



Université Mohamed Khider de Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département des Lettres et des Langues étrangères

MÉMOIRE DE MASTER

Option : Didactique des langues culturelles

Préparé par :

BEN SASSI CHAIMA

L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE

Cas des apprenants de la 4^{ème} année primaire

Jury :

Mme. GHARBI Nabila	Université Mohamed Khider Biskra	Rapporteur
Mme. Slimani Souad	Université Mohamed Khider Biskra	Examineur
Mme. Hamel Nawal	Université Mohamed Khider Biskra	Président

Année universitaire : 2022/2023

Remerciement

Tout d'abord, je remercie dieu de m'avoir donnée la volonté et le savoir pour achever ce travail.

Je veux adresser mes vifs remerciements à ma directrice de recherche, Mme GHARBI NABILA pour sa disponibilité, ses encouragements et ses précieux conseils tout au long de la rédaction de ce mémoire.

Je remercie très sincèrement, les membres de jury qui me font le grand honneur d'évaluer ce travail.

Mes remerciements vont également à tous les enseignants qui ont assuré ma formation durant mon cursus scolaire et universitaire.

Dédicace

Avec honneur et fierté, je dédie ce modeste travail à ma source de bonheur et de joie, ceux qui ont toujours sacrifié pour voire ma réussite : à mes chers parents, merci d'être à mes côtés.

A ma grand-mère et ma tante, je vous dédie ce mémoire pour vos attentions particulière que Dieu vous donne une longue vie parmi nous.

A mes sœurs et mes frères (Aicha, Mounir, Meriem, Mouhamed, Messoud), Merci pour vos encouragements.

A mes meilleures amies (Khaoula et Simou) qui m'ont toujours encouragé.

Et à tous les collègues de ma promotion.

Table des matières

Introduction générale.....	2
Premier chapitre : L'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.....	
Introduction	5
I.1. L'enseignement du FLE en Algérie	6
I.2 .Eléments de définitions :.....	7
I.2.1. La définition du FLE (français langue étrangère)	7
I.2.2 .La définition du lexique :	7
I.2.3 .La définition du vocabulaire :	8
I.2.4 .La définition des deux types du vocabulaire :	8
I.3 .L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE :	9
I.4 .L'objectif de l'enseignement du vocabulaire :	10
I.5 .Le processus d'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE :	10
I.6 .Les difficultés de l'apprentissage du vocabulaire chez les élèves du primaire :.....	11
I.7 .Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire :.....	11
Conclusion.....	
Deuxième chapitre : Le ludique en classe de FLE.....	
Introduction :	14
II.1. La notion du jeu.....	13
II.1.1. La définition du jeu :	14
II.1.2 .Les .caractéristiques du jeu de l'enfant :	14
II.2. .La définition de l'activité ludique :	15
II.3. .Les types d'activités ludiques :	16
II.3.1 .Les jeux de créativité :	16
II.3.2 .Les jeux culturels :	17
II.3.3 .Les jeux dérivés du théâtre :	17
II.4. .Le ludique en classe de FLE :	17
II.5. .Le rôle des activités ludique en classe de FLE :	18

I.6. .Le ludique comme stratégie d’enseignement/apprentissage du vocabulaire :.....	19
Conclusion :	19
Troisième chapitre :La réalisation de l’expérimentation	
Introduction :	22
III.1 .Présentation de l’expérimentation :	22
III.1.1 . Le lieu de l’expérimentation :	22
III.1.2 .Le choix du public :	22
III.1.3 .Le groupe expérimental :	22
III.1.4 .Le corpus :	22
III.1.5 .La nature de l’expérimentation :	22
III.2 .L’observation de la classe avant l’intégration du ludique	23
III.2.1.Le pré-expérimental.....	21
III.2.2 .La récapitulation des résultats de la séance d’observation :	24
III.3 .1. L’observation de la classe après l’intégration du ludique	25
III.3.1 .La description du jeu :	25
III.3.2 .L’application du jeu en classe :	27
III.3.3 .Présentation des résultats :	27
III.4 .Interprétations des résultats :	28
Conclusion :	29
Conclusion générale	30
Références bibliographiques.....	30
Annexe.....	34

Introduction générale

Introduction générale

La valeur primordiale de l'enseignement du FLE en Algérie est l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication, le rendre de plus en plus à la portée de l'enfant algérien. Donc l'enseignement du français a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences communicatives en l'occurrence la capacité de comprendre un message oral ou écrit puis de s'exprimer librement.

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

« *Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* »¹.

A partir de cette citation, il apparaît très clairement que le vocabulaire s'affiche comme un outil pour pouvoir désigner les objets du monde et notamment de s'exprimer et de communiquer.

Pour cette raison, nous avons constaté que la majorité des apprenants du primaire éprouvent un manque de motivation, de désir et de curiosité d'apprendre le français, ce qui nous a poussé à réfléchir d'intégrer un nouveau moyen pour motiver l'apprenant comme l'activité ludique. Ce dernier constitue un outil très important dans l'enseignement/apprentissage du FLE, à ce propos JEAN CHATEAU a dit : « *l'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux, se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant* ». ²Le jeu fournit à l'enseignant pédagogue à la fois l'outil d'une meilleure connaissance de l'apprenant et celui d'un renouvellement et d'un changement des méthodes pédagogiques, l'enseignant doit consacrer le tout pour rendre ses apprenants habiles et compétents. Il doit être qualifié, capable et surtout créatif afin d'interpeller la curiosité de l'apprenant, ainsi d'éveiller son esprit tout en développant le plaisir d'apprendre.

L'enseignant doit donc prendre conscience que son rôle qui n'est plus de transmettre des connaissances, mais d'amener les apprenants à acquérir des compétences en leur apportant des outils et non plus des savoirs, pour qu'il puisse développer un esprit critique, créatif dans un amour de découverte.

Mettre en place un tel enseignement d'une langue étrangère à l'école primaire constitue une tâche ardue pour l'enseignant, se trouve en situation de détresse liée principalement au manque d'intérêt et de motivation des apprenants dans leurs classes, c'est pourquoi il faudrait que

¹M-C, Tréville, et L. Duquette. *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette, 1996, P. 9

² CHATEAU Jean, cité par BLUDO, *Des citations évoquant le plaisir de jouer* ? disponible sur <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-jouer>, consulté en 2010.

l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère soit plus signifiant et plus attractif aux yeux des jeunes apprenants. Pour cela, l'enseignant doit réfléchir aux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer leurs attentions et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de désir, de plaisir et moins d'ennui. Toutes ces idées citées sont les raisons qui nous ont poussé à choisir ce thème et choisir le ludique plus précisément comme un moyen d'apprentissage.

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

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

Dans quelle mesure les activités ludiques contribuent-elles dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE chez les apprenants du primaire ? Et comment le jeu peut être une stratégie d'appui à l'effet de favoriser le processus de l'acquisition du vocabulaire ?

Nous supposons que l'utilisation des activités ludiques pourrait renforcer la motivation et favoriser l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE, ainsi que faciliter la mémorisation de nouveaux mots et de leurs significations. Les jeux, en tant qu'activités ludiques, mettent l'apprenant face à des défis à surmonter

Notre but n'est pas seulement de trouver les raisons de détachement des apprenants avec le français mais de trouver une solution qui va nous aider à attirer leur attention de nouveau et de les motiver pour aimer cette matière.

Notre corpus d'étude est constitué d'une activité ludique créative qui va être distribuée aux apprenants de la 4^{ème} année primaire à l'école Djeneihi Ibrahim à la ville Sidi Okba willaya de Biskra.

Notre travail de recherche se base dans son élaboration sur la méthode expérimentale pour la mise en pratique du jeu ludique.

Notre travail de recherche se compose de trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratique. Dans le premier chapitre intitulé enseignement-apprentissage du vocabulaire en classe du FLE, est constitué de plusieurs éléments primordiaux qui ont une relation avec notre travail tel que l'enseignement du FLE en Algérie, comme nous allons aborder les notions de lexique et du vocabulaire et tout ce qui les entoure dans le domaine de l'enseignement du français au primaire.

Comme nous allons traiter le point des outils ludiques et leur rôle pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants.

Dans le deuxième chapitre intitulée le ludique en classe de FLE, nous aborderons d'une façon générale la notion du jeu tout en définissant le terme, citer ses caractéristiques, puis passer au ludique nous commençons par le définir, donnez les différents types des activités ludiques, sans oublier de préciser leurs rôle dans une classe de FLE et comment une activité ludique peut être considérée comme stratégie d'enseignement / apprentissage du vocabulaire.

Le troisième chapitre est réservé à l'expérimentation, car c'est à ce niveau là que nous allons présenter notre expérimentation qui entoure le lieu, le choix du public, le groupe expérimental, et une description de notre corpus d'étude, suivie bien sûre d'une analyse, des commentaires et des interprétations des résultats du travail.

PREMIER CHAPITRE :

**L'ENSEIGNEMENT ET L'APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE EN
CLASSE DE FLE.**

Introduction :

En didactique du FLE, le vocabulaire est un terme primordial dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère. A travers le vocabulaire on peut comprendre les règles d'une langue comme la grammaire, la syntaxe ...etc. c'est le noyau dans toute production orale ou production écrite.

Dans ce chapitre, nous allons définir quelques concepts liés au domaine du vocabulaire tels que : le lexique et le vocabulaire. Après nous évoquerons l'apprentissage du vocabulaire, son processus et ses stratégies.

I.1. L'enseignement du FLE en Algérie

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

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

« En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolution, d'une langue du colonisateur à une langue de littéraire et finalement un véhicule de la culture algérienne et idiome de la modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde. »³

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous acteurs du système éducatif algérien. Les premières années au cycle primaire, l'apprenant comme un débutant apprend le français pour développer la capacité de communiquer de façon compréhensible, clair et correcte soit à l'oral ou à l'écrit. Alors, les trois années du primaire, représentent une période d'acquisition des habilités de communication avec l'autre dans des situations différentes.

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

« L'enseignement est une tentative de médiation qui peut être appelée guidage. On appellera donc situation guidée la médiation dans la relation de classe, dans cette relation, l'enseignant est la

³KANOVA, Saida ,*culture et enseignement de français en Algérie*, Alger,Synergies, 2008, P.88

partie guidante et l'apprenant la partie guidée. En revanche, l'appropriation linguistique hors de la relation sera réputée non guidée. »⁴

Donc, l'enseignement du FLE en Algérie a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer. Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer et donner des opinions).

I.2 .Eléments de définitions :

I.2.1. Définition du FLE :

C'est l'abréviation du français langue étrangère, est une langue n'est pas la langue maternelle et la langue première d'une personne, on fait l'apprentissage pour pouvoir la maîtriser par des différentes manières comme des cours, des stages, des manuels, par les multimédias ou par des écoles et la voie scolaire. Cette langue étrangère s'adresse aux apprenants qui veulent apprendre le français c'est-à-dire les apprenants non-francophones dans un objectif personnel, professionnel, touristique ou culturel pour apprendre les quatre grandes compétences : la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite pour communiquer dans des différentes situations de la vie quotidienne.

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

I.2.2. Définition du lexique :

Le lexique désigne conventionnellement l'ensemble des mots au moyen desquels les membres d'une communauté linguistique communiquent entre eux.

Selon le dictionnaire Jean-Pierre CUQ : « *Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social, ou d'un individu... »⁵*

⁴CUQ, Jean -Pierre, GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2006, P. 123

⁵CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLEInternational, 2003, P. 155

Le grand dictionnaire Larousse a défini le lexique comme étant : « *Ensemble de mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue.* »⁶

D'après M- C TRAVILLE et DUQUETTE : « *le lexique est contenu dans un dictionnaire en est une partie qui est représentée dans la parole réalisée (matériaux écrits ou oraux) et qui appartient à un ensemble de locuteurs.* »⁷

A la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que le lexique est l'ensemble des mots faisant partie de la langue, qui est, à un moment donné, à la disposition d'un locuteur et qui est représentée à la forme écrite ou orale.

I.2.3. Définition du vocabulaire :

Le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue, il est sous-ensemble du lexique de cette langue, autrement dit, il représente les réalisations effectives du lexique, des personnes qui parlent, pour se comprendre. PICOCHÉ Jacqueline a défini le vocabulaire comme : « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur dans des circonstances données.* »⁸ L'ensemble des mots utilisés par un locuteur dans une situation de communication précise.

Une autre définition s'ajoute : « *Le vocabulaire est l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte de parole précis, réalisé, sous forme de discours oral ou écrit.* »⁹

Jean-Pierre CUQ annonce dans son dictionnaire de didactique du français langue étrangère que :

« Dans l'usage courant, le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue. »¹⁰

A travers ces définitions nous pouvons dire que les mots utilisés sont compris par les locuteurs d'une communauté linguistique et forment ce que l'on appelle : vocabulaire.

I.2.4. Définition des deux types du vocabulaire :

Pour Bazin, le vocabulaire « *désigne des mots dont vous connaissez le sens, et vous êtes capable de comprendre dans un texte ou lorsque quelqu'un vous parle, mais vous n'employez pas vous-même.* »¹¹

⁶ Le grand dictionnaire la Rousse, 2000, P.907

⁷ Tréville, Duquette, op.cit, P.33

⁸ PICOCHÉ, Jacqueline, *Précis de lexicologie français*, Paris, Nathan université, 1992, P.44

⁹ Bouchard, *Acquisition et enseignement/apprentissage des langues*, Grenoble, LIDLEM. 1992, P.39

¹⁰ Ibid., P .246

¹¹ BAZIN- Jean -Michel, *des méthodes et des exemples de bonnes copies*, de Boeck, Paris, 2008, P.53

Pour le même auteur :

Le vocabulaire actif « désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral. »¹²

Cela veut dire que le vocabulaire actif est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur quotidiennement dans ses conversations écrites ou orales. Il correspond aux termes dont le locuteur connaît le sens et qu'utilise quasiment tous les jours.

Pour le **vocabulaire passif**« désigne l'ensemble des mots et expressions que l'individu comprend »¹³, d'après les citations on comprend que le vocabulaire passif désigne l'ensemble de mots dont le locuteur connaît le sens mais qu'il n'utilise pas dans ses conversations. Le vocabulaire actif présente donc, les mots qu'utilise un locuteur tout le temps pour communiquer à travers l'écrit ou l'oral.

Le vocabulaire utile et pertinent pour leur niveau, et d'avoir des activités qui reflètent une situation réelle, pour le but de faire travailler aux élèves le vocabulaire actif pour qu'ils puissent utiliser le vocabulaire non seulement le comprendre.

I.3. L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE :

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

Le rôle de l'enseignement du vocabulaire est incontournable, c'est le cheminement vers la langue. De ce fait, l'enseignement du vocabulaire s'avère indispensable dans la mesure où il constitue une partie essentielle de l'étude d'une langue.

D'après Tréville et Duquette : « le vocabulaire comporte deux aspects, l'un formel (c'est l'aspect sonore et graphique) et l'autre sémantique (c'est le sens du mot). »¹⁴

Conformément à cette citation, on comprend donc que pour apprendre un mot, on s'appuie sur deux aspects : le premier est 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 emplois dans la communication. Bien que différents, se complètent

¹²BAZIN-J- M, Ibid, P. 53

¹³ BAZIN J-M, Ibid, P. 50

¹⁴Tréville et Duquette, Op.cit, P.56

l'un à l'autre et favorisent un enseignement et un apprentissage riches du vocabulaire de la langue cible.

I.4 .L'objectif de l'enseignement du vocabulaire :

Le vocabulaire est l'un des éléments essentiel dans l'apprentissage d'une langue étrangère, l'objectif de l'enseignement du vocabulaire est « *de renforcer le stock lexical de l'apprenant pour réaliser les actes de parole et de développer la compétence lexicale chez l'apprenant : utiliser les mots qui conviennent pour construire le sens d'un texte qu'il entend, qu'il dit, qu'il lit ou écrit.* »¹⁵

Connaitre une vaste étendue de mots permet aux élèves de repérer, d'identifier les matériaux linguistiques, et d'arriver à les représenter et à les nommer dans un contexte bien déterminé.

I.5.Le processus d'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE :

Pour apprendre un vocabulaire il faut suivre tout un processus. Selon le cognitiviste John R. Anderson (1985), le processus d'apprentissage du vocabulaire d'une langue étrangère se développe en trois étapes successives :

- **Une étape cognitive :** l'apprentissage commence par la compréhension, où l'apprenant accumule des connaissances déclaratives qu'il comprend. (phase de recueil et découverte de mots nouveaux.)
- **Une étape associative :** une phase d'inter-langue, où l'apprenant tente d'associer aux connaissances acquises certaines règles d'emploi dans le but est d'accomplir les tâches difficiles.
- **Une étape d'autonomie :** où les opérations effectuées par l'apprenant s'automatisent, permettent à lui de réactiver ses connaissances fréquemment dans des situations diverses. (phase optimale d'acquisition)

La compréhension est atteinte, quand l'individu peut établir un lien entre l'acquis récent et l'acquis qui est déjà stocké dans la mémoire à long terme, ce lien mène à la production langagière et à l'apprentissage. A ce titre, M-C TREVILLE fait remarquer que : « *une fois franchie l'étape de la compréhension des mots, à l'étape associative, l'apprenant éprouve généralement le besoin de les réutiliser dans des situations réelle de communication.* »¹⁶

¹⁵Document d'accompagnement de français d'une langue seconde, 2011, P.21

¹⁶M-C, Trévillle, *Vocabulaire et Apprentissage d'une langue seconde*, 1944, P.81

I.6. Les difficultés de l'apprentissage du vocabulaire chez les élèves du primaire :

On a déjà montré que l'objectif de l'enseignement du français langue étrangère c'est le développement des compétences communicatives à l'oral et à l'écrit, mais on connaît une nouvelle et étrangère langue, Alors on ne peut pas ignorer ce problème parce que l'apprenant d'aujourd'hui, c'est le futur citoyen et peut être le futur enseignant.

C'est vrai que parfois les erreurs sont nécessaires dans l'acquisition des connaissances mais « à l'époque du traitement de l'information une erreur de virgule dans un texte pourra être aussi grave qu'une erreur de virgule dans un texte de calcul. »¹⁷

Il y'a plusieurs aspects qui rendent l'apprentissage difficile, les élèves trouvent des difficultés de s'exprimer à cause de leur bagage linguistique faible et limité, nous allons aborder quelques raisons de ces difficultés :

- Le milieu social, l'apprenant n'a pas l'habitude de parler ou entendre le français hors de la classe.
- La traduction littérale des mots parfois les apprenants font la traduction d'une manière littérale c'est-à-dire mot-à-mot (le mot n'est pas toujours juste).
- La mauvaise prononciation, le français contient des lettres qui n'existent pas dans la langue maternelle comme v, p aussi parfois la prononciation est différente de l'écriture, dans des mots on ne prononce pas des lettres c'est-à-dire des lettres muettes ex : temps, tabac...

« Les élèves ayant des difficultés langagière ont également un vocabulaire plus restreint que leurs pairs sans difficulté. »¹⁸

A la fin, nous pouvons dire que chaque élève est un cas spécial, chaque classe a ses caractéristiques particulières, c'est donc à l'enseignant de savoir gérer sa classe et résoudre les problèmes d'apprentissage qui peuvent être rencontrés dans la classe.

I.7. Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire :

Pour avoir un bon apprentissage du vocabulaire, il est important d'épuiser les ressources qui facilitent son apprentissage. L'enseignant doit utiliser tous les moyens qui peuvent aider ses apprenants à mieux comprendre et bien apprendre. À cet égard nous proposons l'activité ludique

¹⁷DAOUADJI, Mohamed-Mekki, *Les difficultés d'apprentissage chez les élèves de 5^{ème} année primaire*, Mini projet, littérature et civilisation francophone, Moustganem, université de Abedlhamid Ibn Badis, 2011-2012, P.22

¹⁸Kaiser, Robert et Mcleod, cité par Marie-Pier-Godin et Nathalie Chapleau, *enseigner le vocabulaire dès l'entrée à l'école*, <https://www.taalecole.ca/enseigner-le-vocabulaire/>, 2011

comme un moyen qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage du vocabulaire. Kaiser, Robert et Mcloed avaient déjà vu que : « L'enseignement des langues intègre des activités plus variés et plus créatives comme les jeux, les simulations et les jeux de rôles »¹⁹. La classe de FLE est un univers où l'apprenant développe ses capacités ; ce développement ne peut se réaliser que par le biais du plaisir que seul les activités ludiques sont susceptibles de concrétiser. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par les activités qu'on lui propose. C'est là qu'il est important de varier les supports afin de rendre les activités attractives, par l'intégration des activités ludiques.

Conclusion :

L'enseignement du vocabulaire a pour but de réguler la démarche pédagogique d'apprentissage, cette régulation interne à l'apprentissage modifie l'activité de l'apprenant qui sera à même de réajuster sa progression par les diverses informations qu'il recevra, mieux savoir où il peut aller.

Ce chapitre mène vers une autre piste qui aborde l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire afin de faciliter son acquisition. C'est ce que nous allons aborder dans notre deuxième chapitre théorique.

¹⁹SCHMOLL Laurence, *L'emploi des jeux dans l'enseignement étranger du traditionnel du numérique*, <https://liseo.france-education-international.fr>, consulté en 2016

DEUXIEME CHAPITRE :
LE LUDIQUE EN CLASSE DE FLE

Introduction :

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement, l'enfant est un être humain qui se caractérise par le cerveau, l'intelligence et la capacité de penser, le jeu pour lui est très important et le point de départ vers la vie. Donc, on peut exploiter cela dans l'apprentissage du FLE pour les apprenants du primaire ou bien en particulier l'apprentissage du vocabulaire comme un élément indispensable pour exprimer ses idées. Dans ce chapitre nous allons aborder tout ce qui concerne l'enseignement ludique et son rôle en classe de FLE.

II.1.La notion du jeu.

II. 1.1. Définition du jeu :

Selon le dictionnaire Larousse le jeu est défini comme suit :

« Activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans laquelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles. »²⁰

Le petit Robert définit le jeu comme : *« est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. »²¹*

Jean Pierre Cuq a défini le jeu comme : *« le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence. »²²*

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate que le jeu désigne l'activité libre qui est une partie inséparable, favorisée et choisie par l'enfant et dont le seul objectif est le plaisir. Donc, le jeu représente un moyen de développement de la personnalité et d'apprentissage de la vie. L'intégration du jeu en classe, met l'apprenant dans une situation d'interaction, en développant ses compétences de savoir-faire.

II.1.2.Les caractéristiques du jeu de l'enfant :

Les auteurs, Pierre FERRAN, François MARIET et Louis PORCHER, dans leur ouvrage intitulé *« A l'école du jeu, croient qu'il existe six traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jeu. »²³*

- **La fiction :** le jeu possède des caractéristiques fictives imaginaires qui causent la rupture avec le monde réel. De ce fait, quand l'enfant joue, il procure une très grande créativité.

²⁰Dictionnaire le petit la rousse, Paris, illustré 2012, P. 598

²¹Le Robert, dictionnaire de français, Paris, EDIF, 2005, P. 237

²²CUQ,J-P, op,cit, 2003, P. 106

²³ P, Ferran, F, Mariet, L, Porcher, à l'école du jeu, Bordas, 1978, P.213

- **La détente :** la détente pour l'enfant est liée à la fiction. A cause de cette dernière, l'enfant met une fin à l'état de tension de son monde réel. C'est-à-dire, la fiction pour l'individu joueur comme une détente. Cela nous explique, après l'école, pourquoi l'enfant se dépêche pour rejoindre son camarade pour jouer dès qu'il arrive à la maison.
- **L'exploration :** c'est par l'action du jeu, l'enfant découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même. Jouer ne désigne pas seulement s'amuser, mais aussi la tâche de résoudre un problème comme le signalent pierre FERRAN et ses collaborateurs : « *jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle.* »²⁴
- **La socialisation :** le jeu permet à l'enfant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec les autres, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité, comme le signale Bludo : « l'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu à jamais l'enfant qui vivait en lui et qui lui manquera beaucoup »²⁵. Donc, il apprend à mieux vivre en groupe et les contacts créés pendant le jeu aident l'enfant à confronter ses problèmes et à apprendre en groupe.
- **La compétition :** chaque jeu vise à un objectif bien précis et déterminé. Cet objectif établi un enjeu majeur aux yeux des enfants-joueurs et le fait de jouer désigne l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite.
- **La règle :** le jeu fonctionne avec des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre à respecter et à se faire respecter. En effet, le jeu est fondé sur des conventions, où aucune personne n'a le droit d'enfreindre ses règles.

II.2. Définition de l'activité ludique :

Brigitte CORD-MANNOURY conçoit les activités ludiques comme des : « *activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte.* »²⁶ DE GRANDMONT ajoute que les jeux proposent : « *le désir et la volonté de se centrer sur un problème afin de le résoudre* »²⁷. A partir de cela, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

²⁴Ibid, P.213

²⁵BLUDO, *des citations évoquant le plaisir de jouer ?* <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-jouer>, consulté le 07 octobre, 2010

²⁶LAURENT Jean, *Mémoire de DEA tic est apprentissage*, Pluies, 2000, P. 24

²⁷DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, Paris, Boeck, 1997, P.83

Les activités ludiques considérées comme un moyen d'apprentissage très efficaces, elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère chez les apprenants surtout les enfants au primaire. 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 CUQ dans le dictionnaire de didactique.

« 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.) orienté vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs verbales et communicatives. »²⁸

D'autre part, Nicole De Grand mont 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. »²⁹* 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.

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

II.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 cours de didactique du français langue étrangère et seconde, ont distingué trois grands types d'activités à caractère ludique, à savoir : les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre que nous allons expliquer dans les passages qui suivent.

²⁸J-P, Cuq, op, cit, P.16

²⁹ Ibid, P. 90

II.3.1 .Les jeux de créativité :

Ce sont les jeux qui incitent à réfléchir de manière plus personnelle et lui ouvert les portes de la créativité et de l'imagination comme les devinettes et les charades.

II.3.2 .Les jeux culturels :

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

II.3.3 .Les jeux dérivés du théâtre :

Selon Cuq J.P et Gruca 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'improvisateur,(...) directive, (...) la dramatisation* ». ³⁰

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. L'apprenant sera plus motivé, il apprend la langue étrangère tout en s'amusant à jouer des pièces théâtrales.

II.4.Le ludique en classe de FLE :

Le recours aux activités ludiques dans une classe de FLE rend le processus d'enseignement/apprentissage plus efficace. J-P Cuq signale que : « *le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue* » ³¹. Donc, par le jeu, l'élève devient plus actif, motivé et responsable de son apprentissage. Ainsi, le jeu est un excellent moyen de communication qui incite l'élève à communiquer avec les autres, afin d'arriver à résoudre ses problèmes de langue.

D'après les didacticiens Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, l'utilisation des activités à caractère ludique en classe favorise 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.

³⁰ Ibid. P.418

³¹ Ibid. P.458.

- La possession d'une dimension de plaisir et de détente en matière d'apprentissage.

La mise en place du jeu en classe de FLE peut rencontrer plusieurs obstacles, pour qu'elle soit efficace, le jeu doit être un jeu spécifique qui amène à participer à la construction d'un apprentissage visé à l'école. Ainsi, il doit intervenir à un moment précis de l'apprentissage. C'est-à-dire, avant d'introduire le jeu dans une classe de FLE, il faut bien choisir un moment préférable du cours. Après, l'enseignant doit identifier les objectifs des jeux qu'il choisit. Ensuite, il doit commencer par donner des informations sur le jeu et ce que les élèves doivent faire.

Durant l'activité, l'enseignant doit être patient pour les questions des élèves et accepter de répéter les consignes. A la fin du jeu, il est important de demander aux élèves leurs opinions de ce jeu. En effet, des études récentes ont montré que le jeu en tant qu'un outil pédagogique favorisant l'apprentissage et la construction du savoir en classe de langue. Il est aussi un facteur essentiel pour instaurer un climat favorable dans la classe, où les jeunes apprenants et même les enseignants se trouvent à l'aise tout en s'amusant lors de la présentation du cours dans le but d'accomplir des tâches à finalité éducative.

II.5 .Le rôle des activités ludique en classe de FLE :

✓ Dans la communication chez l'apprenant en classe du FLE :

Weiss.Fsouligne 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 élèves un pas important dans le processus d'apprentissage.* »³²

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

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.

✓ Le jeu, source de motivation :

La motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite. Selon Rolland VIAU : « *la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et dans son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et*

³² FRANÇOIS, Weiss, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, P. 51

à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »³³. La motivation scolaire, c'est l'ensemble des déterminants qui poussent l'élève à s'engager dans le processus d'apprentissage.

L'intégration du jeu est un moyen efficace pour motiver les apprenants en classe, le jeu procure le plaisir et éveille la curiosité chez l'enfant et c'est cela qui le motive à apprendre.

✓ **Le jeu pour le développement de la créativité et l'imagination :**

La créativité est définie comme une capacité d'imaginer, d'inventer, de créer et de s'exprimer. En effet, l'apprentissage par le jeu met l'apprenant dans une situation de liberté et de créativité, le jeu apparaît comme une activité de bonne source d'inspiration et d'importer de nouvelles idées. L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche.

I.6 .Le ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage du vocabulaire :

Avec le temps, peu à peu, le jeu prend sa place réelle dans la pédagogie. Aujourd'hui, il est comme un moyen pertinent dans l'apprentissage du français langue étrangère ; selon Cloutier, Richard, Renard « *le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels.* »³⁴

Les enseignants font recours à adapter des stratégies dites efficace telles que l'intégration du ludique pendant l'assimilation du cours en tant qu'outil majeur dans l'apprentissage du vocabulaire et surtout pour garantir une bonne mémorisation des mots. En effet, le premier facteur favorisant l'apprentissage du vocabulaire chez les jeunes apprenants est la motivation à apprendre des mots nouveaux par l'utilisation du jeu. Ce dernier, est considéré comme stratégie efficace dans l'enseignement des langues étrangères.

En plus, les activités ludiques permettent aux apprenants de stocker davantage des mots afin d'en utiliser en cas de besoin de réorganiser leurs connaissances lexicales antérieurs et de les réactualiser.

³³ ROLLAND, Viau, *La motivation en contexte scolaire*, didier, 1994, P.112

³⁴ CLOUTIER, Richard, Renard, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaetan Morin, 1977, P. 208

Conclusion :

Pour conclure, nous pouvons dire le jeu a une place très importante et valorisée dans le processus d'enseignement/d'apprentissage d'une langue étrangère. C'est un moyen pédagogique facilitateur d'apprentissage, plus précisément l'apprentissage du vocabulaire.

Tout au long de ce chapitre, nous avons traité la notion du ludique de façon générale, commençant par éléments de base (jeu, activité ludique). Ensuite, nous avons vu le ludique en classe de FLE. Arrivant au rôle des activités ludiques et comment peut on exploiter le ludique dans l'enseignement pour apprendre le vocabulaire.

TROISIEME CHAPITRE :

LA REALISATION DE L'EXPERIMENTATION

Introduction

Dans ce chapitre, nous aborderons l'aspect pratique de notre recherche dans laquelle en essayant d'appliquer les jeux ludiques, pour voir son influence sur l'enseignement/apprentissage du FLE en générale et le vocabulaire en particulier. Et pour le but à répondre à notre problématique et infirmer ou confirmer nos hypothèses en analysant les résultats obtenus.

III.1 .Présentation de l'expérimentation :

III.1.1 .Le lieu de l'expérimentation :

Pour l'élaboration de notre travail de recherche, nous avons choisis l'école primaire de Djeneihi Ibrahimà Sidi Okba wilaya de Biskra, comme un établissement bien adopté pour la réalisation de notre expérimentation.

III.1.2 .Le choix du public :

Concernant le choix du public, notre recherche se focalise sur une classe des apprenants de la 4^{ème} année primaire sont le meilleur échantillon pour l'élaboration de notre expérimentation. Des apprenants qui ont un an à la 3^{ème} AP c'est-à-dire ils ont une base qu'il faut la développer grâce aux jeux et pour que l'élève sent que l'apprentissage d'une nouvelle langue ce n'est pas difficile surtout que l'année prochaine 5^{ème} AP, ils ont un examen pour passer à la moyenne.

III.1.3 .Le groupe expérimental :

Un groupe qui se compose de trente apprenants aux deux sexes 18 filles 12 garçons, ont une moyenne d'âge qui se varie entre 9 à 10 ans.

III.1.4 .Le corpus :

Notre corpus est constitué des activités ludiques créatives qui visent l'apprentissage du vocabulaire du FLE, chez les élèves de 4^{ème} AP. Là où, on distribue l'activité ludique aux apprenants qui sont divisés en trois groupes. C'est-à-dire le corpus est une activité ludique dans lequel il s'agit d'un travail de groupe pour rendre la séance amusante.

III.1.5 .La nature de l'expérimentation :

Notre recherche opte sur la méthode expérimentale pour vérifier l'influence du jeu sur les jeunes apprenants. Nous avons sélectionné une technique d'observation de classe consacrée pour la première séance pour qu'elle nous permette de prendre une vision générale sur le déroulement d'un

cours de vocabulaire (l'interaction, la participation, la motivation) pour but de faire des remarques avant d'intégrer l'activité ludique. C'est-à-dire pour une méthode comparative, et finalement nous interprétons les résultats et les commentaires.

III.2 .L'observation du classe avant l'intégration du ludique

III.2.1 .Le pré-expérimentale (la séance d'observation)

Fiche pédagogique

Cours : 4^{ème}

Projet 01 : C'est notre quartier

Séquence 02 : Je vais chez Madjid

Activité : vocabulaire

Thème : les mots de localisation

Compétences visée : mobilisation des ressources linguistiques et produire un texte et pouvoir produire un texte en fonction d'une situation de communication

Objectifs d'apprentissage : Augmenter le stock lexical de l'élève et connaître les mots de localisation

Matériel didactique : illustration/ cahier d'activités P. 14-16

Déroulement de la séance

Contrôle d'un pré-requis

- Faire un petit rappel sur les mots de salutation : Bonjour _ Bonsoir _ Salut _ au revoir.....

I. Moment de découverte :

- Mise en contact avec le texte suivant :
« J'habite juste en face du stade. Ma maison se trouve tout près de l'école. Elle n'est pas loin de la piscine. »
- Lecture individuelle du texte suivie des questions de compréhension.

II. Moment d'observation méthodique :

- Analyse du texte
- Choisis la bonne réponse :

Ma maison :

- ✓ Est loin de la piscine
- ✓ N'est pas loin de la piscine

Faire dégager la règle avec les apprenants

III. Moment de reformulation personnelle : encadre les mots de localisation dans le texte suivant :

Madjid habite le quartier Amirouche. Sa maison se trouve en face du salon de coiffure, près de la pâtisserie.

III.2.2 .La récapitulation des résultats de la séance d'observation :

Nous avons constaté quelques points lors de la séance d'observation de classe dans laquelle nous avons assisté :

✓ **Le contexte :**

Une classe propre, bien organisée et bien éclairée. Elle est décorée par des étiquettes qui contiennent l'alphabet, les pronoms personnels et la conjugaison.

✓ **L'enseignante :**

Est un vecteur de l'information, elle a une bonne relation avec les apprenants. Elle essaye de les encourager et de faciliter la compréhension par des exemples, des gestes et de la mimique.

✓ **Les apprenants :**

Groupe hétérogène, ceux qui participent sont les bons éléments qu'ils assistent dans les premières tables de la rangée, presque la moitié des élèves sont inattentifs. La majorité des apprenants ne prennent pas la parole, ils attendent qu'on les interroge sauf les excellents.

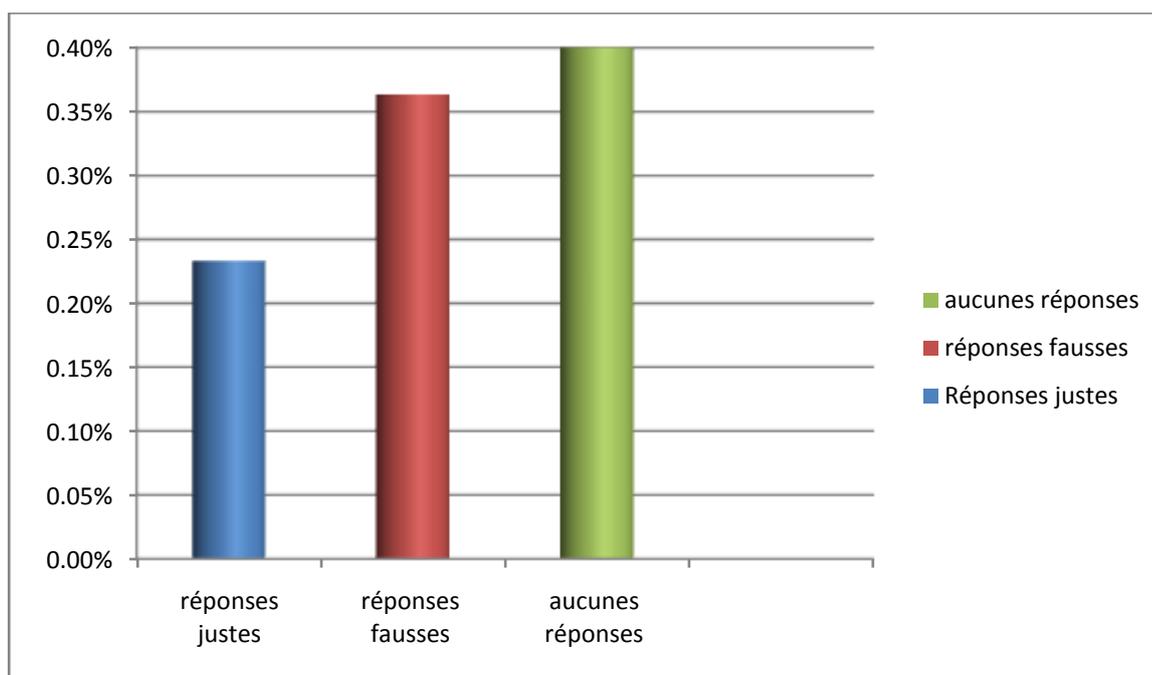
✓ **La leçon :**

Une activité du vocabulaire d'une durée de 25 minutes, traite les termes de localisation vise à augmenter le stock lexical de l'apprenant. Au début, l'enseignante a fait un petit rappel de la séance précédente. Ensuite, elle a passée au moment de découverte. L'utilisation à chaque fois des gestes et de la mimique pour bien transmettre la leçon, toujours elle utilise la langue française. Mais, les apprenants ont recours parfois à la langue arabe.

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

	L'observation des résultats	Les pourcentages
Réponses justes	7	23,33%
Réponses fausses	11	36,33%
Aucunes réponses	12	40%

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



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

Commentaire :

A travers ces résultats, on peut bien saisir la situation des apprenants avant l'intégration du ludique comme une vision qui va nous aider à bien orienter notre travail.

Parmi 30 apprenants seulement 07 qui trouvent la réponse correcte, 11 élèves ne trouvent pas la réponse, et le reste ne lèvent pas la main pour participer, c'est 12 élèves, c'est une grande quantité, c'est presque la moitié des élèves par rapport au nombre des élèves. Alors, ils sont faibles et non motivés par la séance, cela nécessite de trouver et de chercher le bon moyen pédagogique pour sauver la situation.

III.3 .L'observation de la classe après l'intégration du ludique

III. 3.1 .La description du jeu :

Nous avons opté pour l'utilisation des jeux en tant que support didactique, car les jeunes apprenants les perçoivent comme une source de motivation. C'est pourquoi nous avons proposé cette activité aux élèves de la 4^{ème} AP, en tenant compte de leur niveau, de leurs connaissances préalables et du programme scolaire. Cette activité ludique se caractérise par des images de localisation (la maison, la poste, la mairie, un magasin), ces images aident les apprenants à bien saisir la réponse. Un jeu qui contient des boules de pâte qui comportent le mot de localisation, où les apprenants doivent choisir

la bonne boule. Une activité ludique motivante et elle réveille la curiosité des apprenants vers une bonne acquisition.



III.3.2 .L'application du jeu en classe :

Comme nous l'avons évoqué précédemment, un groupe expérimental comporte trente apprenants. Pour la conception du volet ludique, nous avons subdivisé les apprenants en cinq groupes chacun d'entre eux comptant six apprenants.

D'abord, nous avons commencé à distribuer l'activité proposée à chaque groupe. Ensuite, nous avons expliqué le concept du jeu aux apprenants par donner des consignes à suivre :

- Lire attentivement le texte, puis soulignez les mots de localisation dans le texte.
- Choisissez la bonne réponse et écrivez là dans ton ardoise, puis coller la boule de pâte attachée au mot de localisation dans sa place sa place juste.
- Le groupe qui participe beaucoup c'est lui le gagnant et il aura des points supplémentaires dans l'examen.

III.3.3 .Présentation des résultats :

Les groupes	Nombres des élèves qui participent	Le pourcentage
Groupe (1)	5 apprenants	16,66%
Groupe (2)	6 apprenants	20%
Groupe (3)	3 apprenants	10%
Groupe (4)	4 apprenants	13,33%
Groupe (5)	6 apprenants	20%

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

En se basent sur les informations collectées, il est possible de conclure que :

- Les apprenants sont plus intéressés au jeu, chacun essaye de participer pour réussir.
- L'esprit de réussite est favorisé.
- Les apprenants comprennent rapidement les instructions.
- L'attention est renforcée par l'envie de gagner.
- Les apprenants se montrent joyeux, attentifs et animés par la motivation.
- L'outil de jeu était extrêmement accessible par la majorité des apprenants. Il ne demande pas un grand effort intellectuel.

- Les apprenants s'engagent pleinement dans le jeu, ils sollicitent leur enseignante pour qu'elle organise à nouveau le même jeu lors des prochaines séances.



III.4 .Interprétations des résultats :

Après avoir analysé ces résultats, nous avons observé que le jeu a suscité la motivation des élèves, les incitant à s'investir dans leur apprentissage, à participer activement en classe et surtout à résoudre leurs difficultés d'apprentissage. De plus, il les a aidés à comprendre le sens des mots et à enrichir leur vocabulaire. Nous avons conclu que notre proposition de jeu s'ajoute aux activités ludiques qui peuvent être utilisées pour l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire. Pendant le déroulement du jeu, les images présentées ont facilité la reconnaissance des mots de localisation par les élèves, démontrant ainsi que l'association entre l'image et le mot aide les élèves à se souvenir du sens des mots, ce qui explique leur capacité à utiliser les mots de manière appropriée.

Commentaire :

Selon les résultats obtenus lors du déroulement du jeu et de l'évaluation proposée à la fin, nous constatons ce qui suit :

- L'utilisation d'activités ludiques s'est avérée efficace et utile dans l'apprentissage du vocabulaire en français langue étrangère (FLE) ainsi que dans l'assimilation de nouvelles connaissances.
- La pratique d'activités ludiques favorise la motivation dans l'apprentissage. En effet, les apprenants gagnent confiance en eux-mêmes et éprouvent le désir de réussir les tâches qui leur sont assignées (un esprit compétitif).
- L'incorporation d'éléments ludiques par les enseignants, en particulier ceux travaillant avec les élèves du cycle primaire lors des séances de vocabulaire, permet d'obtenir de bons résultats. Le jeu a permis aux élèves de développer leur imagination et leur créativité, renforçant ainsi la mémorisation des nouvelles connaissances et en particulier des nouveaux mots.

Conclusion :

Après avoir terminé notre chapitre pratique, qui consistait à mettre en place le jeu que nous avons proposé, et en analysant les résultats de notre expérimentation, nous constatons que l'utilisation d'activités ludiques en classe de FLE favorise la motivation des élèves. Ces activités captent leur attention et les incitent à se concentrer davantage, ainsi qu'à accomplir les tâches qui leur sont assignées. En effet, grâce au jeu, l'élève devient acteur de son propre apprentissage et développe sa créativité et son imagination. Par conséquent, nous pouvons affirmer que le jeu est un outil efficace pour améliorer et faciliter l'apprentissage du vocabulaire chez les jeunes apprenants.

CONCLUSION GENERALE

Conclusion générale

Durant toute notre recherche, nous nous sommes efforcés de mettre en évidence l'importance et l'efficacité des activités ludiques pour améliorer et faciliter l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en classe du français langue étrangère (FLE). L'utilisation de ces activités ludiques occupe un rôle essentiel dans la motivation des apprenants, les encourager ainsi à apprendre de manière plus efficace.

Par la joie et le plaisir éprouvé par l'enfant dans le jeu et aussi l'esprit de compétition, l'apprenant ne va pas trouver de problèmes à s'intégrer lors de son apprentissage. Au contraire il aura une volonté qui est créé par le jeu, l'enfant se trouve motivé, il cherche à apprendre rapidement et à mieux mémoriser les nouveaux acquis.

Nous avons présenté dans cette recherche une étude théorique sur le vocabulaire et les activités ludiques. Dans un premier temps, nous avons parlé sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire, son processus, et ses stratégies et finalement ses difficultés en classe de FLE.

Dans un second temps, nous avons parlé de l'activité ludique et son utilisation dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

En ce qui concerne la pratique, nous avons introduit une activité ludique spécifique, et ce choix n'a pas été fait au hasard. Cette activité est axée sur l'enrichissement et l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de quatrième année primaire. Pour démontrer l'efficacité de cette activité ludique, nous avons suivi une approche expérimentale, qui nous a permis de confirmer nos hypothèses initiales selon lesquelles l'utilisation d'activités ludiques dans une classe de FLE facilite le processus d'apprentissage du vocabulaire et améliore le niveau des apprenants.

À travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'impact du ludique comme une source de motivation et de plaisir sur les apprentissages, précisément sur l'apprentissage du vocabulaire en classe de 4ème année primaire du FLE.

Nous souhaitons que les programmes d'enseignement, ainsi que les enseignants du primaire, accordent une importance aux activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), car celles-ci sont un véhicule de réussite qui permet aux apprenants de développer leurs compétences et leur personnalité, afin qu'ils puissent mettre en pratique et utiliser ce qu'ils ont appris dans leur vie quotidienne.

En conclusion, nous espérons que ce travail a permis de mettre en évidence au moins un aspect de l'intérêt des activités ludiques en tant qu'outil didactique pour l'apprentissage du français langue étrangère (FLE). Cependant, nous nous interrogeons sur les limites de ces activités ludiques et sur leur utilisation possible dans les cycles d'apprentissage ultérieurs.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrages

- 1- BAZIN- Jean -Michel, *des méthodes et des exemples de bonnes copies*, de Boeck, Paris, 2008, P. 53.
- 2- Bouchard, *Acquisition et enseignement/apprentissage des langues*, Grenoble, LIDLEM. 1992, P. 39.
- 3- CUQ, Jean -Pierre, GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG,2006, P. 123.
- 4- CLOUTIER, Richard, Renard, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1977, P. 208.
- 5- DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, Paris, Boeck, 1997, P.83.
- 6- *Document d'accompagnement de français d'une langue seconde*, 2011, P.21.
- 7- FRANÇOIS, Weiss, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, P. 51.
- 8- KANOUA, Saida ,*culture et enseignement de français en Algérie*, Alger, Synergies, 2008, P.88.
- 9- LAURENT Jean, *Mémoire de DEA tic est apprentissage*, Pluies, 2000, P. 24.
- 10- M-C, Tréville, *Vocabulaire et Apprentissage d'une langue seconde*, 1944, P.81.
- 11- Tréville et Duquette. *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, , Paris, Hachette, 1996, P. 9.
- 12- PICOHE, Jacqueline, *Précis de lexicologie français*, Paris, Nathan université, 1992, P. 44.
- 13- P, Ferran, F, Mariet, L, Pocher, *à l'école du jeu*, Bordas, 1978, P. 21.
- 14- ROLLAND, Viau, *La motivation en contexte scolaire*,Didier, 1994, P. 112.

Dictionnaire :

- 1- CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE, International, 2003, P. 155
- 2- Le Robert, *dictionnaire de français*, Paris, EDIF, 2005, P. 237
- 3- *Dictionnaire le petit la rousse*, Paris, illustré 2012, P. 598
- 4- *Le grand dictionnaire la Rousse*, 2000, P. 907

Mémoires :

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

Sitographie :

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

ANNEXE

La maison de Mica se situe _____ de la mare.

1- lisez le texte puis choisissez la bonne réponse :

Citez Mica

Mica habite le quartier de la liberté. Sa maison se situe à côté de la mare, en face de la poste, pas loin du magasin de vêtements et sa maîtresse habite derrière elle.

La consigne :

- 1- soulignez les mots de localisation dans le texte.
- 2- choisissez la bonne réponse, et écrivez la dans ton ardoise, puis collez la boule de pâte dans sa place juste.




La maison de Mica se situe _____ de la mare.

1- lisez le texte puis choisissez la bonne réponse :

Citez Mica

Mica habite le quartier de la liberté. Sa maison se situe à côté de la mare, en face de la poste, pas loin du magasin de vêtements et sa maîtresse habite derrière elle.

La consigne :

- 1- soulignez les mots de localisation dans le texte.



1- lisez le texte puis choisissez la bonne réponse :

Citez Mica

Mica habite le quartier de la liberté. Sa maison se situe à côté de la mare, en face de la poste, pas loin du magasin de vêtements et sa maîtresse habite derrière elle.

La consigne :

- 1- soulignez les mots de localisation dans le texte.
- 2- choisissez la bonne réponse, et écrivez la dans ton ardoise, puis collez la boule de pâte dans sa place juste.



La maison de Mica se situe _____ de la mare.

1- lisez le texte puis choisissez la bonne réponse :

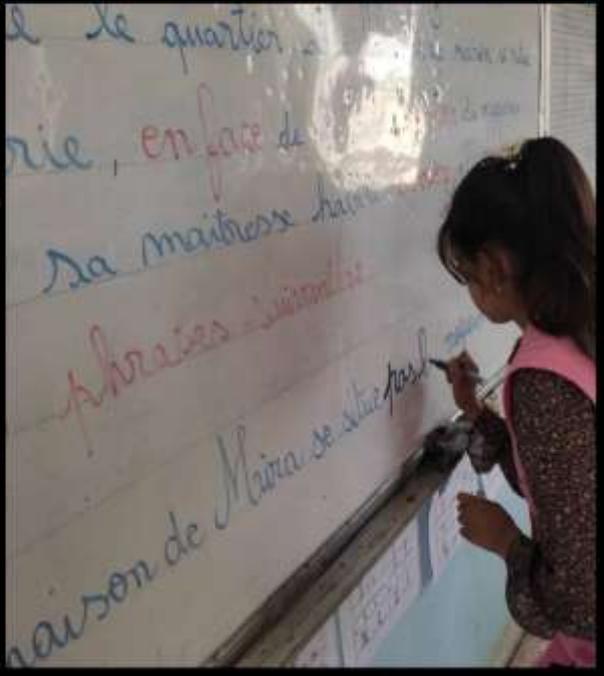
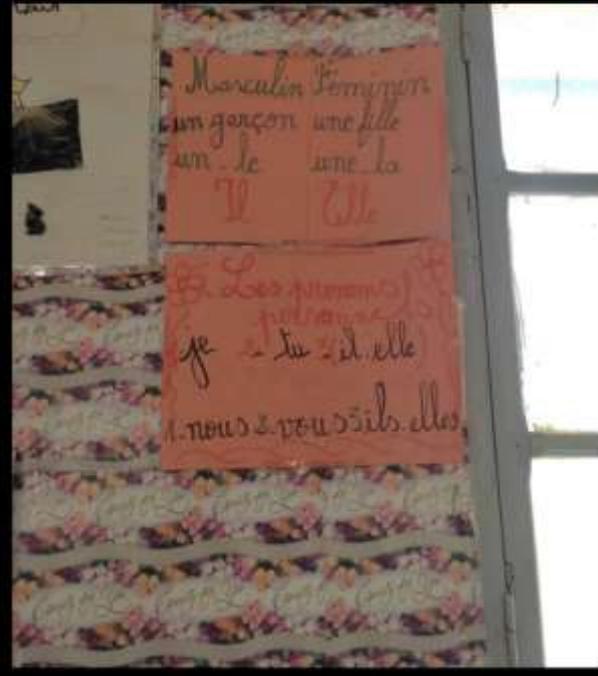
Citez Mica

Mica habite le quartier de la liberté. Sa maison se situe à côté de la mare, en face de la poste, pas loin du magasin de vêtements et sa maîtresse habite derrière elle.

La consigne :

- 1- soulignez les mots de localisation dans le texte.



Résumé

Dans cette modeste recherche, nous avons montré l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère. Particulièrement, dans l'apprentissage et l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants de cycle primaire.

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons essayé de démontrer que le recours aux activités ludiques en classe de FLE, renforce l'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants, ainsi que leur permet de travailler dans un climat de motivation, de plaisir, créativité et surtout de créer des moments de communication avec les autres. Donc, l'intégration des activités ludique en classe de FLE est une solution parfaite pour l'enrichissement et l'amélioration du l'acquisition du vocabulaire.

Mots clés : activité ludique, l'apprentissage, vocabulaire, FLE, cycle de primaire.

الملخص

في هذا البحث المتواضع بينا أهمية و فاعلية النشاط الترفيهي في تحسين تعليم و تعلم اللغة الفرنسية و خاصة في تعلم و اكتساب المفردات لدى متعلمي المدارس الابتدائية.

من خلال هذا البحث حاولنا إثبات أن الاستعانة و الرجوع إلى النشاطات الترفيهية في قسم الفرنسية اللغة الأجنبية يقوي إثراء المفردات بين المعلمين فضلا عن السماح لهم بالعمل في جو من التحفيز و المتعة و الإبداع و خاصة خلق لحظات من التواصل مع الآخرين. لذلك فإن دمج النشاط الترفيهي في الفصل الدراسي هو حل المثلي لإثراء المفردات وتحسينها.