



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Littérature Française
Option : Didactique

MÉMOIRE DE MASTER

Présentée et soutenue par :
BOUGHEDIRI Rayane

Sous la direction de :
Dr. SAOULI Sonia

Le : lundi 27 juin 2022

L'impact du ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE cas des apprenants de 4ème AP établissement BELLILI ABOUBEKER ESSEDIK - Biskra

Jury :

Dr	SAOULI Sonia	Université de Biskra	Rapporteur
Dr	BELAZREG Nassima	Université de Biskra	Président
Dr	BAISSI Rabhiya	Université de Biskra	Examineur

Année universitaire : 2021-2022

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier vivement madame saoulí Sonía,

pour sa grande

Disponibilité et ses précieux conseils tout au long de la rédaction

de ce mémoire

Je voudrais remercier également tous les membres du jury qui ont

accepté d'évaluer ce modeste travail de recherche.

Dédicace

*Je dédie ce travail à mes parents monsieur et Madame Boughediri
Kamel et Hakima*

*Pour leurs encouragements qu'ils n'ont cessé de m'apporter tout
au long de ma scolarité.*

*Ce travail est le résultat de l'esprit de sacrifice dont vous avez fait
preuve, de l'encouragement et le soutien que vous ne cessez de
manifester, j'espère que vous y trouverez les fruits de votre
semence et le témoignage de ma grande fierté de vous avoir
comme parents*

*J'implore Dieu, tout puissant, de vous accorder une bonne santé,
une longue vie et beaucoup de bonheur.*

A mes frères Nada Anis Mouatez

*En signe de l'affection et du grand amour que je vous porte, les
mots sont insuffisants pour exprimer ma profonde estime.*

*Je vous dédie ce travail en témoignage de ma profonde affection
et de mon attachement indéfectible.*

*Que Dieu vous accorde santé, succès et félicité pour faire de vous
uni et heureux à jamais.*

A ma grand-mère

*Je te dédie ce mémoire pour ton attention particulière, tes prières
et ton amour inconditionnel. Merci pour tout et que Dieu vous
donne bonne santé et longue vie parmi nous.*

A mes amies

En souvenir des moments heureux passés ensemble, avec mes vœux sincères de réussite, bonheur, santé et prospérité.

A la mémoire de mon grand-père

Puisse Dieu vous avoir en sa sainte miséricorde et que ce travail soit une prière pour votre âme.

Résumé :

Dans cette recherche nous nous proposons d'illustrer l'intérêt d'une approche ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère aussi bien sur le plan linguistique que sur le plan cognitif en tenant compte de la nécessité de connaître des mots pour communiquer dans une langue étrangère, nous avons proposé de mettre à la disposition des apprenants, un outil médiateur qui peut faciliter l'accès au sens des mots, il s'agit ici de l'activité ludique.

Cet outil attractif a pour rôle d'organiser une rencontre de l'apprenant avec la langue étrangère en rendant l'apprentissage motivant. Ce travail comprend deux grands chapitres : Les activités ludiques en classe de FLE et le deuxième, Le vocabulaire en classe de fle.

En ce qui concerne la deuxième partie de notre travail, elle concerne notre expérimentation où nous avons d'abord consacré le premier volet à l'analyse des résultats obtenus suite à une enquête que nous avons menée auprès des enseignants et des apprenants, puis nous avons proposé un ensemble d'activités ludiques qui peuvent être utiles dans les différents contextes d'étude d'une langue étrangère

Abstract

In this research we propose to illustrate the interest of a playful approach in the learning of French as a foreign language, both on the linguistic and cognitive levels Taking into account the need to know words in order to communicate in a foreign language, we have proposed to provide learners with a mediating tool that can facilitate access to the meaning of words.

The role of this attractive tool is to organize an encounter between the learner and the foreign language by making the learning process motivating

This work includes two large chapters The playful activities in class of FLE and the second one The vocabulary, the teaching and the pedagogy

As for the second part, it is more focused on the practice and theory we have first analyzed the results obtained from a survey we conducted among teachers and learners and then we proposed a set of playful activities that can be useful in different contexts of study of a foreign language

TABLE DES MATIERES

Remerciements	
Dédicace	
Résumé	
Introduction générale	09
Chapitre I : les activités ludiques en classe de FLE	
Introduction	
1. L'apprentissage par le jeu	14
1.1. Qu'est-ce qu'un apprentissage ?	14
1.2. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	14
1.3. Les type d'activités ludique	16
1.4. Classification des jeux	17
2. pourquoi les activistes ludiques en classe de FLE ?	18
3. Enseignements ludique en classe de FLE	20
3.1. Le jeu en classe de FLE	20
3.2. Le jeu éducatif	21
3.3. Le jeu pédagogique	
4. Le rôle du jeu dans la communication chez les apprenants en classe de FLE	23
5. En quoi le jeu est-il source de motivation ?	24
5.1. Le jeu est un instinct chez les enfants	26

5.2. Les caractéristiques du jeu de l'enfant	27
5.3. Pourquoi l'enfant joue-t-il ?	28
6. Le jeu sert à développer des compétences	29
7. Quels jeux choisir dans la classe de FLE ?	29
7.1. Les jeux linguistiques	30
7.2. Les jeux de communication	31
8. le rôle du jeu dans la psychologie	33
8.1. Le jeu enfantin	33
8.2. Le développement du jeu chez l'enfant	33
8.3. fonction du jeu	34
9. comment exploiter les activités ludiques en classe du français langue étrangère ?	35
10. comment concevoir les activités ludiques en classe du FLE ?	36
10.1 Pourquoi on doit laisser l'enfant jouer ?	36
Conclusion	38
Chapitre II : Le vocabulaire dans l'enseignement -apprentissage du FLE	
Introduction	40
1. la définition du vocabulaire	41
2. lexique et vocabulaire	41
3. l'enseignement du lexique	42
3.1 La pédagogie du vocabulaire	43
3.2 L'enseignement du vocabulaire	43

3.3 Stratégie pour enseigner le vocabulaire	44
4. La place du vocabulaire dans l'apprentissage du FLE	45
5. L'acquisition du français langue étrangère	45
5.1. Les activités de la classe	46
5.2. Le rôle de l'enseignant	46
6. méthodologie d'apprentissage du vocabulaire	47
6.1 Ecrire ailleurs que dans un cahier	47
6.2. Jeu de mots	47
6.3. Mur évolution	47
6.4 Pour aller un peu plus loin	47
Conclusion	49
Chapitre III : Analyse des données recueillies	
Introduction	51
1. Lieu de l'enquête	52
2. Le public visé	52
3. Le choix de corpus	52
4. Enquête auprès d'enseignants du FLE au primaire	52
4.1. Présentation de l'échantillon	52
4.2. Analyse et interprétions des données	52

4 .3. Proposition d'activités ludiques	84
--	----

Conclusion générale	98
Références bibliographiques	101
Annexes	104

INTRODUCTION GENERALE

Actuellement, l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère dans l'enseignement primaire est une préoccupation majeure pour tous les acteurs du système éducatif.

L'engagement et la réussite de l'apprenant dans l'apprentissage d'une langue étrangère vont largement dépendre de sa motivation. L'enseignant a donc la lourde tâche de favoriser cet apprentissage par la mise en place de séances de langue attrayantes qui encouragent davantage tout apprenant à s'engager dans un dispositif d'apprentissage. En effet, l'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche pédagogique adéquate pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue étrangère qui va permettre à notre sens de faciliter l'apprentissage du FLE à l'école primaire. Le jeu est donc, un outil pédagogique majeur étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant ainsi de rendre l'élève actif et de même acteur principal dans un processus d'apprentissage. De plus, il est un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des élèves entre eux. Comme tout support pédagogique l'apprentissage par le jeu, et plus particulièrement l'apprentissage des langues étrangères par le jeu, occupe une place de plus en plus importante dans les programmes d'enseignement officiels. Dans cette perspective, le jeu permet à l'enfant de découvrir différents rôles, de développer son imaginaire et de construire sa personnalité

Nous supposons que l'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère, en l'occurrence "le français", comme il peut contribuer à l'acquisition des compétences langagières par le biais d'une meilleure mémorisation de sens chez les apprenants de 4eme A.P

De ce fait, Le jeu en tant qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire. Nous proposons dans ce travail de recherche, l'activité ludique comme technique qui peut aider le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent.

Ainsi, Le jeu ludique, peut développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots pour en maîtriser peu à peu l'usage d'une langue étrangère. En outre, le recours à l'activité ludique dans un contexte d'apprentissage du français langue étrangère peut aussi susciter chez les jeunes apprenants, un intérêt qui peut les encourager à apprendre

et à mieux s'exprimer en langue étrangère. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouveaux savoirs.

En effet, l'activité ludique est considérée comme étant un élément important dans tout dispositif d'apprentissage et surtout à l'école primaire. De ce fait, dès son jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux- conte- dessin...) qui enrichissent ses expériences, forment sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que La créativité et l'imagination. Elles représentent également un moyen d'expression qui sollicite l'échange de connaissances, de propos et de mots. En effet, des auteurs comme J.M.Caré, E.Debyser, H.Augé, S.Halliwell, N.De.Grandmont et d'autres proposent les jeux dans la classe de langue. Tous ces facteurs nous ont encouragés à choisir l'activité ludique comme moyen didactique à utiliser en classe de FLE.

Notre préoccupation majeure serait de démontrer à travers ce travail, la manière dont le support ludique peut favoriser l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de FLE. Ainsi pour réaliser cette recherche nous avons proposé la problématique suivante : comment le jeu permet-il de faciliter l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE ?

Et pour répondre à cette problématique nous émettons l'hypothèse suivante

Le ludique serait un outil pédagogique efficace parmi d'autres qui pourrait faciliter l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE

Notre mémoire est scindé en trois chapitres :

- Dans le premier chapitre intitulé, les activités ludiques en classe de fle dans lequel nous évoquerons les différentes définitions du jeu en nous appuyons sur diverses recherches en didactique qui traitent ce sujet.
- Le deuxième chapitre intitulé : le vocabulaire dans l'enseignement - apprentissage du FLE dans lequel nous parlerons du vocabulaire et de sa place dans un dispositif apprentissage du fle.
- Quant au troisième chapitre, il est réservé à l'analyse et l'interprétation des données recueillies. Ce chapitre comprend en fait deux volets :

- Dans le premier volet, il est question de récolter les réponses du questionnaire adressé aux enseignants à l'école primaire Bellili Aboubaker Essidik.
- Dans le deuxième volet, nous allons réaliser notre expérimentation au niveau de l'établissement déjà cité.

Ainsi , notre travail s'achèvera par une conclusion générale

CHAPITRE I

Les activités ludiques en classe de fle

Introduction

Le jeu existe depuis la nuit des temps, mais il a connu son apogée en classe de langue que dans le 20^{ème} siècle, il est devenu un allié au maître, un moyen privilégié pour tester les connaissances des enfants. L'activité ludique, présente en classe de langue un support pédagogique favorisant les processus d'apprentissage. Il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y a d'autres qui l'utilisent seulement à la fin d'une séance pour compenser le temps libre.

Dans le système éducatif Algérien, l'activité ludique a repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, des saynètes, des théâtres, et ceci dont le but de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage

Dans ce chapitre, nous commençons par donner une définition au jeu, son rôle, ses fonctions et particulièrement, son importance dans l'enseignement apprentissage du FLE. Nous nous interrogerons aussi sur le rôle que l'activité ludique peut accomplir dans l'apprentissage des mots en langue étrangère.

En effet tous les enfants sont plus captivés par les jeux, l'imitation et le plaisir sont des ressources essentielles pour l'apprentissage d'une langue étrangère. En ce sens, le jeu pour eux désigne, le point de départ d'une vie où le plaisir est le principal moteur de développement de l'enfant.

En réalité nous pouvons faire beaucoup de choses avec le jeu, nous pouvons en classe de FLE améliorer l'apprentissage du vocabulaire en classe à l'école primaire

Dans le premier chapitre, nous tenterons de définir l'activité ludique, sa valeur, son rôle, sa fonction et son importance dans l'enseignement - apprentissage du Français langue étrangère.

1. L'apprentissage par le jeu.

1.1. Qu'est-ce qu'un apprentissage ?

Selon De graeve.S, *«L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donnés »*¹

Donc, l'apprentissage c'est l'ensemble des interactions entre une personne et son environnement dans un moment précis, et pour rendre l'apprentissage facile chez les apprenants, l'enseignant doit trouver différentes méthodes, et parmi ces méthodes les chercheurs proposent le jeu comme étant un outil pédagogique efficace pour motiver les apprenants dans une classe de langue.

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

Avant de répondre à la question : « qu'est-ce qu'une activité ludique ? », il nous paraît indispensable de savoir ce que signifie le mot jeu premièrement. Selon le petit Robert : le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « Badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quant au mot « ludique » : c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu. *« Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts »*.²

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace, elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère chez les apprenants surtout les enfants au primaire. Elle permet à tout enfant de retrouver son équilibre et assurer ainsi son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences et du coup, ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent. Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs, comme l'affirme J-P QUC dans le dictionnaire de didactique.

¹De graeve.S : « Apprendre par les jeux », de Boeck, p : 13.

² Le Petit Robert, 1991 / 1046

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

« Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »³.

D'autre part, Nicole De Grandmont précise, *« aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie »⁴*. Dans le même ordre d'idées, elle avance que Le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source est les caractéristiques génétiques et sociales de tout individu.

Dans le même contexte, l'auteure confirme que, dans l'histoire, le jeu permet à tout individu de mieux comprendre le monde et ceci, moyennant ses propres perceptions. De ce fait, elle nous propose le tableau ci-dessous, dans lequel, elle résume les qualités du jeu ludique.

³ J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p16.

⁴ Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997, p90.

- N'impose pas de règles
- Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :
 - Esthétique
 - Prédéterminé
 - Perfectionné
- Notion de plaisir
- Nécessaire au développement de tout individu
 - 1- Permet d'organiser
 - 2- Structurer
 - 3- Et d'élaborer le monde extérieur
- **Crée des liens égaux avec :**
 - Le psychisme
 - L'émotif-affectif
 - Le sensoriel
 - Le cognitif

Synthèse des qualités du jeu ludique

D'après ces définitions, nous pouvons dire que les activités ludiques sont le territoire essentiel des apprentissages des enfants, où l'élève trouve la détente et le plaisir dans son apprentissage et son développement du savoir, et où s'actualisent les potentialités personnelles de création et de créativité

1.3. Les types d'activités ludiques

Il existe une variété d'activités ludiques qui peuvent être utilisées en classe de langue et qui peuvent satisfaire divers objectifs.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2003), dans leur ouvrage Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, ont distingué quatre grands types d'activités à caractère ludique, à savoir : les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre que nous allons expliquer dans les passages qui suivent.

1.3.1. Les jeux de créativité

Ce sont les jeux qui incitent l'apprenant à réfléchir de manière plus personnelle et lui ouvrent les portes de la créativité et de l'imagination comme Les devinettes, les charades, l'anagramme et le lipogramme.

1.3.2 . Les jeux culturels

Ce sont des jeux qui font appel aux connaissances culturelles des apprenants comme le cinéma, le théâtre, la musique, la peinture, les concerts et arts plastiques

1.3.3 .Les jeux dérivés du théâtre

Selon Cuq.J.P et Gruca.I les jeux théâtrales sont *«Les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] directive,[...] la dramatisation »*⁵.

Ces jeux transforment la classe en une scène de théâtre où les apprenants se convertissent en acteurs et jouent différents rôles. En ce sens, les jeux théâtraux aident l'apprenant à développer ses compétences communicatives. A travers ce type de jeu, l'apprenant sera plus motivé, il apprend la langue étrangère tout en s'amusant à jouer des pièces théâtrales.

Nous pouvons dire ainsi que le jeu théâtral donne l'occasion à l'apprenant à développer sa production orale d'une manière libre, et il l'aide dans l'enrichissement de son vocabulaire en langue étrangère.

1.4. Classification des jeux

Selon le chercheur Piaget.J : le jeu est classifié selon le stade de développement de l'enfant comme suit :

« - *Stade sensori-moteur : les jeux d'exercices Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure.*

- *Stade préopératoire ou intuitif : le jeu symbolique.*

Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre.

L'enfant s'y exerce dans les jeux d'imitation.

⁵Cuq.J.P&Gruca.I, op cite, 418.

- *Stade des opérations concrètes : jeux de construction.*

- *Les jeux de construction tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle.*

- *Stade des opérations formelles : jeux de règle*

Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation. »⁶

Donc, les quatre stades confirment que le jeu aide dans la progression de l'apprenant linguistiquement et culturellement. Le but essentiel du jeu est celui de rendre l'enfant capable d'agir et de réagir dans différentes situations communicatives en classe et dans sa vie quotidienne.

2- Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?

Les enseignants hésitent quelquefois, d'employer les activités ludiques en classe. Ils ont peur de ne pas terminer le programme fixé par l'établissement ou de perdre leur temps ou bien encore parce qu'ils ne maîtrisent pas les outils nécessaires à l'emploi du jeu. Mais en réalité ces activités font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE et à motiver les apprenants pour apprendre une langue étrangère.

En effet, le jeu permet davantage de liberté et en ce sens accorde une place à l'erreur qui doit être dédramatisée et exploitée en vue de favoriser au mieux l'apprentissage et dans une optique positive.

Nous entendons par activité ludique, toute activité pédagogique amusante tels que les jeux éducatifs et les chansons, Notons que ce n'est pas l'activité qui est ludique mais l'attitude et le déroulement qui rend l'activité ludique, et ceci dans le but de rendre l'apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux. A ce sujet les activités ludiques sont indispensables dans une classe de langue, elles sont définies par Boadiwaa Maame de la manière suivante, « *Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ;*

⁶mtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf.

amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement apprentissage de cette langue »⁷.

Et d'après Pablo Neruda : « *L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui* ». Le recours à l'activité ludique aide beaucoup les enseignants pour motiver leurs apprenants, parce que l'apprentissage devient facile sans avoir la pression et l'ennui. C'est un moyen d'apprentissage indirect, comme l'affirme Weiss dans son livre, « *jeu et activités communicatives dans la classe de langue* », le jeu peut,

« grandement contribuer à animer les classes de langues et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »⁸. L'activité ludique est un excellent moyen pour inciter l'élève à communiquer avec les autres, afin d'arriver à résoudre ses problèmes de langue. Dans le même ordre d'idées le chercheur Haydée Silva signale dans un entretien que, « le fait de passer par la médiation ludique aide parfois à lever des blocages conscients ou inconscients. Lors que le changement de rôle au sein de la scène pédagogique permet de rendre l'initiative et la parole aux apprenants, tout en leur offrant un cadre à la fois souple et fortement structuré »⁹.

Et c'est dans ces situations d'apprentissage que les apprenants sont invités à prendre la parole, en mobilisant les connaissances acquises au préalable (ou en cours d'acquisition), afin d'en arriver à une communication proche de ce qu'ils pourraient expérimenter en situation de communication réelle, le tout face à un feedback permanent et continu des autres participants de l'acte de communication.

La réalisation de toutes ces activités en classe de langue permet à l'apprenant de vivre et de s'engager dans différentes situations de communication et du coup, elles contribuent à faciliter l'apprentissage tout en assurant à l'apprenant un nouveau cadre qui prend en charge les besoins et attentes des apprenants de langue.

⁷ Boadiwaa Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants D'ASANTEMAN SENIOR HIGH SCHOOL, YAA ASANTEWAA GIRLS SENIOR HIGH SCHOOL et OPOKU WARE SENIOR HIGH SCHOOL MASTER OF PHILOSOPHY (FRENCH ; MARCH), 2015, p. 24

⁸ Weiss F, Jeux et activités communicatives, Paris, Hachette, p8.

⁹ Haydée Silva, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, p1.

Selon Guerni, l'utilisation des activités à caractère ludique en classe favorise, d'après les didacticiens Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca les côtés suivants :

- Le développement de l'enseignement des lettres, des phonèmes, des mots, des paragraphes, des textes, etc.
- L'acquisition de multiples points de langue comme la grammaire, le lexique, etc.
- La possession d'une dimension de plaisir et de détente en matière d'apprentissage.

Donc nous pouvons dire que les jeux sont la partie inséparable de notre vie, ainsi ils sont importants pour toutes les catégories de la société pour créer de nouvelles situations et résoudre tous les problèmes. Ils nous permettent, à un temps, de sortir de la monotonie de la classe, d'imaginer, de créer et de tester notre capacité à résoudre des problèmes. Ainsi, il est un moyen de communication puissant qui favorise les interactions et les échanges des élèves entre eux en classe de langue.

3 . L'enseignement ludique en classe de FLE

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère.

Et selon Nicole de Grandmont dans son ouvrage *Pédagogie de jeu : Jouer pour apprendre* insiste sur trois catégories du jeu, selon elle : « *pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]* »¹⁰ .

3.1. Le jeu en classe de FLE

Le Jeu est une activité essentielle pour l'enfant, elle est une, « *assimilation du réel* » il est défini comme étant l'activité libre par excellence qui n'obéit à aucunes règles. Il est l'œuvre du plaisir instinctif de tout joueur ou acteur qui se lance dans le jeu en vue d'apprendre.

Nicole Grandmont explique que,

¹⁰ Nicole de Grandmont, *Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre*, Deboeck, Paris, 1997, p106.

« Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et de l'espace »¹¹, elle ajoute aussi « c'est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu »¹²,

Donc le jeu est totalement lié à son aspect ludique (liberté, plaisir et sans commandement) elle fait appel à développe leur imagination et leur créativité et il n'y a pas de limites de temps et d'espace.

La pratique des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages et suscite le désir d'apprendre chez l'apprenant voulant accomplir des tâches qui lui sont attribuées en classe de FLE.

3.2. Le jeu éducatif

Nous remarquons que Nicole de Grandmont donne une définition vraiment détaillée de ce qu'elle estime être le jeu éducatif par excellence. En plus d'être axés sur les apprentissages, ces jeux doivent être nécessairement distrayants pour rester des jeux, mais aussi pour que les élèves ne se rendent pas vraiment compte qu'ils sont dans une logique d'apprentissage lorsqu'ils y jouent, même s'il reste tout de même évident pour eux que, étant à l'école ? Au moment du jeu, il y a forcément quelque chose à apprendre.

Une autre définition, bien moins détaillée et nettement plus tournée vers les apprentissages, nous est donnée dans l'ouvrage ? « Jeu et éducation » de Gilles Brougère, d'après une citation de Jeanne Girard : « *Que sera donc le jeu éducatif ?* ».

C'est celui qui répondra le plus exactement à l'idée qu'on peut s'en faire d'après cette définition : « *agir, apprendre, s'éduquer sans le savoir par des exercices qui récréent tout en préparant l'effort du travail proprement dit* »¹³

Ainsi, « le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort d'apprendre, non pas que l'effort soit absent, pas du tout, il est tout simple ment moins perçu par l'apprenant ».

En deuxième lieu, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu, en gardant évidemment son caractère « distrayant » et sans « contraintes » car le rôle

¹¹ Ibid, p.1

¹² Ibid, p.106

¹³ Gilles Brougère, *Jeu et éducation*, Paris, 1995, p.158

fondamental du jeu est de « *créer un climat de plaisir* » selon toujours le même auteur cité ci-dessus. Et pour plus de précision voire synthèse des qualités du jeu éducatif résumées dans le tableau ci-dessous.

Synthèse des qualités du jeu éducatif

- Le premier pas vers la structure
- Sert de contrôle aux acquis
- Permet d'évaluer les appris
- Permet d'observer les comportements du joueur
- Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque
- Le jeu **éducatif** devrait être :
 - Distrayant,
 - Sans contraintes perceptibles,
 - Axé sur les apprentissages
- Le jeu **éducatif** cache l'aspect éducatif au joueur

3.3. Le jeu pédagogique

C'est celui qui permet au pédagogue d'observer puis d'intervenir dans un but de régulation, mais aussi d'apprentissage.

Cela permet de voir ce que le joueur réussit, mais aussi ce qu'il ne réussit pas. Cela permet d'observer la façon dont il mobilise ses compétences, ce qu'il a appris par ailleurs et comment il s'en sert.

La logique des jeux éducatifs repose sur l'idée que le plaisir de jouer augmente avec l'apprentissage et repose sur deux types de pédagogie.

L'une est indirecte, lorsque l'intervention de l'enseignant passe inaperçue pour

l'apprenant (par exemple, lorsque l'apprenant s'appuie systématiquement ou sur le changement en tant qu'enseignant pour introduire un nouveau budget. C'est une façon de se débarrasser de l'ennui, quant à l'enseignant il recourt à ce changement afin d'introduire de nouvelles acquisitions)

Une autre de la non-intervention qui consiste à mettre l'apprenant face au jeu ludique au jeu éducatif après avoir acquis les règles qui lui permettraient de réussir.

Lorsque l'apprenant est prêt, le jeu pédagogique permet de confirmer les connaissances et de les réintégrer ultérieurement pour résoudre d'autres problèmes.

Synthèse de qualités du jeu pédagogique

- Axé sur le devoir d'apprendre
- Le jeu pédagogique génère habituellement :
 - Un apprentissage précis,
 - Un appel aux connaissances du joueur,
 - Un constat des habiletés à généraliser
- Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits
- Le jeu pédagogique est un moyen de tester

4. Le rôle du jeu dans la communication chez l'apprenant en classe de FLE

Weiss.F souligne que, « *Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus (Authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves un pas important dans le processus d'apprentissage* »¹⁴

Pour développer la parole chez l'apprenant, il doit le mettre dans une situation concrète basée sur les activités ludiques.

¹⁴Weiss.F : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue », Hachette, P : 25

Le jeu pour l'apprenant est un moyen de plaisir, de liberté et de loisir c'est pour cela il est préférable d'utiliser ce genre d'activités pour le motiver à apprendre la langue étrangère d'une manière efficace.

L'enseignant doit bien organiser sa classe et préparer ses apprenants psychiquement pour développer leur confiance en eux-mêmes, par ce que le jeu a un rôle très important dans l'acquisition de la langue étrangère, vu qu'il aide l'apprenant à améliorer sa créativité, son imagination, son savoir et sa personnalité.

L'enseignant doit mettre l'apprenant dans une situation problème et avec le jeu l'apprenant va trouver des solutions d'une manière spontanée et libre, avec l'utilisation de ses connaissances, ses émotions, et aussi il peut développer ses interactions langagières avec les autres et cela encourage le travail du groupe et il améliore la socialisation chez l'apprenant

Selon Weiss.F, « *Les apprenants font semblant d'être français, de parler et d'agir comme des français dans un cadre français imaginaire, car l'introduction des (réalités françaises) dans une salle de classe reste limité* »¹⁵.

5. En quoi le jeu est-il source de motivation ?

D'abord, selon le dictionnaire Larousse, la motivation correspond aux "raisons, intérêts, éléments qui poussent quelqu'un dans son action ; fait pour quelqu'un d'être motivé à agir". En d'autres termes, la motivation se réfère à ce qu'une personne veut ou ne veut pas faire ou encore à une certaine "force" influençant l'accomplissement d'activités.

Pour comprendre ce phénomène motivationnel, il est important de s'appuyer sur quelques théories qui ont traité ce sujet. Selon Deci & Ryan (1985), la motivation serait d'origine intrinsèque et extrinsèque. Dans la motivation intrinsèque, l'élève est motivé par l'activité elle-même, par le plaisir qu'elle procure. Il n'attend en ce sens, aucune récompense en retour de cette activité. L'élève est intéressé, curieux du contenu de l'activité qu'il réalise et qui lui apporte satisfaction. Cela lui permet donc d'acquérir des apprentissages En effet, "par sa curiosité, l'enfant manifeste sa motivation à apprendre" selon Germain Duclos (2010: 39). Cette motivation est peu présente dans le système scolaire selon G. Duclos car si l'élève est motivé par la lecture, il ne le sera pas forcément par les livres lus en classe. La motivation intrinsèque est donc celle où " l'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes,

¹⁵Weiss.F, Op.cit., P : 11.

et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés selon RAYNAL F. et RIEUNIER A (1997), Cette motivation permet ainsi de satisfaire sa curiosité.

Cependant, l'activité ludique joue un rôle très important pour un meilleur apprentissage dans la classe des langues, car elle aide l'apprenant à apprendre une deuxième langue facilement et sans obstacles, et à travers le jeu; la mémoire de l'apprenant reste active toujours et les informations acquises sont enregistrées dans sa mémoire., Selon le spécialiste Haydée Silva, pédagogique ou non, dévoile trois grands avantages, En premier lieu, les activités ludiques en suscitant une grande motivation, il développe chez ceux qui jouent une volonté d'aller plus loin et de se dépasser. Cette habitude d'amélioration donne lieu à des avantages basiques attachés à la motricité fine ou globale.

En outre, le jeu fait appelle au corps, la sensibilité et l'affect et peut provoquer aussi un comportement communicatif, en plus, le jeu présente des avantages affectifs, car le joueur est face à une autre personne qui le considéra selon la situation du jeu (adversaire, coéquipier), de tel façon le joueur « dépassera son égocentrisme ».

A travers l'utilisation du jeu ,l'apprenant apprendra la collaboration dans le groupe qui est donc le travail de groupe , et il apprendra de même à suivre les principes propre de chaque situation ludique qui est différente de l'un à l'autre :le respect mutuel entre joueurs même s'il est son adversaire et le respect des règles du jeu qui sont indiscutables comme Hagege.C souligne dans son ouvrage que « *L'enfant veut l'emporter au concours de vitesse, il veut l'objet choisi comme enjeu dans une compétition, il veut s'exprimer et être entendu* »¹⁶

Cela veut dire que l'enfant, avant de participer dans le jeu donné doit voir d'abord les réactions et les participations de ses amis, pour ne pas faire les mêmes erreurs et pour bien s'exprimer oralement.

5.1 .Le jeu est un instinct chez l'enfant

Le jeu est le premier facteur chez les enfants, L'utilisation du jeu nous permet d'éviter l'ennuie, la fatigue et la lassitude vue que l'élève devient actif, les instructions officielles mettent l'accent sur les concepts que nous avons mentionnés précédemment, tels que la joie et les activités amusantes pour y parvenir à leurs objectifs.

¹⁶ Hagege.C , « L'enfant aux deux langues », Odile Jacob. Lieu d'édition, année d'édition, page ?

Susan Halliwell, dans l'ouvrage « *Enseigner l'Anglais à l'école primaire* »¹⁷, tente d'identifier les instincts et les compétences innées des enfants et propose aux enseignants de les prendre en compte dans leurs méthodes d'enseignement afin de susciter la motivation et le désir d'apprendre chez les élèves. Ainsi, elle évoque « *l'instinct du jeu* » et affirme que « *les enfants ont une tendance naturelle à tout transformer en jeu* ». Le jeu a alors un rôle central dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation

L'importance du jeu est souvent négligée et ce n'est que depuis quelques années seulement que le jeu est considéré comme un outil d'apprentissage, pourtant il induit des comportements d'apprenant, de citoyen et de respect de l'autre qui seront indispensables à l'élève dans sa vie personnelle, scolaire et professionnelle. Lorsque les enfants jouent, ils ne font pas que se divertir, ils découvrent, partagent et apprennent.

En effet, les activités ludiques permettent d'introduire des contenus linguistiques en mettant en scène un monde imaginaire dans lequel l'enfant se crée un personnage et est guidé par l'envie de gagner, très présente à cet âge-là. Le jeu permet également certains automatismes comme par exemple « se comporter en langue étrangère », c'est ce qu'affirme David Allen dans « *Découvrir l'Anglais par le jeu* »¹⁸ L'instinct de jeu chez l'enfant est en ce sens une opportunité pour l'enseignant qui doit nécessairement l'exploiter dans ses séquences d'apprentissage. De plus, les jeux sont nombreux et peuvent être adaptés en fonction des connaissances et du public visé

5.2 Les caractéristiques du jeu de l'enfant

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposés six traits psychologiques du jeu de l'enfant¹⁹

- **Fiction** : Il y a un "écart" entre le jeu et la réalité. Le jeu a des fonctionnalités fictives qui brisent le réalisme normal.

De ce fait, il offre une certaine liberté de conception et donc une opportunité de se tenir à l'écart des événements apparemment importants de la vie quotidienne. La fiction n'est autorisée que pendant le jeu.

¹⁷ Halliwell Susan, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman, 1995

¹⁸ Allen David, *Découvrir l'anglais par le jeu*, Hatier, 2006

¹⁹ Pierre Ferran, François Mariet, Louis Porcher, *A l'école du jeu*, Bordas, 1978

- **Détente** : "La fiction de jeu agit comme une détente pour les joueurs individuels, c'est-à-dire une séparation de la tension et de la lutte de l'existence réelle (...) Il s'agit, par exemple, souvent d'un enfant jouant contre quelque chose. Expliquer. Revanche sur le sort défavorable. ". Dans le jeu, l'enfant qui apprend se protège du monde extérieur.
- **Exploration** : "Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses forces pour résoudre des problèmes et surmonter des obstacles." Les enfants découvrent le monde qui les entoure et se découvrent à travers les actions du jeu.
- **Socialisation** : Le jeu offre une opportunité de se connecter avec les autres car le jeu est une fiction et il permet à l'enfant de communiquer et de rester en contact avec son partenaire, ce qui lui permet de développer sa propre personnalité.
- **La compétition** : « Le jeu a un but et représente un enjeu La compétition se déroule donc par rapport à soi, aux choses ou aux autres. Jouer signifie passer un test frontal dans le but de réussir. Que l'enfant réussisse ou échoue, il doit garder l'espoir d'une nouvelle victoire.
- **La règle** : le jeu suit les règles exactes qui font que l'enfant apprend à être respecté et respecté. Les enfants, comme les adultes, découvrent rapidement des êtres sociaux et singuliers

5.3 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

La façon dont un enfant travaille est un jeu et ne peut être comparée à une belle expédition dans un jeu de cartes ou d'échecs. Jouer permet aux enfants de grandir en harmonie. Par le jeu, l'enfant découvre le monde et y intègre ses premières expériences. Il apprend à connaître les choses et teste ce qu'il peut et ne peut pas faire. En prenant plaisir à jouer, les enfants apprennent à contrôler leurs peurs, augmentent leur expérience et socialisent. Il découvre de manière ludique les différences entre les autres et ressent leur réaction, ses propres qualités et ses propres difficultés. Les enfants aiment jouer, c'est dans leur nature et ils sont heureux quand ils s'amuse et peuvent coudre ensemble sans problème tout en jouant. Lorsqu'un enfant découvre et apprend quelque chose de nouveau dans sa pratique, les informations et les compétences acquises resteront gravées plus longtemps que si elles faisaient l'objet d'une explication ou d'une démonstration.

À travers le jeu, les enfants apprennent de nombreux nouveaux mots qui enrichissent leur vocabulaire et essaient de mettre en œuvre de nouvelles expressions, pensées et sentiments personnels. Les apprenants développent leur langage à travers les attitudes adoptées dans le jeu, telles que les mots de départ, les échanges de mots et la pantomime. Les activités de groupe favorisent grandement l'acquisition et le développement du langage. Dans une situation ludique, l'apprenant rend la situation non dramatique et fait des choses anodines. Cela vous permet de parler et de répéter des mots et des phrases jusqu'à ce que vous les appreniez. Le jeu joue un rôle important dans l'évolution du langage. Au niveau émotionnel, le jeu aide l'enfant à surmonter les problèmes émotionnels qui le gênent, comme la peur, la timidité et la peur, en donnant à l'enfant la force et l'énergie pour y arriver. C'est également un outil de classe mondiale qui aide les enfants à comprendre beaucoup de choses à travers des situations réalistes. Ces situations ludiques permettent à l'enfant d'identifier la réalité, le monde qui l'entoure et lui-même. Au niveau social, les enfants aiment beaucoup jouer avec leurs parents, ce qui favorise la socialisation et le développement de la personnalité. Le jeu représente un moyen d'échange entre l'enfant et son environnement, car il aide l'enfant à mieux comprendre la réalité et à comprendre les règles de cet environnement. Il aide également les acteurs de la scène éducative à interagir. Le contact établi pendant le jeu aide les enfants à faire face à leurs problèmes, à apprendre en groupe et à abandonner progressivement leur égoïsme et leur subjectivité. Il commence à accepter l'autre comme un autre puis confirme son identité.

6. Le jeu sert à développer des compétences

Le jeu est une activité essentielle pour le développement des compétences des apprenants adolescents et même les adultes dans trois principaux domaines du développement humain : à savoir le développement moteur, cognitif, social et émotionnel. L'enfant devrait se décentrer progressivement pour tenir compte du point de vue de l'autre. Il apprendra le sens social, à vivre l'entendre, la collaboration aussi bien que l'opposition. Il développera l'écoute, le respect de l'autre, la solidarité, l'esprit critique ce que l'on appelle développement social. En plus, le jeu répond aux besoins des mouvements. Il fait venir à l'esprit de l'enfant des notions mathématiques et logiques... C'est une activité qui va lui permettre de découvrir ou d'exercer des attitudes et des gestes ce qu'on nomme le développement, psychomoteur.

En outre, le jeu contribue au développement moral car c'est à travers la rencontre, le contact avec ses camarades, que l'enfant se rend compte de la nécessité des règles de vie.

Enfin le jeu va permettre à l'enfant de s'exprimer correctement et d'élaborer ses propres stratégies d'apprentissage ce que les spécialistes en psychologie appelle développement cognitif.

7. Quels jeux pour la classe de langue

Le jeu représente une partie intégrante de l'apprentissage chez l'enfant et l'adulte, il renforce chez eux les liens entre les membres du groupe pour créer une motivation, cela leur permet d'apprendre de manière décontractée.

Pour intégrer de manière convenable le jeu en classe, cela dépend de deux facteurs importants, on doit d'abord fixer les objectifs dès le début du cours, puis réaliser des résultats fructueux à la fin de l'application des activités ludiques.

Pour pouvoir atteindre de bons résultats, l'enseignant prend soin de sélectionner ces jeux ludiques en fonction des contenus à enseigner. Plusieurs auteurs proposent des activités qui sont classées en plusieurs catégories. Il est à admettre qu'il sera difficile de les démontrer tous. L'enseignant pourrait choisir une activité ou en créer une.

Et parmi les activités qui ont été exploitées en classe de langue nous citons :

7.1. Les jeux linguistiques

Dans ce type de « Jeux », l'enseignant doit utiliser des activités qui travaillent la Production langagière de l'apprenant comme le lexique, la phonétique, la grammaire et L'orthographe.

L'élève doit mémoriser toute ces informations langagières à travers le jeu, qui sont bien Organisées par le maître selon le niveau, l'âge, le sexe et les besoins de ses apprenants.

Le but final du jeu linguistique c'est de rendre l'élève capable de construire des mots, des Phrases, ou bien des paragraphes d'une manière plus facile.

7.2 . Les Jeux de communication

Dans les situations ludiques, les apprenants ressentent le besoin de communiquer pour utiliser la structure de la langue. A travers ce type d'activité, les enfants apprennent

progressivement à s'exprimer afin d'être compris, selon Sabine De Greave²⁰, par des mimique, des gestes, des attitudes, des comportements, des cris, des langages verbaux et graphiques et aussi par des activités manuelles, les enfants parviennent à mieux s'exprimer.

Dans le même sillage, le chercheur Weiss.F souligne que, « *Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus (authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves un pas important dans le processus d'apprentissage* »²¹.

Afin de développer le langage de l'apprenant, il doit le mettre en situation concrète à travers des activités ludiques. Ces dernières permettent aux apprenants d'agir et de réagir dans des situations de communication et de développer son imaginaire dans le cadre du FLE.

Dans une classe de langue, le jeu ludique a pour but de libérer l'expression et de faciliter l'enrichissement du lexique des apprenants. Les spécialistes dans le domaine de la didactique des langues étrangères confirment que toute activité ludique proposée aux apprenants, encourage en eux la créativité importante pour le développement du langage et de la fluidité verbale, elle aide à libérer l'imagination de l'apprenant en l'intégrant dans des situations de communication variées dans lesquelles, ils seront obligés de s'exprimer.

Nous ajoutons que tous ces jeux proposés en classe qu'ils soient différents par leur originalité, leur contenu, leur technique et leur démarche fait qu'un seul objectif : être utilisé comme moyen facilitateur d'acquérir un savoir et des connaissances.

8. rôle du jeu dans la psychologie

8.1 Le jeu enfantin

Le jeu a toujours été reconnu par la pédagogie. Le jeu a pris le devant de la scène avec divers mouvements éducatifs dits nouveaux vers 1900. Cependant, pour bien évaluer le rôle éducatif du jeu en classe de langue, il est nécessaire de savoir exactement de quoi il s'agit, ce qui entraîne les problèmes psychologiques des activités ludiques.

L'étude du jeu des enfants a commencé à la fin du 19^{ème} siècle avec la première étude de la psychologie des enfants (W. Preyer) et le début du 20^{ème} siècle (E. Pérez, E.

²⁰ SabineDeGreave, Apprendre par les jeux, Outils pour enseigner. Ed. De Boeck 2006. p122.

²¹ Weiss.F : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue », Hachette, P : 25.

Claparède , K. Groos). Depuis, elle n'a pas arrêté. Cependant, le jeu est également utilisé à des fins de recherche psychologique (de nombreux tests ne sont que des jeux) et à des fins psychothérapeutiques qui posent le problème ultime de la guérison d'un enfant. J'ai trouvé qu'il pouvait être utilisé. On dit parfois que la seule façon de guérir un enfant atteint d'une maladie mentale est de le faire jouer. Ce problème crée aujourd'hui tout un champ d'études dans le domaine de la didactique des langues étrangères.

8.2 . Le développement du jeu chez l'enfant

8.2.1. Le jeu favorise le développement de la personnalité de l'enfant

L'enfant construit sa personnalité en jouant, il s'affirme au monde. Le jeu lui donne la possibilité de maîtriser un reflet de la réalité humaine. Au début, il pratique le jeu libre , et il assume ainsi toutes sortes de rôles dont il reste le maître. Puis, le jeu devient plus social et réglementé : "game". Le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant par la créativité. Ainsi, jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est avoir l'occasion de décider. C'est le lieu des expériences uniques, espace d'innovation et de création.

8. 3. Fonctions du jeu

8.3.1.Jeu et interactivité

D'après Silva (2008), un des points positifs du jeu, est qu'il va amener les apprenants à utiliser le langage comme moyen d'interaction authentique dans la classe. En effet, ils vont s'exprimer dans la langue cible car ils ont une finalité bien précise et explicite qui est l'accomplissement d'une tâche pédagogique.

Le jeu en classe de langue est une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible dans le but de réaliser une tâche. Il permet une « *Prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble* » (Vauthier) . À travers le jeu, l'élève va être amené à des situations dans lesquelles il va devoir apprendre à vivre en communauté. Par exemple, il va devoir être capable de partager, d'attendre son tour et discuter des stratégies à mettre en place pour réaliser une tâche, le jeu contribue au perfectionnement du langage de l'apprenant en le conduisant à s'exprimer, clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et à argumenter. De plus, il donne l'opportunité aux apprenants de multiplier aussi bien leur temps de parole individuelle et personnalisée que leur temps de réflexion et de travail en autonomie

8.3.2 Jeu et cognitif

Dans le cadre du jeu, l'apprenant va perfectionner son langage du point de vue de l'action : il va parler pour agir le ludique lui permet le déploiement de nombreuses mécaniques, telles que l'intelligence, l'observation, la pensée critique, l'analyse et la synthèse ; Cela permettra également aux apprenants d'investir dans leurs connaissances et d'avoir une meilleure estime de soi. De plus, il doit être proactif, notamment en tant que coéquipier, aidant son équipe à gagner en mobilisant ses efforts. Il peut également être ouvert au partage et à la communication, un fait qui montrera une attitude positive.

8.3.3 Jeu et Motivation

Par conséquent, le jeu présente de nombreux avantages, notamment en motivant l'apprenant, en favorisant son utilisation de la concentration et de la mémoire. Les jeux créent une atmosphère d'enseignement positive dans laquelle les erreurs sont dédramatisées et le centre d'attention se déplace du contenu de la langue vers les tâches amusantes à accomplir. Lorsqu'ils sont motivés, les apprenants peuvent prendre l'initiative de travailler seuls ou avec des pairs de leur choix. De plus, le jeu est un moment de détente émotionnelle, intellectuelle et physique.

Le jeu offre aux apprenants la possibilité d'être motivés, favorisant ainsi leur réussite scolaire. Les jeux de la classe FLE peuvent être de vrais atouts si vous savez bien vous en servir et les paramétrer correctement.

9. Comment exploiter les activités ludiques en classe du français langue étrangère ?

Premièrement, le jeu est considéré comme une étape très importante pour l'enfant, développant ses compétences linguistiques et résolvant la situation du problème donné. Si l'enseignant fait des activités amusantes en classe, les enfants poseront des questions sur ce type d'activité parce qu'ils sont nouveaux pour eux et l'enseignant répondra.

En fait, l'activité de jeu varie d'une personne à l'autre, car les enseignants appliquent ce type d'activité en fonction des besoins, du niveau et de l'âge de l'élève. Chaque activité a un objectif spécifique à atteindre à la fin.

Le terme "jeu" peut se résumer en quatre termes importants : liberté, spontanéité, liberté et joie. Ce sont les principes qui aident les élèves à développer et à apprendre leur personnalité. Une langue étrangère. Pour la réussite de cette session, il peut être très important de distinguer comment les groupes réalisent des activités ludiques. En conclusion, les activités ludiques peuvent augmenter la confiance en soi de l'élève, s'exprimer verbalement et résoudre des situations de problèmes divers.

10. Comment concevoir les activités ludiques en classe du FLE ?

Silva.H souligne que« *L'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants, car la manière de jeu est écartelée entre un très faible étayage théorique et un éclatement des pratiques. Cela contribue à alimenter les doutes sur la légitimité et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE, surtout d'un public adolescent et adulte* »²²

Le jeu est examiné comme un outil pédagogique efficace dans l'enseignement des Langues étrangères, mais il reste difficile à appliquer d'une façon concrète dans le milieu scolaire par les enseignants.

Le même chercheur ajoute on peut considérer le jeu comme un outil pédagogique à part entière en classe de FLE, mais il faut appliquer certaines conditions :

« *La première condition consiste à aborder le jeu de manière rigoureuse, car à l'instar de tout autre outil son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait, cependant très peu de ces livres abordent de manière claire et accessible les critères de base pour une utilisation adéquate du jeu en classe de FLE* »²³.

La deuxième condition consiste sans doute à établir 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. La troisième condition consiste à ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais il est question de le considérer comme le moment propice qui aide l'apprenant à enrichir son vocabulaire.

²²Silva.H : « Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ? », article en ligne disponible sur www.ifp.cz/.../Le-jeu-comme-un-outil-pedagogique-doc.

²³

10.1. Pourquoi on doit laisser l'enfant jouer ?

De Greave.S propose dans son ouvrage quelques raisons qui montrent l'importance du jeu pour l'enfant à savoir ;

- Les enfants trouvent que le jeu est un outil efficace dans leur vie par ce qu'il améliore leurs compétences linguistiques et culturelles.
- Le jeu est une caractéristique naturelle qui aide dans l'amélioration physique et mentale chez l'enfant, il est très nécessaire dans la vie comme la nourriture et le sommeil.
- Le jeu est capable de rendre l'enfant plus incitatif et libre dans son entourage.
- A travers le jeu l'enfant peut extérioriser ses sentiments et ses émotions d'une manière spontanée.
- Le jeu améliore la créativité chez l'enfant, et lui rend plus confiant en soi et plus sociable avec ses échanges entre ses camarades, sa famille, ses parents... avec la d'élimination du stress.
- l'enfant est motivé pour résoudre n'importe quelle situation de problème donnée, et il est plus indépendant.
- Le jeu développe chez l'enfant l'autonomie et la responsabilité c'est-à-dire il peut créer ses propres actes.
- L'enfant est capable de travailler en groupe c'est-à-dire il peut agir et réagir avec les autres ce qui facilite l'apprentissage.
- A travers le jeu l'apprenant peut extérioriser ses connaissances préalables au monde extérieur avec plus d'autonomie.

Conclusion

L'activité ludique est indispensable dans l'apprentissage d'une langue étrangère, c'est pourquoi, il est préférable de pratiquer ce type d'activités par les enseignants avec leurs apprenants, car elle améliore chez eux la production langagière et communicative, et rend l'apprentissage de la langue étrangère plus facile et authentique

Nous noterons suite à cette partie qu'elle nous a été utile dans la mesure où elle nous a permis de survoler quelques définitions proposées pour le jeu et son rapport avec la psychologie de l'apprenant, d'une part et d'une autre part, elle nous a aidé à mieux cerner l'utilité de l'apprentissage du FLE par les activités ludiques.

CHAPITRE II

Le vocabulaire dans l'enseignement - apprentissage du FLE

Introduction

Le vocabulaire est depuis longtemps considéré comme la "chair de la langue". On pourrait dire que l'enseignement du vocabulaire occupe une place très importante dans l'enseignement ainsi que l'apprentissage d'une langue étrangère

Pour apprendre une langue étrangère, il est clair que le vocabulaire a un rôle fondamental. Le but de l'enseignement des langues porte sur la capacité de communiquer oralement et par écrit, et une grande partie de la communication se base sur la connaissance des mots et aussi comme le confirme Lise Duquette , "*C'est par le vocabulaire qu'est la culture d'une communauté*". On voit alors qu'une bonne acquisition du vocabulaire permet d'explorer la langue dans toute sa profondeur, dans ses aspects pragmatiques aussi bien que linguistiques.

Ainsi, apprendre une langue étrangère, c'est essentiellement apprendre et maîtriser le vocabulaire de cette langue.

1. La définition du vocabulaire

C'est un ensemble des termes propres à une science, une technique, à un groupe, à un milieu, à un auteur : Le vocabulaire de la philosophie. Vocabulaire argotique. Ensemble des mots répertoriés dans un dictionnaire, une banque de données, une nomenclature...

Dans le Dictionnaire Le Petit Larousse, le vocabulaire est un, « Ensemble des mots d'une langue. »²⁴

2. Lexique et vocabulaires

Le Dictionnaire de didactique du français donne la même définition du vocabulaire, tandis que la définition du lexique est élargie : « Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social (profession, classe d'âge, milieu, etc.) ou d'un individu. Du point de vue linguistique, en opposition au terme vocabulaire réservé au discours, le terme lexique renvoie à la description de la langue comme système de formes et de significations, les unités du lexique étant les lexèmes. »²⁵

Le vocabulaire est une réalisation du lexique. Le lexique est la somme des vocabulaires utilisés. On désignera par vocabulaires des domaines spécifiques de l'expérience (vocabulaire de l'école, de l'armée, de la joaillerie, de la marine...) Lexique et vocabulaires sont deux concepts qui, par nature, sont étroitement liés. Il n'y a de lexique que par la réalisation effective des vocabulaires. Il n'y a de vocabulaire que dans la mesure où un lexique offre différentes réalisations potentielles.

D'après ces définitions il est possible de déduire que le lexique renvoie à la langue, donc il s'agit de l'ensemble de tous les mots et de toutes les collocations existant dans une langue. Le vocabulaire aussi présente l'ensemble des mots, mais ce sont des mots appris et acquis par un apprenant, et au contraire du lexique il renvoie au discours. Il est clair que dans le processus d'enseignement et d'apprentissage nous employons le terme vocabulaire et pas le terme lexique

²⁴ Le Petit Larousse Illustré. Larousse, 2008, p. 1073

²⁵ CUQ, J.-P.: Dictionnaire de didactique du français. CLE International Paris, 2003, p. 155

3. L'enseignement du lexique

Nous trouvons (qu'il est) légitime d'établir la distinction entre les deux notions « lexique » et « vocabulaire » afin de montrer pourquoi nous avons choisi l'utilisation du terme « lexique » et non pas le terme vocabulaire car les deux appellations sont différentes.

D'après R.Galissou et D.Coste « *Le couple lexique / vocabulaire relève assez exactement des oppositions langue / parole (terminologie de F.De Saussure) lexique renvoyant à la langue et vocabulaire à la parole [...]. LE vocabulaire est nécessairement lié à un texte, écrit ou parlé, court ou long, homogène ou composite, alors que le lexique, transcendant au texte, est lié à un ou plusieurs locuteurs. Le vocabulaire d'un texte suppose l'existence d'un lexique dont il n'est qu'une actualisation limitée, un échantillon, c'est-à-dire un sous ensemble*²⁶. Ce qui veut dire que le rapport entre les deux notions est un rapport d'inclusion ; le vocabulaire représente une partie du lexique global [...]. L'enseignant ne pourra jamais découvrir la totalité du lexique des on élève.

Francis Vanoye définit le lexique ainsi : « Le lexique est l'ensemble des mots d'une langue qui sont à la disposition du locuteur. Ce sont les mots qu'il peut, à l'occasion, employer et comprendre. Ils constituent le lexique individuel »²⁷, E.Genouvier et J.Peytard ajoutent : « Le lexique d'une langue est théoriquement illimité »²⁸. On estime à 150000 le nombre de mots contenus dans le grand Larousse Encyclopédique.

Pratiquement, l'individu ne connaît qu'une infime partie de ce vaste ensemble et il n'utilise qu'une partie de ce qu'il connaît quand il parle ou écrit.

Quant au vocabulaire, il représente l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans une situation de communication précise. Le vocabulaire correspond en fait à l'utilisation d'un certain nombre de mots appartenant au lexique même du locuteur. Par exemple, l'ensemble des mots utilisés par un apprenant dans une rédaction n'est que le vocabulaire employé dans cette situation lequel ne représente qu'une partie de son lexique individuel.

²⁶ Galissou et Coste: Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris, 1976. P.317.

²⁷ Francis Vanoye, expression et communication

²⁸ E.Genouvier et J.Peytard, linguistique et enseignement du français.

Chapitre II: Le vocabulaire dans l'enseignement -apprentissage du FLE

3.1. La pédagogie du vocabulaire

Les chercheurs Tréville et Duquette expliquent que les variantes conceptuelles, qui sous-tendent les options méthodologiques de l'enseignement des langues, s'articulent autour de trois axes correspondant à trois domaines de recherche : celui de la finalité de l'enseignement, celui de l'acquisition des langues et celui de la démarche pédagogique. La pensée didactique oscille, au fil du temps, d'un extrême à l'autre.

Sur l'axe des objectifs pédagogiques, l'orientation de l'approche traditionnelle, qui met l'accent sur la formation intellectuelle, a été clairement supplantée par l'orientation pratique, qui est celle d'une approche fonctionnelle et communicative jusqu'à un effort conscient pour apprendre et accumuler des connaissances sur le fonctionnement d'une langue).

Enfin, selon l'axe de la méthodologie, l'approche pédagogique est soit analytique (méthode structurale) soit globale et domine l'étude du sens du message (approche communicative). L'enseignement du vocabulaire est influencé par les différents pôles mentionnés ci-dessus. Il convient de noter que l'approche communicative ignore l'enseignement du vocabulaire. Le lieu pour l'étudier systématiquement n'est pas bien défini et beaucoup d'enseignants le regrettent. Par conséquent, l'objectif principal de l'enseignement du vocabulaire est de donner aux étudiants la capacité de comprendre les actes de langage et la capacité d'utiliser de manière créative les moyens linguistiques pour répondre aux besoins de communication. Une bonne compréhension du vocabulaire aidera les élèves à gérer de nombreux cas difficiles.

3.2. L'enseignement du vocabulaire en FLE

Dans une classe de langue, l'enseignement- apprentissage du vocabulaire s'inscrit dans une dynamique de découverte de nouvelles combinaisons sémantique, syntaxique et discursive (lecture/ production de texte). Pour apprendre un mot, on s'appuie sur deux aspects : le premier formel, concernant le son et la graphie du mot, et le second, c'est l'aspect sémantique et qui concerne la signification du mot .Ces deux aspects sont très importants pour le fonctionnement des mots et leur emploi dans la communication.

En 4^e année primaire, il est question de développer la capacité de l'enfant à reconnaître les mots nouveaux qu'on lit ou qu'on entend, ainsi que l'attitude à les activer et les

Chapitre II: Le vocabulaire dans l'enseignement -apprentissage du FLE

intégrer dans une production orale ou écrite. Il s'agit d'enrichir et de consolider le stock lexical de base chez les jeunes apprenants. Le rôle de l'enseignement du vocabulaire est incontournable, c'est le cheminement vers le langage et ainsi vers l'expression.

L'enseignement du vocabulaire dépend de trois critères

- L'utilité et l'importance du mot : voir si le terme appris sert ou non dans la compréhension du contexte sinon, il sera mis ou égaré.
- Le nouveau mot n'est pas introduit dans un contexte riche qui permet une vision large du sens.
- Savoir cerner le niveau des apprentissages, et savoir en profiter dans d'autres situations.

A ce titre l'enseignant doit opter pour des stratégies adéquates qui peuvent être nécessaires dans l'appropriation des savoirs et savoir-faire.

3.3 . Stratégies pour enseigner le vocabulaire

Il existe plusieurs stratégies d'apprentissage mises au service du vocabulaire.

Nous citons ici deux qui nous semblent utiles pour notre étude

3.3.1.Stratégies incomplètes

- Proposer un ou plusieurs synonymes au nouveau mot ou lui attribuer une définition qui aide dans sa compréhension.
- Intégrer le nouveau mot dans un contexte qui corresponde au niveau de l'apprenant.
- Associer les deux ensembles, autrement dit, donner la définition au mot puis l'introduire dans un contexte.

3.3.2. Stratégies efficaces

Ces stratégies comprennent trois procédés d'enseignement-apprentissage, et qui se présentent de la manière suivante :

- L'intégration: faire associer le nouveau mot aux prérequis de l'apprenant.
- L'utilisation fonctionnelle (disponibilité).
- La répétition: réutilisation du mot dans plusieurs contextes et à travers des situations différentes.
-

4. La place du vocabulaire dans l'apprentissage du FLE

Chapitre II: Le vocabulaire dans l'enseignement -apprentissage du FLE

Le vocabulaire joue un rôle important pour les apprenants d'une langue étrangère, parce que les mots sont les constituants de base d'une langue, et c'est les mots qui nous laissent créer des phrases et des structures plus larges, L'acquisition du vocabulaire est également essentiel pour pouvoir communiquer dans une langue étrangère et pour l'utiliser d'une manière appropriée Schmitt explique que « *la connaissance lexicale est centrale pour la compétence communicative et pour l'acquisition d'une langue seconde* »²⁹.

Le vocabulaire est également un outil important pour chaque compétence langagière ; écrire, écouter, parler et lire. En effet, les élèves portent avec eux plus souvent des dictionnaires que des livres de grammaire, possiblement parce qu'ils trouvent que le plus grand obstacle pour apprendre une langue étrangère est un vocabulaire trop limité

La place du vocabulaire dans l'enseignement des langues étrangères n'a pas été clairement définie pendant le XXème siècle. L'enseignement mettait au début du siècle surtout l'accent sur la méthode grammaire traduction, une méthode où le professeur focalisait sur la traduction et sur les règles grammaticales. Cependant, les chercheurs trouvaient qu'il était nécessaire d'accorder plus d'attention à la parole et de focaliser l'enseignement sur des listes des mots les plus fréquents pour que le vocabulaire soit plus utile pour les apprenants en classe de langue.

5. L'acquisition du Français Langue Étrangère

L'acquisition de Français Langue Étrangère (FLE) est un processus long où l'apprenant a besoin d'acquérir quatre compétences dont la compréhension et la production orale et écrite. Cependant la maîtrise de ces compétences dépend d'autres comme celle du lexique et de la grammaire. L'acquisition de vocabulaire dans un niveau A1 de FLE, aide les élèves à se familiariser avec la langue, ils peuvent communiquer facilement et il évite l'utilisation de la traduction et le transfert langagier. Aussi l'étudiant peut maîtriser avec aisance ce qu'il apprend en classe au cours et l'utiliser dans des situations de communication à l'écrit et à l'oral

5.1. Les activités de la classe

²⁹ Schmitt, 2000, cité dans Richards, J., p. xi, notre traduction

Chapitre II: Le vocabulaire dans l'enseignement -apprentissage du FLE

Par rapport aux activités de la classe, idéales pour le processus d'enseignement – apprentissage de vocabulaire, nous nous sommes inspirés des recherches de Rahimi et al, (2011) qui confirme que la lecture contribue à l'acquisition de vocabulaire mais que ce type d'activités n'est pas la seule qu'on peut utiliser. Aussi il montre que pour développer ces activités avec succès, il faut s'entraîner rigoureusement pour parvenir à réussir cet apprentissage. Et finalement, il signale que les mots sont mieux appris quand ils ont une signification et un contexte déterminé. D'autre part Rodrigues (2005) dans sa thèse de doctorat conseille d'enseigner le vocabulaire à travers l'utilisation des technologies. Après un long processus de recherche elle conclut que « l'apprentissage se réalise non pas à travers un seul type pédagogique, mais plusieurs types d'aides, afin que ces dernières soient adaptées, au mieux, au contenu à acquérir, à la situation, mais aussi à l'apprenant » et elle souligne que les aides hypermédias motivent les étudiants pour qu'ils puissent s'approprier le vocabulaire de manière implicite en classe de FLE.

5.2. le rôle de l'enseignant

D'autre part, en parlant du rôle du professeur dans la construction de savoirs lexicaux, Spanghero-Gaillard et Rançon (2010) soulignent la méthodologie de l'enseignant en assurant que le professeur fonde l'explication d'un mot inconnu régulièrement par moyen du dictionnaire pour donner une bonne définition. Ils indiquent aussi que l'interaction est essentielle entre l'enseignant et l'apprenant qui interviennent dans le processus d'acquisition d'un mot à fin de construire des savoirs. Ils remarquent que la construction de savoirs n'est pas une action des étudiants seulement, le rôle de l'enseignant est très dynamique car il prépare les activités qu'il considère appropriées et il fait l'évaluation pour vérifier l'efficacité des activités. À la fin de cette étude les auteurs ont trouvé que l'interaction en classe est sans doute un outil d'enseignement et d'apprentissage favorables à l'acquisition en interaction. Ils pensent que les stratégies d'auto-facilitation permettent à l'apprenant de réaliser son projet communicatif et de mettre en œuvre des stratégies positives pour l'appropriation de connaissances. De plus, ils affirment que l'enseignant reste le maître dans sa classe.

6. Méthodologie d'apprentissage du vocabulaire

Mots-étiquettes. Mots de vocabulaire, Peu importe comment on les appelle, les enfants doivent les apprendre, semaine après semaine, de la 1^{re} à la 5^e année. Nous vous proposons donc les 7 méthodes amusantes et créatives que nous avons pratiquées durant nos séances du stage avec les élèves du 4^{eme} A.P afin d'éviter de sombrer dans la monotonie

6.1. Écrire ailleurs que dans un cahier

Créativité : voilà le mot d'ordre pour maintenir l'intérêt des élèves. Ils peuvent écrire leurs mots sur un tableau blanc, avec des crayons-feutres sur des feuilles de couleur.

6.2 Jeux de mots

Apprendre en s'amusant, que demander de plus ? Ils peuvent jouer au bonhomme pendu ou à Charivari en utilisant les mots de vocabulaire de la semaine, ou pour réviser ceux des semaines précédentes. L'élève aimera utiliser les tuiles de votre jeu de Scrabble.

6.3. Mur évolutif

Trouvez un mur, que ce soit dans la salle de classe où l'élève pourra mettre ses mots sur des feuillets autocollants qu'il travaillera toute la semaine. Le mur se garnira de semaine en semaine et l'élève sera heureux de constater de visu sa progression.

6.4. Pour aller un peu plus loin

Profitez des occasions des fin de la séances pour pousser un peu la réflexion par exemple , Posez-lui des questions :

« Dessiner », est-ce que c'est un nom, un adjectif ou un verbe ?

Quel est le féminin de « blanc » ?

Connais-tu des mots de la même famille que « beau » ?

(ex. beauté, bellement, embellir...)

Apprendre les mots de vocabulaire peut devenir une activité amusante. Il suffit de varier les méthodes d'apprentissage en classe de FLE.

Chapitre II: Le vocabulaire dans l'enseignement -apprentissage du FLE

Conclusion

Enfin, le besoin naturel d'apprendre une langue étrangère, c'est apprendre le lexique de cette langue afin de parvenir à bien communiquer avec Autrui. De ce qui précède nous avons évoqué dans ce chapitre, les différentes définitions attribuées au vocabulaire et au lexique et nous avons parlé aussi de son importance dans une classe de FLE .

CHAPITRE III

Analyse des données recueillies

Introduction

Pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire pour réaliser notre expérimentation : Le questionnaire est destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la wilaya de Biskra, et l'expérimentation élaborée avec des élèves d'une classe de 4^{ème} année primaire de l'école Bellili aboubakr Essidik, située à Biskra

Les informations collectées vont nous permettre de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses de départ quant à l'utilisation du jeu en classe de langue et, particulièrement les activités ludiques en classe de langue.

1. Lieu de l'enquête

Notre enquête se tient dans une école primaire dans la Wilaya de Biskra, en Algérie, c'est une école qui était construite en 1980 et qui comprend 375 élèves et 13 enseignants : 2 enseignants seulement de langue française .

2. Le public visé

Dans notre enquête nous nous sommes appuyés sur les opinions de 15 enseignants (9enseignantes et 6 enseignants) de la langue française qui travaillent dans des écoles primaires (4ème année primaire) dans la wilaya de Biskra

3. Le choix de corpus

Nous avons distribué le questionnaire aux 15 enseignants (9 enseignantes et 6 Enseignants) dans les écoles primaires, nous avons choisi ce niveau parce qu'il est considéré comme une phase très importante (la base) avant la phase finale dans l'école primaire 5eme A.P et c'est une préparation au cycle secondaire

4. Enquête auprès d'enseignants du FLE au primaire

4.1. Présentation de l'échantillon

Notre enquête s'est déroulée dans la semaine du 09 Février jusqu'à 17 avril 2022 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

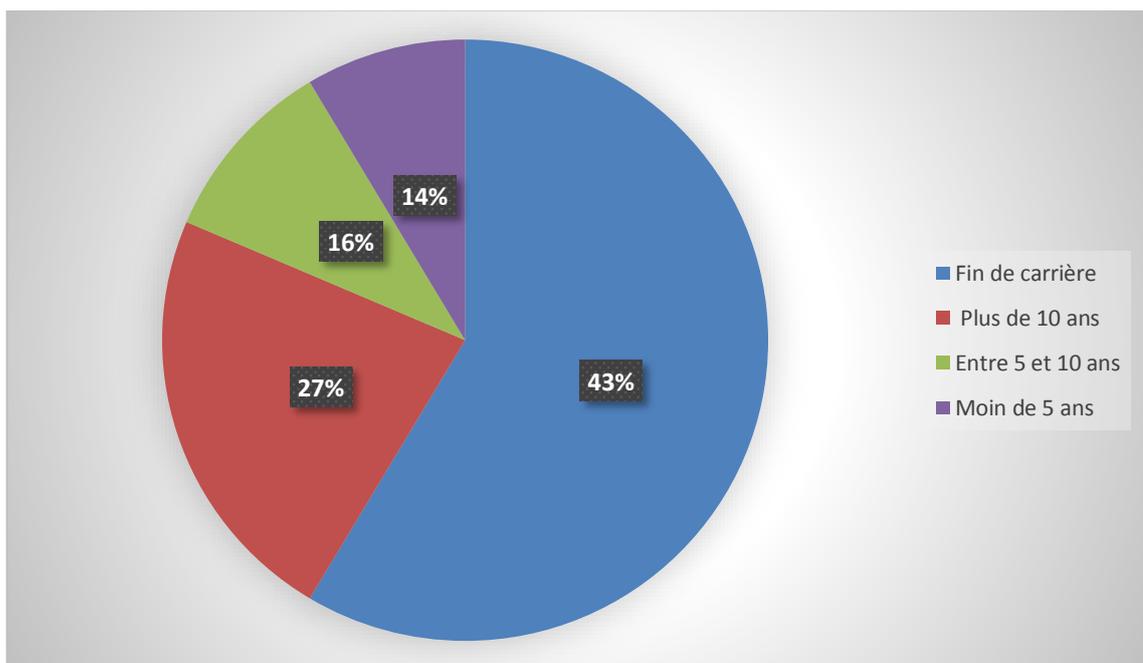
Il s'agit d'un questionnaire qui se compose de 16 questions variées qui s'articulent autour des questions fermées qui comporte le critère quantitatif, et des questions ouvertes pour une démarche qualitative

4.2. Analyse et interprétation des données

Pour faciliter le traitement des réponses obtenues, nous avons d'abord conçu un tableau et un histogramme résumant les affirmations données à chaque question. Dans l'étape suivante, nous avons développé un cadre de lecture qui accompagne chaque représentation graphique

Question n°1: Depuis quand êtes-vous dans l'enseignement?

Moin de 5ans	14%
Entre 5et10 ans	16%
Plus de10ans	27%
Fin de carrière	43%



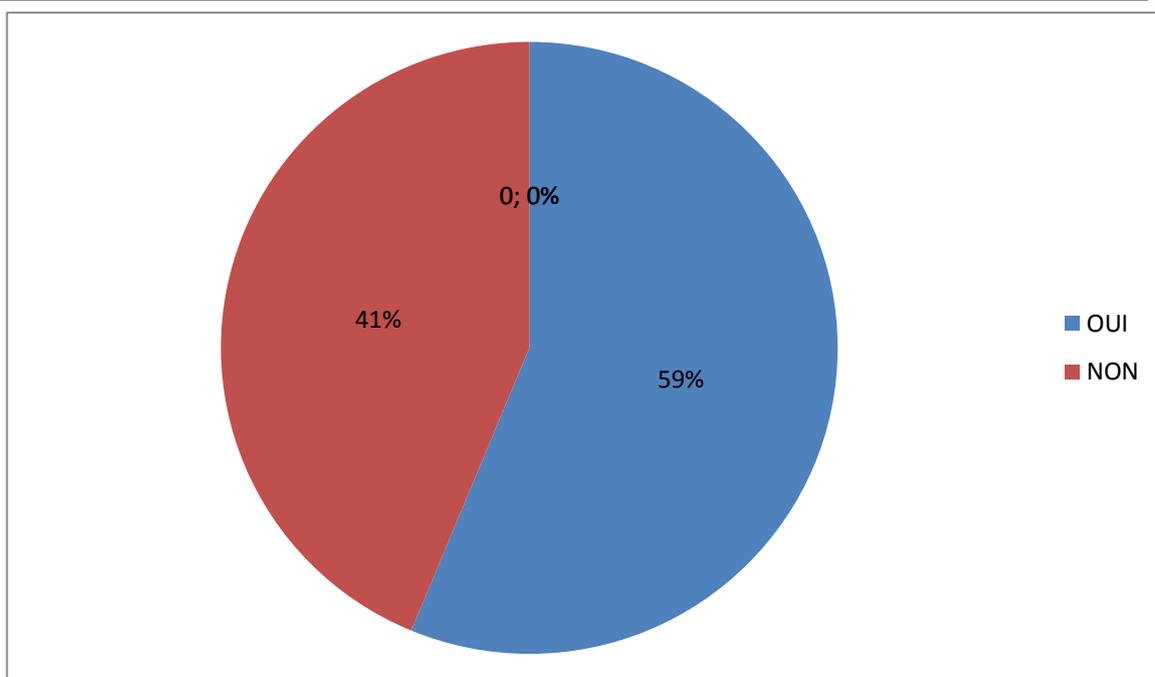
4.3. Présentation des résultats

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 15 enseignants, 43% sont en fin de carrière dans l'enseignement du FLE, 27% sont dans l'enseignement depuis plus de 10 ans, 16% entre 5 et 10 ans et enfin 14% ont moins de 5 ans.

Si vous lisez ce premier résultat par rapport au sujet que représente l'échantillon, vous verrez qu'il existe des différences autour de l'ancienneté. Le pourcentage le plus élevé concerne les enseignants en fin de carrière. Cette catégorie possède une grande expérience et un savoir-faire. Pour les autres enseignants, en particulier ceux qui travaillent depuis moins de 5 ans, ils peuvent voir ce qu'ils peuvent apporter en termes de nouvelles méthodes et de nouvelles approches. La diversité d'ancienneté qui existe nous permet d'enrichir notre travail des diverses suggestions des enseignants. Cela vous permet de commenter votre opinion sur l'utilisation d'activités amusantes dans votre classe.

Question n°2: pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française?

Oui	59%
Non	41%



4.4. Présentation des résultats

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu 59% optent pour

Un « oui», et 41% trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

4.5. Interprétation des résultats

D'après les résultats de cette deuxième question, on constate qu'il y a pas mal d'élèves qui ne s'intéressent pas au français. Il s'agit d'une situation inquiétante qui doit être corrigée.

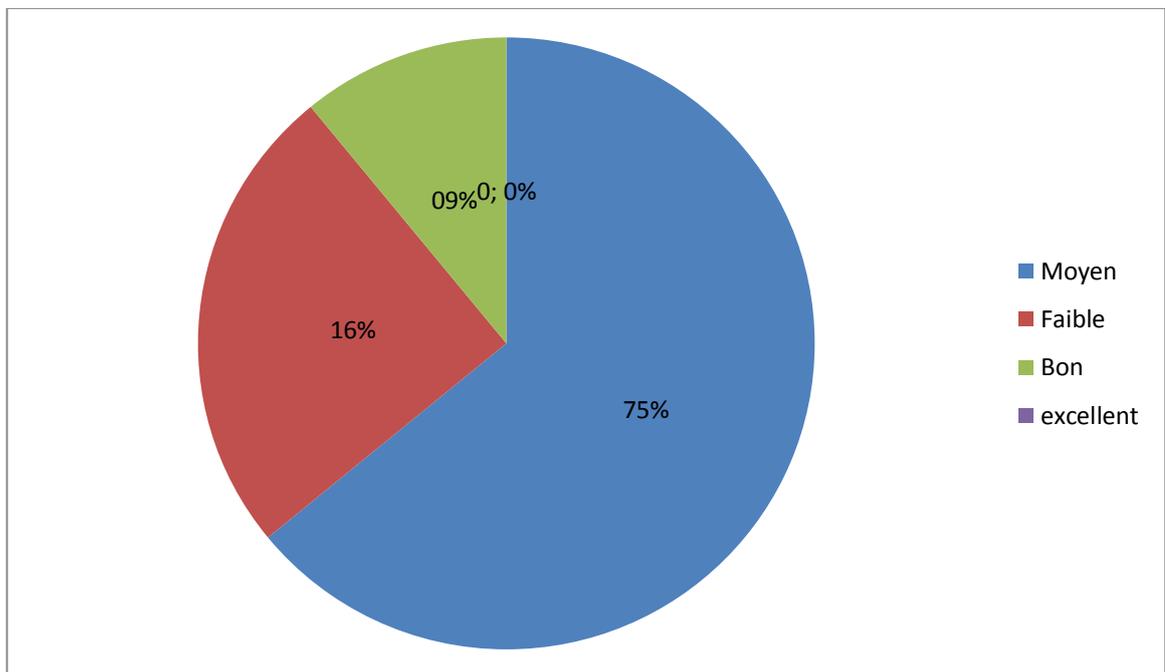
Les apprenants doivent s'intéresser au français, qui joue un rôle important à la fois à l'école et dans la vie de tous les jours. L'impulsion pour proposer une nouvelle approche ici est que les activités ludiques aident les jeunes apprenants à apprendre.

Le rôle de l'enseignant est d'intriguer l'apprenant et de l'inviter à étudier le français langue étrangère.

Question n°3 : Comment est leur niveau ?

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Bon	09%
Excellent	00%
Moyen	75%
Faible	16%



A-Présentation des résultats

Comme le montre le tableau ci-dessus, un grand nombre d'enseignants soit 75% trouvent que les élèves ont un niveau moyen. 16% voient que le niveau est faible. 9% seulement optent pour un « bon niveau ».

B-Analyse des résultats

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

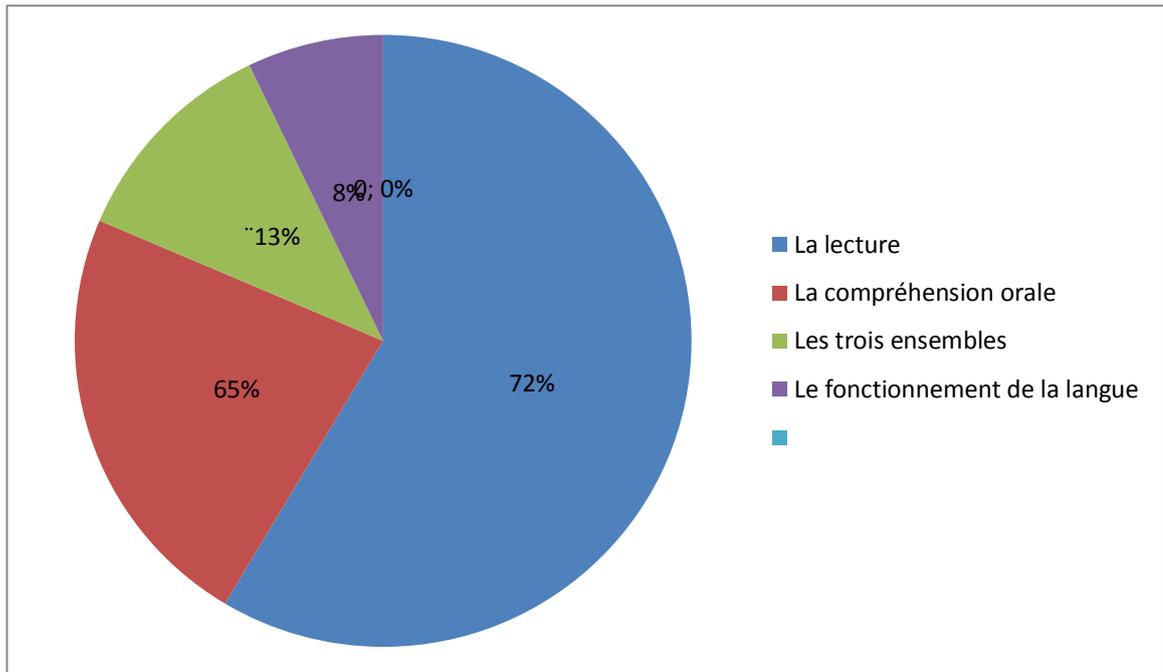
De ce tableau on peut voir que la majorité des apprenants ont un niveau moyen et cela leur permet d'apprendre et d'améliorer leurs apprentissages en leur apportant de nouvelles techniques et de nouvelles approches qui s'adaptent naturellement à leur âge, leur rythme et leur environnement, tout en leur faisant croire que nous pouvons renforcer nos ressources cognitives.

Les enseignants sont obligés de traduire certains aspects du plaisir d'un enfant en stimuli, puis d'apprendre.

Question n°04: trouvent-ils des difficultés dans l'apprentissage ?

- La compréhension orale
- Le fonctionnement de la langue
- La lecture
- Les trois ensembles

La compréhension orale	65%
Le fonctionnement de la langue	08%
La lecture	72%
Les trois ensembles	13%



A-présentation des résultats

Il ressort la aussi, que des difficultés résident au niveau de la compréhension orale et la lecture, aspect qui est constatée par la majorité des enseignants 65% pour la compréhension orale, 72% pour la lecture

B-analyse des résultats

Des résultats de cette question, on déduit que l'apprenant a des faiblesses. Les défauts se situent principalement à deux niveaux : la compréhension et la compréhension en lecture. C'est-à-dire face à un discours que l'apprenant doit comprendre.

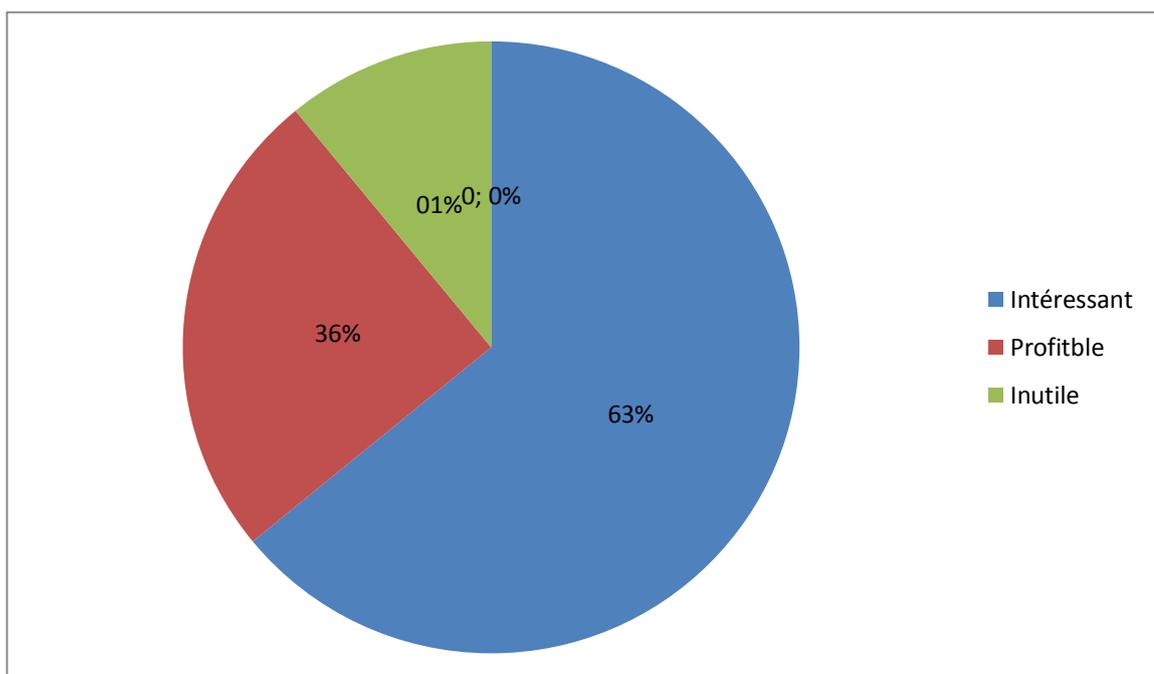
À notre avis, les apprenants se désintéressent d'une activité lorsqu'elle est non identifiable et difficile à comprendre. Les jeunes apprenants se retrouvent déprimés et portent ainsi leur attention sur plus que l'activité en question.

Cela suppose que la compréhension d'un mot est très importante pour l'apprenant car c'est un moyen d'accéder au sens et donc à une compréhension globale

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Questionn°05: que pensez-vous du recours à l'enseignement ludique en classe de langue ?

Intéressant	63%
Profitable	36%
Inutile	01%



A-Présentation des résultats

A la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 63% des enseignants, trouvent le recours à l'activité ludique en classe de langue « intéressant », 36% estiment qu'il est bien profitable et 1% seulement ne voit pas d'intérêt dans ce genre d'activités.

B-Analyse des résultats

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

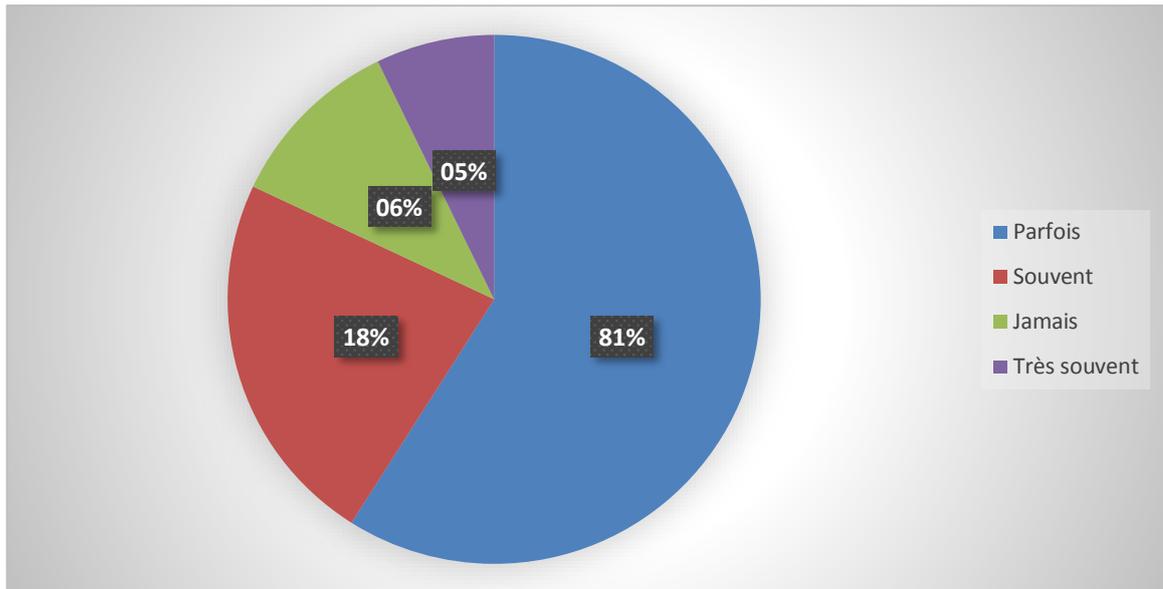
Les résultats obtenus à partir de cette question peuvent souligner le grand intérêt de l'enseignant pour le rôle que peuvent jouer les activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère. Ils y voient un outil, un support important et informatif dans leur pratique.

63% ont qualifié l'utilisation d'activités ludiques d'"intéressante" et 36% ont donné la qualité "utile", indiquant que l'utilisation de l'éducation par le jeu semble être particulièrement attrayante pour les enseignants. Il y a de nombreux avantages.

Ce résultat démontre que les enseignants impliqués ont déjà eu l'occasion d'utiliser cet outil avec leurs apprenants et ont effectivement constaté un impact positif sur leurs élèves et leur contribution à l'apprentissage.

Questionn°06: Utilisez-vous des méthodes ludiques en classe ?

Jamais	06%
Parfois	81%
Souvent	18%
Très souvent	05%



A-Présentation des résultats

Nous ne manquerons pas de faire remarquer que 6% des enseignants n'ont jamais au cours à l'activité ludique. Mais d'un autre côté 94% des enseignants ont déjà utilisé les méthodes ludiques avec leurs apprenants et de manière différente, 81% l'utilisent occasionnellement, 18% l'utilisent souvent et 05% les pratiquent très souvent dans leurs classes.

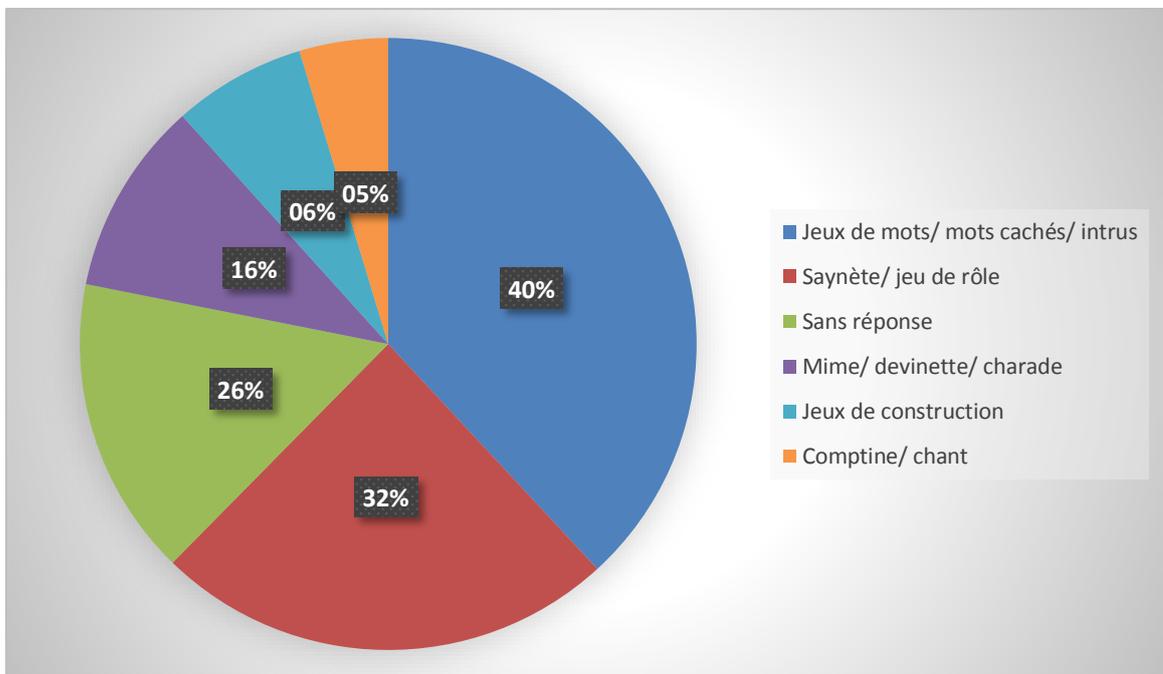
B-Analyse des résultats

De tous les enseignants interrogés, nous avons constaté que la majorité pratiquaient déjà des activités ludiques avec leurs élèves. Cela appuie les observations fondées sur les réponses aux questions précédentes. Dès lors, nous concluons que l'utilisation des médias humoristiques, qu'ils soient fréquents ou occasionnels, prouve que le jeu fait partie des outils pédagogiques qui existent déjà dans le domaine. Ce qui est intéressant ici, c'est la différence qui peut survenir après une utilisation intensive ou occasionnelle des activités ludiques en classe. Nous essayons de voir cela à travers l'expérience avec les jeunes apprenants.

Question n° 07: Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

jeu de rôle	32
Jeux de mots/ mots cachés/intrus	40
Mime/ devinette/charade	16
Comptine/chant	05
Jeux de construction	06
Sans réponse	26



A-présentation des résultats

Abstraction faite de 26 enseignants qui n'ont rien proposé d'après le restant des propositions, nous pouvons affirmer que les types des jeux ludiques varient, 40 propositions pour les jeux de mots, 32 pour les saynètes. Pour les jeux de mime et devinette nous avons 16 propositions, 6 pour les jeux de construction et 5 seulement pour les comptines et les chansons.

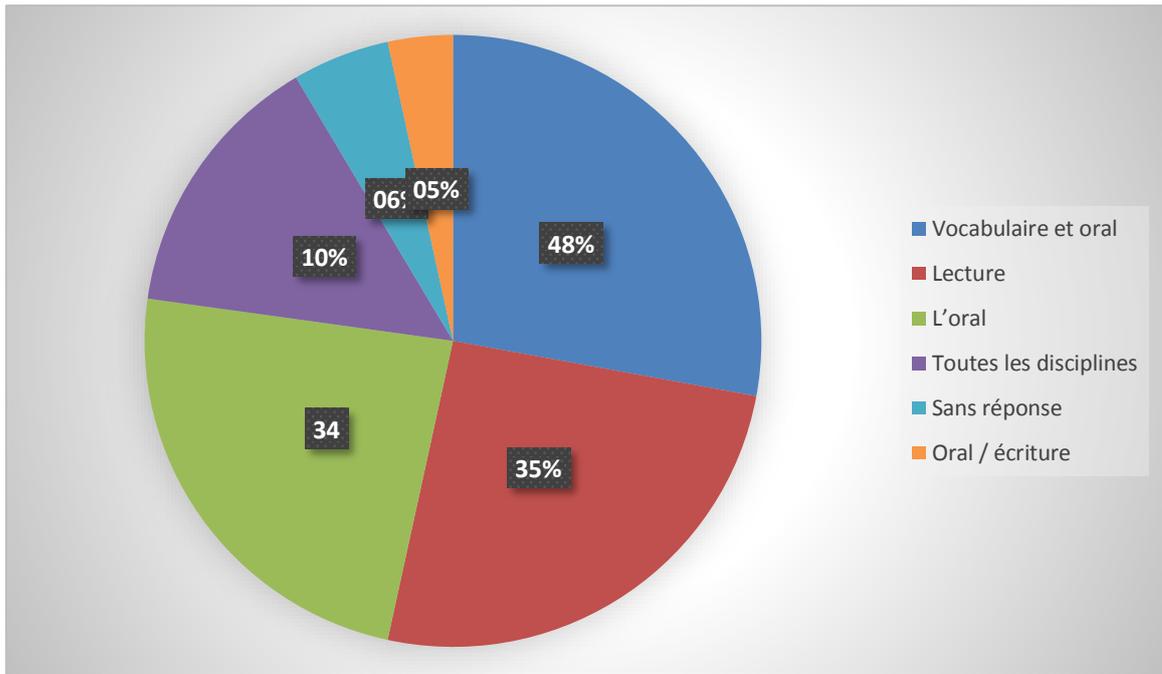
B-analyse des résultats

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Compte tenu des suggestions de l'enseignant pour les jeux utilisés en classe, les jeux les plus suggérés sont considérés comme des jeux de mots. Cela prouve l'intérêt de l'enseignant pour l'apprentissage des mots et fait partie intégrante de l'apprentissage de la langue. Il souligne également que l'utilisation de croquis est aussi importante que dans d'autres jeux, car les croquis aident les apprenants à communiquer. Les enseignants précisent que l'activité de jeu est divisée selon les besoins et les capacités de l'élève, même s'il choisit d'autres activités qui ne sont pas incluses dans le manuel mais correspondent clairement au programme

Question n°08 : dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants? Lecture/l'oral/écriture/Grammaire/Vocabulaire/Tous les cours.

Lecture	33	35%
L'Oréal	32	34%
Vocabulaire et oral	46	48%
Touts les disciplines	10	10%
Oral/ écriture	02	02%
Sans réponse	06	06%



A- présentation des résultats 06 enseignants n'ont pas donné de réponse, d'ailleurs, l'activité ludique n'a jamais fait partie de leurs pratiques en classe.

Confirmation faite sur l'utilisation des activités ludiques en classe de langue par les résultats précédents, il nous semble utile de savoir plus particulièrement, sur quel aspect est-elle le plus fertile.

Le taux le plus important est celui marqué en apprentissage de l'oral et du vocabulaire ensemble, voire 48%, 35% des proportions démontrent que l'activité ludique a une influence sur la lecture, 34% sur l'oral et 10% sur toutes les disciplines.

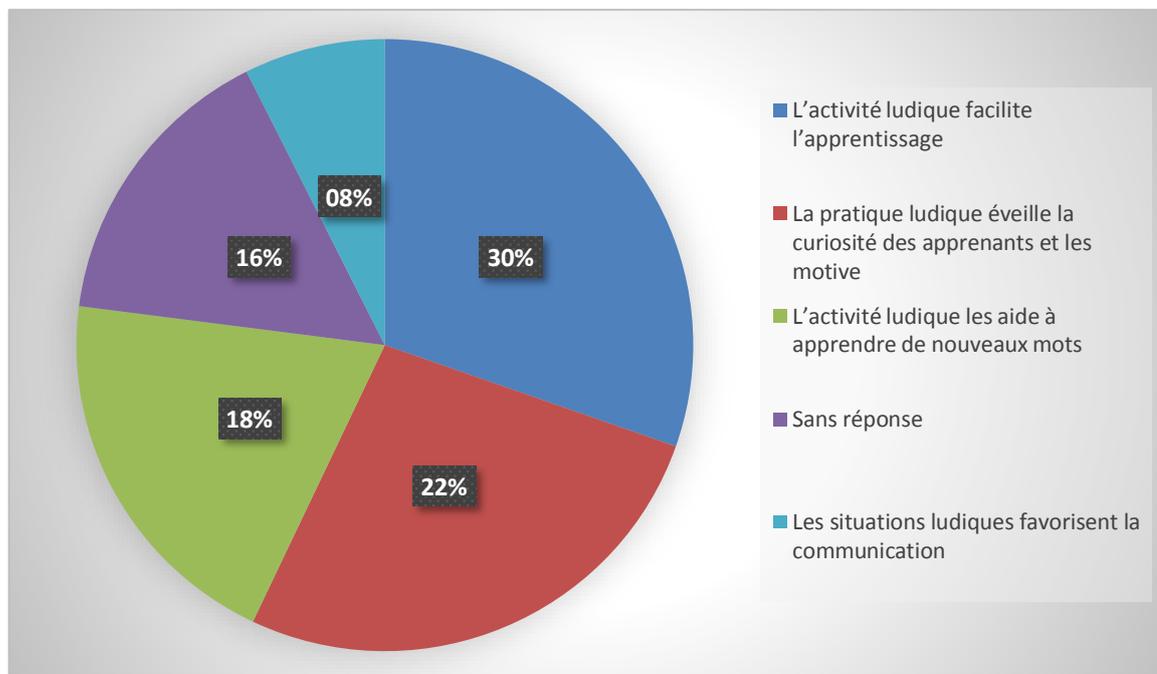
B-Analyse des résultats

L'analyse de ces résultats montre que les activités ludiques ne sont pas proposées de la même manière à tous les niveaux de langues étrangères, et que les activités ludiques sont utilisées spécifiquement pour la compréhension orale, l'apprentissage de mots et la compréhension écrite. La pratique de cette activité, surtout dans ces domaines, prouve

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

l'intérêt et l'utilité de l'apprentissage des mots, qu'ils soient verbaux ou écrits, et les enseignants y trouvent un grand bénéfice.

Pourquoi?



A-Présentation des résultats

Sur l'ensemble des réponses proposées par les enseignants, nous pouvons dégager les quatre points suivants :

B-Analyse et interprétation des résultats

L'activité ludique facilite l'apprentissage	30
Les situations ludiques favorisent la communication	08
La pratique ludique éveille la curiosité des apprenants et les motive	22
L'activité ludique les aide à apprendre de nouveaux mots	18
Sans réponse	16

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

De ces paramètres, on peut déduire que les activités ludiques, qu'elles soient émotionnelles ou cognitives, jouent un rôle très important dans les aspects fondamentaux de l'apprenant.

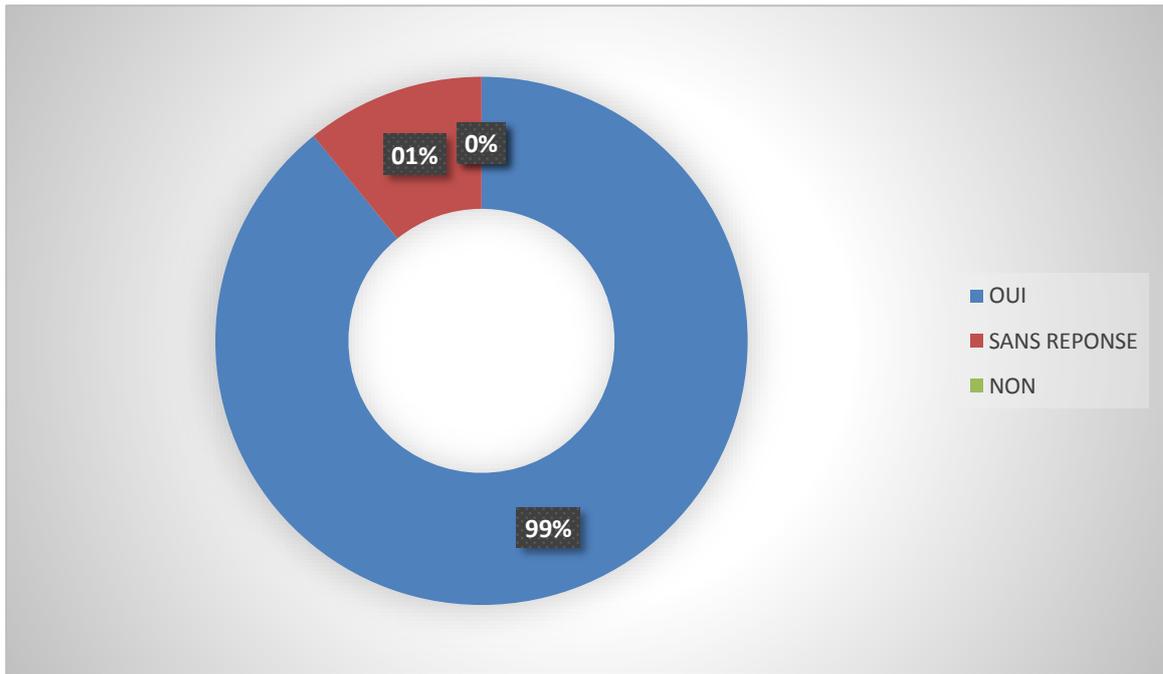
Les activités ludiques font partie de la nature de l'apprenant et bénéficient du grand pouvoir d'intervention au niveau des stratégies de mémorisation, de communication et de compréhension pour aider l'apprenant à construire ses connaissances.

La présence d'activités ludiques dans les cours de langue permet aux jeunes apprenants de s'engager pleinement dans leur apprentissage, de les motiver et de susciter le plaisir d'apprendre, ce qui leur permet d'absorber de nouvelles informations.

Des activités ludiques stimulent les connaissances des élèves apprenant une langue étrangère en les motivant.

Question° 09 : Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants?

Oui	99%
Non	00%
Sans réponse	01%



A-Observation des résultats

A l'exception d'une seule personne qui n'a pas donné de réponse, nous avons obtenu un «oui» surtout l'ensemble, voire 100%.

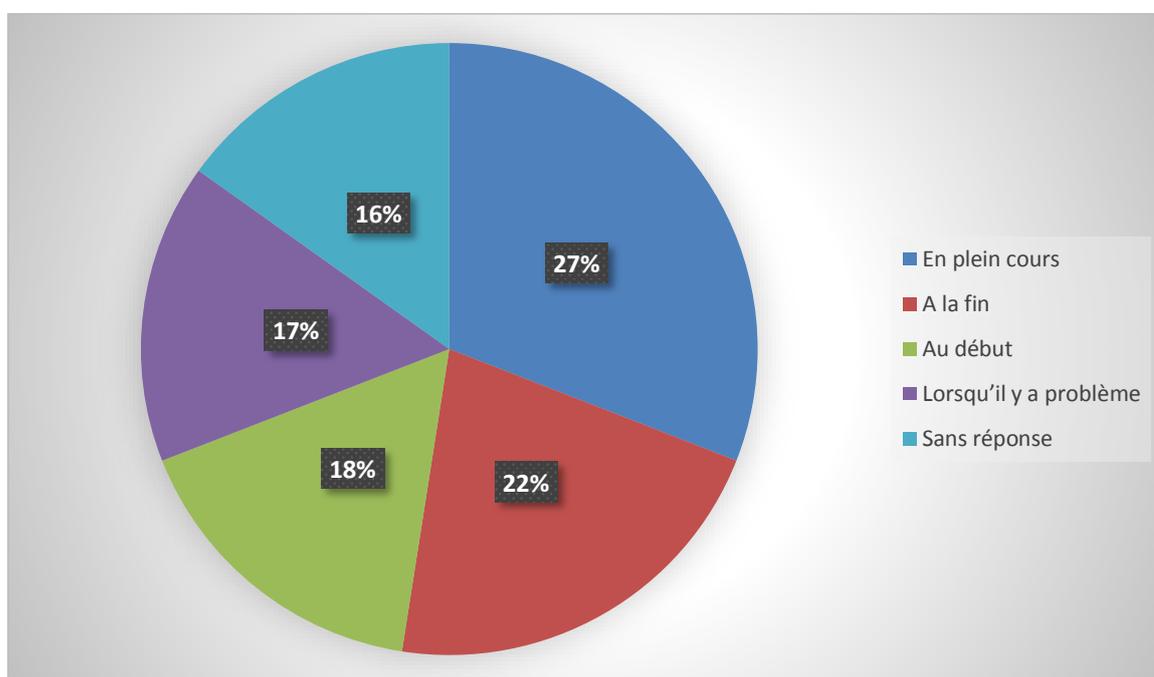
B-Analyse des résultats

En acceptant pleinement cette question, l'apprenant est toujours attiré par les activités ludiques en classe, influençant en permanence son comportement par sa personnalité ludique et favorisant certaines libertés, joies et motivations. Un bon stimulant pour apprendre. Ce motif ludique permet aux apprenants de s'impliquer davantage dans leur apprentissage. Par conséquent, l'utilisation d'activités ludiques est bénéfique en ce sens qu'elle stimule l'intérêt et la curiosité de l'apprenant.

Questionn°10: A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Au début	18%
En plein cours	27%
A la fin	22%
Lorsqu'il ya problème	17%
Sans réponse	16%



Observation des résultats

Sur les 100 personnes représentant notre échantillon, 84 ont coopéré sur cette question, les 16 personnes restantes n'ont pas donné de réponse. 27 d'entre eux utilisent l'activité ludique en plein cours, 22 en fin de cours, 18 au début et 17 l'utilisent lorsqu'ils rencontrent un problème.

Analyse des résultats

À travers ces réponses, nous voyons un pourcentage élevé d'activités ludiques utilisées tout au long du cours, ce qui indique que les enseignants pratiquent ce type d'activité pour engager les apprenants dans l'apprentissage. Les activités ludiques

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

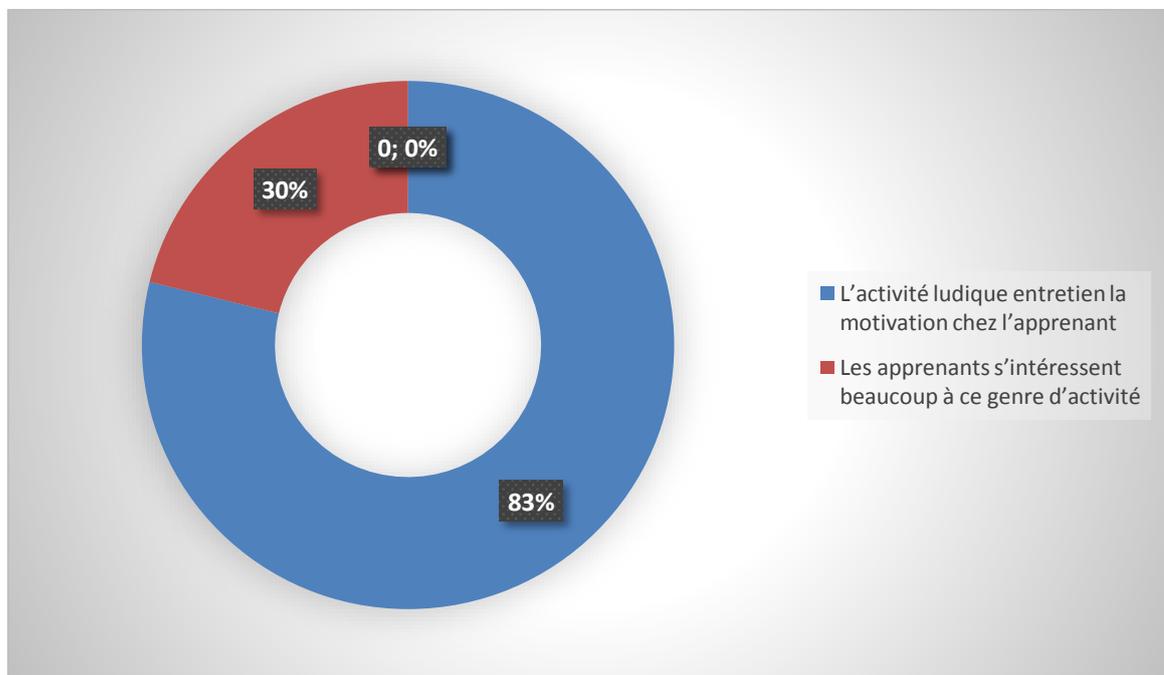
servent d'outils de manière ludique au fur et à mesure que les élèves développent leurs connaissances.

Cependant, nous avons également constaté qu'un nombre important d'enseignants, soit 22 %, ont choisi de l'utiliser pour évaluer leurs connaissances à la fin du cours.

Dès lors, on peut dire que le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue étrangère ne doit pas être démontré et que leur utilisation dans l'enseignement des langues ne doit pas être utilisée pour compléter le temps libre laissé à la fin du cours. En disant que l'apprenant est un "jeu", il peut participer pleinement au processus d'apprentissage, ce qui contribue à l'intégration de nouvelles informations.

Questionn°11: comment perçoivent-ils l'activité ludique?

L'activité ludique entretient la motivation chez l'apprenant	83%
Les apprenants s'intéressent beaucoup à ce genre d'activité	30%



Les réponses à cette question font sortir deux points importants

Analyse des résultats

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

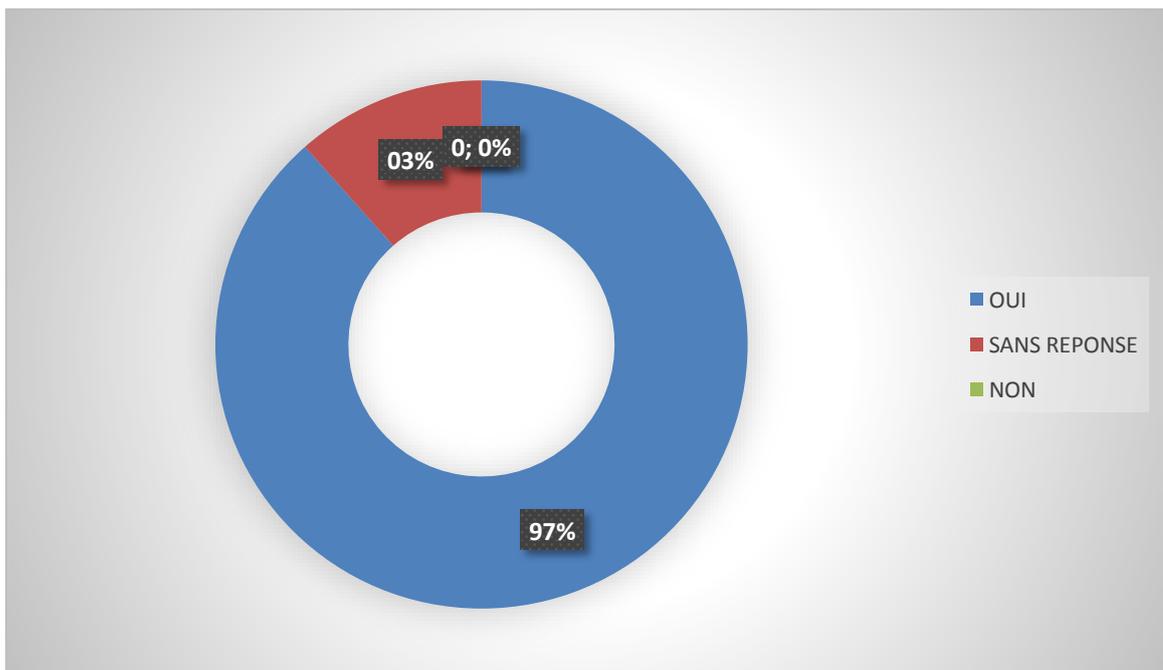
De ces résultats, nous pouvons conclure que les activités ludiques ont un impact positif sur les jeunes apprenants. C'est un médium qui attire leur attention et leur donne envie d'apprendre d'une manière qui leur convient.

On peut dire que l'apprentissage d'une langue est une voie motivationnelle, qui consiste sans le savoir à sortir les jeunes élèves de la situation normale pour apprendre d'une autre manière.

Par conséquent, les activités ludiques peuvent stimuler les intérêts de l'apprenant tout en apprenant. Les étudiants ressentent le désir de devenir acteur de leurs apprentissages et de réussir leurs activités.

Question n°12 : Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe?

Oui	97
Non	00
Sans réponse	03



A- présentation des résultats

De l'ensemble des enseignants questionnés, 3 n'ont pas donné de réponse (ils n'utilisent pas l'activité ludique). Sur les 97 enseignants restant, nous avons obtenu un accord unanime.

B-Analyse des résultats

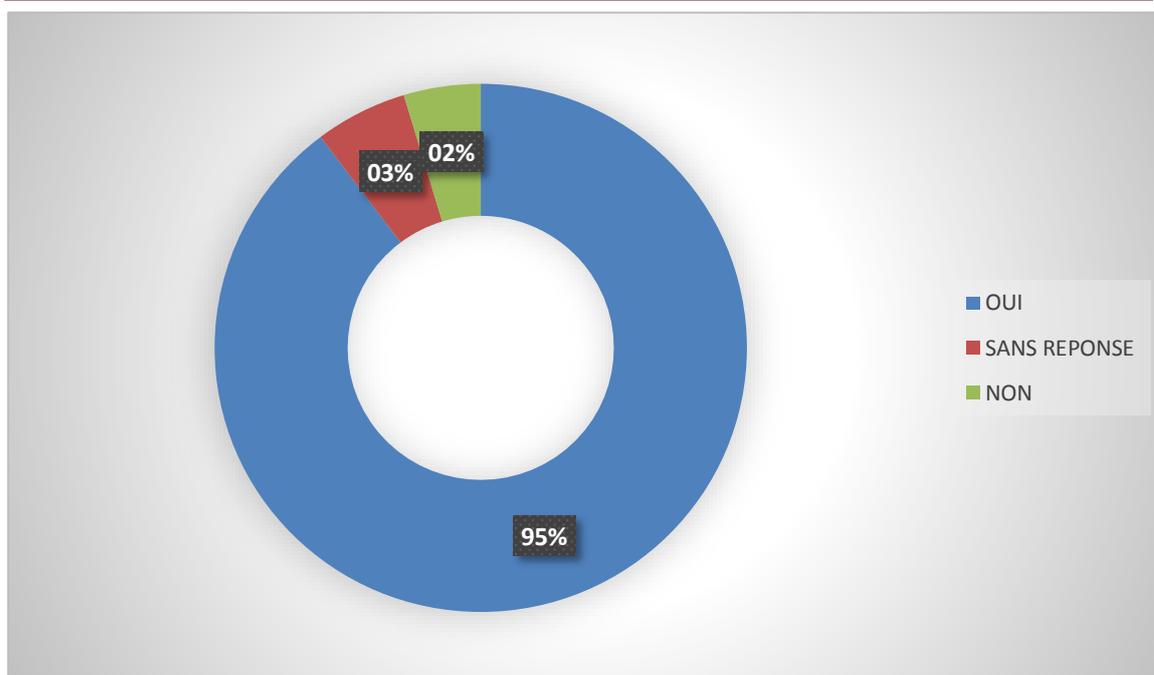
Dans la deuxième partie de notre travail, nous avons montré que les activités ludiques sont un facteur de motivation pour l'apprentissage. Ce type d'activité aide les jeunes élèves à intégrer de nouveaux apprentissages et est utilisé par les enseignants pour encourager les apprenants.

Le désir d'apprendre et de découvrir le monde par l'expérience. Il est un facilitateur très motivant et aide les apprenants sans donner l'impression qu'ils apprennent réellement. L'activité ludique crée de la joie, qui crée une grande motivation (un moteur important de tout apprentissage) et facilite l'apprentissage à moins que l'apprenant ne rejette jamais ce qui est considéré comme un jeu. Il est complètement impliqué dans l'acte de jouer.

Les situations ludiques motivent principalement l'apprenant à soulager la rigidité existante de la leçon, tout en traduisant l'attention portée au contenu de la leçon en tâches ludiques, amenant l'apprenant de manière plus positive.

Questionn°13 : Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur un apprenant ?

Oui	95
Non	02
Sans réponse	03



A- présentation des résultats

De 100 enseignant, nous avons 2 qui ne remarquent aucun changement dans la pratique des activités ludiques , tandis que 95 voient qu'elle à une influence positive sur les jeunes apprenants.

B-Analyse des résultats

Les observations parlent d'elles-mêmes, les réactions positives reçues confirment que les activités ludiques ont un effet positif sur leurs apprenants en cours de français langue étrangère.

La motivation créée par la situation ludique attire l'attention de l'apprenant et l'engage à apprendre rapidement et efficacement, et la joie qu'elle provoque s'avère très utile.

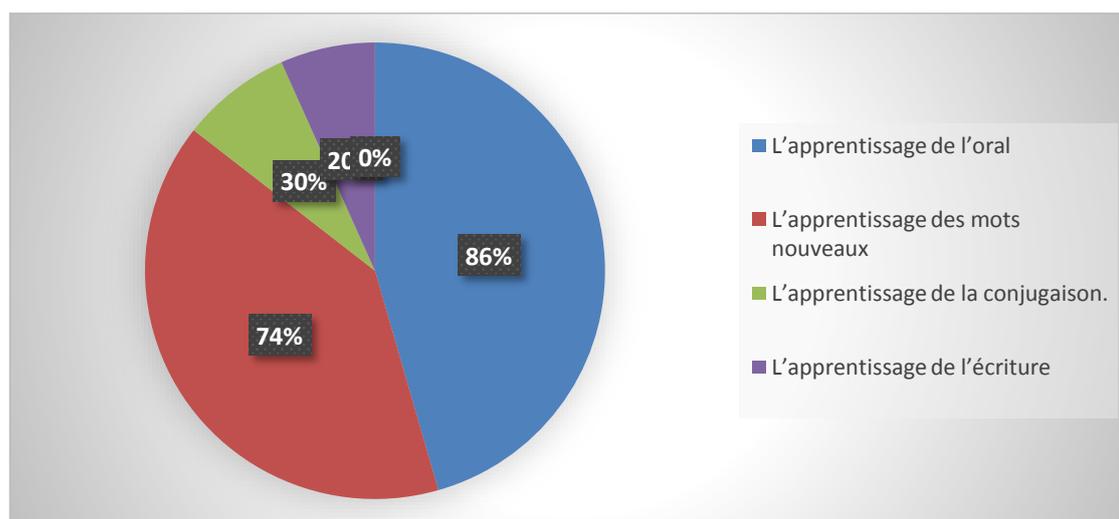
L'éducation ludique libère l'imagination de l'apprenant et lui donne la possibilité d'explorer différentes voies menant à l'apprentissage. Cela permet aux apprenants d'élargir leur expérience.

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Question n° 14: Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral.
- L'apprentissage des mots nouveaux.
- L'apprentissage de l'écriture.
- L'apprentissage de la conjugaison

L'apprentissage de l'oral	86%
L'apprentissage de l'écriture	20%
L'apprentissage des mots nouveaux	74%
L'apprentissage de la conjugaison.	30%



A- présentation des résultats

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Les résultats enregistrés pour cette question font remarquer que le jeu à une grande influence sur l'apprentissage de l'oral (86%) et aussi sur l'apprentissage de nouveaux mots (74%).

Pour l'apprentissage de la lecture et la conjugaison, les résultats sont moins importants, la conjugaison avec (30%) suivi de l'écriture à (20%).

B-Analyse des résultats

Sur la base de ces données, on peut déduire que l'impact des activités ludiques dans différents domaines n'est pas aussi fort.

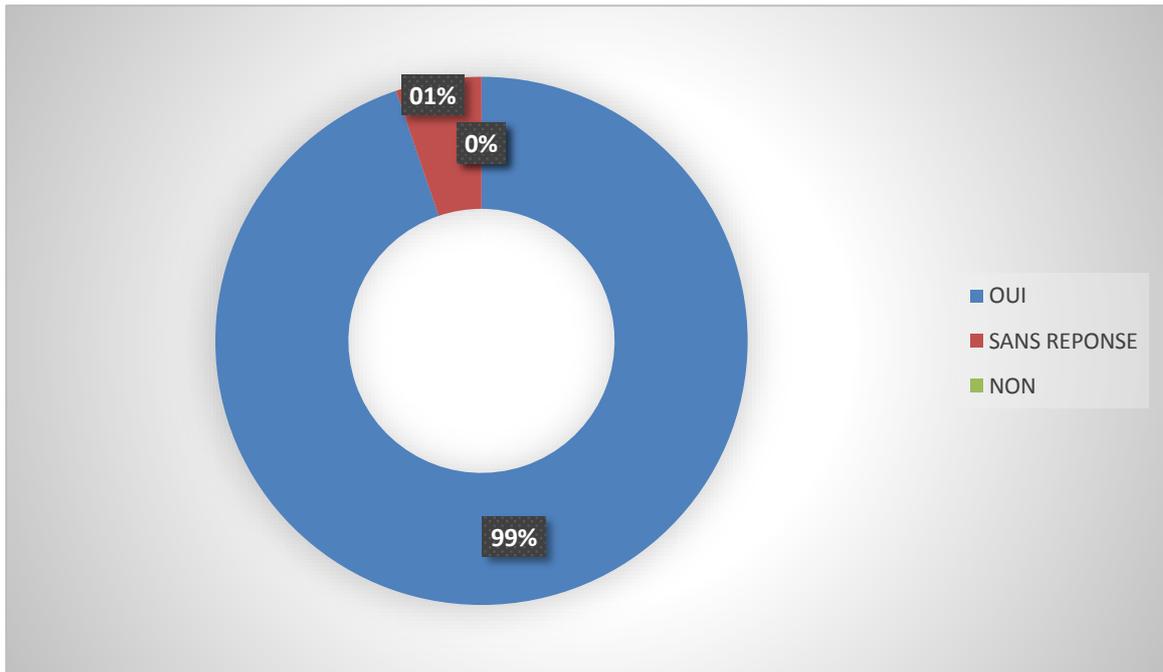
Les activités de jeu influencent spécifiquement deux aspects de l'apprentissage verbal et verbal, démontrant des contributions effectives et significatives à la pratique de chacune des deux activités liées à l'éducation (l'apprentissage oral est l'apprentissage des mots).

Ces résultats confirment que l'utilisation du jeu favorise l'apprentissage des mots et donne des résultats satisfaisants. Par conséquent, les activités ludiques sont très

Oui	99%
Non	00%
Sans réponse	01%

pertinentes pour aider et faciliter l'apprentissage de nouveaux mots.

Questionn°15: est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique.



A-présentation des résultats

99%des enseignants s'accordent à dire que les apprenant s'arrivent à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique

B-Analyse des résultats

Observations réelles confirmées par le consentement de l'enseignant à mémoriser de nouvelles sources chaudes à travers des activités ludiques. Mais les activités ludiques sont indéniablement importantes pour l'acquisition du vocabulaire, notamment lorsqu'il s'agit de langues étrangères.

En pratiquant er, les jeunes apprenants peuvent absorber et comprendre le sens des mots en les aidant à comprendre. Ce dernier représente l'élément de base de la mémorisation, ce qui l'aide à personnaliser son expérience, ce qui favorise une bonne mémorisation car la personne est pleinement impliquée.

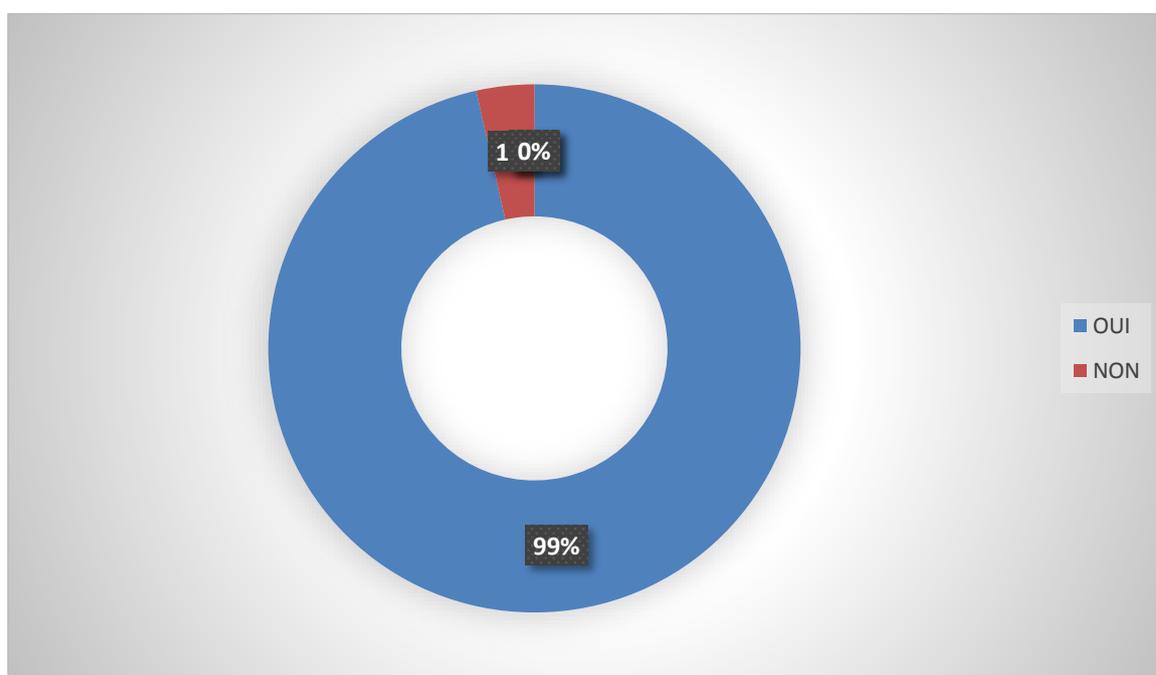
Les activités ludiques représentent un puissant outil d'apprentissage, car elles rajeunissent régulièrement le vocabulaire et stimulent la mémoire visuelle, auditive, graphique et motrice par la joie qu'elle procure...

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Les apprenants doivent construire la première "barrière lexicale" qui leur permet de se comprendre à travers des "modèles de phrases" et d'apprendre les bases des expressions orales utiles à la communication.

Questionn°16: le jeu, peut-il aider à assimiler facilement de mots nouveaux?

OUI	99
NON	01



A- Présentation des résultats

L'argument est de force, les enseignants sans exception approuvent l'utilité du jeu dans l'apprentissage et la compréhension des mots nouveaux.

B-Analyse des résultats

Au vu des données recueillies à partir de la question précédente, le rôle des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage d'une langue étrangère, notamment dans

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

l'apprentissage des mots sous-jacents ici, est bien identifié. Voir Clés d'apprentissage des langues. Données confirmées par consentement unanime des enseignants interrogés.

Ceci nous permet de dire que par le moyen du jeu, l'apprenant associe l'expression à l'action en utilisant son esprit. Cette association du geste au mot aide à mémoriser l'information. Nous pouvons nous référer dans ce cas aux recherches faites sur l'évolution de l'apprentissage e qui ont montré qu'on se rappelle souvent que de 10% de ce qu'on lit, 20% de ce qu'on entend, 30% de ce qu'on voit, 50% de ce qu'on dit et 90% de ce qu'on dit en faisant³⁰.

Dans ce deuxième volet de la partie pratique, nous tenterons de consolider les résultats collectés dans notre questionnaire et de vérifier après nos hypothèses. Cette procédure nous intéressera dans la mesure où elle nous éclairera sur l'influence que peut exercer les activités ludiques sur les sujets.

Enfait, nous leur avons proposé au départ un pré-test comportant trois activités qui concernent le vocabulaire. Dans le choix de ces activités nous, nous avons pris en considération deux critères très importants :

Le programme officiel destiné aux élèves de 4^{ème} année primaire.

Les objectifs tracés pour notre recherche.

Ce pré-test a été mis au point avec la collaboration fructueuse des collègues enseignants au cycle primaire, puis nous avons organisé des activités ludiques en relation avec ce qui a été donné dans le pré-test.

Pour terminer, nous avons établi un test dans lequel nous avons repris les mêmes activités élaborées au paravent dans le pré-test.

A-Présentation de l'échantillon

³⁰ [Http://www.pi-schools.gs/lessons/french/listedesmethodesagrees,dont«bonjourlesenfants1&2»EditionTEGOS.www.editiontegos.com](http://www.pi-schools.gs/lessons/french/listedesmethodesagrees,dont«bonjourlesenfants1&2»EditionTEGOS.www.editiontegos.com)

Afin de concrétiser notre expérience, nous avons choisi les élèves d'une classe de 4^{em} année primaire, le nombre des élèves est de 30 ,17 filles et 13 garçons âgés de 9 à 10ans.

B-L 'expérimentation

Le pré-test

Dans cette première étape, trois activités de vocabulaire ont été proposées aux élèves : la première portant sur la préfixation, la seconde sur les définitions et la dernière sur le lexique de l'année.

Les objectifs visés s'établissent ainsi

- Acquisition des mots et enrichissement du vocabulaire.
- Solliciter la participation active de tous les élèves.
- Acquisition de compétence de communication.
- Permettre aux élèves d'utiliser la langue de façon naturelle

-Activités

Dans la première activité, nous avons proposé aux élèves un ensemble de 10 mots préfixés et ils avaient comme consigne de souligner les préfixes en vert, et d'entourer les radicaux par le rouge.

Dans la deuxième activité, il était question de faire associer chaque mot à sa définition, et nous avons choisi pour cela le moyen de transport.

Quant à la troisième, il s'agissait de reconstituer les éléments d'une phrase pour lui donner un sens.

Le but de ce pré-test est de détecter les différentes lacunes présentes chez les jeunes apprenants afin de leur tracer, selon leur rythme et leurs attentes, un modèle adéquat et organisé d'activités ludiques

- Réalisation de cette activité en classe

Chaque activité ludique correspond respectivement aux activités du pré-test.

1^{ère} activité

Nous avons proposé aux élèves une liste de mots préfixés en leur laissant le temps de lire tous les mots (la liste contient 24 mots en tout), puis nous avons retiré l'ensemble des mots en séparant les préfixes des radicaux.

Nous avons départagé les élèves en 3 groupes, le premier avait en sa possession les préfixes seulement, quant aux deux autres, ils avaient les radicaux.

Les élèves du premier groupe choisissent une carte contenant un préfixe et lisent ce qui est écrit dessus, par exemple « télé ». Les autres doivent chercher une des cartes dont le mot correspond au préfixe choisi. Le premier à trouver la bonne réponse marque un point.

Pour achever le travail, les enseignants demandent aux élèves de proposer des termes qui contiennent des préfixes.

2^{ème} activité

Il était question de faire un jeu de mots croisés et dont les indications sont présentées sous formes d'image. La consigne était que l'élève arrive à remplir les cases par le nom qui correspond.

Chaque ligne contenait une lettre appartenant au mot recherché, qui avait pour but d'aider les élèves à se repérer.

Dans un second temps nous avons donné des listes de mots, dans chaque liste se présentait un intrus et c'était aux élèves de le détecter et de le placer dans la liste qui lui correspond.

3^{ème} activité

Nous avons suggéré un poème présenté dans le désordre, et dont les fragments sont affichés sur le tableau. Les consignes à suivre dans cette activité sont de mettre en ordre les parties du poème à partir du mois, puis de colorer chaque saison avec une couleur différente et qui pour raccorde avec chaque angle du poème.

Les élèves lisent à tour de rôle le poème.

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Le test:

Après l'accomplissement des activités ludiques, nous avons distribué à notre échantillon les mêmes activités proposées dans le pré-test et dont le but est de vérifier, si oui ou non, les jeux effectués ont un impact positif pour l'apprentissage des nouveaux mots.

Les résultats obtenus

Pour mieux expliquer les résultats collectés suite à l'expérimentation, nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats du pré-test et ceux du test

Mots	Pré-test		Test	
1-parapluie	20	66%	30	100%
2-reprendre	17	56%	27	90%
3-importer	19	63%	29	96%
4-congeler	10	33%	25	83%
5-débrancher	15	50%	28	93%
6-rétroviseur	08	26%	24	80%
7-inhabité	19	63%	28	93%
8-illisible	14	46%	30	100%
9-télécommander	24	80%	30	100%
10-malpoli	20	66%	27	90%

Interprétation des résultats

Dans le tableau ci-dessus, nous remarquons et cela à partir de la comparaison faite entre pré-test et test, que le taux des bonnes réponses a augmenté pour chaque réponse.

L'interprétation de ces résultats nous permet de dire que les élèves ont pu mémoriser les préfixes employés à travers l'activité ludique et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans le test. Cela nous permet de dire que l'activité ludique auquel étaient exposés nos jeunes apprenants a largement contribué à la compréhension des préfixes d'un côté des mots préfixés d'un autre côté.

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

De manière plus claire, l'activité ludique exerce une influence positive qui favorise la compréhension et l'apprentissage des mots.

Cette (observation, contribution, association des mots), suscite en fin de compte un intérêt particulier grâce à l'utilisation de l'activité ludique comme outil. C'est ce qui leur facilitera l'acquisition des mots.

Ces résultats nous confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de langue, représente en fait un puissant appui, qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition des apprentissages

Activité n°2

Tableau 2

	Pré-test		Test	
	Bonne réponse	Pourcentage	Bonne réponse	pourcentage
phrase1	20	66%	30	100%
phrase2	17	56%	25	83%
phrase3	13	43%	27	90%
Phrase4	12	40%	26	86%
Phrase5	19	63%	26	86%

Interprétation des résultats

Même constat que la première activité, le taux de bonnes réponses s'élève de façon remarquable après l'application des activités ludiques.

Le taux élevé des bonnes réponses remarqué dans le test montre encore une fois que l'activité ludique joue un rôle primordial dans l'apprentissage des mots. L'association image/mot aide les élèves à se rappeler des sens des mots et c'est pourquoi ils ont su employer les mots de manière correcte

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Ces résultats prouvent le rendement positif des jeux dans l'apprentissage. Par le biais de la motivation les apprenants accomplissent des tâches sans avoir même l'impression de le faire.

Activité n°3

Tableau 3

saisons	Pré-test		Test	
Hiver	19	63%	29	96%
Printemps	19	63%	30	100%
Été	22	73%	30	100%
Automne	17	56%	29	96%

Interprétation des résultats

A la lumière de ce tableau nous pouvons noter que le taux des réponses justes dans le test frôle les 100%. Presque tous les élèves ont pu faire l'accord de manière correcte.

Ces derniers résultats nous montrent que l'activité ludique, ici le poème, a un impact positif sur les jeunes apprenants. Le fait de reconstituer le poème et le colorer a manifesté chez eux du plaisir et de l'enthousiasme, ce qui les a aidés à bien mémoriser les termes clés du poème.

Dans le pré-test les élèves n'arrivaient pas à bien faire le lien entre les différentes parties de l'activité, qu'alors dans le test les mots sont déjà maîtrisés et cela à travers l'activité ludique. Par cette dernière l'élève s'implique personnellement dans son apprentissage et arrive à mémoriser un grand nombre de mots et surtout ceux associés à des actions. Il peut les réinvestir facilement dans d'autres situations d'apprentissage.

Synthèse

L'analyse et l'interprétation des résultats de l'enquête et de l'expérimentation nous amener à déduire les points suivants:

- L'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement du français langue étrangère peut largement en bénéficier.
- Les enseignants du FLE et notamment ceux du cycle primaire utilisent l'activité ludique dans leur différents pratiques (à l'oral, à l'écrit, en conjugaison et en vocabulaire, car ils y trouvent un puissants stimulant d'apprentissage. Par le biais du jeu, les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à bien mémoriser les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.
- L'utilisation des activités ludiques favorisent la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux , ils s'engagent et éprouvent le désir d'accomplir les tâches qui leurs ont attribué.
- Les activités ludiques employées en classe instaurent un climat favorisant la communication. Le jeu permet à l'apprenant d'entretenir des échanges, de collaborer avec l'autre dans le but de réussir.
- Le recours à l'activité ludique comme support intermédiaire entre l'apprenant et les apprentissages a été approuvé par l'ensemble des enseignants interrogés. Donc son rôle n'est plus à contester.
- En établissant une comparaison entre les résultats collectés

après des enseignants et ceux qu'on a obtenu à la fin de l'expérimentation, nous trouvons que l'influence positive des activités ludiques dans l'apprentissage des nouveaux mots n'est plus à vérifier ; les résultats confirment que l'enseignement ludique facilite et renforce l'apprentissage chez les jeunes apprenants.

Ainsi, par le plaisir éprouvé dans le jeu et l'aspect de compétition, l'apprenant ne trouve pas d'obstacle à s'intégrer avec les autres. Guidé par l'enthousiasme et la volonté créés par le jeu, l'enfant se trouve motivé et s'engage pleinement dans son apprentissage.

L'activité ludique rend l'apprentissage du vocabulaire une tâche désirée par l'apprenant, ce qui l'amène à participer dans l'enrichissement systématique de son vocabulaire.

L'association entre l'apprentissage et l'action, rend l'apprenant plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux acquis.

Proposition d'activités ludiques

Cette partie du travail est composée de fiches d'activités pratiques et de propositions tout à fait indépendantes les unes des autres. Chaque fiche peut comprendre en plus du titre quatre sections :1-déroulement,2-rétroaction,3-considérations pédagogiques,4-matériel.

Déroulement

C'est le mode d'emploi. Cette section de la fiche décrit toutes les étapes nécessaires au déroulement de l'activité.

Rétroaction

C'est un moment d'expression verbale. Il se révèle très important, à la fin de l'activité, où l'on amène le joueur à exprimer ces impressions et ses sensations de façon personnelle et sans jugement de valeur de la part des autres participants ou même de l'enseignant. C'est là la condition essentielle au bon aboutissement des activités de type ludiques.

Considérations pédagogiques

Il s'agit là de réflexions spécifiques et particulières à l'égard du thème traité. Ces considérations pédagogiques sont destinées à l'enseignant.

Matériel

Dans cette partie de la fiche, il est fait mention des outils jugés essentiels à la bonne marche de l'activité.

Activités ludiques

1. Le jeu de l'intrus

Déroulement

Il s'agit de constituer des listes de mots en relation avec le vocabulaire étudié, en suite on glisse un intrus dans chacune des listes présentées.

Les élèves doivent repérer le mot intrus de chaque groupe de mots.

Rétroaction

Les élèves sont amenés, à la fin du jeu, à employer à tour de rôle les mots de la liste dans des phrases simples et personnelles. L'enseignant peut également leur proposer de construire des listes de mots dans lesquelles ils introduisent des intrus.

Considérations pédagogiques

Il s'agit d'une activité qui aide à renforcer l'acquisition des mots et de leur emploi dans des contextes différents. Elle favorise également la participation des apprenants.

Matériel

Feuilles et crayons pour cocher.

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

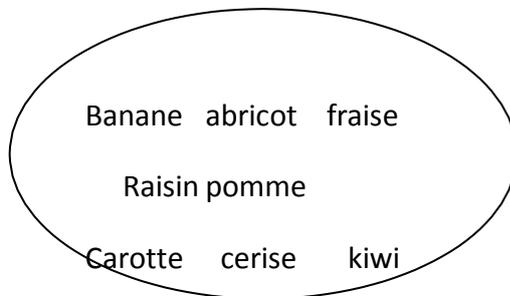
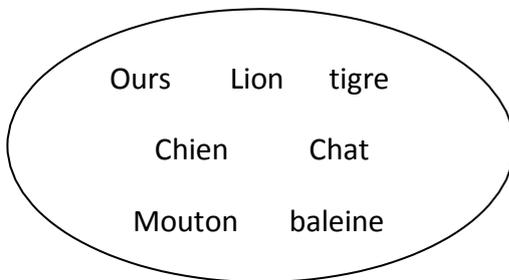
Exemple : 1

Sucre–sucré–sucrier –suc–succulent.

Balancer–ballon–balançoire–balance.

Car–bus–camion–avion–voiture– vélo (le vélo qui n'a que deux roue set roule sans moteur)

Algérie–Maroc–Egypte–France –Tunisie (France: seul pays qui n'est pas arabe.)



La baleine fait partie des poissons. **La carotte** est un légume

Exemple: 2

A la crèmerie :

- Fromage
- De la pizza
- Un yaourt

A la librairie

- Bibliothèque
- Des cahiers
- Un livre

A L'épicerie:

- Du riz -Le sirop
- De l'huile

A la pharmacie

- Un médecin

Des médicaments

-Des couches

A la pâtisserie

-Une broche

-Des gâteaux

-Une tarte

A la poissonnerie

-Des coquillages

-Des pantalons

- Des crevettes

2-Lejeu de Baccalauréat

Déroulement

Le travail se fait en groupe de deux élèves, ils sont sensés remplir des grilles selon des critères définis : trouver un ensemble de mots commençant par la même lettre (ex : B) et appartenant à des catégories différentes, dès qu'un groupe fini on arrête le jeu. A la fin du jeu, celui qui a le plus grand nombre de mots justes aura gagné.

Rétroaction

A la fin du jeu, l'enseignant avec ces élèves font un bilan des mots appris.

Considération pédagogique

L'activité a pour but de permettre aux apprenants de réfléchir et de communiquer entre les différents membres des groupes.

Matériel

Des feuilles sur lesquelles sont imprimés les tableaux.

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Pays	Nom de personnes	Objet	Animal
Transport	Nourriture	Meuble	Vêtement
Partie du corps	Fruit ou légume	Sport	Profession

Par exemple, pour la lettre « **B** » : **Brésil, Bachir, boîte, bélier, bicyclette, brioche, bibliothèque, boléro, bras, banane, basket, banquier...**

3-La liste des mots

Déroulement

Dans ce jeu, les élèves sont poussés à trouver le maximum de mots appartenant à un domaine précis (champ lexical)

Le groupe ayant trouvé le plus grand nombre de mots gagne.

Rétroaction

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

La première partie ayant consisté à trouver les différents mots en question ; la seconde sera de faire le même travail mais entre eux et de manière personnelle, sans faire intervenir leur enseignant.

Considération pédagogique

Il est question d'activité qui favorise la communication entre les éléments du groupe.

Matériel

Du papier et un crayon.

Exemple

Des termes appartenant au domaine des études. Stylo–cahier–règle–livre-.....

Professeur – surveillant – élèves – directeur – inspecteurTable–tableau–classe–cours– vacances– récréation.....

Préfixation et suffixation

Recopiez sur la même ligne les verbes qui ont le même radical et encerclez-le avec le rouge : Désactiver – démonter -décharger – décoller – déplier – replier – rechargement – remonter –déchollage– inactif–activer–freiner–dentifrice–frein–dentiste–édenté–freinage–dont.

4-Motscroisés

Déroulement

Le jeu de mots croisés peut se faire autour du vocabulaire étudié. Dans cette activité, il s'agit de classer les lettres dans les cases en s'aidant des images qui précèdent chaque ligne et des lettres qui se trouvent en haut de la grille. L'élève ne peut jouer qu'avec les lettres qui se trouvent en liste pas plus.

Chaque lettre utilisée doit être barrée.

Rétroaction

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

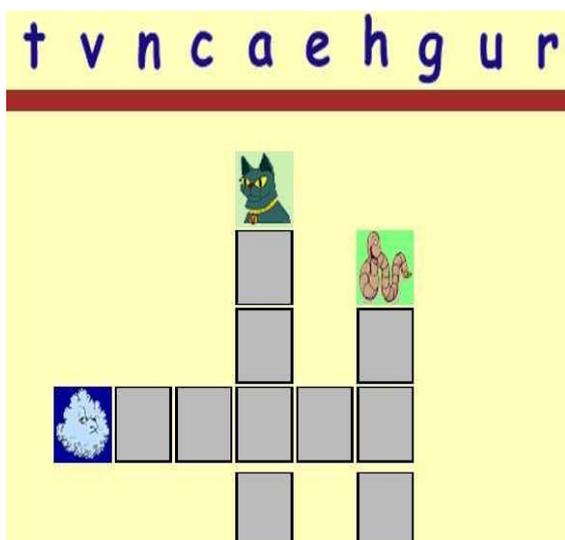
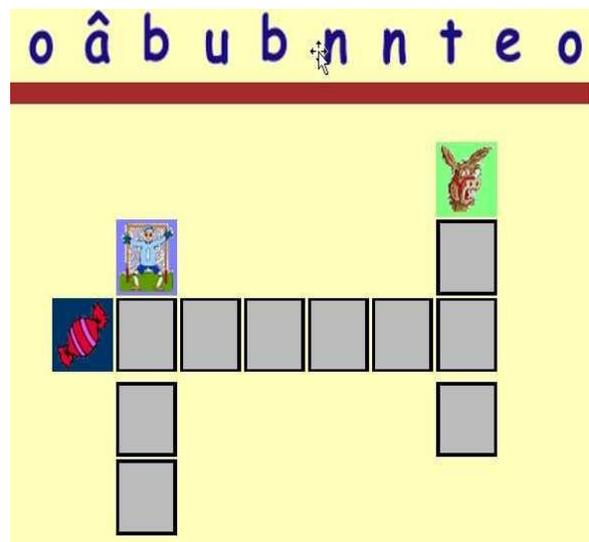
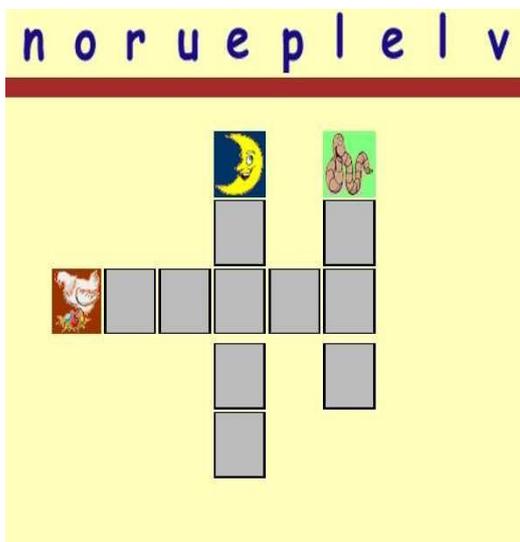
Après le jeu, l'enseignant demande aux élèves de créer des mots croisés à leur tour et de les soumettre par la suite aux autres élèves (ce travail se prépare entre élèves).

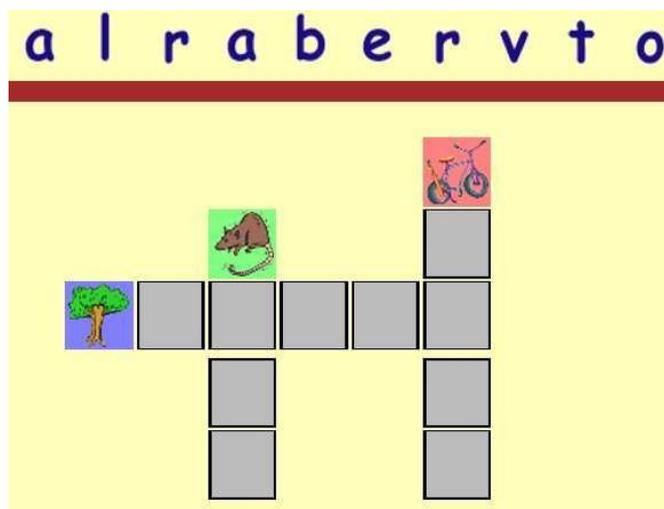
Considération pédagogiques

Il s'agit d'encourager les apprenants à avoir l'esprit créatif et de communiquer dans le groupe par le biais de la motivation.

Matériel

Des feuilles, des crayons et des petits dessins pour illustrer le jeu.





5-Les charades

Déroulement

En cette activité, l'élève est sensé deviner un mot de plusieurs syllabes décomposées en parties et qui à leur tour forme un mot. Le travail se fait en groupes. Le premier groupe qui trouve le mot final gagne.

Rétroaction

Des groupes d'élèves se forment et tentent de faire des charades avec des mots simples et en s'aidant du dictionnaire

Considérations pédagogiques

A travers ce jeu, les apprenants arrivent à communiquer entre et à réagir en groupe : le jeu incite les élèves à s'intégrer dans la situation de communication.

Matériel

Papier, crayon, dictionnaire

CHAPITRE III : Analyse des données recueillies

Exemple1 : sur le mot : **charade**

Mon premier est es un animal domestique

Mon second est un rongeur

Mon troisième est compris entre 1 et 3

Mon tout est un jeu

Ou: sur le mot : souris

Mon premier est le contraire de sur

Mon second est une petite graine blanche qui vienne de
Chine

Mon tout est mangé par les chats

Exemple 2: une autre forme de charade (dessin) : aux élèves de trouver la signification de chaque partie du dessin



Cent

+



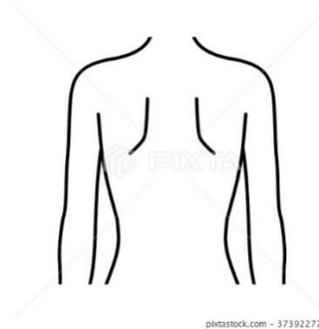
Thé

Quand on est en bonne **santé**, on ne va pas chez le docteur



Riz

+



dos

Un **rideau** décore une fenêtre



Chaud

+

7

sept

Une **chaussette**, c'est fait pour avoir chaud au pied.



Table

+



eau

En classe, le professeur écrit sur un **tableau**.

6-Textelacunaire

Déroulement

Aux élèves de compléter le texte avec les mots proposés dans le sac qui accompagne l'activité. Le premier groupe qui termine gagne.

Rétroaction

L'enseignant peut demander aux apprenants d'employer les mots du sac dans des phrases personnelles.

Considérations pédagogiques

Il s'agit de développer chez l'élève ses attitudes à la compréhension en passant du mot à la phrase. Ce jeu permet également la communication dans le groupe et la mémorisation des nouveaux mots appris.

Matériel

Des feuilles où le texte est imprimé et crayon.

Exemple d'un texte

Je complète le texte avec les mots du sac

Farid.... Malade, il a mal au ventre et a de.....Maman lui achète un sirop.....le pharmacien.

Farid garde le lit.....une semaine.....Maman lui achète un sirop.....le pharmacien.

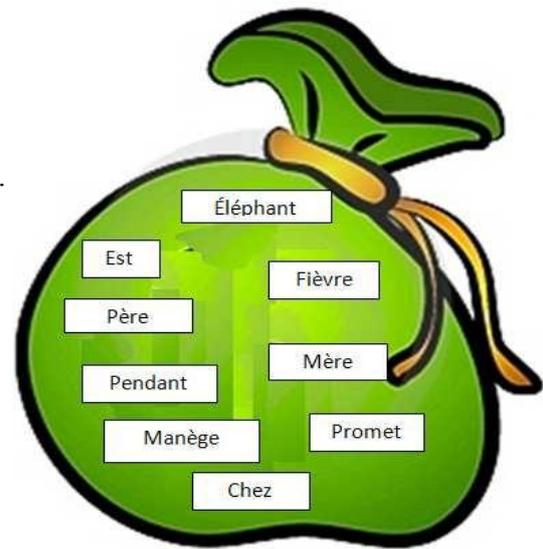
Farid garde le lit.....une semaine.

Maintenant, il est guéri. Toute la famille le gâte.

Son.....lui offre unmécanique Qui remue la trompe.

Sa.....lui.....de

L'emmener faire un tourde au parc



Exemple de phrases:

Je lis en associant les mots et les dessins.

Il me du  danssa 

La  sortdeson 

L



mangedela



7-Devinettes

Déroulement

Les apprenants sont menés à deviner la solution en groupe et cela à l'aide des indices donnés à travers les différentes parties de la devinette.

Rétroaction

Les élèves construisent à leur tour des devinettes portant sur des animaux qu'ils connaissent ou autre en utilisant le dictionnaire.

Considérations pédagogiques

Il s'agit d'une activité qui favorise l'interaction dans le groupe, comme elle permet d'éveiller l'esprit créatif ainsi que l'imagination des apprenants en langues étrangères.

Matériel

Feuille, stylo et dictionnaire

Exemple: 1



Il dit tout ce qu'on lui fait dire

il est vert, il parle du nez

Il nous demain de avec colère

si nous avons bien déjeuné

Qui est-il?

C'est le perroquet.

Exemple: 2

Quand je souris, il sourit

Quand je fais la
grimace, il fait la
grimace aussi Quand
j'ouvre la bouche, il fait
pareil

Mais quand je lui parle,
il ne répond pas

C'est le miroir

Exemple: 3

J'ai la figure toute ronde
J'ai deux aiguilles
Je fais tictac quand
Je marche Qui suis-je ?

Je suis la montre.



Conclusion

« Tu me dis , j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends »

BenjaminFranklin

CONCLUSION GENERALE

Conclusion générale

L'apprentissage des langues vivantes étrangères occupe une place importante dans les programmes officiels et ceux-ci incitent de plus en plus à un apprentissage ludique. La problématique posée dans ce mémoire a été de voir l'impact du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire, comme un moyen qui aidera à faciliter l'acquisition et la mémorisation des mots (le vocabulaire) en français langue étrangère.

Ce support permet aux enseignants de capter l'attention des élèves, de les faire travailler en tenant compte de leurs centres d'intérêts : c'est un outil pédagogique motivant pour nos apprenants de 4ème A.P. ces apprenants sont ainsi actifs, pleinement acteurs de leurs apprentissages et dégagés de toute crainte de l'échec. Ainsi, en prenant en considération, l'état de l'enfant qui a besoin de jouer, de bouger, de rigoler et de passer un bon temps, notre étude s'est consacrée à proposer un support « ludique » qui est capable de garder en classe le même état d'esprit que l'apprenant vit en dehors de l'école. J'ai pu percevoir le plaisir que prenaient les apprenants au cours des différentes activités menées en classe. Le jeu tel que je l'ai instauré apparaît bien comme un moyen de donner du sens au travail en gardant la notion de plaisir d'apprendre.

Ainsi, La question soulevée dans cette étude est d'étudier l'importance d'intégrer un support ludique dans l'apprentissage de nouveaux mots en français langue étrangère. Notre objectif n'est pas d'innover dans l'enseignement- apprentissage du français langue étrangère, mais de montrer que les instruments sélectionnés à partir de l'expérience de l'apprenant peuvent faciliter l'apprentissage à l'école.

En considérant toujours l'environnement des jeunes apprenants et en s'immergeant dans la joie, l'action et le plaisir que peut procurer une activité ludique dans un contexte d'apprentissage et, particulièrement d'une langue étrangère.

Notre objectif principal, est de susciter un intérêt durable, de rendre l'apprentissage "efficace", et de fournir un "mécanisme actif" auquel les apprenants sont déjà habitués.

Dans notre travail, nous avons préconisé l'étude du vocabulaire. Cela s'inscrit dans la double option d'approfondissement et de développement des connaissances acquises. Nous avons d'abord ouvert le fossé dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère, puis dans le fossé entre l'apprentissage du vocabulaire en FLE

D'après notre expérimentation, nous avons pu constater que le jeu permet de favoriser la mémorisation de vocabulaire. Il permet également de développer d'autres compétences comme le travail en groupe ou en binôme.

Dans ce mémoire, nous nous sommes basés sur l'étude du vocabulaire et le jeu dans un premier temps, nous avons ouvert une brèche sur quelque notion théorique à propos du jeu et son utilisation dans le domaine de l'enseignement -apprentissage, tout en montrant son efficacité dans le domaine de la psychologie en prenant en compte les travaux des spécialistes dans ce champ d'étude.

Dans un second temps, nous avons parlé du vocabulaire qui s'inscrit dans une double option, de renforcement et de développement des acquis des apprenants qui nécessite un effort considérable de la part de tout enseignant de FLE.

Le jeu apparaît donc comme un outil très intéressant au service des apprentissages permettant d'allier plaisir et travail, « jouer et apprendre »

A travers cette étude, nous avons pu confirmer nos hypothèses de départ ce qui nous a amené à approuver que l'enseignant a recours à cet outil pour améliorer le niveau de leurs apprenants.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

Références bibliographiques

Ouvrage

1. Allen David, *Découvrir l'anglais par le jeu*, Hatier, Enseignants, 2006
2. De greave.S : « Apprendre par les jeux », de Boeck, p : 13.
3. E.Genouvieret J.Peytard linguistique et enseignement du français.
4. Francis Debysier, article introductif : « *les jeux du langage et du plaisir* »,in Jean Marie .Caré, Francis Dedysier , « jeu, langage, créativité » ,Paris, hachette-Larouse, 1978
5. Francis Vanoye, expression et communication
6. Jacques Henriot, *sous la couleur de jouer : la métaphore*, José, Paris, 1989, p.174
7. Halliwell Susan, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman , 1995
8. Hagege.C : « L'enfant aux deux langues », Odile Jacob.
9. Haydée Silva, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, p.1
10. Hélène Vanthier citée par Bey, 2014 : 16
11. Leterrier, cité par Herven Hunkeler, "Analyse de l'évolution de problèmes d'enseignement du vocabulaire".Ed.publibook2005
12. Gilles Brougère, *Jeu et éducation*, Paris, 1995,
13. Marie-Claude Tréville , et Lise Duquette , *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Hachette F.L.E, Vanves. 1996,
14. Nicole de Grandmont, *Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre*, deboeck, Paris, 1997
15. Pierre Ferran, François Mariet, Louis Porcher, *Al'école du jeu*, Bordas, 1978
16. REBOULLETA.et al. *La Méthode Orange*. Paris: Hachette, 1978
17. Sabine DeGreave, *Apprendre par les jeux, Outils pour enseigner*.Ed.DeBoeck2006.
18. Schmitt, 2000, cité dans Richards, J., p. xi, notre traduction
19. Silva Hadyée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008
20. Weiss F, *Jeux et activités communicatives*, Paris, Hachette,
21. Weiss.F : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue », Hachette,
22. Weiss.F : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue »,

Hachette,

Dictionnaires

1. CUQ, J.-P.: Dictionnaire de didactique du français. CLE International Paris, 2003,
2. J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003
3. Le Petit Robert, 1991 / 104
4. Le Petit Larousse Illustré. Larousse, 2008,
5. Galissonet Coste: Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris, 1976
6. Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997

Mémoires

1. BoadiwaaMaameAma, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère : le cas des apprenants d'asanteman senior high school, yaaasantewaa girls senior high school et opokuware senior high school master of philosophy (french ; march), 2015

Article

2. Silva.H : « Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ? », article en ligne disponible
3. sur www.ifp.cz/.../Le-jeu-comme-un-outil-pedagogique-doc

sitographie

1. <http://tmtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf>
2. <https://www.sophieviguiercorrectrice.com/pages/mes-orthotrucs/vocabulaire/les-mots-valises.html>
3. Vauthier, Evelyne (2006). Le jeu en classe, un mode d'apprentissage efficace. Repéré à : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>. [Consulté le 10 février 2022].

ANNEXES



Questionnaire destiné aux enseignants

1 –Depuis quand êtes-vous dans l’enseignement?

- **Moins de 5 ans**
- **Entre 5 ans et 10 ans**
- **Plus de 10**
- **Fin de carrière**

2 –Pensez-vous que les élèves s’intéressent à la langue française ?

Oui

Non

3 –Comment est leurs niveaux :

Bon	Excellent
Moyen	Faible

4– Trouvent-ils des difficultés :

- | | |
|---------------------------------|--|
| - La compréhension orale | -Le fonctionnement de la langue |
| -La lecture | |

5–Pensez-vous que le recours à l’enseignement ludique en classe de langue est :

Intéressant	Profitable	Inutile
--------------------	-------------------	----------------

6-Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

Jamais	Parfois	souvent	très souvent
---------------	----------------	----------------	---------------------

7-Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés ?

.....

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'oral / écriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours
Pourquoi

.....

9- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

10- A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ? Pourquoi ?

.....

.....

11- Comment perçoivent-ils l'activité ludique ?

.....

.....

12- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

Non

13- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

Oui

Non

14- Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'oral

-L'apprentissage de mots nouveaux

-L'apprentissage de l'écriture

-L'apprentissage de la

conjugaison.

15- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui

Non

16–Le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

Oui**Non**

Activités du pré-test :

Activité n° 1 : Soulignez les préfixes des mots proposés par la couleur rouge et les radicaux par le vert.

1-Parapluie 6-Rétroviseur

2-Retenir 7-Inhabité

3-importer 8-Illisible

4-Congeler 9-Télécommander

5-Débrancher 10-malpoli

Activité n°2 :

Voici des noms donnés dans le désordre. Faites associer chaque nom avec sa définition : train –bateau –avion– bicyclette–camion– autobus.

1-Un appareil qui vole dans le ciel.

2-Ensemble de véhicules trainés par une machine.

3-Véhicule à deux roues.

4-Grand véhicule de transport en commun.

5-Gros véhicule, sert à transporter des objets lourds.

6-embarcation qui se déplace en mer.

Activité n°3 : Composez des phrases à partir des ensembles suivants.

December	c'est l'été	Il fait beau
September	c'est l'hiver	Il fait chaud
Mars	c'est l'automne	il fait froid

Juin

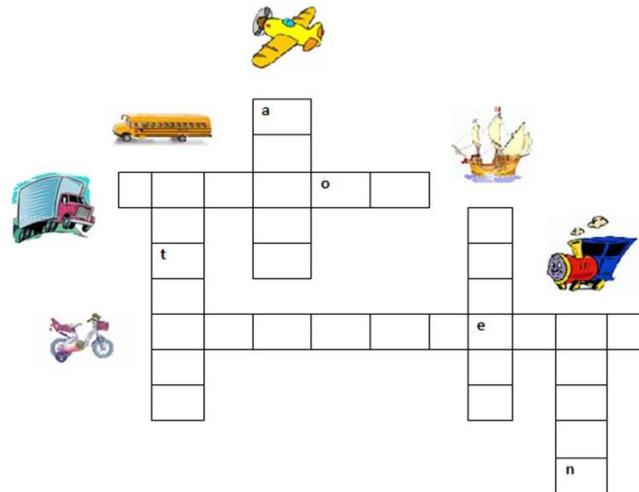
c'est le printemps

Il y a du vent

Les activités ludiques :**Activité n°1 : Observez, mémorisez, puis faites associer les préfixes aux radicaux.**

Groupe1	Groupe2	Groupe3
Para	bole	sol
Mal	heureux	propre
Dé	coiffé	composé
Dés	habillé	activé
Il	légal	limiter
Re	faire	tirer
E	lever	denté
Extra	ordinaire	terrestre
In	fini	direct
Im	possible	poli
Anti	vole	gel

Activité n° 2 : Compléter le jeu de mots croisés en vous aidant des images qui l'accompagnent.



Activité n°3 : Reconstituez le poème suivant, puis colorez chaque saison avec une couleur différente.

Bonhomme janvier
Alenez gelé

Septembre qui se mouille
Est couleur de rouille

Octobre à l'école Plus
de cabrioles

Quant à février Il
a froid au pied

Mars en carnaval
Ouvrir alebal

Aout luiser égale
Duchant des cigales

Novembre s'ennuie
Sous son par a pluie

Avril en chemise
Croque des cerises

Mai a le cœur gai
Au milieu des prés

Juillet et va camper
Dans un champ de blé

Décembre en dentelles
Souffles es chandelles

Juin qui sent le foin
Joue aux quatre coins

Déroulement séquentiel

4^{ème} AP

Projet 1 : C'est notre quartier !

Séquence 1: Tu habites où ?

1 ^{ER} jour (1h30)	2 ^{ème} jour (1h30)	3 ^{ème} jour (1h30)	4 ^{ème} jour (1h30)	
<p><u>Oral / Compréhension</u> (Écoute, puis réponds) P. 14 (A et B)</p> <p><u>Vocabulaire</u> (Je découvre les mots) P. 15</p>	<p><u>Lecture/compréhension</u> (je lis et je comprends) P.17 (A et B)</p> <p><u>Grammaire</u> P.17 (C et D)</p>	<p><u>Orthographe</u> (Je lis et j'écris) P.18 (E)</p> <p><u>Entraînement à l'écrit</u> (Je m'entraîne) P.19</p>	<p><u>Conjugaison</u> (Je conjugue) P.16</p> <p><u>Oral/production</u> P.14 (C)</p>	
5 ^{ème} jour (1h30)	6 ^{ème} jour (1h30)	7 ^{ème} jour (1h30)	8 ^{ème} jour (1h30)	9 ^{ème} jour (1h30)
<p><u>Dictée</u> P.18</p> <p><u>Production écrite</u> (1^{er} jet) (Cahier d'activités P.13)</p>	<p><u>Écriture / Copie</u> - Graphèmes, mots et/ou phrases simples.</p> <p><u>Lecture systématique</u> (Sons et lettres) P.18</p>	<p><u>Production écrite</u> (2^{ème} jet) Correction de la production écrite.</p> <p><u>Réalisation partielle de la tâche</u> P.20</p>	<p><u>Activités de lecture</u> (Cahier d'activités)</p>	<p><u>Poème</u> (Diction et mémorisation) P.21</p> <p><u>Évaluation/Bilan</u> (Notre test) P.22</p>

M. l'inspecteur



