

<

Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et des Langues étrangères
Filière de Français



MÉMOIRE DE MASTER

Option : Didactique des langues étrangères et cultures

Présenté et soutenu par :

TEMMIM LAMIA

Les activités ludiques pour le développement des compétences

orthographiques lexicales

Cas des apprenants de 4^{ème} AP

Primaire de SAAD MAKHELOUF - TOLGA

Jury :

Mr	CHALLOUAI KAMEL	MAA	Mohammed Khider Biskra	Rapporteur
MME	SAOULI SONIA	MAA	Mohammed Khider Biskra	Présidente
MME	GHARBI NABILA	MAA	Mohammed Khider Biskra	Examinatrice

Année universitaire : 2018 - 2019

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail tout d'abord,

À mes chers parents, symbole de tendresse, pour leur encouragement, leurs conseils et leurs sacrifices. Que DIEU me les garde

A mes frères et mes sœurs.

A tous les membres de ma famille

A tous mes ami(e)s

Ainsi que tous ceux qui auront l'occasion de lire ce travail.

Remerciements

Je tiens à adresser mes remerciements à Dieu qui m'a donné la santé et la volonté durant la réalisation de ce présent mémoire.

Puis je voudrais remercier mon encadreur monsieur CHALLOUAI KAMEL pour sa patience, sa disponibilité, et surtout ses précieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.

M. DJOUDI Mohamed, pour le fonds documentaires qu'il a mis à notre disposition, pour sa générosité, sa gentillesse, ainsi que pour son intérêt, son aide incessante qu'il nous a apporté.

A Madame YOUCEF Amira et à tous les élèves, qui ont accepté de m'accorder un peu de leur temps et de se prêter à mon expérimentation.

Je désire aussi remercier tous les enseignants du département de français, qui ont veillé à nous former.

Merci pour tout ce que vous m'avez donné et tout ce que vous m'avez appris.

Table des matières

Table des matières

Dédicace

Remerciements

Introduction générale.....6

PREMIER CHAPITRE : l'enseignement/apprentissage de l'orthographe

Introduction.....11

I. Les fondements linguistiques de l'orthographe.....11

I.1 l'orthographe : élément de définition.....11

I. 2-Les types d'orthographe du français.....12

I.2.1-L'orthographe lexicale.....12

I.2.2-L'orthographe grammaticale.....12

I.3. Le pluri système graphique français13

II. Les fondements de l'enseignement de l'orthographe français.....14

II.1 Les principes de base pour enseigner l'orthographe aujourd'hui.....14

II.2 L'acquisition de l'orthographe lexicale en FLE.....20

II.3 Typologie des erreurs.....21

II.4 L'orthographe en classe de FLE.....23

II.4.1-L'enseignement-apprentissage en 4^{ème} AP.....23

II.4.2 -Les difficultés de l'orthographe en classe de FLE.....24

II.5- L'apprentissage de l'orthographe et la dicté en classe de FLE..... 24

Conclusion.....26

DEUXIÈME CHAPITRE: Le développement des compétences

orthographiques lexicales par des jeux ludiques en classe de FLE

Introduction.....28

I. L'activité ludique : éléments conceptuels et didactiques.....28

II.L'apport du jeu à la pédagogie.....29

III. les types des jeux en pédagogie.....30

III.1- Le Jeu ludique30

III.2- Le Jeu éducative31

III.3- Le Jeu pédagogie.....31

IV. Le jeu en classe.....31

V. Le jeu dans l'apprentissage de l'orthographe lexical32

VI. Les jeux lexicaux.....33

Conclusion.....	38
TROISIÈME CHAPITRE : Présentation et Analyse des résultats	
Introduction.....	40
I. Présentation du dispositif méthodologique.....	40
I.1 Le terrain.....	40
I.2 L'échantillon	40
I.3 Nature de dispositif.....	40
I.4 l'observation de classe.....	42
II. Les objectifs de l'expérimentation.....	42
III. Le déroulement des activités.....	43
III.1 Le déroulement de première activité.....	43
III.1.1 Pré-test : dictée d'une phrase.....	43
III.1.2 Test : séance d'entraînement.....	45
III.1.3 Post-test : dicté d'une phrase.....	46
III.2 Le déroulement de deuxième activité.....	46
III.2.1 Pré-test : dicté d'une phrase.....	46
III.2.2 Test : séance d'entraînement.....	47
III.2.3 Post-test : dictée d'une phrase.....	48
IV. Analyse et interprétation des données.....	48
V. Le bilan synthétique.....	55
Conclusion.....	57
Conclusion générale.....	59
Bibliographie	
Annexe	

Introduction générale

En didactique des langues, l'enseignement-apprentissage du français vise essentiellement la construction des compétences sur les axes phonologiques, morphologiques et morphosyntaxiques à des fins de communication autrement dit la mise en place et le développement de la compétence communicative des apprenants.

Écrire devient un acte de communication fonctionnel (maîtrise des codes graphiques et spécifiques) dont l'orthographe est l'un des axes principaux. Objet d'étude, cet axe se définit selon NINA CATACH comme : « *la manière d'écriture des sons ou des mots d'une langue, en confrontation d'une part avec le système de transcription graphique propre à cette langue, d'autre part suivant certains rapports établis avec les autres sous systèmes de langue (morphologique, syntaxique et lexicale)* »¹. Cette définition explique que l'enseignement de l'orthographe constitue la transcription graphique et les sous systèmes de l'orthographe (phonologique, grammaticale et lexicale).

Afin d'apprendre une langue étrangère, l'apprenant doit maîtriser les règles propres de cette langue (grammaire conjugaison et vocabulaire ...), autrement dit, il faut qu'il acquiesse les structures de cette langue et essentiellement l'orthographe « celle qui nous intéresse ».

L'apprenant est avant tout un enfant passionné par le jeu est une activité naturelle chez lui. F.FERRAROTTI affirme que « *le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions positives* »². C'est pourquoi, l'enseignant doit intégrer les jeux dans l'apprentissage du FLE en classe car ces jeux facilitent la compréhension de la langue ainsi que l'assimilation et la mémorisation des règles de cette langue.

L'utilisation de ces dernières est une nécessité aussi dans une classe de langue étrangère et se présente comme un outil médiateur qui peut faciliter l'acquisition des compétences orthographiques.

Le choix de notre thème est né lorsque nous avons assisté à des séances en classe de 4^{ème} année à l'école primaire SAAD MAKHELOUF à TOLGA. Cela nous a permis de constater que malgré les efforts des enseignants en classe ; les apprenants ont toujours des difficultés à l'orthographe.

¹CATACH, Nina, *L'orthographe française*, Nathan Université, Paris, 1980, P. 16.

²FERRAROTTI, « *histoire et histoires de vie, la méthode biographique dans les sciences sociales* », Méridiens KLINCKSIECK, Paris, 1990.

De cela découle notre problématique qui s'interroge sur l'apport des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage des compétences orthographiques lexicales en FLE chez les apprenants de 4^{ème} année primaire.

Pour répondre à cette problématique, nous avons émis les hypothèses suivantes :

- ✓ Plonger dans un climat ludique pourrait motiver l'apprenant naturellement à acquérir un certain nombre des compétences.
- ✓ les jeux permettraient aux apprenants la mémorisation de l'orthographe des mots et par voie de conséquence, ces jeux favoriseraient le développement de leurs capacités à orthographier correctement les mots d'usages.

L'objectif de cette recherche est de proposer de nouvelles modalités de travail en classe de FLE afin de rendre l'élève plus motivé et lui permettre de consolider ces compétences orthographiques lexicales et aussi d'écrire d'une manière correcte les mots usuels.

Pour confirmer ou infirmer nos hypothèses, nous avons testé pour la méthode expérimentale. Nous cherchons à travers cette dernière de sortir d'un apprentissage traditionnel vers un apprentissage plus attractif via l'intégration des activités ludiques en classe et ce afin de tester l'efficacité de ces activités dans le développement des compétences orthographiques chez les apprenants.

Notre travail de recherche s'articule autour de trois chapitres : deux chapitres théoriques et un chapitre pratique. Le premier chapitre, intitulé « *l'enseignement apprentissage de l'orthographe* », est composé de deux sections, la première sera consacrée à fondement linguistique de l'orthographe, elle prend en charge les éléments essentiels de l'orthographe, quelques définitions, les différents types d'orthographe, et son pluri-système graphique du français.

Quant à la deuxième section, elle sera consacré aux fondements de l'enseignement de l'orthographe, au cours de ce section, nous exposerons les principes de base pour enseigner l'orthographe aujourd'hui, les difficultés qui rencontre l'apprenant et même l'enseignant en l'orthographe, typologie des erreurs et j'ai montré les stratégies pour développer les compétences orthographiques lexicales en 4^{ème} AP, enfin j'ai met l'accent sur le lien entre l'apprentissage et la dictée chez les apprenants de 4^{ème} AP.

Le deuxième chapitre sera consacré « *le développement des compétences orthographiques lexicales par les jeux ludiques en classe de FLE* », il est question démontrer de l'importance du jeu ludique dans l'apprentissage du FLE, en abordant les avantages de l'activité ludique dans l'apprentissage des langues étrangère. Dans ce chapitre, nous avons mis l'accent aussi sur l'intégration des jeux ludiques en classe de FLE pour favoriser la compétence orthographique lexicale, et sur l'intérêt des jeux lexicaux dans l'apprentissage de cette compétence.

Le troisième chapitre sera consacré à la partie pratique que nous allons mener auprès les apprenants. Il s'intitule « *Présentation et analyse des résultats*», dont l'objectif de vérifier les hypothèses que nous avons proposé. Ce chapitre est réservé à l'analyse des données de terrain, nous avons expérimenté deux jeux « domino des lettres » et « jeu d'enveloppe » avec les apprenants de quatrième année primaire dans le but de vérifier le rôle de ces jeux pour le développement des compétences orthographiques lexicales.

PREMIERE CHAPITRE

**L'enseignement/apprentissage de
l'orthographe**

Introduction

Il ne suffit pas d'avoir des connaissances orthographiques pour écrire correctement mais il faut avoir une capacité d'organiser ces connaissances au niveau de notre mémoire pour les mobiliser c'est donc capacité de savoir faire.

Dans ce premier chapitre, nous allons diviser ce chapitre en deux sections, le premier qui s'intitule « *fondements linguistiques de l'orthographe* » aborde les éléments nécessaires de l'orthographe, ses différentes définitions, son pluri système et ses deux types.

Ensuite, dans la deuxième section qui se base sur *les fondements de l'enseignement de l'orthographe français*, nous allons démontré les principes de base pour enseigner l'orthographe aujourd'hui, et puis nous avons préciser le type d'orthographe étudier, celui de l'orthographe lexicale, typologie des erreurs .Enfin, nous allons basé sur notre objective de travail c'est l'enseignement/apprentissage de l'orthographe et précisément dans le 4^{émé}AP avec l'identification de son difficultés et le lien entre l'apprentissage de l'orthographe et la dicté chez les apprenants de 4^{émé} AP.

I. fondements linguistique de l'orthographe

I.1 Orthographe : Éléments de définition

L'orthographe est un concept qui se compose de deux mots grecs à l'origine : « *ortho* »signifié droit et « *graphien* » signifié écrire. L'orthographe serait donc la manière d'écrire correctement les mots d'une langue.

À ce sujet, nous allons passer par certain définition du terme orthographe pour comprendre et connaitre quelles difficultés confrontent l'élève et même l'enseignant dans ce processus.

Selon JEAN PIERRE DUBOIS« *le concept d'orthographe implique la reconnaissance d'une norme écrite par rapport à laquelle on juge l'adéquation des formes qui réalisent le sujet écrivant une langue* »¹.

LE ROBERT définit l'orthographe comme « *nom féminin singulier, 1-Ensemble des règles qui déterminent la manière d'écrire les mot, 2- manière d'écrire les mots selon des règles déterminées, 3-maitrise de ces règles* »².

¹DUBOIS JEAN, *Dictionnaire de linguistique*, Larousse, Paris, 1973, P37

Dans l'univers de la didactique GALISSON, ROBERT ET COSTE DANIEL considèrent que de l'orthographe est un système complexe qui consiste à relier les rapports existant entre le phonème et le graphème a fin de détermine la nature et la fonction de l'une et de l'autre, Ils affirment que« *l'orthographe est signifiante, mais seulement du point de vue des rapports existant entre les phonèmes et les graphèmes (rapport de deuxième articulation). Elle obéit à des lois propres, suivant « un système certes complexe, mais suffisamment cohérent ».il ; où ses constituants semblent moins un agglomérat ou une somme qui un ensemble d'éléments déterminés entre eux par un système de relation nécessaires* »³.

I.2 Les types d'orthographe

Selon LAROUSSE, l'orthographe est « *ensemble de règle et d'usage définis comme norme pour écrire les mots d'une langue donnée. (On distingue l'orthographe d'accord, fondée sur les règles de la grammaire, et l'orthographe d'usage, qui n'obéit pas à des règles précises)* »⁴.

Donc l'orthographe peut être classée selon LAROUSSE en deux catégories :

I.2.1- L'orthographe lexicale ou l'orthographe d'usage :

C'est la façon décrire les mots comme dans le dictionnaire, BLANCHE BENVENISTE explique l'orthographe lexicale comme : « *l'orthographe lexicale crée ainsi une particularisation visuelle des mots qu'en assure le sucées .c'est l'âme du mot qui résiste à toutes les tentatives de réformes* »⁵.

I.2.2- L'orthographe grammaticale :

Selon BLANCHE BENVENISTE ET ANDRÉ CHERVEL définissent « *l'orthographe dite grammaticale concerne les marques morphosyntaxiques ; elle se transmet au moyen de règles* »⁶. Dans ce type d'orthographe, la connaissance des règles de la grammaire et de la conjugaison des verbes est de plus importante. Ce type concerne surtout sur l'accord du verbe

² <http://www.le-dictionnaire.com/définition.php?mot=orthographe>

³ GALISSON Robert et COSTE Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, Hachette, Paris, 1976, P. 390.

⁴ <http://larousse.fr/dictionnaire/français/orthographe/56605?Q=orthographe>.

⁵ BLANCHE-Benveniste, *La langue parlée et L'orthographe*, cité par, Duchesne Julie et Piron Sophie, *Écrits universitaires et orthographe grammaticale*, *Revue des linguistes de l'université Paris Ouest Nanterre La Défense*, 2015, n° 72, P. 95-110.

⁶ PDF, MANESSE et COGIS, *Orthographe – à qui la faute ?*, ESF Editeur, 2007, P. 32-33, Disponible en ligne : <http://spiralconnect.univ-lyon1.fr/spiral-files/download?mode=inline&data=2192203>, Consulté le, 2/3/2019.

avec le sujet, l'accord des noms et des adjectives en genre et en nombre (féminin, pluriel) bien que la maîtrise des homophones grammaticaux par exemple (*a-à-as / et-est / c'est-s'est-ces-ses / ma-m'a-m'as / la-l'a-l'as*).

I.3 Le pluri-système graphique français

D'après NINA CATACH, l'orthographe est la manière d'écrire les mots suivant la norme en usage. Elle considère que l'orthographe de français n'est pas une collection de règle et d'exception mais un pluri système (système complexe mais régulier et cohérent, structure et pluriel) alors, NINA CATACH a identifié la structure du système graphique par trois zones principales qui correspondent à un principe d'écriture :

1. Le système phonogrammique :

- les graphèmes dont la fonction est de transcrire les phonèmes par exemple : le mot

« *Parti* » contient 5 graphèmes p-a-r-t-i, qui codent très exactement les 5 phonèmes.

-les graphèmes représentent un son ou un phonème par exemple : le son(à) peut s'écrire *an, am, en, et aon (tante, lampe, tente, temps, taon)*.

2. Le système morphogrammique :

Les graphèmes qui apportent une signification grammaticale ou lexicale. Le « *x* » du pluriel dans le mot « *agneaux* » est un morphogramme, on distingue :

.morphogrammes grammaticaux : donnent des indications sur le nombre, le genre, la personne,... etc. exemple : le mot « *grande* » le « *e* » de féminin.

.morphogrammes lexicaux : donnent des indications sur la famille du mot par exemple : « *enfant* » relie le mot à sa famille « *enfanter, enfantillage* ».

3. Le système logogrammes :

Les graphèmes qui permettent de distinguer graphiquement les homophones, on distingue :

.Logogrammes grammaticaux : différencient les séries homonymique comme *son - sont / a - à / et- est / ou- où*.

.logogrammes lexicaux : permettent de traiter des oppositions portant sur le lexique comme : *bon- bond /repaire- repère*.

II. Les Fondements de l'enseignement de l'orthographe

II .1-Les principes de base pour enseigner l'orthographe aujourd'hui

L'enseignement de l'orthographe est motivé par le fait que la maîtrise de la langue d'enseignement est un des enjeux principaux de la réussite scolaire. Il ne suffit pas de connaître l'orthographe : il faut aussi dispose de connaissance sur son fonctionnement, son apprentissage, sur les capacités des élèves à la comprendre et à la produire.

Pour un enseignement raisonné de l'orthographe, on distingue cinq principes :

1. Différencier connaissances et mise en pratique :

Les connaissances orthographiques sont des savoirs que nous avons acquis et organisés dans notre mémoires ; écrire est un savoir faire qui mobilise ces connaissances dans un processus dynamique. L'enseignant doit savoir lire un texte d'élève en évaluant les réussites et pas seulement les erreurs, il faut tenir les deux bouts transmettre des connaissances, mais aussi amener les élèves à mobiliser ces connaissances dans leurs écrits, alors le lien essentiel entre la mise en pratique de connaissance dans l'écriture et l'existence de ces connaissances n'est pas si direct, les élèves réussissent bien les exercice mais ne réinvestissent pas leur connaissances dans leurs écrits et jeune enfant ne dispose pas des ressources cognitives nécessaires à une conduite en parallèle de toutes les tâches, recherche d'idées, élaboration de phrase, transcription des mots, réviser du texte .

2. distingue mémoriser et analyse :

1. **L'orthographe lexicale** : un peu de mot s'écrivent comme ils se prononcent, leur mémorisation est plus au moins difficile selon :

- la fréquence du mot: un mot rarement rencontré est en général plus difficile à écrire car la mémorisation repose sur la fréquence des rencontres.

- La fréquence des correspondances phonèmes-graphèmes: un graphème rare rend le mot difficile à écrire, même si le mot est fréquent: *téléphone, toboggan, hamburger*.

- Le nombre de graphèmes potentiels: certains phonèmes se transcrivent par un seul graphème, pour d'autres le choix est très large (*ou, ch. / è, in, o*).

- lettres muettes: de nombreux mots français portent une lettre finale muette, il est difficile de savoir laquelle: *s, e, t, d*?

Paradoxalement, la présence fréquente de cette lettre muette en français rend aussi difficile l'écriture des mots qui s'écrivent comme ils se prononcent, Parce qu'on en est jamais sûr: *tabou* (comme *debout*?), *fourmi* (comme *souris*?), *charlatan* (la plupart des mots en [*an*] se terminent par *ent, ant* et *and*: on utilise ce genre de régularité graphique de manière inconsciente quand on écrit).

- La distinction graphique des mots homophones: le français distingue parfois à l'écrit ce qui se confond à l'oral (où le contexte permet la différenciation de sens). La difficulté n'est pas l'homophonie, mais la nécessité de vérifier que l'on mobilise la bonne chaîne graphique. Ce phénomène est massif dans notre langue, de plus il touche des mots courts et fréquents, y compris des mots qui ont la même étymologie (*père- pair- paire / balade- ballade*). Le fait que l'on ne connaisse pas le sens du mot augmente encore la difficulté, ce qui arrive surtout dans les cas de dictée ou de prise de note, et s'avère fréquent dans toutes les situations de classe pour les élèves qui ont un répertoire lexical réduit.

2. L'orthographe grammaticale : Pour appliquer une règle d'accord, il ne suffit pas de pouvoir réciter la règle, il faut aussi pouvoir catégoriser les mots et identifier les relations qui les unissent. Cependant, les élèves échafaudent des règles à la mesure de ce qu'ils peuvent concevoir, ils ont des conceptions: elle voit avec un e car c'est la fille qui voit.

Paradoxalement, parce que certaines marques orthographiques sont visibles, elles aident les jeunes élèves à percevoir les classes et les relations syntaxiques. Aller de l'orthographe à la grammaire nous semble une voie prometteuse.

3. Établir une progression véritable : la progression des apprenants cherche à établir sur les meilleures bases possibles, ce que tout enseignant pour la fréquence en formation, elle inverse en réalité la difficulté à donner une réponse convenable.

3.1 A la recherche de la progression :

Après avoir compté les lacunes et les difficultés rencontrées par les apprenants grâce à une évaluation diagnostique au début de chaque année scolaire, la progression des apprentissages peut s'entendre schématiquement de trois façons :

- La répartition des notions: l'enseignant répartit par année les différentes notions qui seront étudiées dans la scolarité, par exemple : les accords dans le groupe nominal ; l'accord sujet-verbe ; l'accord du participe passé avec l'auxiliaire être.
- La segmentation des notions: l'enseignant distribue en sous-catégories le contenu d'une notion qui sera aussi étudiée dans l'année scolaire à des moments différents et selon le besoin et la priorité, par exemple : le féminin des noms (*e, ette, enne, euse, trice, ère, ière*) ; le pluriel régulier des noms en(s, x).
- La considération des acquis: l'enseignant détermine d'autres notions à étudier au rythme de ce que les apprenants sont appris. Notons que les programmes ministériels fournissent une progression réfléchie selon le niveau scolaire des apprenants.

Les programmes ministériels, même s'ils proposent des progressions, relèvent d'avantage d'une programmation des contenus, alors les professeurs devraient tenir compte

- Pour l'orthographe lexicale : la fréquence et le répertoire des mots que les élèves vont utiliser pour écrire dans toutes les disciplines
- Pour l'orthographe grammaticale : leurs compréhension des notions syntaxiques et morphologiques correspondant aux structures qu'ils utilisent dans leurs écrits.

3.2 Le temps d'apprentissage :

Un apprentissage qui s'inscrit dans la durée : l'apprentissage de l'orthographe se prolonge au moins jusqu'au à la fin de la scolarité au collège. Cela rend difficile la saisie des évolutions significatives sur le court terme. L'idée d'une régulation progressive devrait donc prévaloir sur celle de la répétition, d'année en année, des mêmes leçons, qui conduit aux mêmes résultats décevants. Faire étudier aux élèves des notions qui sont à leur portée. Hypothèse: c'est parce qu'on ne prend pas suffisamment de temps quel 'on finit par en perdre are venir sans cesse sur les mêmes points, en gaspillant le temps dont on dispose. Proposition: utiliser le temps scolaire en prenant le temps qu'il faut; voir moins des choses mais plus en profondeur.

Un apprentissage qui comprend plusieurs phases : le temps de la découverte, le temps de l'approfondissement, le temps de la clarification, le temps de l'automatisation .Il est difficile pour l'enseignant des avoir dans quelles phase se situe chacun des élèves de sa classe. Retenons quel 'appropriation des connaissances orthographiques passe par une diversité de modes de travail et d'activités pour découvrir, approfondir, clarifier et automatiser.

4. Pratique une évaluation positive :

L'influence du passé, les habitudes fortement attachées à l'école rendent difficile, c'est la question de l'évaluation de l'orthographe. DANIEL GOGIS affirme que « *tout enseignement s'évalue. Tout apprentissage a besoin d'être évalué. [...] Orthographe et évaluation entretiennent d'ailleurs des rapports si étroits que l'évocation de la première entraîne rapidement celle de la seconde, un nombre de fautes, celles qu'on a commises ou celles qu'ils commettent* »⁷.

1. le système décourageant

Le système éducatif français est régulièrement pointé comme un système où les élèves se trouvent inhibés par la peur de la faute et s'abstiennent, de ce fait, de produire une réflexion écrite ou orale. Seul celui qui n'écrit pas ne fait de fautes d'orthographe.L'enseignant doit analyser et prendre sa posture, et en prend en considération une évaluation différente qui ne sape pas le respect de soi et la confiance dans ses capacités à apprendre et aussi il comprend l'erreur parce que la pensé d'élève pas comme la pensé d'adulte.

Exemple

- Des étés ensoleillé \implies Pas de s, il n'y a qu'un soleil.

-Tu sais \implies Quand on dit tu à quelqu'un, on met obligatoirement s, on n'est pas tout seul

-Ils veules dessinés \implies Ben ils sont plusieurs, je mets des s partout.

⁷COGIS Danièle, *pour enseigner et apprendre l'orthographe : Nouveaux enjeux-pratiques nouvelles*, Delagrave, paris, 2011, P365.

2. une évaluation des progrès

Pour une évaluation orthographique, l'enseignant mentionne les erreurs des apprenants en orthographe soit d'une manière formelle ou informelle comme silence, étonnement, doigt pointé, soulignement en rouge, question (Tu es sûr ?), correction verbale, mention du nombre d'erreurs en marge ou en haut de la copie et note ; toutes réactions représentent une forme d'évaluation

Lors de la remédiation, l'enseignant doit cibler l'origine de l'erreur et non pas l'erreur elle-même.

Les trois types de bilan pour évaluer les progrès

➤ Une épreuve spécifique(en rapport avec un savoir travaillé) :

- Une courte dictée

- Un texte à trous

- Un exercice classique d'entraînement, de transformation

➤ Une production écrite (contrôler l'orthographe de son texte) :

-création de phrases ou de texte (avec contraintes d'écriture)

-relecture différée d'une partie du texte (le début)-deux ou trois points ciblés en lien avec les savoirs travaillés

➤ Une dictée diagnostique :

Un même texte proposé 3 fois dans l'année. Le corrigé n'est pas fourni mais le pourcentage de réussite est donné. La progression n'est pas liée à des corrections propres au texte mais au travail de fond mené en classe.

5. Proposer des activités qui engagent les apprenants intellectuellement

1. Un grand malentendu

- la fausse activité : un élève qui exécute une tâche, un élève qui s'active, qui lève le doigt, n'est pas nécessairement mobilisé dans une activité intellectuelle.
- les faux fuyants du cours d'orthographe : souvent, le savoir est dispensé ou rappelé au rythme de la conversation, avec parfois peu de choses écrites au tableau. Les questions de l'enseignant s'adaptent au rythme d'assimilation des plus avancés, le saut conceptuel est souvent trop grand pour les autres, et amène souvent l'installation de conceptions erronées voire de désinvestissement.

2. La mise en activité des élèves

La maîtrise passe par une élaboration conceptuelle du fonctionnement de l'orthographe, qui relève d'un mouvement intérieur. Voici quelques types de situations fondamentales qui sollicitent fortement la réflexion :

- le classement : cf. Britt-Mari Barth. Ne pas donner le tableau préformé : plus de questionnement ni de défi. Il suffit de peu de choses pour modifier la situation dans le sens d'une activité intellectuelle plus dense : ne pas donner d'indication directe, avoir une consigne suffisamment ouverte pour qu'il y ait une marge d'initiative, introduire des intrus, mettre un piège, lancer un défi.
- La justification écrite : l'obligation d'écrire une justification offre ainsi un triple avantage : elle donne un espace à la réflexion silencieuse et permet la concentration nécessaire aux apprentissages ; elle laisse moins de place aux conduites d'évitement habituelles et limite ainsi la possibilité de ne pas s'engager dans la réflexion ; elle constitue des traces utiles à l'enseignant pour orienter la suite de son travail. Soutenir le questionnement des apprenants qui en ont besoin par petits groupes.
- La confrontation orale : levier très efficace pour l'appropriation des notions enseignées car provoque des réajustements cognitifs chez les apprenants. La verbalisation qu'elle implique oblige les élèves à rendre explicite pour les autres ce qui peut rester implicite pour eux. Noter les arguments, les exemples.
- La formulation des conclusions : il est important que les élèves rédigent les conclusions de leur travail. La synthèse finale bénéficie de l'hétérogénéité de la classe.
- Le bilan : étape indispensable de réflexion métacognitive. A quoi pourra servir ce qu'on a appris? Les échanges sur les procédures et sur l'utilisation future des connaissances sont en

effet considérés aujourd'hui comme un appui déterminant pour un apprentissage durable. Ils témoignent d'un engagement intellectuel effectif et d'une implication réelle dans la réflexion métalinguistique.

II .2- l'acquisition de l'orthographe lexicale

L'orthographe lexicale ou l'orthographe d'usage, occupe une place importante dans l'acte d'écrire car l'acquisition de l'orthographe lexicale passe par un processus complexe de mémorisation à long terme de la forme entière des mots écrits qui correspond à la connaissance de la forme orthographique des mots.

Pour enseigner les apprenants à écrire, il consiste à faire prendre conscience des propriétés phonologiques des mots, des propriétés morphologiques des mots et des propriétés visuelles des mots afin que faciliter la tâche d'acquisition des apprenants à orthographier les mots.

Au niveau phonologique, les apprenants établissent le lien entre le son qu'ils entendent lorsqu'ils prononcent un mot et les lettres utilisées pour transposer ces sons par écrit comme le mot « *bateau* » on entend quatre sons b- a- t et eau.

L'enseignement des propriétés phonologiques des mots est essentielle mais non suffisant pour permettre aux apprenantes d'atteindre le niveau de compétence attendu pour maîtriser l'orthographe lexicale, en plus de porter sur les propriétés morphologiques et visuelles des mots.

Au niveau morphologique, c'est tenir compte des mots de même famille lexicale pour orthographier ex de : on écrit « *lait* » avec un « *t* » en raison de son appartenance lexicale aux mots « *laitier* » et « *allaiter* » qui comprenant le graphème « *t* », comparativement le mot « *laid* » avec un « *d* » se son appartenance à d'autres mots de même famille lexicale tels que « *laide* » et « *laideur* ». En ne tenant compte de la propriété phonologique (les sons dans le mot), alors un apprenant écrirait possiblement ces deux mots (*lait- laid*) de même façon.

Au niveau visuelle des mots : référent aux particularités orthographiques propre à chacun des mot « *ballon* », la consonne « *l* » est doublée, dans un même ordre d'idées, un même phonème (*son*) peut s'écrire de différente façon comme le « *eau* » de mot « *bateau* » qui aurait pu prendre la forme « *o* » ou « *au* », pour qu'apprenant parviennent à écrire

correctement les mots « *ballon* » ou « *bateau* », il doit avoir été sensibilisé à ces particularités orthographiques, c'est-à-dire aux propriétés visuelles des mots.

II.3 Typologie des erreurs

L'erreur est toujours présente dans la classe de FLE, d'après les didacticiens Rémy PORQUIER et Uni FRAUENFELDER définissent l'erreur comme :

« L'erreur peut être définie par rapport à la langue cible, soit par rapport à l'exposition, même par rapport au système intermédiaire de l'apprenant. On ne peut véritablement parler d'erreur. On voit alors qu'il est impossible de donner de l'erreur une définition absolue. Ici comme en linguistique, c'est le point de vue qui définit l'objet »⁸.

On ne peut pas apprendre une langue ni produire des discours sans commettre des erreurs c'est-à-dire l'erreur considère comme un moyen d'apprentissage, donc il est tolérant que les élèves/étudiants commettent des erreurs durant les étapes de l'apprentissage. CUQ et GRUCA affirment que « *tout apprentissage est source potentielle d'erreur. Il n'y a pas d'apprentissage sans erreurs, parce que cela voudrait dire que celui qui apprend sait déjà* »⁹.

Nous allons choisir la grille d'analyse des erreurs proposée par Nina CATACH¹⁰, qui a fondé une grille pour permettre aux enseignants de différencier les types d'erreurs d'orthographe en proposant deux grandes parties (les erreurs extra-graphiques et les erreurs graphiques) qui sont elles même divisées en plusieurs sous parties.

Dans les erreurs extra-graphiques, on trouve trois catégories :

- 1) Les erreurs à dominante calligraphique : c'est-à-dire l'ajout d'un jambage. Par exemple, on ajoute un *n* qui devient un « *m* » comme (*nid / mid*).
- 2) Reconnaissance et coupure des mots : Par exemple (*l'évier*) un élève peut faire l'erreur en écrivant le tout dans le même mot (*lévier*). Cela nous conduit à comprendre que l'élève ne reconnaît donc pas où est-ce qu'on doit couper le mot.

⁸BOUREZG Sihem et NECIB Ikram Sara, « L'erreur au service de l'enseignement/apprentissage », Mémoire de Master, Université LARBI TEBBESSI, 2015/2016, P. 14. Disponible en ligne : <http://www.univ-tebessa.dz/fichiers/masters/francais/04160087.pdf>, Consulté le 15/3/2019.

⁹CUQ J-P & GRUCA, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Grenoble, PUG, 2005, P. 389.

¹⁰CATACH, *op.cit*, P. 288.

3) Les erreurs à dominante phonétique : elles sont celles qui résultent d'une mauvaise production de l'oral (*maitenant / maintenant*), (*suhoter/ chuchoter*), (*moner/mener*).

Pour ce qui est des erreurs graphiques, elles se subdivisent en cinq catégories :

1) les Erreurs à dominante phonographique qui concerne les erreurs de transcription et de position, par exemple (*recu/ reçu*), (*briler/briller*), (*merite/mérite*).

2) Les erreurs à dominante morpho-grammique, ça veut dire qu'elles traduisent du sens, on a deux catégories :

- les morphogrammes grammaticaux : Par exemple (*chevaus/chevaux*) : confusion de la nature de la forme verbale et du nombre. (*Les rue/les rues*), ici il y a un accord étroit, car on a met les au pluriel et on a oublié de mettre le « s » à *rue*. (Ceux que les enfants ont *vu/vus*), on écrit *vus* avec « s » car on accorde avec le *ceux*. Ici c'est un accord large parce que le sujet avec lequel on accorde est éloigné du verbe, tandis que les *rues* sont vraiment à côté, et c'est un oubli d'accord étroit.

- Les morphogrammes lexicaux : (*canart/canard*) qui vient d'une erreur de la marque du radical. On peut avoir des erreurs de préfixe ou de suffixe, comme (*antterrement/enterrement*).

3) Les erreurs à dominante logogrammique : Ce qui revient aux homonymes monosyllabiques, par exemple, (*vain/vin*) c'est une erreur de logogramme lexical, il y a aussi des logogrammes grammaticaux (ils ce sont dit/se sont dit).

4) Les erreurs à dominante idéogrammique : Tout ce qui concerne la ponctuation, les majuscules (*l'état/l'Etat*), les virgules mal placées (*et, lui /et lui*), l'apostrophe (*l'état/l'État*), les mots composés avec les traits d'union.

5) Les erreurs à dominante non fonctionnelle : Par exemple, (*sculteur, rume/sculpteur, rhume*), ce sont des erreurs liées à l'étymologie. Pour (*boursouffler/boursoufler*), par exemple, se sont des consonnes simples ou doubles non fonctionnelle, c'est-à-dire que même leur suppression ne change pas le sens.

II.4 L'orthographe en classe de FLE

II.4.1 L'enseignement/ apprentissage de l'orthographe en 4^{ème} AP

Le programme du nouveau manuel scolaire de deuxième génération de la 4^{ème} AP(2018 /2019) comporte trois projet et chaque projet contient trois séquences, et dans chaque séquence, il ya deux séances concerne l'enseignement de la matière orthographique. Sauf, le deuxième projet dans la séquence 1et 2 comportent d'une seule séance d'orthographe.

Tableau 1¹¹ : les leçons d'orthographe proposées dans le manuel scolaire2018/2019

Projet 1	Séquence 1	-le féminin des noms en « e » p18 -les homophones «et » et « est » p18
	Séquence 2	-les homophones « a » et « à » p27 Le féminin des noms en « eur », « teur » et « ier » p27
	Séquence 3	- le pluriel des noms en « s » p37 -les homophones « son » et « sont » p38
Projet 2	Séquence 1	-le féminin de l'adjectif qualificatif en « e » p48
	Séquence 2	- le féminin de l'adjectif qualificatif : eux/euse et F/v p57
	Séquence 3	-l'accord nom/adjectif au pluriel : en « s » p66 -la ponctuation : les tirets et les guillemets p65
Projet 3	Séquence 1	- pluriel des noms en »x « (noms en « eu », « eau », « ou » p77 - écrire « m » devant : m, b p78
	Séquence 2	- l'accord sujet/verbe (au singulier) p88 - le pluriel des noms en »ail « p89
	Séquence 3	- accord sujet/verbe (au pluriel) p100 - le pluriel des noms en « ai » p99

¹¹ Manuel de français de 4^{émé} AP, office national des publications scolaires.

II.4.2 Les difficultés de l'orthographe en FLE

La maîtrise de l'orthographe agit sur la compréhension tant en lecture qu'en écriture elle favorise l'acquisition de vocabulaire et la grammaire, tant que le système orthographique du français, il est complexe, dont l'apprenant et même l'enseignant confrontent plusieurs problèmes au niveau de l'orthographe, alors l'enseignant trouve une difficulté de mener l'élève de construire la nécessité d'écrire sans erreurs à la les aider de prendre conscience des règles qui régissent la production de l'écrit lors des activités et ateliers d'écriture .

Cela permet donc de chercher une manière efficace et intelligente pour faciliter l'apprentissage de l'orthographe et la mémorisation l'écriture des mots, et il doit gérer la classe et au même temps respecte la durée de la séance et prendre en considération les contraintes du temps dans tous ce qui concerne les activités pédagogiques, en effet la mise en application des étapes de chaque séquence d'apprentissage qui se fait dans un temps bien précise, ce qui mène beaucoup de difficultés dans le processus de guidage de l'apprenant.

Et même dans ce cas l'élève aussi confronte des difficultés mais ces difficultés liées essentiellement à la nature de la langue étudier parce que le français est pour lui est une langue étrangère qui le contient un système graphique complexe, à des règles instables (subtilité, exception).

Et puisque, l'Arabe considère comme une langue maternelle et la première langue apprend à l'école qui appartienne un système phonologique divers par rapport le français, elle est une langue consonantique et se lit de droit à gauche, et même les élèves manquent l'habitude de la lecture qui considère comme major cause les plus importants de leur échec subit dans l'apprentissage de l'écrit en FLE. et puisque l'acquisition d'une langue passe par la lecture, or cette activité fait défaut chez les élèves et même les enseignants elle n'est pas très encouragées .

II.5 L'apprentissage de l'orthographe et la dictée en classe de FLE

Les mouvements pédagogiques sont montés au créneau pour rappeler qu'ils travaillaient sur l'acquisition de l'orthographe et que la dictée fait partie des clés qui aide à l'apprentissage de l'orthographe, et il constitue le principale outil d'évaluation, cela parmi la plupart des enseignants au niveau primaire et surtout en 4^{ème} AP, utilisent la dictée à pour objectif : tout d'abord, pour habituer à écrire et pour apprendre à constituer des mots, des phrases et des courte textes ensuite, ils ont considéré la dicté sous forme d'évaluation notée, portant, elle

permet s'avérer un précieux allié pour apprendre , puisque elle met la rédacteur en situation d'écriture et de correction, en permettant à l'élève de discuter, de questionner et d'installer ses erreurs pour apprendre le transfert des connaissances et aussi de transformer un matériau phonique en un matériau graphique c'est un dire faire correspondance des sons et des lettres.

Conclusion

Au terme de cette réflexion sur l'orthographe, nous sommes amenées à formuler les conclusions suivantes :

Le système orthographique français est d'une rebutante complexité de telle sorte que les apprenants ne peuvent réaliser une écriture dépourvue d'erreurs.

La maîtrise de l'orthographe se base sur le travail de conceptualisation et sur la mise en pratique notamment la mise en œuvre simultanée de plusieurs compétences.

Nous constatons dans ce chapitre, qu'il est tenu d'apprendre à interpréter les erreurs «orthographiques » avec vigilance. Ils peuvent traduire des traces d'une appropriation progressive de la norme orthographique par les apprenants, ceci dit que le plus important pour nous dans notre travail ne sera pas l'erreur en elle-même mais la réflexion et l'exercice de la mise en œuvre des différentes compétences que requière l'écriture.

La tâche orthographique est difficile, sa nature même exige des traitements spécifiques plus sensibles à la surcharge cognitive. Même des experts continuent à faire des erreurs orthographiques quand ils écrivent des mots d'usages.

DEUXIEME CHAPITRE

**Le développement des compétences
orthographiques lexicales par des jeux
ludique en classe de FLE**

Introduction

Le jeu est simulation de la vie réelle, où on s'entraîne à mettre en valeur nos connaissances dans la vie. Le jeu peut être conçu et introduit par l'enseignant dans l'acte pédagogique. Seul celui-ci peut donc prendre la décision de le mettre en application en classe de langue. Et il peut être une recherche d'une solution correcte dans des situations différentes. Comment nous pouvons profiter de ce genre d'activités pour développer l'apprentissage de l'orthographe et plus précisément l'orthographe lexicale ?

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir les deux concepts : « jeu » et « activité ludique », de montrer les différents types et l'apport des jeux à la pédagogie et la présence de jeu en classe de FLE, nous mettons l'accent sur l'intégration ces jeux pour favoriser les compétences orthographiques lexicales et enfin nous suggérons à certaines jeux lexicales.

I. L'activité Ludique : éléments conceptuels et didactiques

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme suit « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* »¹.

Selon B. CORD Maunoury, les activités ludiques sont : des « activités qui relèvent des jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec »².

Selon le Robert, le jeu est une

*Activité physique ou mentale dont le but essentiel c'est le plaisir qu'elle procure amusement, divertissement, récréation, ludique. Activité qui présente un ou plusieurs caractères du jeu (gratuité, futilité, facilité...) Jeu de mots : allusion plaisante fondée sur l'équivoque de mots qui ont une Ressemblance phonétique (calembour). Jeu d'écriture : opération comptable purement formelle.*³

¹CUQ,J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P. 16

² EduFrance.com

³ROBERT J-P, Dictionnaire Pratique De Didactique du FLE, ophrys, Paris, 2002, P.122.

D'après DE GRANDMONT le jeu est considéré comme : « *une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueurs* ». Il ajoute que les jeux proposent « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre* ».

Roger CAILLOIS a donné une bonne définition dans son ouvrage les jeux et les hommes, le jeu est comme

Une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueurs ; 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...⁴

Le jeu est donc pour ce sociologue, une activité libre et volontaire qui ne peut être commandée, séparée (isolée du reste du monde), incertaine, dépendante de la fantaisie du joueur, improductive, réglée, fictive.

A travers ces définitions, il convient d'abord de donner la différence entre un jeu et une activité (élément) ludique, le jeu est une activité bien structurée, complètement ou en partie, qui comporte des règles spécifiques, gagner des points, utiliser des cartes, des dés...etc. et ensuite, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques signifiant les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumis à des règles conventionnelles.

II. L'apport des jeux à la pédagogie

Le spécialiste de l'application pédagogique du jeu Nicole De GRANDMONT, orthopédagogue canadienne, définit ainsi le jeu pédagogique « *Le jeu pédagogique est d'abord un jeu qui met à l'épreuve nos connaissances; c'est aussi un jeu qui implique de la performance et de la compétition* »⁵.

Ca veut dire, le jeu crée un espace ludique où on aborde une créativité, c'est une composante importante à l'action du joueur, c'est une action intrinsèque. Le jeu vient pour répondre à une progression liée au profil de l'apprentissage, à un besoin d'apprendre.

⁴CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 2015, P.19.

⁵DE GRANDMONT Nicole, *Pédagogie du jeu*, Disponible en ligne, <http://ndegrandmont.webatu.com/>, Consulté le 12/04/é019.

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs où l'apprenant prend plaisir dans son développement du savoir et manifestant sa créativité, comme le signale Nicolas DE GRANDMONT : « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfiques parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »⁶. Pour viser à préparer l'enfant à la participation en classe l'enseignant introduit ce genre d'activité aux apprenants, par le découvert du monde et l'intégration de ses expériences les plus précoces dans son quotidien.

A travers ces activités, l'apprenant apprend à connaître de nouvelles choses en jouant avec d'autres enfants de même âge pour déceler leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE vise un point essentiel ; la motivation et la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

III. Les types des jeux à la pédagogie

Le terme « jeu » a pu connaître différentes étapes essentielles qui ont pour but de toujours améliorer l'enseignement/apprentissage des apprenants. D'après Nicole GRANDMONT : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique d'un jeu : 1.niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...].* »⁷

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

III.1 Jeu ludique

Le jeu est exprimé par Grandmont comme une activité « *imbue de joie et de plaisir [...]* le jeu ludique évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »⁸.

Elle exprime aussi que c'est un « *moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* »⁹. En effet ce type du jeu n'implique pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné, autre mon dit, ne voyant que le coté

⁶DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, P.83.

⁷GRANDMONT, N., *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Edition Bruxelles, 1997, p.65.

⁸Ibid., p.19

⁹Ibid., p.106

amusant de l'activité, il se verra étudier et utiliser ses propres connaissances de façon tout à fait arbitraire.

III.2 Jeu éducative

Ce niveau n'est pas très différent du jeu ludique « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action* »¹⁰.

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

Ce niveau se caractérise par deux fonctions essentielles : d'une part, il permet de dédramatiser la situation d'apprentissage et forment ainsi un moment de détente et de délasserment, comme l'explique Caillois en disant que le jeu « *entraîne inmanquablement une atmosphère de délasserment ou de divertissement. Il repose et il amuse* »¹¹. Et d'autre part, il pousse à la découverte et l'acquisition de nouvelles connaissances sans passer par la monotonie et l'ennui que peut causer un cours classique. C'est une façon d'aider l'élève à se construire ses propres idées et à les développer sans avoir l'impression de faire face à une corvée supplémentaire que peut refléter l'image d'une école.

III.3 Jeu pédagogique

Selon NICOLE DE GRANDMONT, ce type du jeu est identifié comme un outil ou un moyen de vérifier et de renforcer le rôle d'un test de connaissances acquises préalablement afin de favoriser l'apprentissage d'un apprenant dans une classe de FLE. Dans ce type de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître.

IV. Le jeu en classe de FLE

Le ludique en classe de FLE sert à motiver davantage l'enfant et l'adulte à apprendre la langue, l'utilisation du support ludique en classe place devant l'apprenant un véritable problème qu'il faut résoudre par la communication (entre les apprenants / son enseignant), cela qu'il favorise forcément l'interaction, ce dernier a un rôle très important en classe, qu'elle consacre par des plusieurs chercheurs en didactique tel que PALLOTTI, BANCRE, MONDADA, qu'ils considèrent comme un outil d'acquisition, un moyen de construction des

¹⁰*Ibid.*, p.66

¹¹CAILLOIS R, Op.cit, P. 09.

nouvelles connaissances pour appeler dans des diverses stratégies : se faire comprendre, favoriser l'apprentissage et en plus attire l'attention sur les difficultés langagière.

Selon Haydée, (docteur en littérature et civilisation françaises, professeur en didactique du FLE à l'Universidad Nacional Autónoma de Mexico), explique dans son article¹², que le jeu est considéré comme un outil pédagogique pour la classe de FLE mais concerne certaines conditions :

La première condition consiste à aborder le jeu de manière stricte, car son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait. Il existe de nombreux recueils de jeux pédagogiques, certains d'entre eux axés sur le FLE; il existe également certaines ouvrages qui touchent de près ou de loin au jeu pédagogique.

La deuxième condition consiste à faire un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique: hypothèses théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/ apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de classe, parce qu'il est incohérent entre ces différents niveaux où s'effectuent les difficultés d'exploitation pédagogique du jeu.

La troisième condition consiste à ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais à y voir simplement et suffisant l'occasion d'enrichir sa boîte à outils.

V. Le jeu dans l'apprentissage de l'orthographe lexical

Le jeu occupe une place important en classe de FLE, qu'il encourage toujours plus la réussite de l'élève dans l'apprentissage, qu'il a une finalité de susciter le gout et le plaisir d'apprendre une langue étrangère.

L'utilisation du jeu en classe, il est plus efficace et mieux que beaucoup d'autres exercices pédagogiques, d'après Jean Marc Care affirme que : « *l'utilisation récurrente de mots ou de règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique (même si le jeu est métalinguistique) que la répétition et la mémorisation par cœur du célèbre dialogue en situation, ou à plus forte raison que les techniques répétitives formelles telles que les exercices structuraux* »¹³.

L'intégration des activités ludiques en classe d FLE offre de nombreux avantages tant au niveau pédagogique que personnel, elles offrent aux apprenants un univers motivant et

¹²HAYDEE Silva, *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*, Juillet 2005, Disponible en ligne http://www.francparler-oif.org/images/stories/dossiers/silva_2005.htm, Consulté le 4/4/2019.

¹³CARE Jean Marc, *Jeu, langage et créativité, Le jeu dans la classe de français*, Hachette, Paris, 1991, P. 11-12.

propice à la communication ; de plus elles constituent pour l'apprenant la source intarissable d'acquisition un certain nombre des compétences car le ludique représente une ressource incroyablement riche et variée. Il a toute sa place dans les supports de FLE. Permettant d'aborder divers aspects de l'enseignement.

De plus, l'utilisation du jeu dans l'E/A de FLE installe chez les apprenants une compétence orthographique en lexique qui aide à acquérir la forme, la structure des mots et d'enrichir au même temps le lexique et remédier aux dysfonctionnements ou insuffisances méthodologiques constatés pour l'enseignement et l'apprentissage de l'orthographe.

VI. les jeux lexicaux

Parmi les jeux lexicaux, nous allons élaborer les jeux les plus efficaces qui aident l'élève à acquérir et mémoriser la forme et la structure des mots et développer leurs capacités à constituer les mots d'usage.

On trouve le jeu des lettres inconnues et le jeu de MOV (mémoire orthographique visuelle)

➤ Le jeu des lettres inconnues

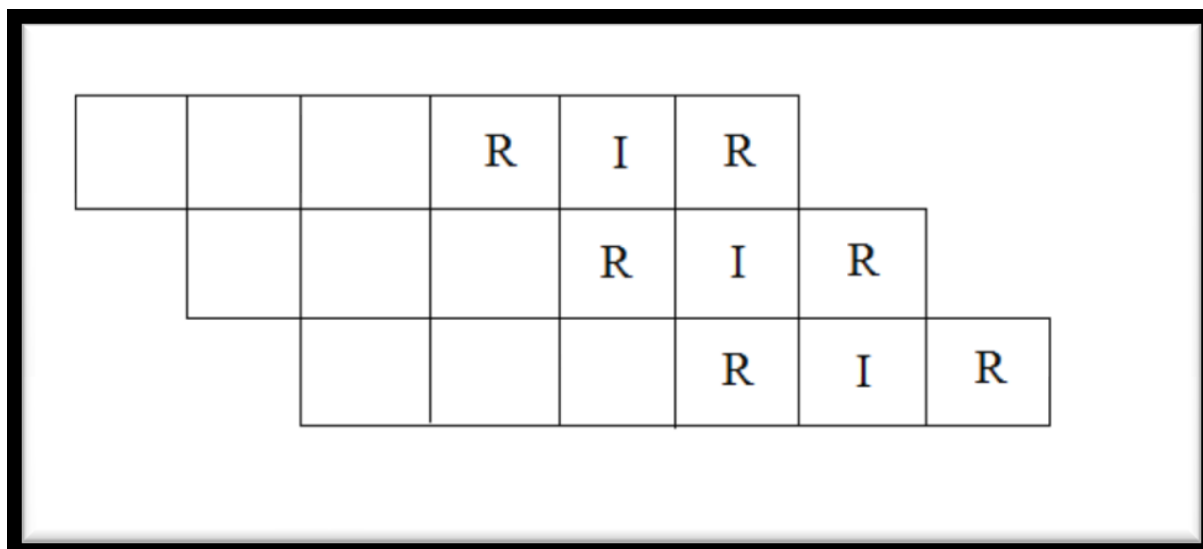
Il existe divers degrés de difficulté. Le plus facile consiste à indiquer par un astérisque la lettre à modifier. Par exemple :

Fruit des ronces :

M	A	R	E
	.		
.			

Le plus difficile consiste à placer les mots en espalier et/ou à changer plusieurs lettres. Par exemple :

Contraire de fermer. Ce que fait le médecin. Crier comme un éléphant



➤ jeu M.O.V

Le jeu M.O.V. a été créé par l'orthophoniste français « Rémi SAMIER »¹⁴ dans le but de renforcer la procédure visuo-orthographique. Il s'attache à la constitution d'orthographe lexicale. Ce dispositif propose un entraînement de la mémoire visuelle orthographique ainsi que de la mémoire de travail et s'appuie sur le renforcement du calepin visuo-spatial. La mémoire de travail joue un rôle clé dans le langage écrit notamment au niveau de la lecture et de l'orthographe. Le jeu consiste donc en la présentation de mots isolés à mémoriser visuellement, à "photographier". Une fois le mot présenté, l'orthophoniste le cache. Puis il demande au joueur de lancer un « dé ». En fonction du chiffre donné par le dé, le joueur devra effectuer une tâche précise pour s'assurer que l'information orthographique du mot est bien mémorisée :

- .Face 1 – Épeler le mot à l'endroit.
- .Face 2 – Énoncer le nombre de lettre du mot.
- .Face 3 – Énoncer le nombre de voyelles contenues dans le mot.
- .Face 4 – Énoncer le nombre de consonnes contenues dans le mot.
- .Face 5 – Épeler une lettre sur deux (en commençant par la première).
- .Face 6 – Épeler le mot à l'envers.

¹⁴SAMIER Rémi, MOV Jeu d'entraînement de la mémoire orthographique visuelle et de la mémoire de travail, 14 mai 2011, Disponible en ligne, <https://orthophonielibre.files.wordpress.com/2011/04/notice-mov.pdf>. Consulté le, 25/03/2019.

I.2.2.2. Objectifs thérapeutiques

Parmi les objectifs thérapeutiques pour remédier à certaines carences d'ordre intellectuel ou méthodologique, nous citons les suivants :

- .Entraîner la mémoire visuelle orthographique.
- .Renforcer l'utilisation du calepin visuo-attentionnel dans les tâches impliquant la mémoire de travail.
- . Développer le lexique visuel orthographique (stock lexical orthographique).
- .Améliorer les stratégies visuo-orthographique (Figure 01) et lexicale impliquées en lecture et en orthographe (Figure 02).

Figure 01 : Schéma des stratégies d'identification du mot écrit (lecture).

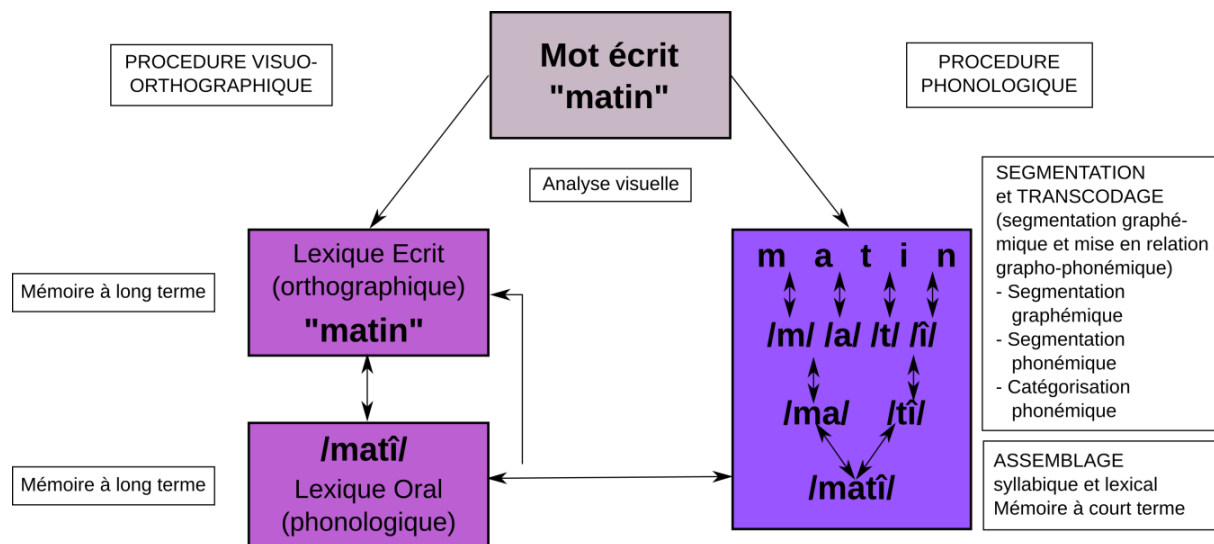
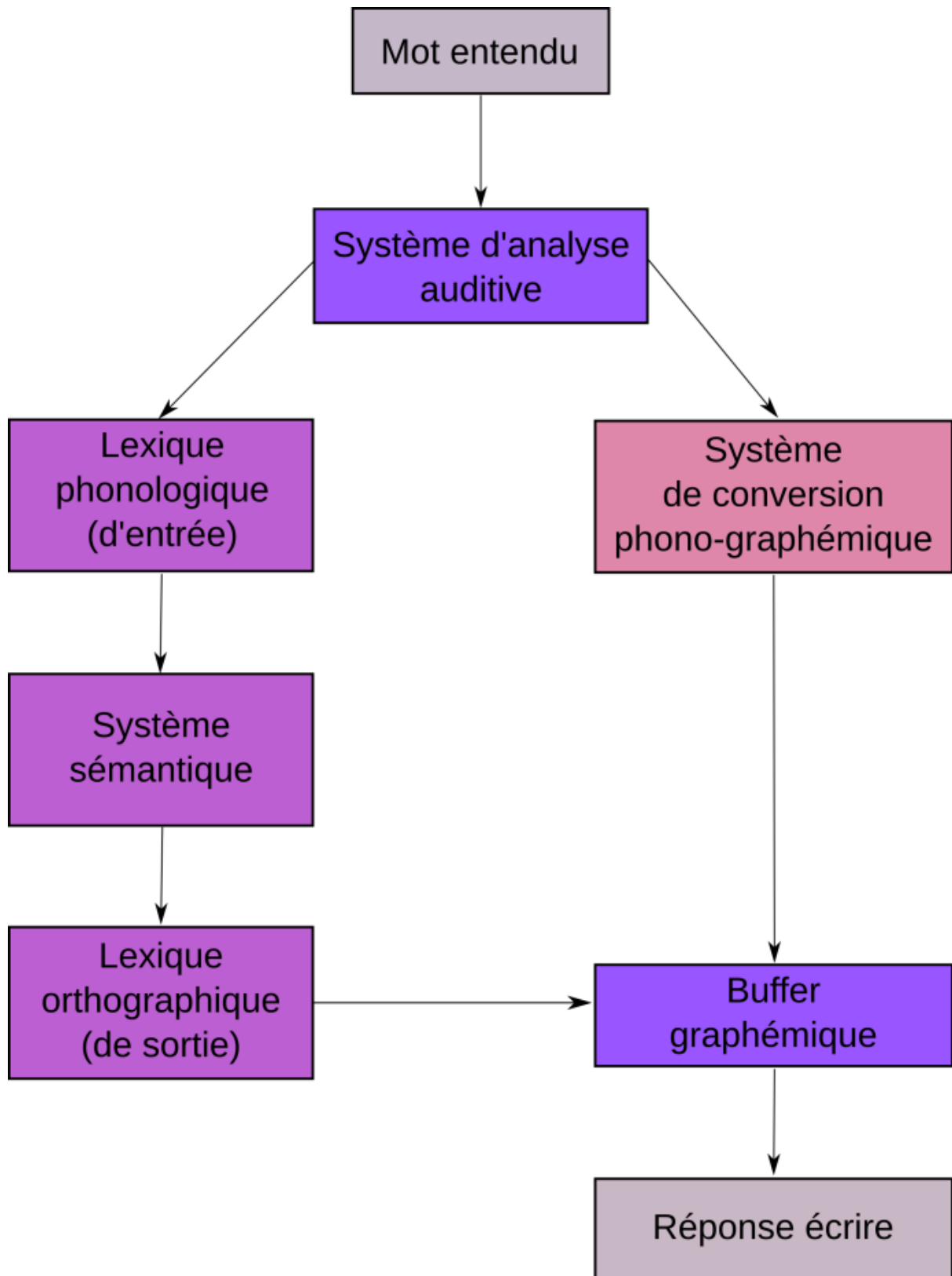


Figure 02 : Schéma des procédures impliquées dans la production orthographique.



But du jeu : Parvenir jusqu'à la case d'arrivée (rectangle jaune).

Règles du jeu

Comme le jeu s'inspire des principes du jeu de l'oie, les joueurs disposent d'un pion sur la case de départ (carré jaune).

Le plateau de jeu contient quelques cases « spéciales » :

.Cases vertes : qui permettent d'avancer jusqu'à la case verte suivante

.Cases noires : qui font reculer jusqu'à la case noire précédente

Dé pour le MOV

S. JACQUES (orthophoniste) a spécialement conçu un dé à six faces pour le MOV. Ce dé permet de concevoir des variantes du jeu MOV et d'offrir un entraînement de la mémoire orthographique visuelle, même en l'absence du « plateau du jeu »¹⁵

¹⁵Plateau du jeu téléchargeable à l'adresse suivante :
<https://orthophonielibre.files.wordpress.com/2011/04/annexes-mov.pdf>, Consulté le 25/03/2019.

Conclusion

Pour éviter les erreurs qui effectuent par les élèves au niveau de l'orthographe lexicale, il y aurait nécessité de maintenir une activité permanente de régulation des apprentissages pour faire réussir au mieux et éviter les décrochages scolaire.

A partir de ce chapitre, nous avons permis de voir le lien excitant entre le jeu et l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère et plus précisément l'apprentissage de l'orthographe lexicale à travers les différents éléments que nous avons étudié.

Troisième Chapitre : Analyse et interprétation des résultats

Introduction

Au cours de la première partie théorique, nous avons tout d'abord défini certains concepts théoriques en rapport avec l'orthographe et son enseignement-apprentissage en classe de FLE.

Ensuite, nous avons évoqué quelques concepts théoriques sur le jeu et ce afin de démontrer son apport et ses avantages à l'enseignement-apprentissage du FLE en général et à celui de l'orthographe en particulier.

Dans cette seconde partie, nous avons procédé à la mise en application de la démarche liée à nos hypothèses. Nous proposons des activités et mettons l'accent sur le rôle des activités ludiques pour le développement des compétences orthographiques lexicales chez les apprenants de 4^{ème} AP.

I- Présentation du dispositif méthodologique

I.1- Le terrain

Pour réaliser notre travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de 4^{ème} AP, de l'école de SAAD MAKHELOUF à TOLGA, WILAYA de BISKRA, le mois de mai 2019, et dont la matière de français est assurée par 02 enseignantes de français.

L'enseignante qui prend en charge cette classe a 8 ans d'expérience à l'enseignement de français, elle a en son diplôme de licence de français en 2007 à l'université Mohamed Khider BISKRA.

I.2- L'échantillon

Tout d'abord, nous avons travaillé avec toute la classe de 4^{ème} AP, elle est composée de 30 apprenants, dont 17 garçons et 13 filles, leur âge est compris entre 9 et 13, il y a 4 répétitifs, tous les apprenants de cette classe habitent à côté de l'établissement.

I.3- Nature du dispositif

Pour trouver une réponse à la problématique sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de l'orthographe, nous avons adopté la méthode expérimentale.

Après avoir reçu l'acceptation par l'enseignante, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister en 5 séances supplémentaires, les deux premières séances ont été pour faire l'observation et il reste trois séances pour faire l'expérimentation des activités, la première activité s'est déroulée pendant deux séances et la deuxième activité s'est déroulée pendant une seule séance.

Dans la première séance expérimentale, nous avons proposé l'activité « domino des lettres » ce jeu c'est comme scrabble, les apprenants sont appelés à construire des mots à travers les lettres proposées. Il est divisé par trois étapes :

La première étape était consacrée à une dictée et ce afin d'analyser les erreurs lexicales qui sont considérées comme le but de notre travail.

La deuxième étape, à l'aide de l'enseignante, nous avons divisé les apprenants de la classe par des groupes hétérogènes, parce que c'est la nature de l'homme de se regrouper dans des communautés. Donc si on demande aux apprenants de former des groupes ils formeront à la base de sympathies mutuelles, ce qui ne doit pas être favorable pour le jeu, car on a besoin de groupes équilibrés au niveau de connaissances et nombre des apprenants. Pour cela nous avons recommandé que ce soit l'enseignante qui forme les groupes, soit sur la base de connaissances de niveau des apprenants, soit sur la base d'un pré-test. Notre but est de faire participer tous les éléments du groupe, même ceux qui ont des difficultés en langue française. Aussi ces activités visent également à favoriser la communication entre les apprenants, en les encourageant à interagir et à être plus libre de s'exprimer et de discuter.

La dernière étape, nous avons proposé une activité d'évaluation. Il s'agit d'une dictée dont l'objectif est de contrôler l'acquisition et la mémorisation des mots à travers l'utilisation de ce jeu.

Dans la deuxième séance expérimentale, nous avons suivi la même manière de la première activité, en gardant les étapes suivantes (pré-test, test et post-test). D'abord dans le pré-test, nous avons fait une dictée de phrase aux apprenants afin d'analyser les erreurs lexicales. Ensuite en test, nous avons proposé une deuxième activité, intitulée « jeu d'enveloppe », en gardant le même ordre des groupes, où nous avons distribué des enveloppes contenant des cartes comportant des lettres pour former les mots, enfin nous avons fait aussi une activité d'évaluation. Il s'agit d'une dictée dont l'objectif est permis de voir les mots qui

ont été bien enregistrés et ceux qu'il faut travailler à nouveau. Cette activité nous aide à voir si en contexte de dictée, une amélioration de l'orthographe pour ces mots ou pas.

I.4 - l'observation de la classe

L'observation est outil de recherche qui permet de recueillir des informations sur les comportements non verbaux des sujets, il existe trois procédures d'observation :

- observation systématique
- observation participante
- observation libre (dont on a utilisé)

Elle permet d'appréhender une réalité vécue, plutôt d'obtenir un écho éventuellement définie à travers des représentations que les sujets s'en forgent.

Nous avons essayé d'assister à deux séances dans une classe de 4^{ème} AP1, la première séance était consacré à l'orthographe, la leçon porte sur le « pluriel des noms en « x » (Noms en « eu », « eau », « ou ») ». Concernant la deuxième séance d'observation, elle était consacré à une production écrite, ce que nous avons remarqué dans la séance de la production écrite, la plupart des apprenants manquent la motivation à écrire, ils n'ont pas arrivé à composé une phrase simple et ils ne peuvent pas écrire correctement les mots simple comme les pronoms personnels car la majorités des apprenants ont peur de faire des erreurs, et en plus il ya des apprenants qui ne peuvent pas distinguer entre certaines lettres comme « k » et « c », « b » et « p », etc. En outre, pour les erreurs orthographique, elles étaient variées et concernaient divers dimension de l'orthographe lexicale et/ou grammaticale (la conjugaison/ l'accord sujet verbe, etc.).

II. Les objectifs de l'expérimentation

Toute recherche pratique est centrée sur une réflexion qui, à son rôle, doit avoir des objectifs. En effet, le principe de l'intégration du jeu en classe est motive l'apprenant, facilite la tâche et sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce aux jeux, l'apprenant sera actif : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour le faire gagner, il prend plaisir à partager et à échanger. Alors, l'objective de notre travail de pratique est développer les compétences

orthographiques lexicale d'une manière inhabituelle c'est-à-dire crée une ambiance conviviale chez les apprenants.

III. Le déroulement des activités

Dans le but d'étayer l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants des jeux afin de développer leurs compétences orthographiques lexicales «domino des lettres » et « jeu d'enveloppe »

III.1- La première activité « domino des lettres »

III.1.1 Pré-test : dictée d'une phrase

Nous avons choisis une phrase en respectant quelques critères relevés lors de la lecture des manuels et des guides de maître. La phrase en question a un rapport direct avec le thème du troisième projet « à la mer », la séquence « tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau »et avec l'objectif.

Nous avons tout d'abord procédé par l'écriture de la phrase au tableau. Ensuite, nous avons également souligné les mots aux pluriels et nous avons écrit le signe du pluriel en une autre couleur pour attirer l'attention des élèves sur ces mots, puis nous avons lit la phrase à haut voix avec l'explication de signification de chaque mot.

Après avoir effacé le tableau, nous avons demandés aux apprenants de prendre l'ardoise, et nous avons dicté la phrase mot par mot avec la correction des erreurs oralement par vrai /faux seulement et dans le même temps, nous avons pris en compte toutes les erreurs qu'ils ont faites lors de la dicté.

La phrase¹ qui nous avons dictée aux apprenants :

Les tigres sont des animaux sauvages. Les tigres sont forts. Les tigres courent vite.

Le constat que nous avons fait après la dicté, c'est le niveau des apprenants est très faible malgré le choix des mots est simple, manquent la motivation à écrire et la plupart des apprenants refusent à commencer l'écriture car ils ont des difficultés de trouver le son convenable.

¹ Manuel de français de 4^{ème} AP, office national des publications scolaires.

A la fin du travail, nous avons emprunté la grille d'analyse proposée par NINA CATACH, pour faire l'analyse des erreurs :

Tableau 2 grille d'analyse des erreurs orthographiques lexicales (selon NINA CATACH)²

Orthographe lexicale	Les erreurs
Erreur de calligraphie	Savaje – sauvage
Erreur phonogrammique (transcription des sons)	
- discrimination auditive	Fit – vite Soufach – sauvage
- altération de la valeur des lettres	Son – sont Kor – courent Animou – animaux
Erreur lexicale	
- logogramme lexicale	Animo – animaux
Lettre dérivation	For – fort

A partir de notre analyse, nous avons remarqué que 80% de réponses sont erronées (les élèves ne peuvent pas à trouver les bonne graphies des mots, ils ont donné des mots incompréhensibles qui n'existent pas à la langue française comme *tigrer, tigrex, fite, sofach*, etc.

²Laurent GOURVEZ, Un pluri système, ESPE de BRETAGNE (22), février 2014. Disponible en ligne <http://classeelementaire.free.fr/maitrise-langue/2013/orthographe-cycle2/savoirs-fondamentaux-Laurent.pdf>

D'après le résultat retenu à partir l'analyse des erreurs orthographiques lexicales, nous avons proposé un jeu « domino des lettres » comme un moyen de remédiation et nous avons expérimenté ce jeu en classe pour aider les élèves à surpasser les erreurs lexicales a travers l'entraînement de leur mémoire orthographiques.

Pour passer à la deuxième étape c'est la séance d'expérimentation et a partir l'analyse des erreurs orthographiques lexical commises par les élèves, nous avons organisé une liste des mots qui nous utiliserions dans la séance d'expérimentation du jeu « domino des lettres ».

La liste est suivante : les tigres – animaux- sauvage - fort – courir – vite.

III.1.2- Test : séance d'entraînement

Nous avons appliqué le jeu « domino des lettres » avec 5 groupes et chaque groupe contient 6 élèves (garçon/fille) qui représentent les groupes expérimentaux.

La durée de cette partie est 35 minutes.

Tout d'abord, nous avons commencé à lire la liste des mots à voix haut avec l'explication le sens de chaque mot et nous avons signalé les mots au pluriel afin attirer l'attention des élèves. Ensuite, nous avons distribué les cartes, sur chaque carte s'écrit une lettre, et chaque lettre répété 5 fois. Les cartes des voyelles en colleur rouge et les cartes des consonnes en blanche.

Après tout cela, nous avons dicté le premier mot et nous avons demandé aux apprenants construire le mot à travers les lettres proposées avec une période précise (on donne 5 minute par la construction de chaque mot), quand le temps est terminé, nous avons regardé la construction de mot de chaque groupe et nous avons répond par le mot est un juste ou non et au même temps on leur dit vous avez gagné ou pas c'est-à-dire le groupe qui fait la construction juste de mot c'est le groupe gagnant. Parmi les groupes gagnants nous avons demandé l'un/e des élève à écrit le mot au tableau et les autres groupe qui ne construire pas le mot juste à corriger. Donc c'est une forme auto-évaluation. L'auto-évaluation permet les apprenants d'évaluer leur progrès (maitrise de soi, raisonnement, exploitations des notions apprises..).

Nous avons remarqué que tous les apprenants participant au jeu, ils ont motivés et aiment la nouvelle méthode d'apprentissage car tous les élèves prend la responsabilité à gagner et aussi

nous avons créé un esprit de compétition entre eux et leur socialisation suite au travail de groupe.

III.1.3 post- test : la dictée de la phrase précédente

Nous avons consacré le dernière 10 minutes de la séance pour faire répètes l'activité de la dicté qui fait dans le pré-test, cela permet de voir la mémorisation des apprenants à l'orthographe des mots proposée lors d'expérimentation du jeu. Cette activité nous aide à comparer entre les compétences des apprenants en orthographe lexicale avant et après l'entraînement du jeu.

III.2- La deuxième activité « jeu d'enveloppe ».

III.2.1-Pré-test : dicté de phrase

Dans cette étape, nous avons gardé et suivre les même points et les même conditions de la première activité dans la premier étape (pré-test), nous avons changé seulement la phrase qui ont dicté. Cette activité déroule 15minutes.

La phrase³ qui nous avons dicté aux apprenants est :

Les gazelles sont des animaux agiles. Les gazelles aiment se promener avec leurs petits

Après la dictée nous avons constaté les apprenants ont difficultés à écrire les mots de la phrase, cela rendre que ils ne peuvent pas trouver la bonne graphie des mots (la plupart ils ne trouvent pas le son « g », et aussi ne distinguent pas avec le son « p » et « b »).

A la fin du travail, nous avons emprunté la grille d'analyse proposée par NINA CATACH, pour faire l'analyse des erreurs lexicale. A partir l'analyse des résultats des erreurs lexicales, nous avons proposé « jeu d'enveloppe » comme un outil de remédiation. L'utilisation ce jeu en classe à pour objectif principal est la motivation et amener les apprenants lire les lettres pour construire les mots, dans le but d'utiliser leur mémoire pour identifier les graphies des mots et le sens.

³ Manuel de français de 4^{ème} AP, office national des publications scolaires.

III.2.2- Test : l'entraînement du jeu

Jeu c'est organisé ainsi :

Nombre des joueurs	Durée	Règles de jeu
5 groupes de 6 apprenants	20 minutes	<ul style="list-style-type: none">- ouvrir les enveloppes et lire les lettres écrites dans chaque carte.- à partir de ces lettres d former un mot.- dans chaque enveloppe contient un mot.- celui qui termine le premier qui gagne.

Nous avons distribué cinq enveloppes et chaque enveloppe contient un ensemble des lettres à travers ces lettres trouvent qui existent dans chaque enveloppes construire les mots(dans chaque enveloppe contient un mot). Ensuite, chaque groupe coller le premier mot au tableau les autres groupe regarde le mot et disent si elle correcte ou non, quand le mot n'est pas juste on corrige ensemble l'erreur. Donc c'est une forme auto-évaluation.

Nous avons constaté tout les membres des groupes participant au jeu, ils ont aimé ce manière d'apprentissage.

Remarque :

Nous avons choisi les mots dans chaque enveloppe à partir le lexique de la phrase qui fait la dicté en pré-test.

Les mots sont : gazelles – animaux – agiles – se promener – petits

III.2.3- post-test : dicté de phrase

Nous avons consacré le dernière 10 minutes de la séance à faire une activité de dictée qui ont été travaillés dans le pré-test avec la phrase qui fait en pré-test a pour objectif de vérifier la mémorisation d'orthographier les mots après l'utilisation du jeu.

IV. L'analyse et l'interprétation des résultats

L'efficacité et la pertinence de ces pratiques dépendent de la manière dont le jeu est introduit et mise en œuvre dans la classe et surtout du choix des jeux proposées. Nous avons essayé de choisir les jeux qui répondent aux besoins des apprenantes aux besoins de notre travail de recherche.

Nous avons fait l'analyse :

IV.1L'analyse et l'interprétation des résultats de la première activité

Pré-test :

Représentation tabulaire des erreurs orthographiques lexicales de pré-test (avant l'utilisation du jeu).

L'orthographe lexicale	Les erreurs	Nombre des erreurs	Pourcentage
Erreur de calligraphie	Savaje – sauvage		
Erreur phonogrammique			
-discrimination auditive	Fit – vite Soufach – sauvage	17	20%
-altération de la valeur des lettres	Son – sont Kor – courent Animou – animaux	16	18,82%
Erreur lexicale			

-logogramme lexicale	Animo – animaux	19	22,35%
Lettre dérivation	For – fort	13	15,29%

Dans ce tableau, parmi les 30 élèves, je vois que 23,52% erreurs de calligraphie, 20% d'erreurs discrimination auditive, 18,82% d'erreurs de altération de la valeur des lettres, 22,35% d'erreurs logogrammiques lexicales et 15,29% d'erreurs de lettre dérivation.

Nous avons constaté que les apprenants ont difficultés à écrire correctement les mots de la phrase, qu'ils ont fait beaucoup d'erreur de calligraphie.

Post-test :

Représentation tabulaire des erreurs orthographiques lexicales en post-test (après l'utilisation de jeu)

L'orthographe lexicale	Les erreurs	Nombre des erreurs	Pourcentage
Erreur de calligraphie	Savaje – sauvage	6	7,06%
Erreur phonogrammique (transcription des sons)			
-discrimination auditive	Fit – vite Soufach – sauvage	5	5,88%
-altération de la valeur des lettres	Son – sont Kor – courent Animou – animaux	7	8,23

Erreur lexicale			
-logogramme lexicale	Animo – animaux	2	2,35%
Lettre dérivation	For – fort	5	5,88%

Commentaire

A partir du tableau ci-dessus et parmi les 30 élèves, le constate que 7,06% d'erreurs de calligraphie, 5,88% 'erreurs de discrimination auditive,8,23% d'erreurs d'altération de valeurs des lettres, 2,35%d'erreurs logogrammiques lexicales et 5,88%d'erreurs de lettre dérivation.

Nous avons remarqué que tous les apprenants diminuer leurs erreurs surtout les erreurs de logogramme lexical qui est diminué par 20%. C'est la preuve que les apprenants ont bien mémorisé les mots à travers l'entraînement de jeu.

La comparaison entre pré-test et post-test :

Tableau comparatif entre les erreurs orthographique lexicales de pré-test et de post-test

L'orthographe lexicale	Les erreurs	Pré-test	Post-test
Erreur de calligraphie	Savaje – sauvage	23,52%	7,06%
Erreur phonogrammique (transcription des sons)			
-discrimination auditive	Fit – vite Soufach – sauvage	20%	5,88%

-altération de la valeur des lettres	Son – sont Kor – courent Animou – animaux	18,82%	8,23%
Erreur lexicale			
-logogramme lexicale	Animo – animaux	22,35%	2,35%
Lettre dérivation	For – fort	15,29%	5,88%

Commentaire

A travers ce tableau représentant en pourcentage les résultats de pré- test et de post-test, nous avons constaté qu'il y a une diminution globale du nombre des mots erronés.

Les élèves ont pu mieux mémoriser les mots et plus facilement à l'aide du jeu « domino des lettres » par rapport aux résultats du pré-test, qui n'ayant pas bénéficié de la présence de ce support lors de l'apprentissage; ce qui souligne clairement la contribution positive de ce type de jeu dans la motivation chez ces élèves

IV.2- L'analyse et l'interprétation des résultats de la deuxième activité

Pré-test :

Représentation tabulaire des erreurs orthographiques lexicales en pré-test :

L'orthographe Lexicale	L'erreur	Nombre	Pourcentage
Erreur de calligraphie	Ajiles – agiles	25	29,41%
Erreur de phonogrammique (transcription des sons)			
- oubli (erreur extra graphique)	Qazelles – gazelles	15	17,64%
- discrimination auditive	se Bromener – se promener betits - petits	19	22,35%
- altération de la valeur phonique des lettres	Lours – leurs Avek - avec	12	14,11%
Erreur lexicale			
-logogramme lexicale	Ce – se	15	17,64%

Commentaire

A partir du tableau ci-dessus et parmi les 30 élèves, le constate que 29,41% d'erreurs de calligraphie, 17,64% d'erreur extra graphique, 22,35% d'erreurs de discrimination auditive, 14,11% d'erreurs d'altération de valeurs des lettres, 17,64%d'erreurs logogrammiques lexicales.

Aussi nous avons constaté que les apprenants ont des difficultés à orthographier les mots corrects, qu'ils ont commis beaucoup plus des erreurs de calligraphie et des erreurs de discrimination auditive.

Post-test :

Représentation tabulaire des erreurs orthographiques lexicales en post-test :

L'orthographe Lexicale	L'erreur	Nombre	Pourcentage
Erreur de calligraphie	Ajiles – agiles	10	11,76%
Erreur de phonogrammique (transcription des sons)			
- oubli (erreur extra graphique)	Qazelles – gazelles	00	00%
- discrimination auditive	se Bromener – se promener betits - petits	5	5,88%
- altération de la valeur phonique des lettres	Lours – leurs Avek - avec	8	9,41%
Erreur lexicale			
-logogramme lexicale	Ce – se	2	2,35%

Commentaire

Dans ce tableaux et parmi les 30 élèves, le constate que 11,76% d'erreurs de calligraphie, 00 % d'erreur extra graphique, 5,88% d'erreurs de discrimination auditive, 9,41% d'erreurs d'altération de valeurs des lettres, 2,35% d'erreurs logogrammiques lexicales.

A partir ces résultats, nous avons constaté que tous les apprenants diminuent leurs erreurs, surtout les erreurs d'extra graphique, cela nous permet de dire que l'exploitation ce jeu en classe a donné résultat positive de la mémorisation l'écriture des mots.

La comparaison entre pré-test et post-test :

Tableau comparatif entre les erreurs orthographique lexicales de pré-test et de post-test

L'orthographe Lexicale	L'erreur	Pré-test	Post-test
Erreur de calligraphie	Ajiles – agiles	29,41%	11,76%
Erreur de phonogrammique (transcription des sons)			
- oubli (erreur extra graphique)	Qazelles – gazelles	17,64%	00%
- discrimination auditive	se Bromener – se promener betits - petits	22,35%	5,88%
- altération de la valeur phonique des lettres	Lours – leurs Avek - avec	14,11%	9,41%
Erreur lexicale			
-logogramme lexicale	Ce – se	17,64%	2,35%

Commentaire

Ce tableau représente les résultats de pré-test et de post-test des erreurs orthographiques lexicales que nous avons remarqué, il y a un changement global des résultats obtenus.les

apprenants ont démuné globalement les erreurs de pré-test. C'est la preuve qu'ils ont bien mémorisé l'écriture des mots d'usages à l'aide l'utilisation du jeu « jeu d'enveloppe ».

V. Bilan synthétique

Après l'étude et l'analyse des résultats des apprenants dans la première et la deuxième expérimentation, je constate le grand écart qui se manifeste de deux activités, cela me permet de dire que le jeu que j'ai proposé était la raison de diminution des erreurs et un outil efficace pour motiver les apprenants et son recours à la mémoire. L'analyse et l'interprétation des résultats et de l'expérimentation nous a mener à déduire les points suivants :

➤ Sur le plan de la motivation

Le jeu est une partie intégrante de la vie des enfants que nous avons en classe, la multiplicité de ses formes est la partie le plus importante, fait que les activités ludiques touchent maintenant à peu près toutes les catégories d'âge.

La motivation des apprenants constitue l'un des plus grand défis de l'enseignement actuel, cela implique une double tache de l'enseignant, la premier tache consiste à comprendre ce qui pousse l'élève à s'engager dans une activité et la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre, ensuite la seconde tache consiste à donner envie et sauvegarder le désir.

A partir l'explication aux apprenants et le travail que nous avons fait ensemble sur les jeux, nous avons constaté qu'ils avaient l'enthousiasme et la motivation pour compléter les activités demandées. Pendant la réalisation de ces activités, nous avons remarqué qu'il n'y pas de perturbations psychologiques chez eux, comme le trac, la timidité et la peur. Bien au contraire, ils ont été joyeux.

✓ Sur le plan cognitif

Dans cette classe nous avons constaté les apprenants ont la capacité de l'acquisition et la mémorisation facilement les mots à l'aide des deux activités ludiques proposées.

Dans la première activité « domino des lettres » les résultats de post-test il ya une augmentation globale des mots correcte orthographier par port les résultats de pré-test que les apprenants n'ayant pas la capacité d'écrire correctement les mots, de mémoriser et même d'anticiper.

De plus, nous soulignons que la contribution positive de ces activités ludiques dans la motivation des apprenants qui entraîne un engagement cognitif. En d'autres termes ils essaient de développer leurs compétences à écrire correctement les mots et activent leur mémoire pour acquérir le plus grand nombre possible de la graphie des mots. Les apprenants ont réalisé les activités dans une période très courte, ce qui signifie qu'ils ont saisi l'acceptation facilement les activités ludiques proposées, et cela à travers les résultats obtenus à la fin de l'exploitation de ces activités qui représentent l'acquisition de leurs compétences orthographiques lexicales.

Conclusion

Après avoir travaillé avec les apprenants de 4^{ème} année primaire, et analyse les résultats obtenus , nous avons constaté que les apprenants ont bien réussi dans la réalisation des jeux proposées, et qu'ils ont été motivés et impliqués ainsi que leurs réaction et leurs comportements qui ont été positive, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important dans l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère, comme elles influence positivement sur l'orthographe lexicale.

En aidant les apprenants à la mémorisation des mots, ces activités sont à la fois un facteur efficace dans le développement des compétences orthographique et un moyen affectif qui donne à l'apprenant la liberté de travailler et participer.

Conclusion générale

L'origine de notre travail de recherche est un problème que nous avons constaté en classe, la plupart des apprenants font des erreurs orthographiques, surtout au niveau lexical. De ce fait et dans le cadre de notre recherche, nous nous sommes intéressée aux activités ludiques comme outil pédagogique qui peut être au service de l'apprentissage de l'orthographe lexicale.

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques ont une grande influence dans la motivation des élèves qui aspirent à l'utilisation de la langue étrangère dans sa forme écrite. Il est donc ces activités considèrent comme un outil de mémorisation qui permet aux élèves de découvrir leurs erreurs et d'y remédier à travers l'exploitation de ces activités, ainsi que la nouvelle méthode (méthode ludique) a réussi de rendre l'élève plus en plus motivé et attentif.

Le but de notre travail de recherche est de montrer l'impact des activités ludiques sur le développement de la compétence orthographique lexicale chez les apprenants de 4^{ème} année primaire, et confirmer les hypothèses qui nous avons émetts que, les activités ludiques favorisent la motivation des apprenants et l'acquisition des compétences celui les compétences orthographiques lexicales.

Pour cela nous avons consacré deux chapitres théoriques qui contiennent la définition des différentes concepts qui ont une relation avec notre travail de recherche tel que : l'orthographe, l'orthographe lexicale, le pluri-système de NINA CATACH, l'erreur, jeu, activité ludique..., et, nous avons distingué deux types d'orthographe : c'est l'orthographe lexicale et l'orthographe grammaticale, et aussi nous avons abordé les principes base pour enseigner l'orthographe aujourd'hui que la maîtrise de la langue d'enseignement est un des enjeux principaux de la réussite scolaire. Il ne suffit pas de connaître l'orthographe : il faut aussi dispose de connaissance sur son fonctionnement, son apprentissage, sur les capacités des élèves à la comprendre et à la produire. Elle nous a permis d'établir un inventaire des types d'erreurs récurrentes ce qui rendra le travail de remédiation plus ciblé et donc plus efficace. L'orthographe lexicale passe par un processus complexe de mémorisation qui correspond à la connaissance de la forme orthographique des mots. Pour finir par les difficultés qui peuvent rencontre l'apprenant et même l'enseignant au niveau de l'orthographe que l'enseignant trouve une difficulté de mener l'élève de construire la nécessité d'écrire sans erreurs, ce qui est permet de chercher une manière efficace pour surmonter le problème quand

le français est une langue étrangère pour l'apprenant donc il confronte des difficultés liées à la nature de la langue.

Dans le deuxième chapitre, nous avons intéressé aux jeux comme outil pédagogique qui peuvent être au service de l'apprentissage de l'orthographe lexicale. après avoir citer les différentes types en pédagogie tel que : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogie, nous avons identifier leur rôle dans la classe de FLE, qui réside dans la motivation et le développement des compétences orthographique et mémorisation les mots d'usages, à la fin nous avons suggéré deux jeux lexicales afin de faciliter l'apprentissage du lexique et la mémorisation de son écriture.

Dans la partie pratique, nous avons expliqué notre méthode de travail pendant le stage qu'on a fait en vu d'introduire des activités ludiques pour l'orthographe et pour pouvoir connaitre leur impact sur l'orthographe lexicale, nous avons constaté que les apprenants sont été très motiver et ambitieux, ils nous ont permet de dire que les jeux provoquent énormément l'interaction en classe et la communication entre les apprenants, ils renforcer leur mémoire pour pouvoir réussir.

Après cette expérience nous pouvons dire que, les activités ludiques jouent un rôle primordial dans le développent des compétences orthographiques lexicales, elles favorisent la motivation, et de l'entraînement de la mémoire des mots d'usage.

Nous espérons que les programmes de l'enseignement au primaire prendre en considération les activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage de FLE, car c'est vecteur de réussite qui mène les apprenants à développer leurs compétences et leurs personnalités pour qu'ils puissent exploiter et investir ce qu'ils ont appris dans la vie de tous les jours.

D'après le constat que les apprenants, dans les cycles, sont confrontés à une grande difficulté face à l'écriture des mots d'usages, nous espérons que ce problème trouvera fin parles pratique qui mènent à construire des savoir pur.

•

BIBLIOGRAPHIE

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

I. Ouvrages

- 1- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 2015
- 2- CARE Jean Marc, *Jeu, langage et créativité, Le jeu dans la classe de français*, Hachette, Paris, 1991
- 3- CATACH, Nina, *L'orthographe française*, Nathan Université, Paris, 1980
- 4- COGIS Danièle, *Pour enseigner et apprendre l'orthographe : Nouveau enjeux, pratique nouvelle*, Delagrave, Paris, 2011
- 5- CUQ J-P & GRUCA, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2005
- 6-FERRAROTTI.F « Histoire et histoire de vie. La méthode biographique dans les Sciences sociales », Méridiens Klincksieck, paris1990
- 7- Grandmont, N., *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Université De Boeck, Edition Bruxelles, 1997

II. Dictionnaires

- 8- DUBOIS Jean, *Dictionnaire de linguistique*, Larousse, Paris, 1973
- 9- GALISSON Robert et COSTE Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, Hachette, Paris, 1976
- 10- ROBERT J-P, *Dictionnaire Pratique De Didactique du FLE*, ophrys, Paris, 2002
- 11- CUQ J-P, *Dictionnaire de didactique de français*, CLE international, ASDIFLE, Paris, 2003

III. Document institutionnel

12- manuel de français de 4^{ème} AP, office national des publications

SITOGRAPHIE

I. Articles

13- HAYDEE Silva, *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*, Juillet 2005, disponible en ligne, <http://www.franccparler-oif.org/le-jeu-un-outil-pedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle/>

14-SAMIER Rémi, *MOV Jeu d'entraînement de la mémoire orthographique visuelle et de la mémoire de travail*, 14 mai 2011, disponible en ligne, <https://orthophonielibre.files.wordpress.com/2011/04/notice-mov.pdf>

II. Revues

15- Duchesne Julie et Piron Sophie, *Écrits universitaires et orthographe grammaticale*, *Revue des linguistes de l'université Paris Ouest Nanterre La Défense*, 2015, n° 72, disponible en ligne, <https://journals.openedition.org/linx/pdf/1610>

16- BLANCHE-Benveniste, *La langue parlée et L'orthographe*, cité par, Duchesne Julie et Piron Sophie, *Écrits universitaires et orthographe grammaticale*, *Revue des linguistes de l'université Paris Ouest Nanterre La Défense*, 2015, n° 72

VI. Mémoires

16- BOUREZG Sihem et NECIB Ikram Sara, *L'erreur au service de l'enseignement /apprentissage*, Université LARBI TEBBESSI, 2015/2016, disponible en ligne, <http://www.univ-tebessa.dz/fichiers/masters/francais/04160087.pdf>

17- MAYARDT Sony, *La maîtrise de l'orthographe lexicale du français et de l'espagnol*, Université du Québec à Montréal, 2007, disponible en ligne, <https://archipel.uqam.ca/790/1/M10033.pdf>

V. Sites consultés

17- <http://www.le-dictionnaire.com/définition-php?mot=orthographe>

18- <http://larousse.fr/dictionnaire/français/orthographe/56605?Q=orthographe>

19- www.EduFrance.com

20- Blog, DE GRANDMONT Nicole, *Pédagogie et philosophie du jeu*, <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/>

21- MANESSE et COGIS, *Orthographe – à qui la faute ?*, ESF Editeur, 2007, <http://spiralconnect.univ-lyon1.fr/spiral-files/download?mode=inline&data=2192203>

22- Plateau du jeu <https://orthophonielibre.files.wordpress.com/2011/04/annexes-mov.pdf>

23- Site web, DE GRANDMONT Nicole, *Pédagogie du jeu*, <http://ndegrandmont.webatu.com/>

Résumé :

Ce mémoire met l'accent sur l'intérêt d'une approche ludique dans l'enseignement-apprentissage de l'un des aspects du français langues étrangère et qui est l'orthographe. Nous avons traité le problème de l'orthographe lexicale chez les apprenants de 4^{ème} année primaire, en met l'apprenant devant un outil pédagogique médiateur qui le mène à améliorer son écriture et qui lui facilite la mémorisation des mots usuels à partir des activités ludiques proposées.

Les mots clés :

Les activités ludiques - FLE - l'orthographe lexicale – la mémorisation.

المخلص

هذه المذكرة ركزت على أهمية منهج اللعابي في تعلم وتعليم احد جوانب اللغة الفرنسية الأجنبية وهو الكتابة.عالجنا مشكل كتابة المفردات للتلاميذ السنة الرابعة ابتدائية، وهذا بوضع التلميذ أمام وسيلة بيداغوجية وسطية مما يؤدي به إلى تحسين كتابته وتسهيل له الحفظ الكلمات المعتادة من خلال الأنشطة اللعابية المقترحة.

الكلمات المفتاحية:

الأنشطة اللعابية – اللغة الفرنسية الأجنبية- كتابة المفردات- الحفظ

Annexes







treemks



