

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed KHIDER - Biskra -
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Langues Etrangères
Filière de Français



Mémoire présenté pour l'obtention du Diplôme de Master

Option : Didactique des langues –cultures

**LES ACTIVITES LUDIQUES COMME SUPPORT
DIDACTIQUE DANS L'APPRENTISSAGE DE
L'ORTHOGRAPHE DU FLE, CAS DE LA 5EME A.P,
ECOLE BENDAHMEN M'BARKA, ZERIBET EL
OUED
-BISKRA -**

Sous la direction de :
Mme .HADJ ATTOU F Z.

Présentée par :
KHADRAOUI Ikram

Membres du jury

HADJ-ATTOU F.Z	Université de Biskra	Rapporteuse
BELAZREG Nassima	Université de Biskra	Examinatrice
BEN AISSA Lazhar	Université de Biskra	Président

Année Universitaire : 2019-2020

Remerciements

*A l'issue de ce travail, nous tenons à remercier tout d'abord
notre bon DIEU le tout miséricordieux,
de nous avoir donné le courage et la santé pour achever ce travail.
Je tiens à remercier profondément ma directrice de recherche
Mme **HADJ-ATTOU F.Z** pour son aide, son soutien, et surtout ses
conseils et ses orientations, et son encouragement pour réaliser cette
recherche.*

*es remerciements aux membres du jury qui me font l'honneur de lire et de
discuter ce travail.*

*Je souhaite également remercier les enseignantes **DAHMA Fatma Zohra**
et **HACHANI Nabila** pour leurs aides, leurs patience et surtout leurs
judicieux conseils qui contribuent à alimenter ma réflexion.*

*Un grand remerciement à tous ceux qui ont attribué de près ou de loin à
la réalisation de ce mémoire*

Dédicace

Je dédie ce travail

A mes chers parents, pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leurs prières tout au long de mes études,

Que dieu les protège et les garde

A ma tante maternelle : Meriem

A mon conseiller et mon deuxième père : Lamri, je te suis très reconnaissante, et je ne te remercierai jamais assez pour ta amabilité, ta générosité, ton aide précieuse.

A mon cher oncle : Ali, et sa femme Ratiba

A mes chères sœurs Saliha et Afifa pour leurs encouragements permanents, et leur soutien moral,

A mes chers frères, Djalal, Salam, et Imad- Eddine pour leur appui et leur encouragement,

A ma fleur et mon amie fidèle : Khaoula ; qui m'a assistée dans les moments difficiles et m'a prise doucement par la main pour traverser ensemble les épreuves péniblesMerci d'être toujours là pour moi.

A mes adorables anges : Mohamed Yakine et Yahya

A mes précieuses amies : Naoual, Sameh, Karima, Randa, khaouther, Salma et Rym

IKRAM

Table des matières

Table des matières

Remerciements	
Dédicace.	
Introduction générale :	07
CHAPITRE I : Activités ludiques en didactique du FLE	
Introduction	12
1. Qu'est- ce- qu'une activité ludique ?	12
1.1. Approche ludique.....	15
2. Typologie des jeux en classe selon CUQ et GRUCA	15
2.1. Jeu linguistique	16
2.2. Jeu culturel	17
2.3. Jeu de créativité	17
4.4. Jeu dérivé du théâtre	18
3. Comment peut-on choisir un jeu en classe ?	19
4. Place du jeu en classe	21
5. Apport psychologique des activités ludiques	22
5.1 Jeu, source de motivation.....	23
5.2. Jeu et mémorisation	23
5.3. Jeu, facteur de construction	24
Conclusion	25
CHAPITRE II : Apprentissage de l'orthographe en FLE	
Introduction	27
1. Orthographe : définition	27
1.1. Notions de base du système orthographique	29
1.1.1. Phonème	29
1.1.2. Monème	30
1.1.3. Graphème	30
2. Types d'orthographe	30
2.1. Orthographe lexicale	31
2.2 Orthographe grammaticale.....	31

Table des matières

2.3. Orthographe phonétique	32
3. Nuance entre faute /erreur	33
4. Types des erreurs d'orthographe	34
4.1. Erreur lexicale	34
4.2. Erreur grammaticale	35
4.2.1. Homophonie grammaticale	36
4.2.2. Erreur grammaticale d'accord	36
4.2.3. Erreur grammaticale de conjugaison	36
4.3. Erreur syntaxique	36
4.4. Autres erreurs	37
5. Importance et difficultés de l'orthographe en FLE	38
Conclusion.....	41
CHAPITRE III : Analyse et interprétation des données	
Introduction	43
1. Présentation du corpus	43
1.1. Objectifs de l'expérimentation	43
1.2. Programme scolaire et les activités ludiques	44
2. Description du contexte d'expérimentation	46
2.1. Etablissement scolaire.....	46
2.2. Public visé	47
3. Méthode de travail	47
4. Activités ludiques proposées aux élèves	48
4.1. Activité ludique (01)	48
4.2. Activité ludique (02)	50
4.2. Activité ludique (03)	51
Conclusion.....	54
Conclusion générale.....	56
Références bibliographiques.....	59
Annexes	64

Introduction générale

En Algérie, la langue française est la première langue étrangère enseignée aux apprenants depuis la 3^{ème} année primaire, elle est également présente dans leur vie quotidienne de la plupart régions du pays, c'est pourquoi que la maîtrise de cette langue est devenue très importante.

L'enseignement-apprentissage de la langue française a passé par des changements importants liés à la mise en œuvre d'une nouvelle approche basée principalement sur la notion de « compétence ». Son objectif au cycle primaire ainsi que dans tous les autres paliers a pour objectif de permettre à l'apprenant de se forger des compétences langagières adéquates à leur développement cognitif afin de pouvoir communiquer et d'intervenir à l'oral comme à l'écrit.

Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire développer chez les apprenants les quatre compétences : comprendre, lire, écrire et produire.

Grâce aux nouvelles approches, l'approche actionnel et l'approche communicative, la classe est devenue un espace d'échanges et des interactions et de coopérations entre les élèves de temps que l'enseignant prend le rôle d'un facilitateur d'apprentissage et accompagnateur de ses apprenants de manière à les rendre autonomes. De ce fait l'enseignant doit centrer ses efforts sur les besoins de ses élèves et accompagner l'apprentissage du plaisir ensuite créer un climat favorable pour susciter en eux le goût et le plaisir d'apprendre le français comme langue étrangère qui devient un outil de communication orale et écrite.

Actuellement, la motivation des apprenants dans nos écoles est devenue l'un des grands défis de l'enseignement/apprentissage de FLE, parce que l'intégration de jeu est une nécessité au sein de classe, en

effet le côté ludique fait appel à la créativité, l'imagination, la spontanéité, et développe les capacités cognitives et affectives.

Le choix de notre intitulé : « Les activités ludiques comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'orthographe. Cas de la 5^{ème} année primaire » s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues et des cultures. Il nous a permis d'intéresser au développement d'une phase de la compétence écrite par le biais des jeux qui favorisent un climat propice aux échanges, aux interactions et à la collaboration des apprenants en classe.

Le choix de cette thématique n'est pas le fruit du hasard, mais il dépend de deux phases essentielles l'une est scientifique, et l'autre personnelle : d'une part, le jeu est l'activité aimable et préférable à l'enfant et pour lui jouer est un plaisir étonnant. Donc l'élève doit être motivé pour être prêt à apprendre une langue étrangère et mémoriser les structures d'écriture de ses mots d'une manière facile et amusante. D'autre part, nous avons constaté que certains enseignants de français langue étrangère n'utilisent pas des moyens de motivation pour transmettre les informations et surmonter les difficultés rencontrés lors de l'apprentissage de cette langue par leurs apprenants.

De nos jours, le jeu ludique est considéré comme un élément important à l'apprentissage car des nombreuses recherches sont centrés sur son utilité dans l'amélioration des processus de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, cela nous pousse à chercher s'il est possible que l'exploitation des jeux en classe améliore l'apprentissage de l'orthographe. Dans cette acception la **problématique** que nous pouvons formuler autour de cette étude : Comment les activités ludiques comme support didactique pourraient

servir à l'apprentissage de l'orthographe en **FLE** avec la classe de la 5^{ème} A.P ?

A partir de cette problématique, nous formulons **les hypothèses** suivantes:

- Les activités ludiques sont des supports pédagogiques qui pourraient faciliter, motiver l'apprentissage de l'orthographe ainsi à son amélioration chez les apprenants.
- Le ludique pourraient attirer l'attention des apprenants et leur faire aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre. Les jeux pédagogiques sont alors une manière d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant.

L'objectif primordial de ce travail est affirmer l'utilité de ce type d'activités dans la classe de langue pour faciliter le rôle d'enseignant d'une part, et de monter la nécessité de jeu comme facteur de motivation pour les élèves de primaire, d'autre part.

Sur le pilier de ces objectifs, notre recherche consiste à adapter une **méthode descriptive** portée sur la description de quelques concepts théoriques dans l'approche didactique. L'autre est **expérimentale**. Il s'agit de mener l'expérimentation au sein de la classe et voir le déroulement du mécanisme des activités ludiques. Or les circonstances mondiales et cette pandémie, nous a poussé à changer notre méthode vers une méthode **descriptive**.

Pour réaliser cette étude, nous avons choisi un **corpus** qui se compose **de trois activités ludiques** qui sont : jeu de sept familles, jeu de mots croisés et une comptine.

Notre **plan** de recherche se divise en trois chapitres. Le premier chapitre traite la conception de « l'activité ludique » en didactique .Le deuxième chapitre est consacré à l'apprentissage de l'orthographe en FLE, ses types et son importance. Le troisième chapitre est la pratique. Il s'articule autour de la présentation de notre corpus pour déterminer notre expérience, ce dernière a été bloqué à cause de la pandémie « covid-19 ».

Nous estimons que notre étude est importante vu qu'elle s'intéresse à l'étude des activités ludiques pour l'apprentissage de l'orthographe.

Chapitre I

Activités ludiques en didactique du FLE

Introduction :

Au sein d'une classe de langue étrangère, la réussite de cette langue s'appuie sur la source de motivation qui répond aux attentes des apprenants, à ce sujet on met l'accent sur une nouvelle stratégie pour l'apprentissage des langues vivantes c'est la pédagogie par le jeu qui favorise la compréhension chez les enfants, à condition de respecter les principes personnels, sociaux et les objectifs d'apprentissage. Elle se nécessite la présence des adultes (enseignants) pour guider les élèves, donc cette pédagogie considérée comme une approche favorisant le recours à des activités ludiques pour stimuler l'apprentissage des jeunes apprenants .

Dans ce chapitre, nous allons mettre en lumière la définition des activités ludiques notamment la place qu'occupe le jeu dans la classe soit pour la mémorisation ou la construction de la personnalité de l'enfant. En s'appuyant dans notre recherche sur les divers types d'activités accompagnées par des exemples illustratifs.

1. Qu'est- ce- qu'une activité ludique ?

Pour parler de l'activité ludique on doit connaître tout d'abord la signification du terme « activité » dans le domaine de l'enseignement / apprentissage.

➤ Selon le dictionnaire de la didactique :

« ... L'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé (qu'apprend l'élève) »¹

Pour le terme « ludique » est relativement lié au terme jeu.

¹J.P CUQ : « *Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde* », Ed jean Penreac'h, Paris, 2003, p .15.

➤ 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.* »²

Partant de ces deux définitions, nous pouvons comprendre que le jeu contribue au développement de l'enfant dans tous ses aspects cognitif, sensoriel, psychique...

➤ Selon le petit Robert l'activité ludique est :

« *Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* »³

➤ Dans le dictionnaire spécialisé, **Jean-Pierre CUQ** définit l'activité ludique comme suit:

« *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.* »⁴

Les jeux d'apprentissage doivent être bien guidés et bien réglés par un enseignant pour assurer une véritable communication, imagination, créativité, collaboration au sein de la classe.

²MEVEL J.P : « *Langue Française, Apprentissage et maîtrise de la langue* », Ed Hachette ,Paris, 2000, p. 684.

³Le Robert : « *Dictionnaire de français* », Dictionnaires LE ROBERT-SEJER, Paris, 2011, p 249.

⁴CUQ.J.P: « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », Ed asdifle/CLE international, Paris, p. 106.

J-P CUQ et **GRUCAI** ajoutent que :

« Les activités ludiques[...] ont leur place dans l'enseignement : elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre , phonème , mot , phrase , paragraphe , texte) , d'aborder différents domaines (grammaire , lexicque , etc.) , d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage , en particulier dans la pratique de l'écrit »⁵

Le jeu est un facteur efficace pour aider l'élève à apprendre une nouvelle langue, de maîtriser les règles grammaticales et de mémoriser son lexique, il leur permet de sentir à l'aise c'est ce qui les pousse de s'exprimer librement soit à l'orale soit à l'écrit.

L'utilisation des jeux en classe d'une manière uniforme indique que l'enseignant respecte la psychologie de ses apprenants, en effet le psychologue et le précurseur des études sur le jeu **HUIZING J.** (cité par Caillois Roger) définit le jeu comme :

« Une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'observer totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit dans un temps et dans espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles »⁶

Toutes les études affirment qu'on ne peut jamais destituer entre l'enfant et le jeu, dans toute situation, formelle et non formelle et ça concerne sans doute les situations d'apprentissages.

« Le jeu apparait comme le moteur de l'auto-développement de l'enfant, comme méthode naturelle de l'éducation. Le jeu n'est rien que la pédagogie naturelle qui s'impose à lui-même il est instrument de

⁵CUQ J.P, GRUCA I : « *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* », Ed Broché, octobre 2008, p 456.

⁶CAILLOIS. R : « *Les jeux et les hommes* », Ed Gallimard, Paris, 1958, p. 18.

développement. L'enfant doit se développer lui-même grâce à deux instrument : le jeu et l'imitation »⁷

Le jeune apprenant serait approprié lorsque l'enseignant remplace des cours classiques par des cours motivants qui peuvent s'appuyer sur des jeux pédagogiques, ces derniers sont considérés comme le moteur du développement de l'apprenant.

1.1. Approche ludique :

C'est une approche pédagogique qui s'organise dans le cadre d'un projet éducatif, où le jeu prend une place majeure et qui se base sur un certain nombre de notions fondamentales, il se caractérise par : le plaisir et la gratuité. Son usage est très facile, motivant et adaptable aux besoins des apprenants et leurs circonstances.

D'ailleurs, cette approche à vouloir aider l'enseignant à retrouver une situation d'apprentissage préférable et idéale pour les apprenants car elle permet de briser les difficultés rencontrées au moment d'une telle situation, en plus elle permet de susciter les émotions et les sentiments de réussite chez les apprenants.

L'enseignant doit prendre soin de sélectionner les activités ludiques qui devront correspondre aux apprentissages prévus pour pouvoir atteindre de bons résultats d'où on parlera de pré-pédagogique de l'enseignant.

2. Typologie des jeux en classe selon CUQ et GRUCA

Selon **CUQJ. P** et **GRUCAI**, les jeux d'apprentissage sont classés en quatre(04) catégories :

⁷Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – : « *Jeu et éducation* », Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995

2.1. Jeu linguistique :

Ce type de jeu a vu depuis l'antiquité dans le milieu littéraire et poétique. Il consiste à faire des activités en lexique, en orthographe, en grammaire et en phonétique. En d'autre sens, ce sont des activités qui exigent une réflexion sur la composante linguistique et additionne également un bagage linguistique développé.

Il aide l'apprenant d'enrichir ses compétences linguistiques d'une manière amusante, à travers ces activités l'apprenant peut surmonter les difficultés rencontrées (difficultés au niveau de la grammaire, de l'orthographe, de la conjugaison ...). Certainement, c'est le meilleur moyen pour développer la créativité et la mémorisation chez les apprenants.

A titre d'exemple de jeu linguistique, on peut mentionner : le jeu des mots croisés qui désigne un ensemble des mots disposés horizontalement et verticalement, portent des lettres et des définitions des mots⁸.

Mots croisés de conjugaison
Passé simple
Premier groupe

Remplis cette grille de mots croisés en conjuguant les verbes proposés au passé simple et à la personne indiquée dans la consigne.

© 2010 - 2011 - 2012 - 2013 - 2014 - 2015 - 2016 - 2017 - 2018 - 2019 - 2020 - 2021 - 2022 - 2023 - 2024 - 2025 - 2026 - 2027 - 2028 - 2029 - 2030 - 2031 - 2032 - 2033 - 2034 - 2035 - 2036 - 2037 - 2038 - 2039 - 2040 - 2041 - 2042 - 2043 - 2044 - 2045 - 2046 - 2047 - 2048 - 2049 - 2050 - 2051 - 2052 - 2053 - 2054 - 2055 - 2056 - 2057 - 2058 - 2059 - 2060 - 2061 - 2062 - 2063 - 2064 - 2065 - 2066 - 2067 - 2068 - 2069 - 2070 - 2071 - 2072 - 2073 - 2074 - 2075 - 2076 - 2077 - 2078 - 2079 - 2080 - 2081 - 2082 - 2083 - 2084 - 2085 - 2086 - 2087 - 2088 - 2089 - 2090 - 2091 - 2092 - 2093 - 2094 - 2095 - 2096 - 2097 - 2098 - 2099 - 2100

Horizontal

- 6. travailler - 2ème personne du singulier
- 8. bouger - 3ème personne du singulier
- 9. marcher - 1ère personne du singulier
- 10. nager - 1ère personne du pluriel
- 12. tourner - 3ème personne du pluriel

Vertical

- 1. donner - 3ème personne du singulier
- 2. couler - 1ère personne du singulier
- 3. utiliser - 1ère personne du pluriel
- 4. sauter - 3ème personne du pluriel
- 5. manger - 2ème personne du singulier
- 7. laver - 2ème personne du pluriel
- 11. voler - 2ème personne du pluriel

⁸<https://www.helloasso.com/blog/pratiquer-une-activite-culturelle-et-artistique> consulté le 30/12/2019 à 16h.

2.2 .Jeu culturel :

➤ Selon l'UNESCO, la culture désigne :

« L'ensemble des traits distinctifs, spirituels, matériel, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social »⁹

Le jeu culturel fait partie alors des connaissances culturelles des apprenants pour être exploité dans une situation précise.

« Le jeu est producteur de culture grâce à l'indétermination de son système. Il est le lieu par excellence de la création et de l'expression de l'interprète »¹⁰

On peut citer comme exemple, le jeu du Baccalauréat où il doit remplir les grilles de tableau selon la première lettre, voire tableau (01) ci-dessous :

Tableau (1) :

Lettre	Pays	Plat	Fleur ou plante	Métier
S	Suisse	Salade de fruit	Sardoine	Sage-femme

2.3. Jeu de créativité :

Selon **Sternberg** et **Lubart** :

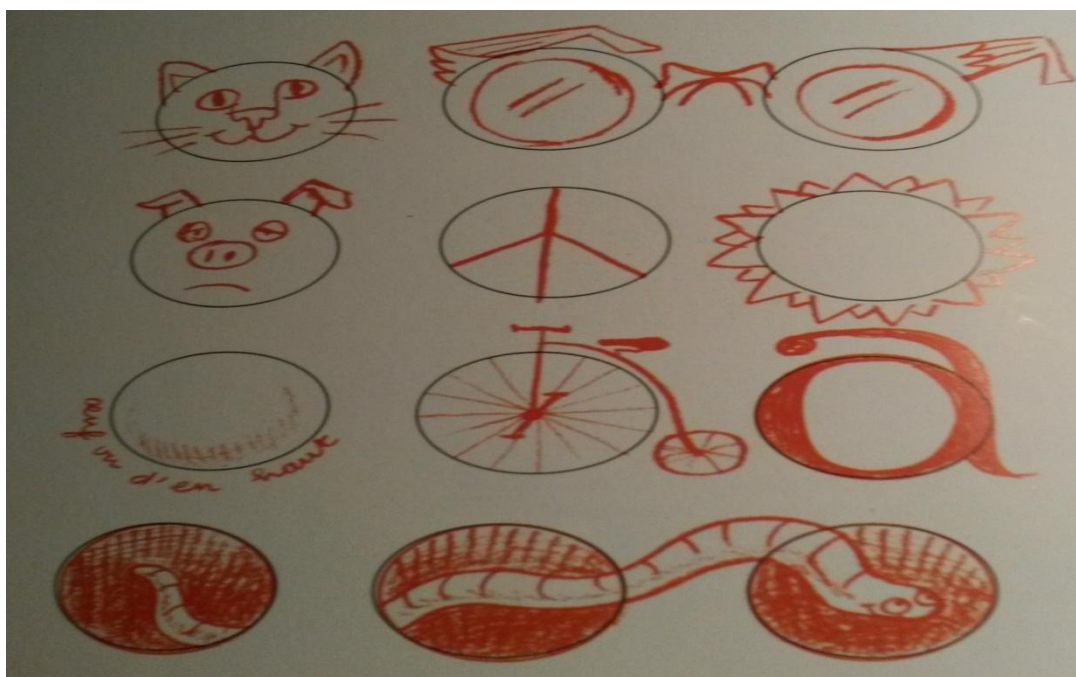
⁹<https://www.helloasso.com/blog/pratiquer-une-activite-culturelle-et-artistique> consulté le 30/12/2019 à 16:03 .

¹⁰<https://www.erudit.org/fr/revues/ethno/2010-v32-n1-ethno3988/045212ar/> consulté le 05/07/2020 à 14h.

« La créativité est la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste »¹¹. Former un apprenant actif et créatif dans une classe de langue c'est créer un cours motivant par l'enseignant, à partir des éléments disponibles dans le milieu scolaire.

D'autre côté, l'activité de créativité encourage la réflexion personnelle de l'apprenant et permet également à l'enseignant de faire découvrir ses apprenants : leurs capacités, leurs créatives, et leurs imaginations à travers ces jeux éducatifs.

L'image ci-dessous illustre parfaitement l'activité de créativité¹²



2.4. Jeu dérivé du théâtre :

Dans l'enseignement du FLE, le jeu de rôle c'est une stratégie directe pour appliquer la communication orale, certainement on confirme qu'elle

¹¹<http://www.groupement-fle.com/fr/espace-enseignants/outils-pedagogiques/la-creativite-en-classe-de-fle-2015> consulté le 30/12/2019 à 20:19.

¹²<https://apprendre-reviser-memoriser.fr/exercice-de-creativite-bonne-reponse/> consulté le 03/07/2020 à 22h.

est la technique la plus efficace pour pratiquer la langue étrangère correctement. D'après **J-P Cuq** et **I Gruca** les activités dérivées du théâtre considérées comme :

*« Jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation (...) la directivité (...) la dramatisation ».*¹³

Ce type d'activité permet aux élèves d'entrer dans un monde fictif irréel, c'est -à-dire ces élèves jouent des rôles imaginaires. C'est un outil qui aide l'apprenant à être plus actif et motivé en mettant l'accent sur le développement de ses compétences langagières. On peut dire que le jeu de rôle offre une grande liberté d'action pendant de nombreuses situations d'apprentissage. **Dibesey** ajoute que :

*« Le jeu de rôle invite à un comportement commun global [...] l'expression d'un rôle est non seulement verbale, mais gestuelle, mimique, rythmique, les comportements prennent tout leur sens dans ce texte ».*¹⁴

L'enseignant est le guide des jeux éducatifs en classe, il prend en charge deux facteurs majeurs : le niveau et les besoins des apprenants.

3. Comment peut-on choisir un jeu en classe ?

L'intégration du jeu en classe de FLE exige absolument qu'on doit connaître avant tout une série d'éléments essentiels pour obtenir de bons résultats, ces éléments se résument comme suit :

¹³CUQ, J. P et GRUCA, I : « *cours de didactique de français langue étrangère er seconde* », Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.418

¹⁴DEBYSER. F : « *le jeu de rôle, repère pour une pratique* », in le français dans le monde, n° 176.

➤ L'objectif du jeu :

Toute séquence pédagogique ou projet didactique, pour les trois paliers, demandent des objectifs fixés par l'enseignant.

➤ Le nombre d'élèves :

On doit connaître le nombre d'élèves en classe pour déterminer si on peut choisir des jeux convenables pour les pratiquer en groupe ou individuellement.

➤ Le niveau des élèves et leurs personnalités :

La personnalité et le niveau de l'apprenant sont les composantes les plus influencées sur le parcours d'étude de l'élève, alors on doit mettre en considération ces deux éléments, en effet parfois on trouve un élève d'un niveau modeste mais il est actif et ouvert sur l'autrui et qui peut accepter de travailler en groupe. En outre, un élève excellent mais n'aime pas le travail collectif, il préfère de travailler tout seul. C'est pourquoi qu'il faut bien maîtriser la classe par l'enseignant.

➤ Le temps :

L'enseignant doit prendre garde au temps nécessaire pour le jeu pour bien orienter sa classe, certaines activités ne demandent qu'un peu d'explications, par ailleurs il y'a d'autres qui exige beaucoup de temps à comprendre et également à pratiquer, ici le niveau des élèves est aussi joue un rôle primordial.

➤ L'espace :

Afin de réaliser un jeu pédagogique très efficace, on doit prendre en considération l'espace. Il y a des jeux qui ne correspondent pas avec la surface de la classe, ils se font à la cour de l'établissement.

➤ Le rôle de l'enseignant dans le jeu :

Jouer avec les élèves et les guider d'une façon tactile, c'est le rôle de l'enseignant, donc « *Le professeur comme un partenaire dans le jeu peut donner beaucoup de choses à l'apprenant le pousser de plus en plus à travailler, à communiquer et bien sûr pour guider l'élève et construire une bonne relation avec les apprenants.* »¹⁵

4. Place du jeu en classe :

La relation entre le jeu et l'apprentissage est très étroite notamment dans l'apprentissage avec les petits enfants. L'objectif primordial d'enseignement /apprentissage du FLE est développé une compétence langagière et cognitive, alors afin d'y arriver, on doit choisir une stratégie motivante et amusante, et en même temps efficace, comme le déclare **Patrick Fougère** : « *l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices.* »¹⁶

Au sein de la classe, le jeu permet gratuitement une véritable dynamique d'équipe « *Il permet également de dépasser les besoins instrumentaux tel qu'ils sont souvent présentés, et qui peuvent se montrer assez peu motivants pour une partie plus ou moins grande des apprenants qui constituent notre public, et qui ne poursuivent pas toujours d'objectifs spécifiques vis-à-vis le français.* »¹⁷

Dans le système éducatif en Algérie notamment en cycle primaire,

¹⁵ZIDI .I : «*Le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE « le vocabulaire », cas des apprenants de la 4^{ème} année primaire* », mémoire de master, option didactique des langues-cultures, université de Biskra, 2016/2017, p28.

¹⁶<http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html>, « *Activités ludiques en classe de FLE* », consulté le : 22/12/2019.

¹⁷HELME L, JOURDAN R, TORTISSIER K « *LE JEU EN CLASSE DE FLE : intérêts et pratiques* », rencontres pédagogiques, Kansai ,2014

les activités ludiques ont pris une place importante dans la classe de langue étrangère.

Tout d'abord, « *Le jeu est aussi important que de lire des histoires ou encore de faire des dessins... Souvent les parents disent : « Ah, il a joué, donc il n'a rien fait ». Mais pas du tout. Le jeu apprend énormément de choses. Pour les plus petits, c'est une expérimentation, la découverte de l'univers qui les entoure. Pour les plus grands, cela leur permet de développer leur imaginaire, de construire* »¹⁸

Ensuite le jeu contribue à la mobilisation des compétences et assurer la stabilité des connaissances déjà acquises, alors qu'à travers les jeux, l'enfant exerce sa création facilement et correctement, où la situation du jeu lui permet de mettre en œuvre les compétences précédemment acquises dans de nouvelles situations. Puis par la pédagogie du jeu, les établissements scolaires peuvent constituer des futurs chercheurs.

5. Apport psychologique des activités ludiques :

Actuellement, nous voyons que les méthodologies traditionnelles d'enseignement sont insuffisantes et non pas adaptées à tous les jeunes apprenants et leurs besoins, alors que certains enseignants font recours à la pédagogie par le jeu, qui leur permet de dépasser des situations d'apprentissage difficiles pour l'enfant et également l'enseignant. D'ailleurs, « *Il est important de remarquer que le jeu permet un changement de focalisation de l'objet d'apprentissage vers quelque chose de plus ludique et peut ainsi lever certains blocages chez les élèves.* »¹⁹

¹⁸<https://www.journaldesfemmes.fr/maman/enfant/1125287-quelle-est-l-importance-du-jeu-pour-un-enfant/>: « *Quelle est l'importance du jeu pour un enfant ?* » consulté le 12/02/2020 à 12 :23.

¹⁹CHARLOTTE B, COLINE H : «*En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?* », in HAL, dumas, 2012, p19.

Toutefois, les activités ludiques sont intégrées au premier lieu afin d'encourager le développement cognitif, social et émotionnel de chaque apprenant.

5.1. Jeu, source de motivation :

Avant de parler de la relation entre le jeu et la motivation, on doit répondre à la question : c'est quoi un élève **a motivé** ?

L'élève a motivé« *C'est un apprenant en difficulté, qui a du mal à apprendre, qui a enduré de nombreux échecs ce qui le pousse à abandonner et se dire que quoi qu'il fasse le succès n'est pas à sa portée. Et que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative.* »²⁰

Avant tout, le jeu ouvre un grand espace de plaisir et cela considéré comme le premier élément de la motivation. Il est possible de faire juger les réactions des élèves pendant l'intégration des petits jeux et même lorsque l'enseignant annonce qu'il va utiliser un jeu en classe. De plus, on constate qu'à travers le jeu l'enfant a envie d'apprendre la langue étrangère facilement en brisant les obstacles. Concernant le côté social, le travail en dynamique de groupe est de contribuer à construire un individu énormément sociable et qui peut accepter l'autrui. Donc on peut déclarer que le jeu c'est l'occasion d'enseigner d'une façon indirecte et amusante.

5.2. Jeu et mémorisation :

L'apprentissage du français langue étrangère pour les élèves, cause des difficultés notamment au niveau de la mémorisation. L'enseignant doit créer un climat favorable et aimable pour l'enfant afin de faciliter la compréhension puis l'acquisition des compétences linguistiques et

²⁰BOUDJEMAA. I : « *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (Cas des apprenants de la 2ème AM Ecole OTHMANE SAAD)* », mémoire de master, option sciences du langage et didactique, université de Larbi Tebessi-Tébessa , 2015/2016 , p22.

culturelles, en se basant sur la multiplicité des outils ludiques, parce que « *il semble évident que le jeu favorise de manière particulière la mémorisation* »²¹

Certainement , le jeu fait partie de l'environnement enfantin , en effet jouer c'est mémoriser spontanément , ensuite « *lorsqu'il jouera , il ne sera pas confronté aux mêmes limites que dans les apprentissages basiques* »²², et parfois « *ses jeux le valoriseront et lui permettront de mémoriser des détails qu'il n'aurait même pas entrevus en repassant ses leçons* »²³.

5.3. Jeu, facteur de construction :

La propre personnalité de l'élève est souvent exprimée dans le jeu, car « *L'enfant apprend plus par lui-même en jouant. Il assure son développement physique, social, émotif et intellectuel par le jeu.* »²⁴

Intégrer les jeux dans l'apprentissage du français veut dire participer effectivement à la construction de l'apprenant. En effet, on laisse un espace libre pour son imagination et sa création, ainsi que « *Tous les pédagogues connaissent l'importance de la réussite dans le développement harmonieux d'un enfant. Le jeu en est l'exemple qui se confirmera lorsque les petits remplaceront dans leurs comportements de joueurs, selon l'évolution déjà signalée, les jeux turbulents et improvisés par les jeux de règle* »²⁵

²¹<http://www.learningbydoing.fr/jeu-et-memoire> consulté le 17/01/2020 à 15h.

²²<https://petiteschassesautresor.com/memoriser-par-le-jeu/> consulté à 17/01/2020 à 20h.

²³<https://petiteschassesautresor.com/memoriser-par-le-jeu/> consulté à 17/01/2020 à 20h.

²⁴DREGE I, FOUCHER S : « *Le jeu à l'école* », Cours de psychologie de M PULIDO, 2004/2005, p10.

²⁵Ibid

Conclusion :

L'utilisation du jeu en classe comme support pédagogique présente de nombreux avantages pour l'enseignement /apprentissage des langues étrangères notamment le français. Mais il trouve ambiguïtés et difficultés pendant les situations d'apprentissage. Afin d'aller à notre objectif il faut : or ses innombrables points forts, il exige tout de même des limites et des contraintes, on doit les respecter afin d'aller vers nos buts, on mentionne quelques points suivants:

- Gérer le groupe, pour assurer une participation pertinente.
- Gérer le temps et le matériel.
- Choisir des jeux qui rentrent dans l'activité de la séquence pédagogique
- Suivre les consignes des jeux.

Chapitre II

Apprentissage de l'orthographe en FLE

Introduction :

L'apprentissage de l'orthographe reste toujours une difficulté pour les deux partenaires : l'enseignant et l'apprenant dans les trois paliers : le primaire, le moyen et le secondaire. Son enseignement est assez délicat, puisque dans les nouveaux programmes, on enseigne l'implicite et on offre à l'apprenant de déduire une règle pour tel cours, c'est-à-dire développer ses compétences telle savoir-faire.

Dans ce deuxième chapitre qui s'intitule : apprentissage de l'orthographe en FLE, nous essayerons de donner quelques définitions au sujet de l'orthographe. Puis nous aborderons les notions de base du système orthographique de la langue française en montrant la complexité de ce système, après nous passerons aux types d'orthographe pour mettre l'accent sur les grands types d'erreurs en mettant des exemples explicatives

1. Orthographe : définition :

Pour bien comprendre le sens de ce terme, on se réfère à quelques définitions comme suit :

➤ Selon le Robert :

« L'orthographe, du latin *orthographia*, tire son origine de deux mots grecs : *ORTHOS* qui veut dire droit, par extension correct. *GRAPHE* du grec *GRAPHOS*, *GRAPHIA*, *GRAPHEIN* qui veut dire écrire. Le mot *ORTHOGRAPHE* signifie donc écrire correctement »²⁶

²⁶ROBERT J-P : « *Dictionnaire pratique de didactique du FLE* », Ed OPHRYS, Paris, 2008, p77.

➤ Selon Larousse :

« Ensemble de règles et d'usages définit comme norme écrire les mots d'une langue donnée »²⁷

Ainsi, l'orthographe est considérée comme un ensemble des principes d'organisation de lettres, de sons et de signes d'une langue afin d'écrire correctement.

Dans cette optique, **Nina Catach** estime que l'orthographe française c'est :

« La manière d'écrire les sons ou les mots d'une langue, en conformité d'une part avec le système de transcription graphique adopté à une époque donnée, d'autre suivant certains rapport établis avec les autres sous-systèmes de la langue (morphologie, syntaxe, lexic) »²⁸

➤ Une autre définition indique que :

« L'orthographe désigne l'ensemble des normes qui règlent la façon d'écriture d'une langue, en fait dès qu'une langue dépasse le simple cadre de la partie dialectale ou régionale , son nombre de locuteurs devenant plus important , on est souvent contraint de fixer les règles et faciliter la compréhension mutuelle des locuteurs à travers les écrits»²⁹

Conformément aux définitions, nous pouvons dire que l'orthographe est la manière correcte d'écrire les mots d'une langue grâce à ses règles et ses principes d'écriture. A savoir, « La plus vieille trace écrite de cette langue appelée roman, puis ancien français, est un texte juridique bref écrit en

²⁷<http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/orthographe> consulté le 9/03/2020.

²⁸CATACH N : « *L'orthographe française, traité théorique et pratique* », Ed Nathan, Paris, 1980, p 16.

²⁹JULARD J : « *Le français correct pour les nuls* », Ed First grund , 2004 , p 273.

842 : *les serments de Strasbourg* »³⁰, pendant cette période l'écriture en langue française se commence en employant l'alphabet latin qui constitue **22 lettres**.

1.1. Notions de base du système orthographique :

Pour bien comprendre l'orthographe française il faut tout d'abord, connaître les notions fondamentales du système orthographique français. C'est pourquoi nous avons recouru aux définitions des concepts : phonème, monème et graphème.

1.1.1. Phonème :

Selon **Cuq J.P** : « Chaque langue possède un nombre fini de sons distinctif, qu'on désigne sous le nom de phonèmes »³¹

On appelle phonème: « *la plus petite unité distinctive de la chaîne parlée, c'est-à-dire la plus petite unité de son capable de produire un changement de sens par commutation, par ex : lampe/rampe.* »³²

Le système orthographique de la langue française se compose 36 phonèmes dont 16vocaliques ; 17phonèmes consonantiques et 3phonèmes semi-vocaliques. Par exemple : « chat » et « rat », les sons [**ch**] et [**r**] sont des phonèmes ici.

³⁰ [https://www.cegepmontpetit.ca/static/uploaded/Files/Cegep/Centre%20de%20reference/Le%20français%20saffiche/Valorisation/Chroniques/Oct2018/Un-bref-historique-de-lorthographe-Leveque-23-08-2018-\(002\).pdf](https://www.cegepmontpetit.ca/static/uploaded/Files/Cegep/Centre%20de%20reference/Le%20français%20saffiche/Valorisation/Chroniques/Oct2018/Un-bref-historique-de-lorthographe-Leveque-23-08-2018-(002).pdf): « *Un bref historique de l'orthographe française pour mieux comprendre les fautes de français écrit* » consulté le 03/03/2020 à 20 :12.

³¹ CUQ J-P : « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », Ed CLE international, Paris, 2003, p.193.

³² <http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/IMG/pdf/graphemes-phoneme-def-liste-frequence.pdf> consulté : le 26/03/2020.

1.1.2. Monème :

Appelé aussi morphème, définit comme : « *unité minimale de la première articulation (par opposition au phonème, unité la seconde articulation), dotée d'une forme et d'un sens* »³³

Autrement dit, le monème est *la plus petite unité douée de sens (la plus petite unité de première articulation)*, selon **André Martinet**

1.1.3. Graphème :

Le graphème est la plus unité distinctive et/ou significative de la chaîne écrite composée d'une lettre, ou d'un groupe de lettres comme dans : **p**, ou, **r**, **ch**, **a**, **ss**, **er** (pourchasser), autrement dit : il est constitué par une ou plusieurs lettres, par exemple : (**o**) = **o**, **au**, **eau**.

Jean Pierre CUQ, dans son dictionnaire, affirme que dans le système français le graphème possède deux valeurs : le premier est phonique, correspond au phonème donné. La deuxième valeur est sémantique d'autre sens il ajoute d'autre fonction par exemple : le (**s**) du pluriel indique le nombre, le(**e**) du féminin qui représente le genre.

Pour plus de clarté, nous avons proposé l'exemple suivant : Dans le mot « mères », la lettre **s** ne se prononce pas, mais il porte une information complémentaire celle du nombre pluriel.

2. Types d'orthographe :

Il en existe trois types d'orthographe en français :

³³<https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire> consulté le 26/03/2020 à 11:05.

2.1. Orthographe lexicale :

L'orthographe lexicale appelée également l'orthographe d'usage car « *la première appellation reflète le mieux la relation ou même la rencontre entre orthographe et lexique.* »³⁴. Il fournit une façon correcte dont le mot doit être écrit en ignorant toute relation avec d'autres mots.

L'enfant apprend les irrégularités telles que les chiffres (sept, vingt, dix..), qui prennent des lettres mais elles ne se prononcent pas. Aussi les signes adjoint comme (l'apostrophe, les accents, le trait d'union, la cédille), puis les lettres muettes.

L'orthographe lexicale fait appel à la mémoire, que ce soit pour le stockage ou pour le rappel au moment d'écrire, à partir du fonctionnement psychologique de la mémoire « *on peut retenir quelques principes pour aider les élèves à développer les mécanismes d'acquisition de nouvelles connaissances.* »³⁵

Plus un mot est fréquent, plus qu'il a de chance d'être maîtrisé par les apprenants parce que le lexique est très sensible à la fréquence.

2.2. Orthographe grammaticale :

« *Définir la façon d'indiquer graphiquement les éléments variables des mots. Cela concerne entre autres les marques de pluriel et de conjugaison des verbes, l'écriture des mots dépend aussi souvent d'autres mots présents dans la phrase* »³⁶

L'orthographe grammaticale concerne les mots variables qu'on peut les classer en cinq (05) catégories :

³⁴BELKACEM M.A : « *pratiques orthographiques des étudiants de 4^{ème} Année, master de français* », Université de Batna, 2008/2009, p19.

³⁵CHAREF B.H « *Les erreurs d'orthographe dans l'écrit chez les apprenants de la 4^{ème} moyenne CEM de Sirat* », mémoire de master, université Abel Hamid Ibn Badiss, 2014 /2015, p. 14.

³⁶Ibid, p 15.

- Le genre : masculin /féminin, exemple : (joli /jolie).
- Le nombre : singulier / pluriel, exemple : (maison /maisons).
- La personne : exemple : (change / changes / changent).
- Le temps : exemple : (changerai / changerais).
- Le mode : exemple : (changez / changer / changé).

A cette étape, il faut comprendre que certaines règles sont enseignées, mais que d'autres sont implicites que le cerveau les applique d'une manière automatique sans avoir appris d'où : les pré-requis.

La grammaire est l'un des éléments essentiels pour l'apprentissage de l'orthographe « *Pour bien orthographier, il est nécessaire, non seulement de connaître toutes les formes d'un mot donné, de connaître les marques graphiques propres à chaque classe de mots, mais aussi d'avoir conscience des relations syntaxiques que ce mot entretient avec les autres.* »³⁷

La distinction des homophones est considérée comme la source la plus courante des difficultés orthographiques où l'apprenant doit avoir une capacité pour analyser les mots d'une langue et les classer, comme exemple : dans /dont, cent/son, à /a.

2.3. Orthographe phonétique :

C'est la première type d'orthographe à se développer, où l'élève apprend une correspondance des sons-syllabes d'une langue ainsi l'écriture des mots selon leurs prononciation, par exemple l'apprenant écrira : opital pour : hôpital.

³⁷MANESSE Det COGIS D : « *Orthographe à qui la faute* »,ESF ÉDITEUR, France, 2007, p101.

3. Nuance entre faute /erreur :

Avec l'apparition des nouvelles approches, la didactique des langues étrangère a revalorisé la capacité d'écriture parce qu'elle connaît la valeur formative de l'écrit, « à l'écrit, il est essentiel de construire des phrases logiques et grammaticalement correctes pour que le message puisse être transmis »³⁸. L'analyse des erreurs dans cette situation pourrait être une meilleure technique pour remédier les productions écrites des élèves, c'est pourquoi on doit bien distinguer entre les deux termes faute et erreur :

- ❖ **La faute** : étymologiquement, ce terme vient du mot latin « fallita » qui désigne « la fait de manquer, d'être en moins », il considéré comme une manque de la règle morale ou scientifique. En didactique des langues étrangères les fautes correspondent à «*Des erreurs de type (lapsus) inattention/fatigue que l'apprenant peut corriger (oubli des marques de pluriel, alors que le mécanisme est maîtrisé)* »³⁹
- ❖ **L'erreur** : au sens étymologique, le terme « erreur » vient du verbe latin « error », il désigne « *acte de l'esprit qui tient pour vrai ce qui est faux et inversement* »⁴⁰

Des chercheurs considèrent l'erreur comme :

« *La conséquence d'un savoir incomplet, mal assimilé ou mal consolidé. Il y'a erreur lorsque l'apprenant n'a pas les moyens de se corriger, n'ayant pas encore étudié la notion en question* »⁴¹

Il est donc possible de dire que dans le langage courant le concept erreur et fautes considèrent comme des synonymes parce que ne sont pas

³⁸<http://lebonusage.over-blog.com/article-erreur-oufaute> consulté le 13/03/2020 à 17 :10.

³⁹MARQUILLO M et Larruy : « *L'interprétation de l'erreur* », Ed Clé International, Paris, 2003, p.120.

⁴⁰<http://www.larousse.fr> consulté le 17/03/2020 à 14 :50

⁴¹www.univ-tebessa.dz/fichiers/masters/francais/04160087.pdf, consulté le 30/04/2020 à 15h

suffisamment distincts l'un de l'autre, et même en classe les enseignants ont souvent tendance à les confondre.

En distinguant ces deux termes, les spécialistes indiquent que la faute est une « erreur aléatoire » se produit à cause des aspects psychologiques tel que : le manque d'attention, la fatigue, le stress. Elle est plutôt due à l'oubli d'une règle déjà étudiée. Alors que « *l'erreur n'est pas seulement l'effet de l'ignorance, de l'incertitude, du hasard ... mais l'effet d'une connaissance antérieure qui avait son intérêt, ses succès, mais qui maintenant, se relève fautive, ou simplement inadaptée* »⁴² ; dans l'apprentissage des langues, l'erreur est présente et transitoire, en effet la diminution des erreurs est un signe d'une meilleure maîtrise de connaissances.

De plus, parlant de la différence entre l'erreur et la faute c'est parler absolument de la relation compétence / performance, car « *la compétence renvoie au système des règles intériorisées par le sujet parlant, grâce auquel il est capable de comprendre ou d'énoncer un nombre infini de phrases inédites la performance est la manifestation de la compétence du sujet parlant dans son acte de parole* »⁴³, donc la faute est associée à la performance indépendante au niveau de la compétence, généralement elle est autocorrective et non répétitive, alors que l'erreur est intégrée au système grammatical de l'élève

4. Types des erreurs d'orthographe :

Les fautes d'orthographe sont très souvent rencontrées par les enseignants lors d'une correction d'une : production écrite, évaluation, examen ..., il est possible de classer ces erreurs en quatre (4) types :

4.1. Erreur lexicale :

⁴²<http://www.memoireenligne.com> consulté le 04/04/2020 à 15 :33.

⁴³<http://www.memoireenligne.com> consulté le 04/04/2020 à 15 :33.

Elle définit comme une non-connaissance de l'écriture correcte d'un mot, ce genre lui-même a d'autres types ce que nous allons appeler des catégories :

- a- Erreur lexicale de prononciation : c'est le cas dont l'élève confond entre deux lettres, ou il a oublié une lettre en écrivant un mot.
- b- Erreur lexicale sur la formation du mot : si l'apprenant n'a pas reconnu le suffixe, le préfixe ou le radical d'un mot.
- c- Erreur homophonie lexicale : ce type d'erreur est lié aux homonymes de la langue, autrement dit si par exemple l'élève deux mots qui se prononcent de la même façon à la même classe grammaticale.

Le tableau (01) ci-dessous, montre quelques exemples de ce qui précède :

Le tableau (01) :⁴⁴

Erreur	Solution
<p>-Erreur lexicale de prononciation : exemple : l'élève écrit « ereur » au lieu de « erreur » / il écrit « dis » au lieu de « dix »</p>	Chercher le mot dans un dictionnaire.
<p>- Erreur lexicale sur la formation du mot : exemple : « tristemant » au lieu de « tristement »</p>	Chercher le mot dans un dictionnaire.

4.2. Erreur grammaticale :

⁴⁴http://patrick.nadia.pagesperso-orange.fr/Typol_erreurs_ortho.html consulté le 14/03/2020 à 15:11.

Contrairement de l'erreur lexicale, l'erreur grammaticale concerne le mot par rapport à l'ensemble de la phrase ou du texte, aussi elle a des catégories qui sont :

4.2.1. Homophonie grammaticale : lorsque l'élève confondu par exemple entre deux mots qui se prononcent de la même façon mais n'appartiennent pas de la même classe grammaticale, comme : « sang » et « son ».

4.2.2. Erreur grammaticale d'accord : c'est l'ignorance l'accord entre : sujet /verbe, nom/déterminant, nom/adjectif etc.

Exemple : « elle est voyagé » au lieu de « il est voyagé ».

4.2.3. Erreur grammaticale de conjugaison : elle est liée aux terminaisons verbales des différents temps, modes, personnes et groupes.

Exemple : il « manges » au lieu de : il « mange »

4.3. Erreur syntaxique :

Pour parler de la faute syntaxique, il est envisageable de dire que la syntaxe, c'est la façon dont les mots se combinent pour former une phrase grammaticale ; alors l'erreur syntaxique c'est ce qui concerne l'ordre des mots, la construction de la phrase et l'agencement des éléments.

Nous présentons quelques cas des erreurs de syntaxe comme suit :

➤ Mauvais emploi de l'auxiliaire de temps :

Exemple : Sans moi, ils auraient demeuré à la maison.

Sans moi, ils seraient demeurés à la maison.

➤ L'emploi du « ne » dans la négation :

Exemple : On entend pas les automobiles arriver.

On n'entend pas les automobiles arriver.

➤ Verbe transitif ou intransitif mal employé :

Exemple : L'enfant débutera l'école cette année.

L'enfant commencera l'école cette année.

4.4. Autres erreurs :

On peut citer la ponctuation, les lettres, les autres signes qui sont classés suivant **Nina Catach** comme des erreurs d'idiogramme (des signes graphiques qui représentent les significations des mots).

Le tableau (02), ci-dessous, met en exergue une série d'exemples sur ce genre d'erreurs, accompagné de solutions:

Le tableau (02) :⁴⁵

Erreur	Solution
J'ai mal coupé le mot Exemple : « il s'avait » au lieu de « il savait »	Réfléchir au sens du mot C'est bien le verbe « savoir » et non pas « avoir »
Je me suis trompé dans l'usage des majuscules et des minuscules.	Revoir les règles d'usage.
Je me suis trompé dans l'usage du trait d'union	Chercher le mot dans un dictionnaire
Je me suis trompé dans l'écriture des abréviations (ex : Mr ou M)	Revoir la règle de cet usage.

⁴⁵http://patrick.nadia.pagesperso-orange.fr/Typol_erreurs_ortho.html consulté le 13/03/2020 à 14:20.

<p>Je n'ai pas su quand écrire le nombre en lettres ou en chiffre</p> <p>Exemple : « 2 filles » au lieu de « deux filles »</p>	<p>Revoir la règle de cet usage</p>
--	-------------------------------------

5. Importance et difficultés de l'orthographe en FLE :

L'apprentissage de l'orthographe fait toujours partie des programmes scolaires, c'est pourquoi est nécessaire de sensibiliser les apprenants à la valeur de l'orthographe afin de corriger le problème de la trace écrite source d'échec chez les élèves notamment en langue seconde et étrangère.

Comme nous avons mentionné plus tôt l'orthographe ne désigne pas la langue mais elle est considérée parmi ses composantes essentielles (la grammaire, le lexique ...), comme l'indique **Nina Catach** : « *l'orthographe est importante certes, mais secondaire, elle est complément de la langue, elle n'en pas le fondement* »⁴⁶. C'est ce qui nous pousse à lui donner une place adéquate, au-delà maîtriser ses règles pour pouvoir sauvegarder la langue dans certains cas de distorsion.

Pour souligner plus la stature de l'orthographe, nous revenons à **Angoujard A.** qui confirme: « *L'orthographe fait peur, elle provoque souvent des effets de blocage, chez les maîtres comme chez les élèves (...), mais il faut pour cela se mettre enfin l'orthographe à sa juste place : importance mais seconde* »⁴⁷, donc on doit d'abord définir la place de l'orthographe par rapport à la langue afin de mettre en application ces règles.

⁴⁶CATACH .N : « *L'orthographe française, traité théorique et pratique* », Ed Nathan, Paris, 1980, p5.

⁴⁷ ANGOUJARD. A : « *Savoir orthographier* », Hachette éducation, Paris, 1994, p. 19.

Pour ce qui est de difficultés, l'écrit est un témoin de notre maîtrise de l'orthographe. Beaucoup de gens sont excellents en oral, mais faibles en écrit. Dans ce sens, nous avons essayé d'identifier les difficultés les

Plus fréquentes :

➤ **La complexité de la langue française :**

L'une des principales difficultés confrontée par les élèves du français langue étrangère est la complexité de cette dernière comme l'indique **Nina Catach** « *des difficultés inhérentes à notre système graphique* »⁴⁸

D'après **Jaffré J-P**, la transcription de la langue française se fait grâce à une écriture alphabétique dans laquelle chaque lettre ne correspond pas à une seule lettre, elle recèle de nombreuses surprises orthographiques, par exemple les phonèmes inconsistants tel le (0) peut s'écrire de différentes façons telles eau, automobile, moto, plus tôt.

La langue française se caractérise par l'existence de nombreux homonymes, de plusieurs graphèmes pour transcrire un seul phonème, ce qui engendre une source de difficultés chez les apprenants.

➤ **Difficultés orthographiques liées aux apprenants arabophones :**

L'apprentissage de la langue française est complètement différent de celui de l'arabe. En effet le premier implique une acquisition de deux systèmes : phonétique et phonologique.

L'écriture arabe remontée aux origines chamito-sémitique possède un système phonologique différent de celui du français qui appartient au latin. Elle est consonantique et dans laquelle chaque consonne joue son rôle spécifique, en effet selon **Koughouli**, cité par **Ghellai M** :

⁴⁸CATACH. N : « *L'orthographe Collection que sais-je ?* »Ed PUF, Paris, p 96.

« *Le principe fondamental de l'écriture arabe est que la graphie normale d'un mot reflète exactement sa prononciation* »⁴⁹

Dans ce sens, nous pouvons constater que les apprenants arabophones en phase d'apprentissage de langue française font face à une influence du système linguistique de la langue arabe, comme le confirme **Maume J.L.** : « *les déficiences orthographiques, la confusion de mots entraînent contresens ou, non-sens non pour raison d'ignorance de la règle, elles proviennent simplement des carences phonétiques de l'arabe par rapport au système du français* »⁵⁰

➤ **Difficultés liées aux enseignants :**

Vu que le système orthographique de la langue française est assez complexe, les enseignants du FLE trouvent souvent des difficultés dans la situation d'apprentissage, car ils ne savent pas comment surpasser les lacunes pour permettre aux apprenants d'écrire un paragraphe ou un texte sans faire des fautes d'orthographe pendant la rédaction.

De plus, pour enseigner la leçon d'orthographe, l'enseignant devrait avoir, une vue globale du projet pédagogique également de la séquence en vue de mieux préparer son cours.

En outre, « *les règles orthographiques proposées dans chaque séquence sont imposées selon le programme et cela constitue une grande difficulté à l'enseignant qui est devant un public à d'autres besoins et d'autres difficultés* »⁵¹

⁴⁹GHELLAI.M : « *Analyse des erreurs et des représentations orthographiques du français par des intellectuels arabophones* », thèse de doctorat, Grenoble, 1997/1998. p40

⁵⁰MAUME J.L. : « *langue française* », numéro 1, volume 19, Paris, 1973.p04.

⁵¹HARZELLI .A : « *Causes et difficultés des erreurs orthographiques chez les apprenants de la 1^{ère} année moyenne* », mémoire de magister, option didactique, université de Biskra, 2009/2010, p 10

Conclusion :

Au terme de ce chapitre, nous sommes parvenus à dire que la connaissance de la langue, en particulier l'écrit nécessite un apprentissage long et formalisé tout en mettant l'accent sur le système orthographique de la langue française, qui est intégré dans des activités pédagogiques. Etant donné que la langue française est une langue étrangère, complexe au niveau de son système pour les apprenants que ce soit sur le plan de ou de l'oral.

Chapitre III

Analyse et interprétation des données

Introduction :

Pour ce troisième chapitre intitulé : « interprétation et analyse des données » et qui constitue la partie pratique de notre étude. Il s'agit alors de mener une expérimentation au sein du primaire pour voir l'usage des activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage et l'acquisition de « l'orthographe » en FLE.

Vu la situation actuelle de la pandémie « Covid- 19 » qui a bloqué notre expérience, nous nous retrouvons dans l'obligation de dévier cette méthode expérimentale vers une méthode descriptive.

1. Présentation du corpus :

Après avoir proposé un enseignement plus souple et plus agréable, nous avons proposé des activités aux apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école mentionnée précédemment, ces activités sont sous forme des jeux comme le jeu de sept familles, les mots croisés qui visent l'apprentissage de l'orthographe du FLE chez les élèves de 5^{ème} année primaire. D'autre côté, nous avons proposé une courte comptine parce que nous voyons que ce genre d'activités est préférable chez les apprenants de petit âge, il peut faciliter la compréhension chez eux ainsi qu'il peut les aider à mémoriser les règles d'orthographe.

1.1. Objectifs de l'expérimentation :

Comme nous avons déjà mentionné dans les chapitres précédemment que la raison la plus influente sur l'échec scolaire est le problème d'écriture. En effet, on demande à l'apprenant de produire un paragraphe, suite à des consignes données, il sera incapable de savoir-faire. D'une part, l'apprenant trouve des difficultés à mémoriser la graphie du système de la

langue. D'autre part, il ne connaît pas les règles de la grammaire. Par ailleurs, on peut ajouter des insuffisances d'apprentissage.

On estime qu'à travers des activités ludiques, comme support pédagogique, serait un moyen d'aider l'apprenant, le motiver vers un apprentissage focalisant sur l'acquisition et le développement de l'orthographe.

Ainsi nos objectifs fixés à travers cette expérimentation sont :

- Montrer l'importance des jeux dans l'apprentissage de l'orthographe en FLE en particulier « l'orthographe ».
- Susciter le plaisir d'apprendre, la création, la découverte et le désir de connaître plus en plus chez les apprenants.
- Faciliter la mémorisation.
- Développer des compétences d'écriture.

1.2. Programme scolaire et les activités ludiques :

L'enseignement du français à l'école primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire /écrire) dans des situations scolaires adaptés et son développement cognitif.

Le programme scolaire de 5^{ème} année primaire, année terminale du cycle primaire, cible un public d'apprenants dont l'âge se situe entre 10 et 11 ans. Dans la continuité des programmes de 3^{ème} et 4^{ème} AP, ce programme est consacré à la consolidation des apprentissages qui se feront de manière plus explicite. Le contenu du manuel scolaire est appuyé sur une démarche méthodologique et didactique adapté à tous les élèves algériens, en effet il est constitué de quatre (4) projets

pédagogiques chaque projet se compose trois (3) séquences comme se montre le tableau suivant :

Projet 1 : Au zoo.	
Séquence 1 :	<i>Pauvre petite gazelle !</i>
Séquence 2 :	<i>C'est un vrai fennec ?</i>
Projet 2 : C'est un lieu exceptionnel !	
Séquence 1 :	<i>Nous allons au musée.</i>
Séquence 2 :	<i>J'aime voyager en famille.</i>
Projet 3 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?	
Séquence 1 :	<i>Quand je serai grand.</i>
Séquence 2 :	<i>Que devons-nous faire ?</i>
Projet 4 : Protégeons la nature !	
Séquence 1 :	<i>Pourquoi notre terre est-elle en danger ?</i>
Séquence 2 :	<i>Ne gaspillons pas l'eau !</i>

Nous avons vu dans la partie théorique de notre travail l'importance et l'efficacité des activités ludiques pour la motivation des apprenants surtout ceux qui ont un petit âge car le jeu fait partie de leur vie enfantine. Alors le programme scolaire algérien adapte-il une approche ludique ? Et est-ce que ce programme contient des structures de jeux à établir dans chaque séance d'apprentissage ou plutôt à la fin de chaque séquence ?

D'après notre analyse du manuel scolaire, nous avons constaté que le programme scolaire est nouveau pour les apprenants que pour les enseignants qu'ils sont déjà en face de le découvrir et de développer les déroulements des projets et des séquences. Le manuel propose différents types d'activités pédagogiques susceptibles de permettre la réalisation de l'apprentissage, et conformément des paroles des instituteurs le programme se contient des documents près-ludiques (dialogues, devinettes), et aussi des illustrations (dessins situationnels, photos), mais ces activités reste insuffisantes parce quelles ne prennent pas une structure

des jeux ludiques. C'est pourquoi certains enseignants des écoles algériennes de cycle primaire sont des allants de la « Ludo-pédagogique », ils utilisent des moyens et des techniques souvent créés par eux mêmes en vue d'apprendre avec plaisir par un jeu dans le but de cibler tout l'ensemble de la classe c'est-à-dire développer et faire sortir les capacités et les talents des enfants qui plus en plus récepteurs lors de la présentation du cours (plutôt élèves que des apprenants)

A partir de ce qui précède, nous pouvons dire que le côté ludique très indispensable dans l'enseignement de FLE, donc l'enseignant peut adapter le programme scolaire de la 5^{ème} année primaire avec les activités ludiques mais ça demande trop d'efforts pour arriver aux besoins des apprenants.

2. Description du contexte d'expérimentation :

2.1. Etablissement scolaire :

Notre expérimentation s'est déroulée dans le primaire de **BENDAHMANE M'barka** qui se situe dans la commune de Zeribet el Oued dans la willaya de Biskra.

Nous avons choisi ce primaire parce qu'il se trouve à côté de notre domicile pour permettre de collaborer avec les instituteurs de français.

Cet établissement se compose 12 salles, d'une cour et une grande salle divisée de deux parties : la première est pour la remédiation des apprenants en déficit. La seconde est une petite bibliothèque riche en documentation (scientifique, culturelle, pédagogique, dictionnaires...). Ce primaire dispose d'un grand stade pour les activités sportives et une cantine pour les repas froids.

Dans cet établissement exercent dix-huit instituteurs dont deux institutrices de langue française, toutes les deux sont titulaires.

Suite à une pré-visite de l'établissement pour recueillir ces informations auprès du proviseur, nous avons profité pour discuter avec les institutrices et codifier le peu d'informations.

Notamment nous avons envisagé un rendez-vous avec les institutrices après les vacances du printemps pour exposer notre recherche afin de la réaliser au sein de leurs classes. Malheureusement, la pandémie « covid-19 » a bloqué cette recherche.

2.2. Public visé :

Pour réaliser notre expérimentation, nous avons choisi comme échantillon une classe de 5^{ème} année primaire compte 40 apprenants : 22 filles et 18 garçons. Ils ont tous la même nationalité "Algérienne». Cette classe à une moyenne d'âge qui se varie entre 10 à 11 ans :

- 17 apprenants de 10 ans.
- 23 apprenants de 11 ans.

Nous avons choisi ce niveau car il est important dans le système éducatif algérien. C'est une phase de transition entre le cycle primaire et le cycle moyen. Notamment, les activités ludiques (jeux) figurent en abondance dans le manuel scolaire.

3. Méthode de travail :

Afin de répondre à notre problématique sur l'activité ludique comme support didactique dans l'enseignement /apprentissage de l'orthographe du FLE, nous avons choisis une classe de 5^{ème} année primaire pour assister à des séances, nous avons programmé les deux premières séances pour faire

une observation et dans les deux autres séances pour proposer des jeux conçus afin de permettre aux élèves d'apprendre les lettres muettes, mémoriser les noms des métiers et des fruits et renforcer le travail en groupe en remarquant l'impact de ces jeux sur la motivation des élèves. Finalement et le plus intéressant, à travers les résultats obtenus par les jeux proposés, nous ferons notre analyse.

Conséquemment notre méthode est devenue une méthode descriptive.

4. Activités ludiques proposées aux élèves

4.1. Activité ludique (01) :

Cette activité ludique s'intitule : Jeu de sept familles ou « bataille des cartes ». Au début, nous devisons les apprenants en (0 6) groupes, chaque groupe se compose six à sept élèves. Nous visons par le travail collectif de faire participer tous les membres du groupe même ceux qu'ils ont des difficultés en langue française. Egalement ceci vise à encourager leurs interactions et favoriser la liberté de discuter et de s'exprimer.

Après, nous distribuons sept types de cartes, c'est-à-dire les sept familles des lettres muettes :

- Les cartes de lettre muette « h »
- Les cartes de lettre muette « t »
- Les cartes de lettre muette « s »
- Les cartes de lettre muette « x »
- Les cartes de lettre muette « d »
- Les cartes de lettre muette « e »
- Les cartes de lettre muette « p »

Alors nous distribuerons à chaque élèves sept(07) cartes (un mot de chaque famille) qui portent des noms contient une lettre muette, pour chaque famille nous avons proposé 6 à7 mots.

L'étape suivante est l'application du jeu. En effet, le premier joueur demande à la personne de son choix (de l'autre groupe) s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : je voudrais un nom de la famille « s »). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte. Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche » Et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

- La fiche pédagogique de la leçon :

Projet 1	Au zoo
Séquence 1	Pauvre petite gazelle !
Séance / Durée	Orthographe / 45min
Moyens	Le manuel scolaire, les cartes du jeu.
Objectif d'apprentissage	Savoir connaître les lettres muettes et les distinguer

4.2. Activité ludique (02) :

C'est un jeu de mots croisés, les indications sont présentés sous forme d'images, nous demandons à l'élève de remplir les cases par les noms correspondants, ces noms sont proposés ci-dessous de l'image

1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ROUTIER POMPIER COIFFEUR
 DOCTEUR GARAGISTE BOUCHER
 JARDINIER

- La fiche pédagogique de la leçon :

Projet 3	Qu'est-ce-une catastrophe naturelle ?
Séquence 1	Quand je serai grand

Séance / Durée	Compréhension orale / 45min
Moyens	Manuel scolaire, document illustratif (image des mots croisés)
Objectif d'apprentissage	Ecrire correctement les noms des métiers

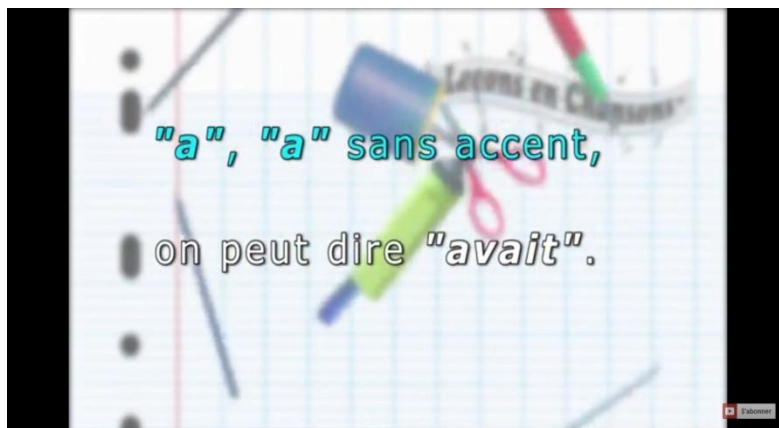
4.2. Activité ludique (03) :

- Une comptine est une chanson enfantine au rythme, ou formulettes, poèmes simples, récités ou chantés, souvent accompagnés d'une mélodie afin d'amuser et d'éduquer les petits enfants.

Il s'agit d'une comptine du professeur **Dico**, s'intitule « a/ à /as Leçon en chanson », téléchargée de You tube, sous genre de vidéo de durée quatre minutes et quarante huit second (4 :38min) avec une vitesse moyenne. Le contenu de cette chanson présente des homophones (a, as et à). Au début, le professeur explique la règle des homophones. Après il la présente en chantant avec les paroles.

Pour bien illustrer nous avons choisis ces images :





C'est une comptine amusante qui présente une leçon d'orthographe difficile pour les apprenants surtout ceux qu'ils ont des difficultés en conjugaison : « les homophones : a, as et à ».

Nous estimons que cette activité pourrait être présentée au cours de la présentation de la leçon juste après le repérage des trois homophones du jours (a / as / à) , ça sera plus amusant d'assister à un cours présenté par un escargot et en chantant avec monsieur Déco l'escargot , l'extraction de la règle sera plus facile et très efficace car les apprenants sont eux mêmes les acteurs de leur apprentissage grâce à cette comptine aussi les compétences et les objectifs tracé par l'enseignant seront bel et bien réalisés, à titre illustratif.

Le déroulement de cette activité se réalise en trois écoutes :

- 1ère écoute :

Les élèves écoutent la comptine de manière expressive, ensuite nous posons deux questions :

-Qu'est-ce-que vous avez écouté ?

-De quoi parle la comptine ?

- 2ème écoute :

Nous accompagnons les paroles par des gestes et des mimiques pour faciliter la compréhension, puis nous posons les questions suivantes :

-De quels homophones parles la comptine ?

-Quelle est la différence entre elles ?

- **3ème écoute (post-écoute) :**

Les élèves écoutent la comptine pour une dernière fois pour nous vérifier la compréhension de la règle ainsi que sa mémorisation, alors nous posons une question :

- Est-ce que vous avez compris la règle des homophones a, as et à ? Répétez-la.

- La fiche pédagogique de la leçon :

Projet 2	C'est un lieu exceptionnel
Séquence 2	J'aime voyager en famille
Séance / Durée	Orthographe / 45min
Moyens	Data- show, ordinateur portable, haut parleur, tableau
Objectif d'apprentissage	Distinguer les homophones : a as et à et les mémoriser.

Ces activités sont accompagnées par des fiches pédagogiques, données par une institutrice d'école primaire, pour le conformisme de

notre étude. L'objectif de ces activités est l'apprentissage de l'orthographe, dans les classes du cycle primaire, en particulier la 5 A.P

Conclusion :

Notre protocole d'entraînement qui s'appuie sur le ludique pédagogique permet aux apprenants de fixer et consolider ses connaissances en orthographe. Vu que la situation actuelle du pays nous ne pouvons pas obtenir des résultats pour infirmer ou confirmer nos hypothèses.

Conclusion générale

Conclusion générale

Les chercheurs et spécialement les didacticiens aspirent toujours à trouver de nouvelles stratégies pour créer une atmosphère agréable et motivante qui peut contribuer grandement à améliorer le processus d'apprentissage de l'orthographe. De plus, l'une des techniques qui crée des situations drôles, relaxante et attrayante est l'utilisation des jeux.

Rappelons que notre travail est les activités ludiques comme support didactique dans l'apprentissage de l'orthographe en FLE chez les apprenants de cinquième année primaire, qui est inspiré d'un problème confronté par la majorité des apprenants, qui font des erreurs grammaticales, lexicales et syntaxiques au niveau d'orthographe.

Nous tenons à faire rappeler quand même que notre problématique posée au cours de cette étude est centrée sur l'impact des activités ludiques dans l'apprentissage de l'orthographe en FLE : Comment les activités ludiques comme support didactique pourraient servir à l'apprentissage de l'orthographe en FLE avec la classe de la 5^{ème} A.P ?

Nous avons essayé de montrer qu'il est nécessaire d'accompagner l'apprentissage du plaisir où réside le désir d'apprendre et de comprendre en s'appuyant sur l'idée que les jeux par son aspect motivant pourraient faciliter l'apprentissage de français langue étrangère chez les petits apprenants.

L'objectif principal de notre recherche est de vérifier si les jeux permettent aux apprenants d'apprendre le FLE dans un climat propice et répond à leurs besoins psychologiques. Plus précisément, nous avons insisté sur l'étude de l'orthographe comme étant un élément très important dans l'apprentissage de n'importe quelle langue en général et le français en particulier.

Notre travail est subdivisé en deux chapitres, dans un premier temps, nous avons présenté théoriquement les points essentiels relatifs à notre étude tel que

Conclusion générale

la place des activités ludiques en classe ainsi son apport psychologique. Aussi, on a essayé de clarifier la notion de l'orthographe et ses types et montrer son importance dans la langue française.

Certainement l'apprentissage d'une nouvelle et étrangère langue est très difficile et cela demande de trouver des méthodes motivantes. Pour cette raison on a besoin d'exploiter des supports amusants pour faciliter les activités et les tâches, le recourt aux jeux peut réaliser cette simplicité.

Concernant la pratique de notre recherche, nous avons changé la méthode expérimentale qui a été programmée pour vérifier nos hypothèses de sens, vers une méthode descriptive par laquelle nous avons présenté notre corpus qui se constitue en trois activités ludiques (jeu de sept familles, jeu de mots croisés et une comptine) proposés à une classe de 5ème A.P de l'école BEDAHMANE M'barka. Le changement des méthodes est le résultat de la situation actuelle du pays qui est imposé par la pandémie.

Notre étude n'est pas close et elle mérite de s'ouvrir sur d'autres angles qui pourront l'approfondir. Nous en tant qu'étudiants-chercheurs, nous espérons que notre travail de recherche apporte d'aide à d'autres travaux de recherche à venir.

Références bibliographiques

Références bibliographiques

1- Ouvrages :

-ANGOUJARD André : « *Savoir orthographe* », Ed Hachette éducation, Paris, 1994.

-CAILLOIS. Roger : « *Les jeux et les hommes* », Ed Gallimard, Paris, 1958

-CATACH N: « *L'orthographe Collection que sais-je ?* »Ed PUF, Paris.

-CATACH N : « *L'orthographe française, traité théorique et pratique*», Ed Nathan, Paris, 1980.

-CUQ, J. P, GRUCA, I : « *cours de didactique de français langue étrangère er seconde* », Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003

-CUQ J.P et GRUCA I : « *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* »,Ed Broché, octobre 2008.

-JULARD J: « *Le français correct pour les nuls* », Ed First grund, 2004.

-MANESSED et COGIS D : « *Orthographe à qui la faute* », ESF ÉDITEUR, France, 2007.

-MARQUILLO M. et Larruy : « *L'interprétation de l'erreur* », ED Clé International, Paris, 2003

2- Dictionnaires :

- CUQ. J-P : « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », asdifle/CLE international, Paris, 2003.

-MEVEL J.P : « *Langue Française, Apprentissage et maîtrise de la langue* », Ed Hachette, Paris, 2000.

- Le Robert : « *Dictionnaire de français* », Dictionnaires LE ROBERT-SEJER, Paris, 2011.

- ROBERT J-P : « *Dictionnaire pratique de didactique du FLE* » .OPHRYS, Paris, 2008.

3- Mémoires et thèses :

- BELKACEM M.A : « *Pratiques orthographiques des étudiants de 4^{ème} Année, master de français* », Université de Batna, 2008/2009

- BOUDJEMAA I : « *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (Cas des apprenants de la 2^{ème} AM Ecole OTHMANE SAAD)* », mémoire de master, option sciences du langage et didactique, université de Larbi Tebessi –Tébessa , 2015/2016.

- CHAREF B.H : « *Les erreurs d'orthographe dans l'écrit chez les apprenants de la 4^{ème} moyenne CEM de Sirat* », mémoire de master, université Abel Hamid Ibn Badiss, 2014 /2015

-GHELLAI M : « *Analyse des erreurs et des représentation orthographiques du français par des intellectuels arabophones* », thèse de doctorat, Grenoble, 1997/1998

-HARZELLI A : « *Causes et difficultés des erreurs orthographiques chez les apprenants de la 1^{ère} année moyenne* », mémoire de magister, option didactique, université de Biskra, 2009/2010.

-ZIDI I : « *Le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE « le vocabulaire », cas des apprenants de la 4^{ème} année primaire* », mémoire de master, option didactique des langues-cultures, université de Biskra, 2016/2017, p28.

4- Articles :

-CHARLOTTE B, COLINE H : « *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?* », in HAL, dumas, 2012

-DEBYSER, F : « *Le jeu de rôle, repère pour une pratique* », in *le français dans le monde*, n° 176

-DREGE I, FOUCHER S : « *Le jeu à l'école* », Cours de psychologie de M PULIDO, 2004/2005

-HELME L, JOURDAN R, TORTISSIER K « *LE JEU EN CLASSE DE FLE : intérêts et pratiques* », rencontres pédagogiques, Kansai,2014.

-Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – : « *Jeu et éducation* », Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.

-MAUME J. L: « *langue française* », numéro 1, volume 19, Paris, 1973.

5-Siotgraphie :

-<http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html>, *Activités ludiques en classe de FLE*.

- <https://www.helloasso.com/blog/pratiquer-une-activite-culturelle-et-artistique>

-<http://www.groupement-fle.com/fr/espace-enseignants/outils-pedagogiques/la-creativite-en-classe-de-fle-2015>

- <http://www.learningbydoing.fr/jeu-et-memoire>

- <https://petiteschassesautresor.com/memoriser-par-le-jeu/>

- <https://petiteschassesautresor.com/memoriser-par-le-jeu/>

- <https://www.journaldesfemmes.fr/maman/enfant/1125287-quelle-est-l-importance-du-jeu-pour-un-enfant/>: « *Quelle est l'importance du jeu pour un enfant ?* »

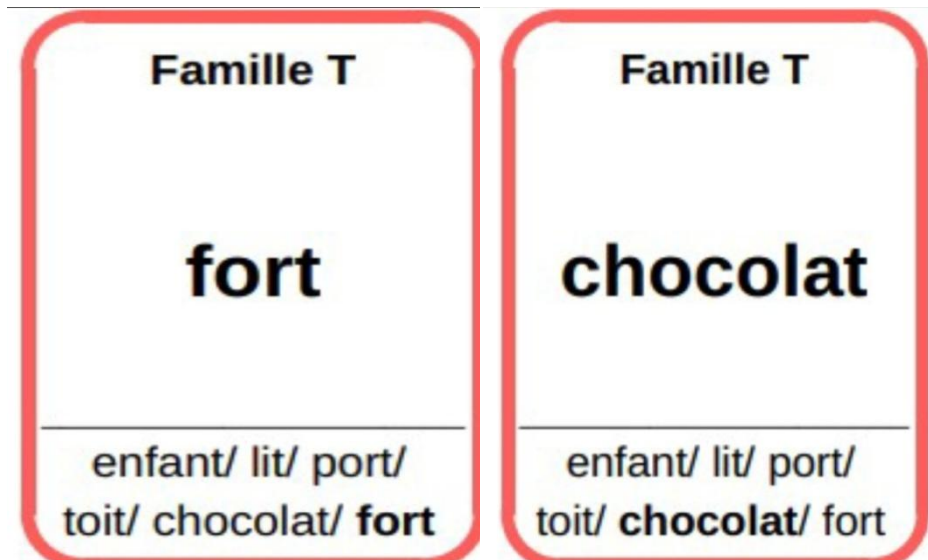
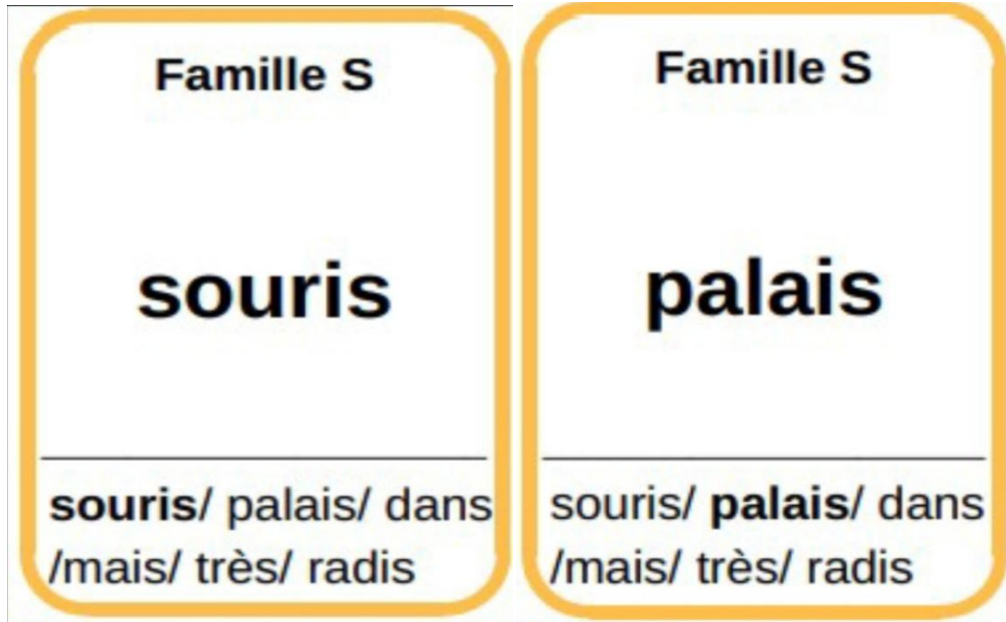
- <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/exercice-de-creativite-bonne-reponse/>

Références bibliographiques

- <http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/orthographe>
 - <https://www.erudit.org/fr/revues/ethno/2010-v32-n1-ethno3988/045212ar>
 - <http://www.larousse.fr/français>
 - <http://lebonusage.over-blog.com/article-erreur-oufaute>
 - http://patrick.nadia.pagesperso-orange.fr/Typol_erreurs_ortho.htm
 - http://patrick.nadia.pagesperso-orange.fr/Typol_erreurs_ortho.html
 - <http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/IMG/pdf/graphemes-phoneme-def-liste-frequence.pdf>
 - <https://www.lalanguefrançaise.com/dictionnaire>
 - <http://www.memoireenligne.com>
 - <http://www.memoireenligne.com>
- [https://www.cegepmontpetit.ca/static/uploaded/Files/Cegep/Centre%20de%20reference/Le%20français%20saffiche/Valorisation/Chroniques/Oct2018/Un-bref-historique-de-lorthographe-Leveque-23-08-2018-\(002\).pdf](https://www.cegepmontpetit.ca/static/uploaded/Files/Cegep/Centre%20de%20reference/Le%20français%20saffiche/Valorisation/Chroniques/Oct2018/Un-bref-historique-de-lorthographe-Leveque-23-08-2018-(002).pdf) « *Un bref historique de l'orthographe française pour mieux comprendre les fautes de français écrit* »

Annexes

Le jeu de sept familles :

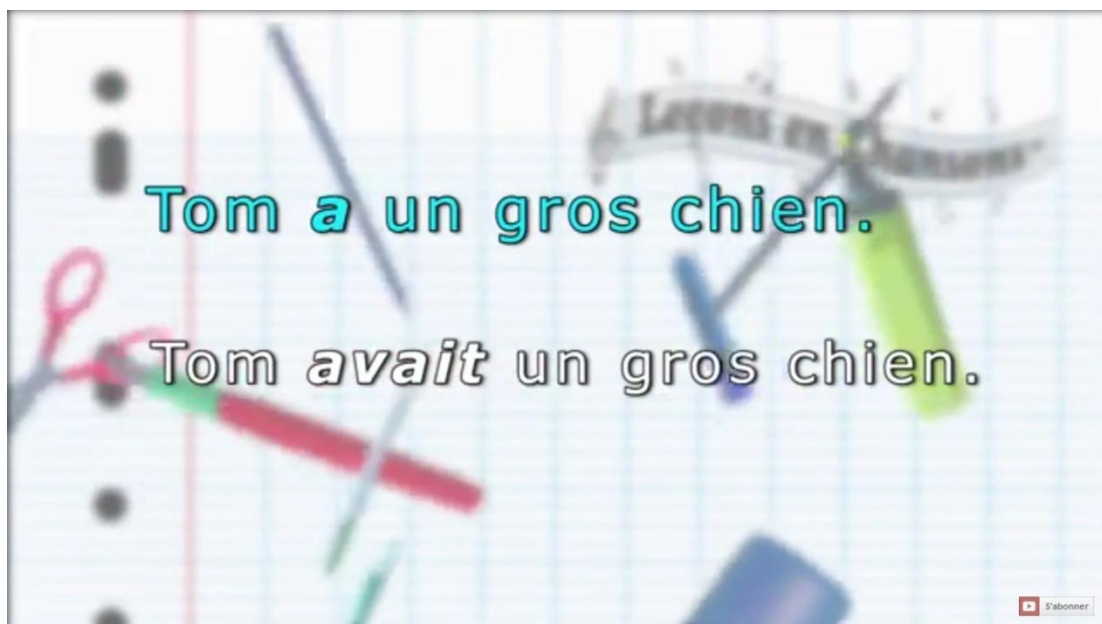


Le jeu des mots croisés :



La comptine :

la comptine disponible sur : <https://youtu.be/Cjyog09gv6o>



Résumé :

Résumé :

Dans le domaine de la didactique, les recherches et les études pédagogiques évoluent sans cesse en visant de trouver des techniques efficaces qui peuvent faciliter l'enseignement / apprentissages en classe de FLE.

Cette étude vise à traiter l'un des problèmes que confrontent les apprenants du français langues étrangère : les fautes d'orthographe pour la cinquième année primaire. L'objectif principal est de trouver des solutions pour améliorer le processus d'apprentissage de l'orthographe par le biais des activités ludiques tels : la comptine, jeu de sept familles et les mots fléchés. Notamment, l'apprenant participe à ces jeux avec beaucoup de plaisir et de développer ces compétences, en particulier à l'écrit.

Mots clés :

Les activités ludiques, l'orthographe, didactique, compétences.

Abstract:

In the field of didactics, research and pedagogical studies are constantly evolving in order to find effective techniques that can facilitate teaching / learning in the FLE classroom.

This study aims to address one of the problems facing learners of French as a foreign language: spelling mistakes for the fifth year of primary school. The main objective is to find solutions to improve the process of learning spelling through fun activities such as the nursery

Résumé :

rhyme, game of seven families and crosswords. In particular, the learner participates in these games with great pleasure and develops these skills, especially in writing.

Key words: Fun activities, spelling, didactics, skills.

ملخص :

في مجال التعليم تتطور الأبحاث والدراسات التربوية باستمرار من أجل إيجاد تقنيات فعالة يمكن أن تسهل التعليم والتعلم في اقسام اللغة الفرنسية كلغة اجنية. تهدف هذه الدراسة إلى معالجة إحدى المشكلات التي تواجه متعلمي اللغة الفرنسية كلغة أجنبية الأخطاء الإملائية للسنة الخامسة ابتدائي. الهدف الاساسي هو إيجاد حلول لتحسين عملية تعلم الإملاء من خلال الأنشطة الترفيهية مثل أغاني الأطفال ولعبة السبع عائلات والكلمات المتقاطعة. على وجه الخصوص، يشارك المتعلم في هذه الألعاب بسرور كبير ويطور هذه المهارات، خاصة في الكتابة.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة الترفيهية, الهجاء, التعليمية, المهارات.