4.

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

جوليا سولها جيز عجبك

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette.

- Les français portent du burnous et de la djellaba.

- La devise est la liberté, égalité et fraternité.

- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie.

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française :

Les couleurs du drapeau algérien :

Le 14 juillet :

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants- jus d'orange- confiture- fromage

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange de la croquette avec du fromage de la Langue. Je mange aussi des sandwichs et je bois du jus d'orange.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est un pays européen. La capitale est Paris. Les couleurs de son drapeau sont le bleu, le blanc et le rouge.

Evaluation du groupe n° 13

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

شوكولاتة ... صليب ... خبز ... عجة

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette. *faux*
- Les français portent du burnous et de la djellaba. *faux*
- La devise est la liberté, égalité et fraternité. *vrai*
- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie. *faux*

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française : *bonbon, gâteau*

Les couleurs du drapeau algérien : *bleu, vert, rouge*

Le 14 juillet : *Fête nationale de France*

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants- jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange de la baguette avec du confiture et de la *confiture*. Je mange aussi des *croissants* et je bois du *jus d'orange*.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est située en Europe de l'ouest. Elle a pour capitale Paris et pour langue officielle le français. Et sur son territoire...

Evaluation du groupe n° 12

Activité 1 : Traduis les mots suivants en arabe :

Un crissant une croix une baguette une galette

شوكولاتة ... صليب ... خبز ... عجة

Activité 2 : répond par vrai ou faux :

- En France, tout le monde porte un béret et une baguette. *faux*
- Les français portent du burnous et de la djellaba. *faux*
- La devise est la liberté, égalité et fraternité. *vrai*
- La marseillaise, le coq et la Marianne sont les symboles de l'Algérie. *faux*

Activité 3 : cite les mots qui manquent :

Une pâtisserie française : *Bûche de Noël*

Les couleurs du drapeau algérien : *bleu, vert, rouge*

Le 14 juillet : *Fête nationale*

Activité 4 : complète par le mot qui convient :

France- baguette- croissants- jus d'orange- confiture- fromage.

Salut, je m'appelle Julien. J'habite en France. Au petit déjeuner, je mange de la baguette avec du *confiture* et de la *confiture*. Je mange aussi des *croissants* et je bois du *jus d'orange*.

Activité 5 : parle de la France dans deux ou trois phrases :

La France est en Europe de l'ouest. Elle a pour capitale Paris et pour langue officielle le français. Et sur son territoire...

RESUME

L'activité ludique, cet outil attractif favoriserait l'appropriation de la langue et notamment l'enrichissement du vocabulaire où la didactique du FLE s'intéresse de préparer l'apprenant à des interactions multiples et à prendre conscience de l'existence d'autres cultures, d'autres peuples et d'autres groupes sociaux. En effet, le jeu est une activité naturelle de l'enfant et un outil pédagogique efficace pour l'enseignement de français au primaire. Il facilite la compréhension, l'enrichissement et la mémorisation de certains vocabulaires de l'interculturel afin d'installer chez l'apprenant une compétence (inter)culturelle. L'apprentissage ludique consiste à lier la langue et la culture dans un même apprentissage pour faciliter l'accès aux sens des mots et offrir un climat propice pour acquérir et développer une compétence interculturelle. Donc, l'activité ludique pourrait être un vecteur à l'interculturel qui permet la découverte d'autres cultures.

Mots clés : didactique de FLE- les activités ludiques- compétence culturelle- vocabulaire- liaison langue/culture- compétence interculturelle.

ملخص

النشاط الترفيهي (اللعب) هذه الأداة الجذابة من شأنها تسهيل اكتساب اللغة وخاصة اثناء المفردات حيث تسعى تعليمية الفرنسية الى اعداد المتعلم للتفاعلات المتعددة والوعي بوجود ثقافات أخرى وشعوب وجماعات اجتماعية أخرى. في الواقع يعد اللعب نشاط طبيعي للطفل وأداة تعليمية فعالة لتدريس اللغة الفرنسية في المرحلة الابتدائية حيث يسهل فهم، اثناء وحفظ بعض المفردات اللغوية الخاصة بالثقافة وذلك لتزويد المتعلم بالكفاءة بين الثقافات. يمكن التعليم باللعب من ربط اللغة بالثقافة في تعليم واحد لتسهيل الوصول الى معاني الكلمات وتوفير مناخ مناسب لاكتساب وتطوير الكفاءة بين الثقافات وعليه النشاط الترفيهي (اللعب) يمكن أن يكون النشاط الذي يسمح باكتشاف الثقافات الأخرى .

الكلمات الافتتاحية: تعليمية الفرنسية – المفردات – الأنشطة الترفيهية (اللعب)-كفاءة ثقافية – الربط بين اللغة والثقافة

