

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMED KHIDER-BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DE LANGUE ET DE LITTERATURE FRANÇAISES



MEMOIRE PRESENTE POUR L'OBTENTION
DU DIPLOME DE MASTER
OPTION : *Didactique langues-cultures*

Les activités ludiques dans l'apprentissage du
vocabulaire de FLE

Cas des apprenants de la 4 -ème années moyenne

Du CEM Ahmed Zaid à Biskra

Présenté par :
Djahara Rihab

Dirigé par :
Dr. DJOUDI Mohamed

Année universitaire : 2022/2023

R

Dédicace

A mes parents, mes frères et sœurs, ma famille et mes amis

Merci d'être à mes côtés

R

Remerciement

**Tout d'abord je dois remercier Dieu qui m'a donné la santé et la volonté
durant la réalisation de ce présent mémoire.**

Je tiens à remercier profondément mon encadreur :

**Dr. Djoudi Mohamed, d'avoir accepté de me prendre en charge pour
réaliser ce mémoire. Grâce à sa présence, ses conseils et ses remarques, j'ai
pu réaliser ce travail.**

**Je remercie également les membres de jury pour l'honneur qu'ils m'ont fait
en acceptant de juger ce travail.**

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

Table des matières

Introduction générale	8
------------------------------------	----------

CHAPITRE I : Les activités ludique en classe de FLE

1. Définition du jeu	12
2. Le rôle des activités ludiques en classe de FLE	14
2.1. La motivation	14
2.2. Le jeu pour le développement de la créativité et l'imagination	15
2.3. Le ludique comme stratégie d'enseignement et d'apprentissage	15
3. Les types de jeux pour apprendre	16
3.1. Le niveau ludique	16
3.2. Le niveau éducatif	17
3.3. Le niveau pédagogique	17
4. Comment introduire la pédagogie ludique en classe de FLE ?	18
4.1. Déroulement du jeu	19
4.2. Rôle de l'enseignant	19
4.3. Compétition	20
5. Les difficultés de l'apprentissage du vocabulaire chez l'apprenant	20
5.1. Les difficultés psychologique	20
5.2. Les difficultés sociologique et institutionnel	21
6. Les activités ludiques pour faciliter l'apprentissage	22
6.1. Les jeux linguistiques	22
6.2. Les jeux communicatifs	24

Chapitre II : L'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en FLE

1. Le français dans le système éducatif	27
1.2. La place de vocabulaire du français dans le programme scolaire de la 4 ^{ème} année moyenne	27
2. Concepts et définitions	29
2.1. Le mot	29
2.2. Le lexique	30
2.3. Le vocabulaire	31
2.4. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif	32
2.5. La différence entre le lexique et le vocabulaire	32
3. L'enseignement du vocabulaire	33
3.1. L'importance du vocabulaire	33
3.2. Le choix et la présentation du contenu lexical à enseigner	33
3.2.1. LeS besoin de l'apprenant	34
3.2.2. Le travail sur les mots	34
3.2.3. Les mots faciles/ les mots difficiles	34
3.2.4. Le rôle de l'enseignant	35
4. L'apprentissage du vocabulaire	35
4.1. Le processus d'apprentissage	35
5. Les activités ludiques qui on peut utiliser	35

CHAPITRE III : *L'exploitation pédagogique des activités ludiques*

1. La pratique du ludique au cycle moyen	39
2. Présentation de l'expérimentation	39
2.1. Le lieu de l'expérimentation	39
2.1.1. Le choix de public	39
2.1.2. Le groupe expérimental	40
2.2. Le corpus	40
2.3. La nature de l'expérimentation	40
2.4. L'objectif de l'expérimentation	41
2.5. Les étapes de l'expérimentation	42
2.5.1. La présentation du ludique	42

2.5.2. La réalisation	43
2.5.2.1. La présentation des activités proposées	43
2.5.2.1. Le cours sans recours aux activités ludique (test normal)	43
2.5.2.2. L'application des activités ludiques	45
2.5.2.2. Les résultats obtenus	47
2.5.2.2. Synthèse des résultats	51
Conclusion générale	55
Références bibliographiques	58
Annexes	

INTRODUCTION

GENERALE

L'objectif principal de l'enseignement et de l'apprentissage des langues étrangères, notamment du français, en Algérie, est de favoriser la communication avec les autres. La communication est considérée comme une compétence essentielle dans l'apprentissage du français en tant que langue étrangère, et son intégration en classe doit être traitée de manière globale.

Selon Comenius, philosophe, grammairien et pédagogue tchèque (1592-1670) : « *pour être efficace, un enseignement doit éveiller l'intérêt. Pour ce faire, tous les sens doivent être mis à profit et stimulés* »¹, un enseignement efficace doit susciter l'intérêt des apprenants en stimulant tous leurs sens. Il soutient que le processus d'apprentissage doit être rapide, ludique et plaisant. Il insiste également sur la façon dont les élèves apprennent et les différents modes d'apprentissage. Par conséquent, il est essentiel de prendre en compte les mécanismes et les méthodes d'enseignement.

L'enseignement d'une langue étrangère à l'école constitue un défi majeur pour les enseignants, qui font face principalement au manque d'intérêt et de motivation des apprenants dans leurs classes. Il est donc essentiel de rendre l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère plus significatifs et attrayants pour les jeunes apprenants. Les enseignants doivent se concentrer sur les besoins de leurs apprenants en identifiant leur public, leurs attentes et leurs motivations. Ils doivent créer des situations stimulantes pour développer la motivation des apprenants et réfléchir aux moyens à mettre en œuvre pour capter leur attention et rendre l'apprentissage du français langue étrangère désirable, plaisant et moins ennuyeux.

Pour cette raison, nous estimons que les activités ludiques constituent un outil très important dans l'enseignement du français langue étrangère, 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* »². En outre, le jeu offre à l'enseignant-pédagogue une double opportunité : celle de mieux connaître les apprenants et celle de renouveler et de modifier les méthodes pédagogiques, comme le souligne Jean-Marc Caré, cité par Haydée Silva « *Je ne vois pas le jeu comme quelque chose de gratuit. En pédagogie, le jeu est toujours*

¹ Henri, BESSE. (2016, 5 avril). Comenius et sa « méthode d'enseignement graduée » - Persée. Récupéré 18 janvier, 2019, de https://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_2001_num_131_1_1033

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-joue> [en ligne] page consultée le 27/04/2019

considéré comme récréatif [...], alors qu'on sait qu'il peut être une technique d'apprentissage à part entière »³ . Les jeunes apprenants sont naturellement attirés par le jeu, il est donc nécessaire d'exploiter cela dans l'enseignement du français langue étrangère. Les activités ludiques, en particulier, peuvent être utilisées comme un moyen d'améliorer l'apprentissage du vocabulaire.

Les jeunes apprenants sont des êtres qui restent attirer par le jeu, il faut exploiter cela dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, c'est ce qui nous pousse à choisir ce thème et de choisir les activités ludiques plus précisément comme un moyen d'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire.

Dans notre recherche, nous nous concentrerons sur l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du FLE et leur impact sur l'acquisition du vocabulaire. Nous examinerons comment ces activités peuvent être mises en œuvre de manière efficace en classe, en tenant compte des besoins des apprenants et de leurs motivations. Nous chercherons à comprendre comment les activités ludiques peuvent stimuler l'intérêt des apprenants, favoriser leur engagement et renforcer leur motivation dans l'apprentissage du français.

A travers notre travail de recherche nous allons essayer de répondre à la problématique suivante :

Comment les activités ludiques peuvent-elles améliorer le vocabulaire des apprenants ?

Nous supposons que les activités ludiques, comme un outil de motivation aide à améliorer la capacité d'apprendre le vocabulaire et faciliter la compréhension et la mémorisations des nouveaux mots.

L'utilisation du support ludique en classe de FLE peut motiver l'apprenant à apprendre cette langue, et peut l'aider à construire progressivement un système lexical cohérent et structuré.

Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE pourrait susciter chez les apprenants un intérêt et un plaisir qui peut les encourager à s'exprimer et à apprendre.

³ Haydée Silva Ochoa, Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle. Thèse de doctorat sous la direction de M. Philippe Hamon, UNIVERSITE DE PARIS III - SORBONNE NOUVELLE, p. 65

Notre corpus est constitué des activités proposées aux apprenants de 4^{ème} année moyenne du collège AHMED ZAID à BISKRA.

Notre travail de recherche nécessite pour son élaboration la méthode expérimentale pour la mise en pratique des activités ludiques, nous avons proposé des exercices sous forme d'activité ludique qui visent l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire du FLE chez les élèves de 4^{ème} année moyenne.

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratique.

Dans le premier chapitre nous ferons un aperçu global sur l'activité ludique en classe de FLE, son rôle, ses types ...

Dans le deuxième chapitre, nous présenterons le français dans le système éducatif et la place du vocabulaire dans le programme scolaire.

En second lieu, nous jetterons la lumière sur le vocabulaire, avec en premier lieu les définitions des concepts et son enseignement/apprentissage. Et après nous avons parlé aux activités ludiques qui on peut utiliser dans l'enseignement / l'apprentissage du vocabulaire.

Le troisième chapitre est réservé à l'expérimentation qui est basée sur le ludique avec des apprenants de 4^{ème} année moyenne. À travers cette expérimentation nous essayerons de répondre à notre problématique et de vérifier la validité de nos hypothèses.

Chapitre I :

Les activités ludiques en classe de FLE

Introduction :

Les enfants sont naturellement attirés par les jeux, qui constituent une ressource fondamentale dans leur développement. L'imitation et le jeu jouent un rôle clé dans leur formation, car le jeu est le point de départ de leur exploration du monde. Le plaisir est le moteur principal de leur développement. En réalité, le jeu ne se limite pas à une simple activité récréative, car il peut être exploité de différentes manières. Dans le contexte de l'enseignement du français langue étrangère (FLE), le jeu peut être utilisé de manière efficace pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire.

Dans ce premier chapitre, nous allons essayer de donner une définition au jeu, son rôle, ses types, et comment l'intégrer dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

I. Définition de jeu (activité ludique) :

L'activité ludique joue un rôle important dans la vie de l'homme, elle aide la construction de l'individu. 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 ».*⁴

Selon Nicole De Grandmont l'activité ludique permet *« de structurer, d'organiser et d'élaborer le monde extérieur »*⁵

Aussi elle précise que *« l'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'appivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions »*⁶

Elle ajoute que les jeux proposent *« le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre »*⁷

⁴ Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, September 200, p.24

⁵ Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997 p.47

⁶ Ibid. p.48

⁷ Ibid. p.83

Selon ces définitions, nous montre que les activités ludiques sont considérées comme un outil d'apprentissage très efficace, et elles participent à manifester l'ensemble d'avantages d'apprendre une langue étrangère pour les apprenants. Il rétablit l'équilibre chez tout enfant, assurant ainsi son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social.

Ainsi, le jeu peut être vu comme une activité dans laquelle les enfants se construisent en développant leurs capacités et leurs compétences, afin qu'ils comprennent comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent.

A partir de cela, nous pouvons considérer les jeux et les activités ludiques comme des éléments de plaisir pour parvenir à une solution d'un problème proposée.

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme suit :

« 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 »⁸

Les activités ludiques sont des outils didactiques et éducatifs. À travers la pédagogie de plaisir, les apprenants peuvent développer ses compétences et bien maîtriser les savoirs qu'ils ont en train d'apprendre, comme le signale Nicole DE GRANDMONT :

« 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 »⁹

L'enseignant propose ce genre d'activités aux apprenants, pour le préparer à participer en classe par l'intégration de ses expériences. Ainsi, l'utilisation de ces activités dans l'enseignement d'une langue étrangère vise à la fournir la motivation et la concentration de l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

II- Le rôle des activités ludiques en classe de FLE :

⁸ J-P Cuq, Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p.160

⁹ Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997 P.90

II.1. La motivation :

La motivation a défini par le dictionnaire de psychologie comme :

« L'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu »¹⁰

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 de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »¹¹*

La motivation dans son contexte scolaire est une stratégie éducative qui pousse l'élève à s'engager facilement dans le processus d'apprentissage. Elle est un facteur qui porte une importance dans la réussite scolaire des apprenants et qui aide l'enseignant pour atteindre à un objectif bien déterminé.

Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, l'enseignement/l'apprentissage sous l'intégration de la pédagogie ludique est une méthode pédagogique pratiquée qui rend la classe plus active, pour cela elle est un moyen efficace pour motiver les apprenants, les jeux présentent une source de plaisir et éveille la curiosité chez l'enfant. Dans ce cas l'enseignant doit créer un climat favorable pour enrichir les interactions entre l'enseignant et les élèves, et entre les élèves eux-mêmes.

Donc l'un des composantes les plus connus de la motivation c'est le jeu, elle donne l'envie à l'élève à apprendre ce qui est derrière l'activité. A cet égard nous pouvons dire que la pédagogie d'enseignement /apprentissage qui emploi le jeu comme moyen elle facilite l'acquisition, bénéficier l'enseignement et nécessaire à maîtriser une langue étrangère.

II.2. Le jeu pour le développement de la créativité et l'imagination :

Quand on dit la créativité, on entend aussi la capacité d'imaginer, d'inventer, de créer et de s'exprimer, à travers ce sens, le jeu est un support de bonne source d'inspiration, elle aide de faire une connaissance avec des nouvelles idées, à mémoriser les mots.

¹⁰ Sillamy, N., Dictionnaire de la psychologie, Paris : Larousse, 2003

¹¹ R. VIAU, la motivation en contexte scolaire, édition Didier 1994. P 112

F. De BYSER pense que :

« Ces jeux de créativité ont pour fonction de développer pour le plaisir de forme, de sens, de phrases (...) de libérer pour un temps les élèves du carcan de la répétition, ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles raisonnables et conformistes... »¹²

Alors, le jeu de créativité participe de première importance sur le développement de soi de l'apprenant, de mettre ce dernier dans une situation de liberté et de créativité. L'enfant dans sa nature aime le fait de toucher, de bouger et de bruits, alors le jeu permis d'exercer ses compétences, mobilise ses connaissances et de faire l'activité laquelle il recherche.

Donc, le jeu est une activité qui donne à l'enfant toute liberté à mettre son énergie pour son plaisir, aussi il permet d'exprimer son sentiment et développer sa création, à travers cette dernière il va s'améliorer et devient plus performant.

II.3. Le ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage du vocabulaire :

L'un des meilleures stratégies utilisées dans l'apprentissage du vocabulaire est de motiver les jeunes apprenants à apprendre les mots nouveaux c'est l'intégration du jeu.

Ce dernier est considéré parmi les méthodes les plus efficace dans l'enseignement /apprentissage des langues étrangères.

Les enseignants font recours à adopter des méthodes dites efficaces telles que l'exploitation du ludique pendant l'assimilation d'une cour du vocabulaire, cette stratégie qui améliore l'apprentissage de vocabulaire et favorise la mémorisation des mots.

III-Les types de jeu pour apprendre :

Il existe plusieurs types des activités ludiques, cette variation qui est selon les domaines Sociologique, didactique ou pédagogique afin de toujours vise à l'amélioration de l'enseignement/apprentissage des apprenants.

¹² F. DEBYSER. Jeux, langage et créativité. Paris : hachette, 1978. P.55

Selon Nicole de Grandmont dans son ouvrage *Pédagogie de jeu : Jouer pour apprendre* met l'accent sur trois niveaux pédagogiques du jeu :

« 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 [...] »¹³

III.1. Le niveau ludique :

Nicole de Grandmont conçoit le jeu ludique comme : *« évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »¹⁴*

La description nous montre que le jeu est une activité purement ludique qui n'a aucune règle, c'est l'apprenant qui décide de jouer. Le jeu ludique est caractérisé par : le plaisir, la liberté, la joie, la gratuité. Elle pousse l'apprenant à l'imagination et à la créativité sans les limites de : temps et de l'espace. Aussi elle peut aider les apprenants d'ignorer la timidité et le stress pendant l'apprentissage.

Les activités ludiques participent au développement du sentiment de joie chez l'individu lors de découvertes des connaissances avec ses pairs, aussi c'est un facteur efficace d'exploration qui laisse sa touche dans le développement de l'individu comme il signe Nicole De Grandmont, le jeu *« est un moyen de se familiariser avec le monde extérieur dans la mesure où il assure à l'individu une certaine liberté pour étayer l'équilibre psychique, émotif, affectif, sensoriel et cognitif »¹⁵*

III.2. Le niveau éducatif :

Le jeu de cette catégorie prend son sens de son appellation, elle est rassemblée au jeu ludique sauf que ce niveau dit éducatif car il désigne une activité qui vise à un objectif précis qui est la formation des apprenants, ou il apprend et en amusant.

¹³ Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Québec, Logiques, 1995, p.106

¹⁴ *ibid.* p47-48

¹⁵ *ibid.* P.20.

Nicole de Grandmont déclare que : « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure* »¹⁶

C'est un fait qui casse la routine d'un cours classique et qui permet aux enseignants de tester les acquis et les connaissances des apprenants. Elle aide au développement des compétences et réduit les efforts d'apprentissage. De plus ce fait est une source de plaisir et de changement de la routine d'un apprentissage. Pour cela l'enseignant doit savoir comment choisir l'activité, aussi il doit toujours connaître les besoins de ses apprenants, pour bien déterminer l'objectif.

III.3. Le niveau pédagogique :

DE GRANDMOND Nicole a défini cette notion comme suit :

*« Une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test des connaissances et des apprentissages. En effet la différenciation entre jeu éducatif et jeu pédagogique réside dans le fait que le jeu pédagogique désigne un moyen de vérification et de renforcement des compétences, et favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer, alors que le but et l'intention envisagée par les jeux éducatifs sont moins déclarés. »*¹⁷

Le jeu pédagogique est un outil créé par les enseignants en fonction de leurs besoins dans les classes c'est de « *tester l'apprentissage* »¹⁸ on considère ce niveau comme le fait d'évaluer les connaissances et les acquis des apprenants afin d'améliorer leur apprentissage. Donc lorsqu'on propose le choix de jeu automatiquement l'apprentissage n'est plus une activité libre.

La différence entre le jeu pédagogique et le jeu éducatif est le rôle qu'ils ont exercé, dans les jeux pédagogiques les apprenants doivent apprendre les savoirs et acquérir les connaissances en suivant les règles, tandis que les jeux éducatifs proposent les savoirs et donnent le processus d'apprentissage en s'amusant et sans détecter le but.

Alors cette notion basée sur le devoir d'apprendre, dans ce cas de jeu le plaisir va manquer ou disparaître totalement.

¹⁶ Ibid., p.134.

¹⁷ De GRANDMONT N, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck, Edition Bruxelles, 1997

¹⁸ CAILLOIS R, les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958, p70

IV. comment introduire la pédagogie ludique en classe de FLE ?

Tout d'abord, le jeu est un outil efficace à attirer l'attention chez les enfants, il est une partie intégrante dans la construction de l'individu, elle participe au développement des compétences linguistiques.

Si un enseignant est intégré le ludique dans son cours, il va mélanger entre le plaisir et l'apprentissage. Comme l'affirme Pablo Neruba :

« 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. »¹⁹

Le recours à la pédagogie ludique dans l'enseignement/l'apprentissage d'une langue étrangère rend le processus d'apprentissage plus amusant.

J-P Cuq ajoute 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 »²⁰*

Donc le jeu pousse l'enfant à être actif, motivé et hâte de participer à l'activité et bien sur elle rend l'apprenant responsable de son apprentissage.

Ainsi, le jeu est un l'un des meilleurs outils de communication qui incite l'interaction entre les élève et l'enseignant ou avec leur camarade et communiquer ensemble, pour parvenir à résoudre la situation du problème donné. Les activités ludiques sont variées, l'enseignant exploite ce type d'activité par rapport aux besoins, du niveau et de l'âge de l'élève.

IV.1. Déroulement du jeu :

La première chose qu'il faut faire avant d'introduire le jeu dans une classe, c'est de choisir un moment préférable de la démarche de cours, dans cette cas l'enseignants doit identifier les objectifs qu'il veut résoudre par les jeux qui a choisi, puis il faut identifier la durée et la modalité de l'activité.

¹⁹ Pablo Neruba, « j'avoue que j'ai vécu », p 105

²⁰ Jean Pierre Cuq, et I. Gruca, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, PUG, 2008, p.458

Ensuite, le climat de la classe joue un important rôle, il est nécessaire de créer un climat de plaisir, une atmosphère amusante qui motivé les apprenants à travailler, aussi il faut bien organiser le mode de la classe soit un mode individuel ou en group. Et n'oublie pas d'utilise des nouveaux matériels, activités et situations.

L'enseignant doit expliquer aux élèves ce que sont tenus de faire, il doit commencer par présenter quelques informations sur les règles de jeu, la durée et l'objectif de cette activité. Durant l'activité, l'enseignant essaye au maximum d'être patient et n'ignore pas les répétitions des questions des élèves, au contraire il doit expliquer à chaque fois s'il y a des incompréhensions. A la fin de séance, il est important de savoir l'opinion de chaque élève sur l'activité de jour et s'il veut ajouter quelque chose pour la prochaine fois.

IV.2. Rôle de l'enseignant :

L'enseignant doit créer des situations de communication afin de permet eux apprenants de libérer leurs idées, s'expriment verbalement et savait communiquer. Il est préférable de former la classe en petits groupes pour leur donne la chance de vivre l'impression de la compétition entre les groupes, cela va développer les liens d'interaction entre les apprenants.

Selon le texte de L'IDRP

« Le maitre est celui qui libère, qui organise et qui observe, c'est par une compréhension fondée sur l'encouragement la motivation, l'activité, la confiance amicale, sans reléguer l'usage correct et ainsi du langage élaboré, que pourra être mise en pratique une meilleure communication »²¹

Donc, l'enseignant doit préparer la classe sous une atmosphère positive et sécurisante qui encouragera la prise d'initiative chez les apprenants, aussi il doit utiliser des varies canaux des informations et des expressions, et de connaitre comment passer d'un climat enjoué à un climat sérieux.

IV.3. Compétition :

Le jeu est le meilleur moyen et le plus efficace qui mettre l'apprenant dans une situation d'apprentissage qui lui permet à créer une espace de liberté, de créativité et de motivation.

²¹ B. SEMANDISSE & C. BUONOMO, 1988, p09. Cité dans le mémoire de magister : Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE. Présenté par Achouri Souad

Le jeu en lui-même est un outil qui permet aux élèves et l'enseignant à créer une ambiance et une positivité à la classe, elle a le rôle de mettre les élèves dans la situation de compétition entre eux, et aussi d'avoir une mentalité de compétition chez chaque élève pour augmenter la motivation.

Dans ce cas, l'enseignant doit prendre en considération le côté psychologique et bien gérer les sentiments des apprenants.

V. Les difficultés de l'apprentissage de vocabulaire chez l'apprenant :

Généralement, un enfant apprend une langue étrangère ce n'est pas une chose qui est facile et simple, au contraire il fait des efforts pour apprendre une langue qui n'est pas sa langue maternelle, à cause de la manque et pauvreté du vocabulaire, La majorité des apprenants ont des difficultés lors de l'apprentissage d'une langue et précisément la langue française qui considéré la première langue étrangère après la langue maternelle (l'arabe), le bagages linguistiques faible et limité font à les élèves une problème de s'exprimer et communiquer, alors nous avons pu distinguer deux principales raison : le niveau psychologique et le niveau social.

V.1. Difficultés psychologiques :

Selon Raymond Vienneau, « *le manque de confiance en soi peut entrainer un sentiment d'impuissance [...] sur le plan émotionnel, l'apprenant éprouve un sentiment d'échec presque de désespoir* »²²

La majorité des élèves ne participent pas dans la classe aux séances d'expression orale à cause de manque de la confiance en soi, ils ont toujours peur de ne présenter pas sa propre image lorsqu'on s'exprime en soi. Ce sentiment influence négativement sur la réflexion de l'enfant dans la classe, il crée un écart entre l'enfant et son enseignant.

Les apprenants rencontrent un blocage au niveau psychologique, ce fait est considéré comme une difficulté et il constitue un problème chez les apprenants lors de la prise de parole. La majorité des élèves sont capable de répondre à la question mais ils n'ont pas la confiance et le courage de parler et partager la réponse avec leur camarade, c'est ce qui les amène à éviter

²² VIENNEAU, R., l'enseignement/apprentissage des langues, paris, 1999, p.31.

la réponse et les rend timides. Ils se sentent toujours intimidés du regard des gens sur eux, alors on peut considérer comme inférieur.

Plusieurs facteurs ont causé de ce problème : le trac, la timidité et l'anxiété langagière. Si l'apprenant s'abandonne à ces trois éléments, il se sent incapable de former une phrase ou plutôt de prononcer un mot.

V.2. Difficultés sociologique et institutionnel :

Habituellement, l'enfant n'est plus à l'aise qu'avec ses parents, il prend la parole confortablement sans peur et hésitation. Au contraire quand il est devant un groupe de personnes, il est plus difficile pour lui à communiquer avec eux. D'une part, il se sent piégé de toutes parts et les gens vont le juger et le critiquer, cette sensation freine l'apprenant à manifester ses compétences. D'autre part, le sujet abordé joue un rôle dans ce cas, il peut décourager l'apprenant, car peut-être le dernier n'intéresse pas au genre de sujet proposé et le met mal à l'aise, comme il affirme Selon Sorez :

« Le groupe en effet suscite des idées imaginaires que nous ne contrôlons pas, le groupe fait peur, on craint ses réactions, on a peur de son jugement en tant que Groupe. »²³

Considère l'enseignant parmi les éléments qui ont une importante place dans la classe et particulièrement dans la séance d'expression orale. Quand l'apprenant fait une erreur lorsqu'il parle, l'enseignant ne doit pas le sanctionner au contraire, doit l'aider à corriger l'erreur et trouver la bonne réponse, cela pour ne bloquer pas les efforts de l'apprenant qui les essaye de faire lors du cours, ainsi, cela va l'encourager à prendre la parole seconde fois et à ignorer la sensation de peur et la timidité envers les autres. En outre, la classe peut classifier un environnement qui représente l'une des difficultés de la prise de la parole car certains élèves ne peuvent pas de parler devant les autres. Il a peur que les autres élèves se moquent lorsqu'il fait une erreur.

VI. Les activités ludiques pour faciliter l'apprentissage :

Pour bien apprendre le vocabulaire, il est important d'intégrer les ressources qui facilitent la tâche de l'apprentissage. L'enseignant doit utiliser tous les moyens qui peuvent aider ses élèves à mieux comprendre et à bien apprendre. À cet égard, nous proposons l'activité

²³ SOREZ, H.p.05

ludique comme moyen pouvant être utilisé pendant les cours de FLE pour soutenir l'apprentissage du vocabulaire.

Caré & Debyser, dès 1978, avaient déjà vu que « *le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue* », ou que « *la parole est l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie* »²⁴

Pour cette raison, il est important de choisir un outil d'apprentissage du vocabulaire amusant. La classe FLE est un univers où l'élève développe ses compétences ; ce développement ne peut se faire qu'à travers le plaisir que seul le jeu peut procurer.

L'apprenant doit donc être intéressé par les activités proposées. C'est là qu'il est important de diversifier les supports afin de valoriser les animations en intégrant des activités ludiques.

Ce genre de la pédagogie permet à l'apprenant d'employer ses connaissances linguistiques, d'identifier et de préparer l'esprit à la mémorisation des nouveaux mots, et de construire son bagage linguistique, ainsi elle a un important rôle de lui donner l'envie à la lecture et participer.

Les activités ludiques qui peuvent aider à l'apprentissage des mots nouveaux :

VI.1. Les jeux linguistiques :

Jean Pierre Cuq et Gruca montrent que les jeux linguistiques sont les jeux :

« *Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant* »²⁵

²⁴ http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pédagogique/afef1.htm. Consulté le 05/04/2022 à 11h00

²⁵ J-P CUQ et I Gruca, cours de didactique de français langue étrangère te seconde, p.457

L'utilisation de jeux permet à l'élève d'associer pas à pas des mots, puis des phrases, après avoir atteint la fin, d'écrire de petits paragraphes, tout comme un jeu de construction de mots est très efficace dans l'apprentissage d'une langue.

Dans La Méthode Orange, réalisé par Reboullet, quelques exemples de jeux qui sont le plus souvent utilisés dans l'apprentissage de nouvelles langues sont indiqués, car les jeux vous obligent à apprendre du vocabulaire, comme des charades, des mots croisés, des devinettes et d'autres jeux qui peuvent enrichir les élèves. Vocabulaire comme des rimes et des mots-valises, etc.

Vivre propose une autre activité pour vous aider à apprendre les langues étrangères « le jeu de baccalauréat ». L'utilité de cet exercice est de trouver des mots qui commencent par la même lettre et correspondent à différentes catégories, comme vêtements, nourriture, pays, animal, travail. Selon les didacticiens l'apprentissage du vocabulaire besoin une atmosphère amusante, C'est ce qu'ils ont adopté l'utilisation de ludique comme stratégie, et avec cela ce dernier a occupé une place très importante dans la classe de FLE.

Dans ce type de "jeu", l'enseignant doit employer les activités qui aident les supports linguistiques des apprenants, tels que le vocabulaire, la phonétique, la grammaire et l'orthographe.

Les apprenants doivent mémoriser toutes ces informations linguistiques à travers des jeux, ce dernier doit être organisé par le maître en fonction du niveau, de l'âge, du sexe et des besoins des apprenants.

Le but ultime des jeux de langage est de permettre aux élèves de construire plus facilement des mots, des phrases ou des paragraphes.

VI.2. Les jeux communicatifs :

Les apprenants besoin d'utiliser la structure de la langue pour communiquer. Ce type d'activité favorise les échanges entre élèves, l'aide à sortir du cercle de la timidité et à s'intégrer spontanément dans des situations de communication. Alors les enfants peuvent apprendre progressivement à s'exprimer afin d'être compris.

Weiss propose plusieurs activités qui correspondent à ce type de jeu, comme la "chasse de trésor", la consigne pour cette activité est d'expliquer aux élèves qu'il y a un trésor enfoui dans un coin de la classe, pour le trouver, ils doivent demander les questions du professeur, auxquelles la réponse est « non » ou « oui ». Et le "jeu de rôle", cette forme d'activité, aide indirectement l'élève à s'entraîner, à réagir et à répondre dans des situations variées de communication en classe.

Nombreuses sont les activités qui sont proposées par d'autres didacticiens, comme Roger Caillois, qui propose des activités qui ont des fonctions psychologiques, comme le hasard, la compétition, le vertige, etc., comme une activité « brise-glace » qui représente des actes d'identification et de présentation. Ces activités encouragent les élèves à communiquer verbalement, favorisent l'échange et l'interaction entre les membres d'un même groupe.

Malgré les jeux et les activités sont différents dans leur technique, leurs règles et leur contenu, ils n'ont vraiment qu'un seul but : être utilisés comme un outil ou un moyen d'acquérir des compétences, des connaissances et de développer des connaissances.

« 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. À noter que la plupart des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux répondre aux objectifs ou niveau de la classe »²⁶

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* »²⁷

Dans les cours de langue, les jeux ont pour but la liberté d'expression et l'enrichissement du vocabulaire des apprenants. Les experts dans le domaine de l'enseignement des langues étrangères ont confirmé que toute activité ludique proposée aux apprenants stimule leur créativité, ce qui est important pour le développement de la langue et de la fluidité orale, et

²⁶ Ibid.p.458

²⁷ Weiss.F : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue », Hachette, P : 25.

contribue à libérer l'imagination de l'apprenant et à l'intégrer dans diverses situations de communication dans lesquelles ils seront obligés de s'exprimer.

Conclusion :

L'activité ludique est essentielle dans l'apprentissage d'une langue étrangère, car elle favorise la production linguistique et la communication chez les apprenants. Les enseignants devraient privilégier ce type d'activités, car elles rendent l'apprentissage de la langue étrangère plus facile et authentique. Cette partie nous a permis d'explorer différentes définitions du jeu et de son rôle, ainsi que de mieux comprendre l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE).

Chapitre II :

L'enseignement / l'apprentissage du vocabulaire en FLE

Introduction :

L'objectif principal de l'enseignement / l'apprentissage des langues étrangères est de permettre la communication en classe et dans des situations de communication réelle. Pour atteindre cet objectif, il est nécessaire de passer par l'apprentissage du vocabulaire, car il constitue un élément indispensable pour pouvoir communiquer efficacement.

Dans ce chapitre, définir certains concepts liés au vocabulaire, tels que le mot, le lexique et le vocabulaire, ainsi que la différence entre le lexique et le vocabulaire. Ensuite, nous aborderons le processus d'apprentissage du vocabulaire

I. Le français dans le système éducatif :

Personne ne peut nier la forte présence du français en Algérie, elle occupe une place importante que ce soit dans la communication, l'information ou l'éducation.

Le système éducatif algérien est divisé en trois cycles d'enseignement normal et un cycle d'enseignement supérieur.

Il commence par l'enseignement primaire qui dure 5 ans, Il se termine par un examen à la fin du cycle primaire "cinquième" pour passer au niveau suivant. Ensuite, à l'entrée du cycle moyen, les 4 années se terminent par l'examen du Certificat d'études secondaires (BEM). Nous poursuivons ensuite avec 3 années d'enseignement secondaire sanctionnées par l'examen du Baccalauréat (BAC). Enfin, vient l'enseignement supérieur qui dure entre 3 ans, 5 ans ou plus selon les spécialités.

Lorsqu'on compte tenu de ce qui précède, l'enseignement du français en Algérie commence à partir de la troisième année de l'enseignement primaire jusqu'à l'université (dans certaines spécialités). De plus, son influence est croissante car elle est de plus en plus intégrée dans les matières enseignées dans les écoles telles que les sciences exactes, l'informatique, la médecine, la pharmacie, l'architecture, etc.

À cause de la complexité des règles de la langue française tel que : les règles de conjugaison, règles de grammaire, règles d'orthographe, le français reste une langue peu attractive et difficile pour les apprenants, ses derniers ont des difficultés avec la mémorisation des règles en général et les cas d'exceptions en particulier.

Chapitre II : L'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en FLE

« L'enseignement du français en Algérie ne satisfait plus ni les enseignants ni les parents qui constatent une baisse remarquable du niveau général et affirment que les élèves ont de plus en plus de difficultés à communiquer (à l'oral comme à l'écrit) dans cette langue. C'est dans ce contexte que la notion de stratégie d'apprentissage a suscité notre intérêt afin de mieux comprendre et de bien montrer comment exploiter ces moyens dans le but de favoriser l'apprentissage du F.L.E »²⁸

I.1. La place du vocabulaire du français dans le programme scolaire de la 4^{ème} année moyenne :

Le manuel scolaire de Français en 4^{ème} année moyenne comprend des projets qui sont répartis en séquences. Chaque séquence est composée de différentes rubriques qui permettent à l'apprenant de développer ses capacités d'argumentation. Ces rubriques comprennent :

- "J'écoute et je comprends" : Cette rubrique vise à développer les compétences d'écoute et de compréhension de l'oral à travers l'utilisation de documents audio ou vidéo.
- "Je m'exprime" : Cette rubrique encourage les élèves à prendre la parole et à s'exprimer en utilisant des supports visuels tels que des dessins, des photos, des tableaux, des cartes géographiques, etc.
- "Je lis et je comprends" : Cette rubrique met l'accent sur la lecture et la construction du sens à partir d'un énoncé lu.
- Apprentissage des règles de la langue française : Cette rubrique permet aux élèves de construire les règles qui structurent la langue française, y compris le vocabulaire, la conjugaison, la grammaire et l'orthographe.
- Atelier d'écriture : Cette rubrique guide les élèves dans l'entraînement progressif à la production écrite à travers deux étapes : "Je me prépare à l'écrit" et "J'écris".
- Préparation au brevet : À la fin de chaque projet, un sujet type brevet est proposé pour évaluer les acquis des élèves.

²⁸ Mémoire Sara, HAMZA. L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire Dans une classe de FLE « Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire » / Option : Didactique des Langues-cultures, Université Mohamed Khider – Biskra, 2014 / 2015 p04.

Chapitre II : L'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en FLE

- Réalisation du projet : À la fin de chaque séquence, les élèves sont invités à réaliser leur projet à partir des "stations projets", ce qui leur permet de mettre en pratique ce qu'ils ont appris.
- Lecture-plaisir : Une rubrique dédiée à la lecture de plaisir est également présente pour encourager les élèves à lire et à apprécier des textes littéraires.

Le vocabulaire occupe une place très importante dans le programme scolaires, car il permet aux apprenants d'acquérir un bagage linguistique et de développer leur richesse lexicale à travers ces exercices. L'enseignement du vocabulaire se fait de manière implicite, où l'enseignant combine deux processus complémentaires : l'activité de lecture et l'apprentissage du vocabulaire. Ces deux aspects se renforcent mutuellement, l'un complétant l'autre

Cependant, il est important de noter que la présence d'aspects ludiques dans le programme ne garantit pas nécessairement que ces pratiques pédagogiques sont utilisées par tous les enseignants. L'utilisation des méthodes ludiques et interactives peut varier d'un enseignant à l'autre en fonction de sa propre approche pédagogique, de ses ressources disponibles et de ses préférences personnelles.

II. Concepts et définitions :

II.1. La définition d'un mot :

Dans le processus d'enseignement et d'apprentissage le vocabulaire, il est important d'identifier le mot, ce dernier est un élément qui a un sens et une forme appartenant au système langagier.

Pour A. LEHMANN et F. MARTIN BERTHET (2002 :1) : « *Le mot est l'unité lexicale ; l'identité d'un mot est constituée de trois éléments : une forme, Un sens et une catégorie grammaticale.* »²⁹

Le dictionnaire Larousse définit le mot comme un :

²⁹ Alise. LEHMANN, FRANCOISE. MARTIN –BERTHET, introduction à la lexicologie NATHAN Université2002. P.1

- Élément de la langue composé d'un ou de plusieurs phonèmes, susceptible d'une transcription écrite individualisée et participant au fonctionnement syntactique- sémantique d'un énoncé.
- Moyen d'expression orale ou écrite.
- Petit nombre de paroles prononcées ou écrites.

D'après le dictionnaire du J Dubois, le mot est défini comme étant « *un élément linguistique significatif composé d'un ou plusieurs phonèmes [...] le mot dénote un objet (substantif), une action ou un état (verbe), une qualité (adjectif), une relation (préposition), etc.* »³⁰

II.2. La définition du lexique :

Le lexique signifie un ensemble de mots utilisé par les membres d'une communauté linguistique pour pouvoir communiquer facilement entre eux et changer les idées.

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...* »³¹

Le dictionnaire Larousse donne une définition pour 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.* »³²

D'après M- C TRAVILLE et L. 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.* »³³

A travers ces définitions on peut dire que le lexique renvoie à la langue et au discours, donc il est considéré comme un ensemble des mots qui fessaient une partie d'une langue, et qui on peut représenter à la forme écrite ou orale et de toutes les collocations existantes.

³⁰ J. DUBOIS. Dictionnaire de linguistique, 1973 Paris, Larousse. P.287

³¹ Jean-Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. CLE international, Paris, 2003, P.155

³² Le grand dictionnaire la Rousse, 2000 P.907

³³ M-C. TRIVILLE &L. DUQUETTE, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette, Paris, 1996, P.33

II.3. La définition du vocabulaire :

Le terme vocabulaire fait référence à tous les mots d'une langue, qui est un sous-ensemble du lexique de cette langue, et qui se compose de toutes les unités sémantiques, graphiquement, simples et composées, et des phrases indécomposables réalisées dans des énoncés, qui sont connus sous le nom de "vocables" ou plus communément "mots".

Un vocabulaire est une partie représentée dans un discours réalisé (matériel écrit ou parlé), appartenant à un groupe de locuteurs. Il a deux aspects, l'un formel (c'est l'aspect sonore et graphique du mot) et l'autre sémantique (c'est le sens du mot).

« 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 »³⁴

Selon Danielle Bailly :

« Le vocabulaire constitue les mots d'une langue considérés dans leur histoire, leur formation, leur sens »³⁵

Une autre définition vient s'ajouter :

« En effet, s'il est déjà important de maîtriser la langue sur le plan grammatical et syntaxique pour pouvoir communiquer, il est primordial d'avoir une bonne connaissance du vocabulaire. Ce dernier constitue le noyau dur aussi bien dans la production que dans la compréhension d'une langue. »³⁶

PICOCHÉ Jacqueline (1992 :44), qui a défini le vocabulaire comme :

« L'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données »³⁷. Autrement dit, c'est un groupe de mots qu'un individu utilise dans une situation de communication spécifique.

³⁴ Bouchard, Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères, Grenoble, LIDLEM, 1992, p. 39

³⁵ Danielle Bailly, Les mots de la didactique des langues, Paris, Ophrys, 2002, p.03

³⁶ James Coady, Second Language Vocabulary Acquisition, Cambridge University Press, 1997, p. 273

³⁷ Jacqueline Picoche, Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire, Paris, Nathan université, 1992, p.44

A travers ces définitions, nous concluons qu'un vocabulaire est une suite de mots dans une langue connue et utilisée par un individu, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un lexique actif bien maîtrisé par un locuteur. Le vocabulaire est l'élément de base de l'apprentissage d'une langue étrangère.

II.4. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif :

Pour BAZIN Jean Michel (2008 :53) le vocabulaire passif :

« Désigne l'ensemble des mots dont vous connaissez le sens, et vous êtes capable de comprendre dans un texte ou lorsque quel qu'un vous parle, mais vous n'employez pas vous-même. »³⁸

Le vocabulaire passif regroupe des mots connus mais peu utilisés dans la communication quotidienne, c'est-à-dire des termes dont le locuteur connaît la signification mais qu'il n'emploie pas fréquemment pour s'exprimer.

Le vocabulaire actif est l'ensemble de vocabulaire qu'un l'individu utilise quotidiennement dans une conversation écrite ou parlé. Il correspond à des termes parlé et utilisé par les locuteurs tous les jours et dont ils connaissent le sens de ces mots. Le vocabulaire actif n'est en aucun cas complet ou statique car il est en constante évolution, c'est-à-dire qu'il se développe dans le temps.

BAZIN ajoute que le vocabulaire actif :

« Désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral »³⁹

On peut dire que l'enseignement du vocabulaire consiste à enseigner aux élèves un vocabulaire utile lié à leur niveau, et faire des activités qui reflètent des situations réelles. Le but est de laisser les élèves travailler sur le vocabulaire actif afin qu'ils puissent utiliser le vocabulaire, pas seulement le comprendre.

II.5. La différence entre le lexique et le vocabulaire :

On peut voir que les deux termes "lexique" et "vocabulaire" sont à la fois liés et différents. Un lexique représente l'ensemble des mots à la disposition d'un locuteur, tandis qu'un

³⁸ BAZIN JEAN MICHEL, des méthodes et des exemples de bonnes copies, de BOECK, Paris, 2008, P.53

³⁹ Ibid., p.53

vocabulaire est l'ensemble des mots utilisés par une personne donnée à un moment donné et dans une situation donnée.

D'après TRIVILLE & DUQUETTE :

« Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. »⁴⁰

Selon cette définition, on peut dire qu'un vocabulaire est considéré comme un domaine restreint de mots, et le lexique s'agit d'un ensemble de mots de cette langue.

Il existe une relation inclusive entre ces deux concepts : le vocabulaire représente une partie du lexique global, et l'enseignant ne peut jamais découvrir l'intégralité du lexique de l'élève. Par exemple, le groupe de mot qu'un apprenant utilise dans une rédaction n'est que le vocabulaire utilisé dans ce contexte, et il ne représente qu'une partie de son lexique personnel.

III. L'enseignement du vocabulaire :

III.1. L'importance de vocabulaire :

Le vocabulaire est un facteur important dans la maîtrise et l'apprentissage d'une langue. Cette acquisition de vocabulaire constitue la base de la performance de l'apprenant dans d'autres compétences linguistiques. Nous entendons par la performance, le renouvellement effectif des connaissances de vocabulaire acquises par l'apprenant. Par conséquent, un bon vocabulaire est essentiel pour une communication orale et écrite claire et efficace.

La connaissance d'un large éventail de mots permet aux élèves de repérer, d'identifier le matériel linguistique et de chercher à les représenter et à les nommer dans un contexte bien défini.

III.2. Le choix et la présentation du contenu lexical à enseigner :

Le choix du contenu de vocabulaire enseigné doit inclure des mots courants et utiles pour la communication en situation réelle.

Premièrement, les mots doivent être compris dans une variété de contextes connus selon le contexte culturel et l'âge des apprenants. Les mots d'un énoncé sont toujours associés à

⁴⁰ M-C. TRIVILLE & L. DUQUETTE, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette, Paris, 1996, P.12

d'autres mots, et les nouveaux mots découverts seront associés à des mots déjà lus, entendus ou vus.

La situation réelle dans laquelle l'apprenant interagit avec son professeur et son groupe est le cours de langue en raison de la communication qui a lieu dans la classe. Il est donc nécessaire de présenter le vocabulaire de manière organisée et systématique.

III.2.1. Les besoin de l'apprenant :

Le système éducatif ou l'institution est responsable de la sélection et de la sélection du contenu lexical du programme de langue étrangère, qui détermine les buts et les objectifs du programme. L'apprentissage tient compte des besoins de l'apprenant.

Les objectifs identifiés et le niveau auquel les apprenants sont censés atteindre déterminent l'intérêt envisagé pour le contenu lexical. Le vocabulaire doit être fonctionnel et opérable, il doit être adapté à la situation de communication présentée.

III.2.2. Le travail sur les mots :

L'étude d'un mot consiste d'abord à connaître son sens et sa forme, puis les éléments qui s'y rapportent, tels que ses synonymes, antonymes, apparentés, domaines lexicaux et sémantiques, etc. L'étude des dictionnaires aide également les apprenants à acquérir des unités de vocabulaire.

Les enseignants doivent donc choisir des contextes riches, simples et adaptables selon le niveau des apprenants.

III.2.3. Les mots faciles/ les mots difficiles :

Tout au long du cursus de l'apprentissage, on rencontre des mots faciles et des mots difficiles à apprendre, c'est imputable aux nombreux facteurs tels que l'origine du mot, les rapports qu'entretient un mot de la langue maternelle avec d'autres mots de la langue étrangère, ou bien les rapports qu'entretient un mot de la langue étrangère avec d'autres mots de la même langue.

Parmi les mots qui demeurent un obstacle chez les apprenants, les mots ayant plusieurs sens (sens figuré et sens propre, polysémie), les mots composés, les homonymes, les mots

dérivés, etc. quand l'enseignant trouve qu'un mot est difficile à apprendre, il devra y consacrer un temps supplémentaire pour l'enseigner.

III.2.4. Le rôle de l'enseignant :

Le rôle de l'enseignant est d'aider les apprenants à acquérir et à organiser les connaissances, et il doit fixer le vocabulaire des apprenants dans la mémoire à long terme pour répondre à leurs besoins linguistiques.

IV. L'apprentissage du vocabulaire :

IV.1. Le processus d'apprentissage :

La compréhension joue un rôle crucial dans l'apprentissage d'une langue. Elle favorise le développement de la production linguistique, et inversement, l'activité de production influence la compréhension. Lorsque l'étape de la production est atteinte, on peut considérer qu'il y a apprentissage, c'est-à-dire acquisition de connaissances.

Selon certains cognitivistes, les connaissances peuvent être catégorisées en deux types : les connaissances déclaratives (les définitions des mots et les règles grammaticales) et les connaissances procédurales (la capacité à résoudre des tâches de compréhension et de production de la part de l'apprenant).

Selon le cognitiviste John R. Anderson (1985), l'aptitude à apprendre une langue étrangère se développe en trois étapes successives : l'apprentissage débute par la compréhension (étape cognitive), puis passe par une phase d'interlangue (étape associative) et atteint un niveau optimal avec le bilinguisme (étape d'autonomie).

V. Les activités ludiques qui on peut utiliser :

Voici quelques activités ludiques pour enseigner le vocabulaire français :

- **jeu : Air, terre, mer**

Conditions de jeu : dans la classe



Equipes : grands groupes / petits groupes

Matériel : une balle ou quelque chose d'autre faisant office de balle

Objectif : Donner une réponse pertinente à chaque fois que le ballon est reçu, sans répéter un terme déjà dit. Si la réponse est inexistante, fausse ou déjà citée, l'apprenant reçoit un gage - le cumul de gages mène à

l'élimination.⁴¹

Déroulement du jeu :

Les joueurs s'assoient en rond autour du meneur de jeu. Le meneur de jeu lance la balle à un des joueurs en disant "air", "terre" ou "mer". Le joueur qui reçoit le ballon doit le rattraper, donner un nom en rapport avec l'élément indiqué (animal, personne, métier, objet, minéral, végétal, action...) puis le relancer. Le meneur de jeu peut être un élève. Il doit veiller à envoyer la balle à tous les participants. Le contrôle des réponses est fait par le meneur du jeu ou bien par le groupe tout entier.

- Exemples :
- Pour "air" : oiseau, avion, pilote, parapente, nuage, voler, ange...
- Pour "terre" : maison, marcher, arbre, architecte, éléphant, sol...
- Pour "mer" : nager, bateau poisson, océan, capitaine, rivière, pirate...

- **jeu : L'initiale**

⁴¹ https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_12381/objava_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf .P4



Conditions de jeu : dans la classe

Equipes : classe entière / grands groupes / petits groupes

Matériel : du papier et des stylos

Objectif : Trouver des mots qui commencent par une certaine lettre, dans le vocabulaire général ou bien dans des catégories établies au début du jeu.⁴²

Déroulement du jeu :

Dans ce jeu, les élèves reçoivent un temps limité pour écrire des mots commençant par une lettre aléatoire. À la fin du temps imparti, chaque joueur lit un mot de sa liste. S'ils sont les seuls à avoir ce mot, ils gagnent un point. Le joueur avec le plus grand nombre de points est déclaré gagnant.

• **jeu : Le mot-chenille :**

Effectivement, ce jeu peut être joué régulièrement pour renforcer le vocabulaire des étudiants débutants en français. En utilisant une balle ou tout autre objet symbolique, les étudiants doivent donner un mot de vocabulaire qui commence par la même lettre que le dernier mot donné par le camarade précédent. Cela encourage les étudiants à réfléchir rapidement et à utiliser leur connaissance du vocabulaire français. C'est un moyen ludique de les aider à prendre conscience de leurs compétences linguistiques et de développer leur aisance dans l'utilisation des mots français.

Conclusion :

Enfin, Le besoin naturel d'apprendre une langue étrangère réside dans la maîtrise de son lexique pour une communication efficace avec autrui. De ce qui précède nous avons abordé les différentes définitions du vocabulaire, du lexique et des mots, nous avons parlé aussi du fle dans le système éducatif.

⁴² Ibid.p.6

Chapitre III :

L'exploitation pédagogique des activités ludiques

Introduction :

A partir des deux chapitres passés, nous avons vu l'importance qui a joué l'activité ludique et son rôle dans l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère. Dans ce chapitre nous avons vu l'application de quelque genre de l'activité pour voir son influence, autrement dit comment elle participe à changer sur l'enseignement et l'apprentissage de FLE en générale et le vocabulaire en particulier.

Nous avons fait cette expérience avec une classe de quatrièmes années moyennes pour répondre à notre problématique et de confirmer ou infirmer nos hypothèses de recherche.

I. Le pratique ludique au cycle moyen :

Le cycle moyen est une étape supplémentaire qui suit le niveau primaire et une étape préparatoire pour le lycée. Au cours de cette étape, les élèves connaissent des changements psychologiques et physiques. Étant encore des enfants, le jeu reste l'une de leurs priorités. Cela nous a poussés à saisir cette occasion et à essayer d'intégrer des jeux éducatifs dans l'enseignement du français langue étrangère.

Dans cette partie pratique, nous nous met l'accent sur l'interaction des apprenants, l'importance d'adapter des approches d'enseignement/apprentissage par rapport aux besoins des apprenants, et surtout l'utilisation d'activités ludiques.

II. Présentation de l'expérimentation :

II.1. Le lieu de l'expérimentation :

Pour effectuer notre expérimentation, nous avons choisi rapprocher à Cem AHMED ZAID à BISKRA EL ALIA, un établissement scolaire du niveau moyen bien adapté pour la réalisation de notre recherche.

Le mois de février 2023, où nous avons travaillé en 3 séances, plus les séances de planning et de la préparation.

II.1.1. Le choix de public :

Concernant le choix du public, nous avons choisi les apprenants de la 4^{ème} année moyenne sont le meilleur échantillon pour l'élaboration de notre travail, car cette catégorie n'est pas difficile à gérer parce que déjà elle a un bagage linguistique. Aussi, nous pouvons de les contrôler par contre au ceux des écoles de primaires et secondaires.

Enfin, Le choix de niveau vise à aider les étudiants de quatrième année à se libérer des cadres pédagogiques rigides lorsqu'on prépare au BEM.

II.1.2. Le groupe expérimental :

Notre groupe expérimental se compose de 40 élèves qui sont âgés entre 14 et 15 ans, ils sont de sexe différent 30 filles et 10 garçons.

- 27 élèves de 14 ans

- 10 élèves de 15 ans

- 3 élèves de 16 ans

II.2. Le corpus :

Le corpus expérimental est constitué d'un ensemble d'activité proposé aux élèves de la 4 ème année moyenne de l'école AHMED ZAID, nous avons proposé des exercices sous forme ludique, cette intégration vise l'apprentissage de FLE en générale et est plus axée sur le vocabulaire.

II.3. La nature d'expérimentation :

Afin de mener bien notre travail de recherche, et pour avoir des fiables résultats nous avons choisi une approche expérimentale pour examiner les effets des jeux sur les jeunes apprenants. Nous avons adopté de travailler avec deux méthodes : l'observation et la méthode comparative qui ont été utiles et ont facilité notre recherche

• L'observation de classe :

L'observation en classe est une technique importante pour mener un travail de recherche qui permet de recueillir des informations et des commentaires sur les façons ou les moyens d'enseigner le français langue étrangère.

Afin d'avoir une compréhension générale de la situation, il est nécessaire d'observer plusieurs angles, Ces angles sont :

Chapitre III : L'exploitation pédagogique des activités ludiques

- Le contexte
- Les apprenants
- L'enseignant
- La leçon
- Les interactions et la motivation

Dans le cas de nos travaux de recherche, les observations nous permettent d'avoir une compréhension globale du vocabulaire des apprenants, des interactions, des motivations et des enseignements auxquels ils participent. Cela nous permet également de trouver la meilleure façon d'intégrer des activités ludiques.

Nous avons essayé d'assister dans une séance de vocabulaire dans une classe de 4AM.

Tous d'abord, nous commençons à faire une observation de classe :

- La classe était propre et bien décorée.
- Elle contient un tableau blanc, quatre rangées et quatre fenêtres avec des rideaux.
- La séance était à la matinée.
- Les élèves sont plus actifs avec leur enseignant.

En ce moment nous avons analysé cette séance que nous avons assistée avec la classe de 4ème AM.

L'enseignant a fait des salutations avec ses apprenants puis à commencer d'écrire la date et les informations pédagogiques (projet/séquence/activités/support). L'enseignant demande à ses élèves d'ouvrir le manuel scolaire, il a demandé de lire silencieusement le texte puis il fait une étude de para texte. Les élèves ont participé très bien avec leur enseignant dans lequel les élèves ont une vision un peu claire sur le texte. Puis l'enseignant a fait une lecture magistrale et explique les idées principales et les mots clés et les plus difficiles du texte, après une explication claire et nette, il a demandé quelqu'un de ses élèves qui veulent lire le texte. Les apprenants prennent le rôle dans la lecture, il y a qui fait des erreurs sont corrigées à partir de l'enseignant. Puis il a écrit une phrase dans le tableau et a souligné un mot et demande se relever les mots de la même famille de ce mot. Les élèves prennent leurs temps de chercher

et répondre à leur consigne, presque toutes les réponses sont justes. A la fin, l'enseignant a écrit l'exemple et la règle dans le tableau pour que les élèves écrivent dans leurs cahiers.

• **La méthode comparative :**

Considérez la comparaison parmi les nécessaires méthodes utilisées pour montrer la différence entre un cours normal sans recours aux jeux et un cours sous forme d'un jeu.

II.4. L'objectif de l'expérimentation :

Comme nous l'avons mentionné dans les chapitres ci-dessus, l'objectif de l'enseignement des langues étrangères est de développer les compétences de communication orale et écrite, et parce que le vocabulaire fait partie intégrante de toute communication, nous essaierons donc de stimuler l'intérêt des jeunes apprenants à apprendre de nouveaux mots à travers d'offrir un climat de motivation et créativité. Pour pousser l'apprenant à utiliser ces capacités langagières dans différentes situations de communication.

Nous avons essayé d'atteindre les objectifs suivants avec cette expérience :

- Tester l'effet du jeu sur l'apprentissage du français langue étrangère, en particulier le vocabulaire.
- Améliorer la compétence communicative des apprenants.
- Facilite le processus d'apprendre les nouveaux mots et leur sens.
- Employer la motivation pour influencer sur l'apprentissage des jeunes apprenants et leur rendre actifs.

II.5. Les étapes de l'expérimentation :

II.5.1. La présentation du ludique :

Dans la première étape, il doit discuter avec les élèves de la situation générale du cours, de la manière d'enseigner/apprendre, ainsi que des difficultés rencontrées durant la séance, alors nous avons proposé de faire un petit changement dans la façon de présenter le cours à travers l'intégration des jeux ludiques. Après nous avons expliqué comment on va exercer les deux activités proposées, suivant les modalités et les objectifs de ces activités.

II.5.2. La réalisation :

C'est la phase d'application, en essayant de réfléchir à des jeux, de résoudre des problèmes et de trouver des solutions et des réponses correctes.

Dans un premier pas, nous avons proposé un cours normal composé de deux activités liées au vocabulaire appris. Lors de choix de ces deux activités, nous avons considéré deux critères importants :

- Nos objectifs de recherche.
- le programme officiel de la 4^{ème} AM.

Ensuite, nous avons préparé une activité ludique qui est le vrai test, ce dernier qui a une relation avec ce qui a été donné dans le cours normal.

II.5.2.1. La présentation des activités proposées :

II.5.2.1. La cours sans recours aux activités ludique : (test normal)

- La description :

Nous avons divisé la classe en deux groupes pour appliquer l'expérimentation dans la même moment et situation, le group (A) c'est qui fait répondre au test normal sans le ludique, ce dernier est constitué de deux activités de vocabulaire. La première activité est sous forme d'un exercice de champ lexical et le deuxième est les mots de la même famille.

- Activité 1 : (avec le groupe A)

Dans la première activité, nous avons donné aux élèves un support écrit (texte écrit) et deux questions, nous leurs avons demandé à trouver dans le texte 10 mots appartenant au champ lexical de (**la nature**) et 10 mots de (**la pollution**)

Activité N° 1 :

Texte :

Chapitre III : L'exploitation pédagogique des activités ludiques

Les insecticides, pesticides, engrais, usines et gaz d'échappement sont les principales causes de pollution. On s'aperçoit que ces rejets ont de grandes conséquences sur l'environnement.

A cause des rejets de gaz des usines, les nuages se chargent de ces émanations et se déversent plus loin sous forme de pluies acides qui brûlent la végétation. Les engrais qui se déversent dans les lacs et les rivières par ruissellement d'eau font grandir les plantes aquatiques qui envahissent les lacs. Ou bien, les marées noires provoquées par les naufrages de cargos ont une conséquence très forte sur l'environnement (les oiseaux qui meurent, la dégradation des littoraux etc. ...)

L'eau polluée a aussi des conséquences sur la santé. Les engrais, ou plus exactement les nitrates qui ruissellent dans les nappes phréatiques, sont nocifs pour la santé. Les nitrates empêchent l'oxygène de se fixer au sang et peuvent faire mourir d'asphyxie. Voici les maladies causées par la pollution des eaux : colibacillose, choléra, diarrhées qui peuvent conduire à une déshydratation importante de l'organisme et entraînent la mort. La fièvre typhoïde est due elle aussi à une bactérie qui, outre des troubles digestifs, provoque une forte fièvre.

L'eau est une des choses les plus importantes sur la planète, elle sert presque à tout et surtout à tout le monde, il faut donc la respecter et ne pas la polluer car les conséquences pourraient être terribles, tout l'écosystème est dépendant de l'eau, si l'eau est polluée, l'écosystème sera menacé.

Journée mondiale de la préservation

de l'eau, 2008

Lis le texte puis cherche :

1) Dix (10) mots et expressions appartenant au champ lexical de (**la nature**) :

.....
.....

2) Dix (10) mots et expressions appartenant au champ lexical de (**la pollution**) :

.....
.....

- Activité 2 : (avec le même group)

Dans la deuxième activité, nous leur avons demandé de barrer le mot qui n'est pas de la même famille de chaque liste.

Activité N° 2

Chacune des listes ci-dessous contient des mots de la même famille.

- Barre l'intrus dans chaque liste :

Liste1 : dent – dentiste – dentier – dedans

Liste2 : servir – servante – serpent – serviteur

Liste3 : sale – saleté – salé – salir

Liste4 : souriant – sourire- source – rire

Liste5 : sortie – sorcière – sorcellerie – ensorceler

Liste6 : feuillage – feu – feuilleter –feuille

II.5.2.2. L'application des activités ludiques :

1- Le test avec le ludique :

Dans cette phase on a adopté le ludique comme un support didactique parce que les jeunes apprenants considèrent le jeu comme un moyen de motivation et de plaisir, pour cette raison nous avons choisi de proposer aux élèves de group (B) les activités par une méthode ludique.

2- La première activité :

La description :

On a employé les jeux selon la compétence des apprenants, leur besoin et niveau. Dans cette activité, nous avons divisé le group (B) à des groupes hétérogènes avec l'aide d'enseignant, nous n'avons pas demandé aux élèves de former des équipes, car nous devons

Chapitre III : L'exploitation pédagogique des activités ludiques

former un groupe équilibré au niveau des connaissances et des capacités, aussi au niveau de nombre d'élèves dans chaque groupe. Pour cela, nous avons demandé à l'enseignant de regrouper les élèves selon leur niveau de connaissance, il a donc divisé la classe en 5 groupes, soit 4 élèves dans chaque groupe.

Le but de nos expérimentations était d'engager tous les élèves qui ont difficulté scolaire en FLE, dans le but d'enrichir et d'améliorer la communication entre eux, les incitant à s'exprimer et à échanger.

Donc on a proposé deux types d'exercices qui nous avons le voir au test normal, et on a utilisé la même activité ludique pour les deux. (Le jeu de l'intrus)

Nom de l'activité : champ lexical

Nom de l'activité ludique utilisée : le jeu de l'intrus

Durée : 45 minutes

Objectif de l'activité :

- Pousse les membres de group à discuter entre eux sans timide.
- Facilite l'échange d'idées et d'informations grâce à la diversité de l'esprit dans un group.
- Faire enrichir le vocabulaire et la mémorisation les nouveaux mots
- Adoption de la langue étrangère naturellement.

- **Déroulement de l'activité :**

Nous avons créé des petits morceaux de papier, ils ont contenu des mots qui en relation avec le vocabulaire étudié en classe, les mots sont de 2 thèmes différents et chaque thème contient 10 mots, aussi nous avons met 10 mots intrus. Les élèves avaient comme consigne de former des listes à partir de séparer les mots qui ont relation à chaque thème et de trouver les mots intrus. Alors en leur laissant le temps pour lire les mots, les élèves doivent détecter les listes des mots. (Annexe 1)

Rétroaction :

Les élèves sont menés de trouver à quelle champ lexical renvoi chaque liste des mots. Le groupe qui classe correctement les mots avec leur champ lexical gagne.

Matériel :

Feuille et crayon pour cocher et écrire.

- **La deuxième activité :**

Nom de l'activité : les mots de la même famille

Nom de l'activité ludique utilisée : jeu de l'intrus

Durée : 45 minutes

Objectif de l'activité :

- Pousse les membres de group à discuter entre eux sans timide.
- Facilite l'échange d'idées et d'informations grâce à la diversité de l'esprit dans un group.
- Faire enrichir le vocabulaire et la mémorisation les nouveaux mots
- Adoption de la langue étrangère naturellement.

- **Déroulement de l'activité :**

Dans cette activité nous avons donné à chaque groupe une feuille, elle contienne 6 listes des mots (mots de la même famille). Les élèves avaient comme consigne de détecter l'intrus dans chaque liste et le barre, le groupe qui trouve le plus nombre d'intrus gagne.

Matériel :

Feuille et crayon pour cocher et écrire.

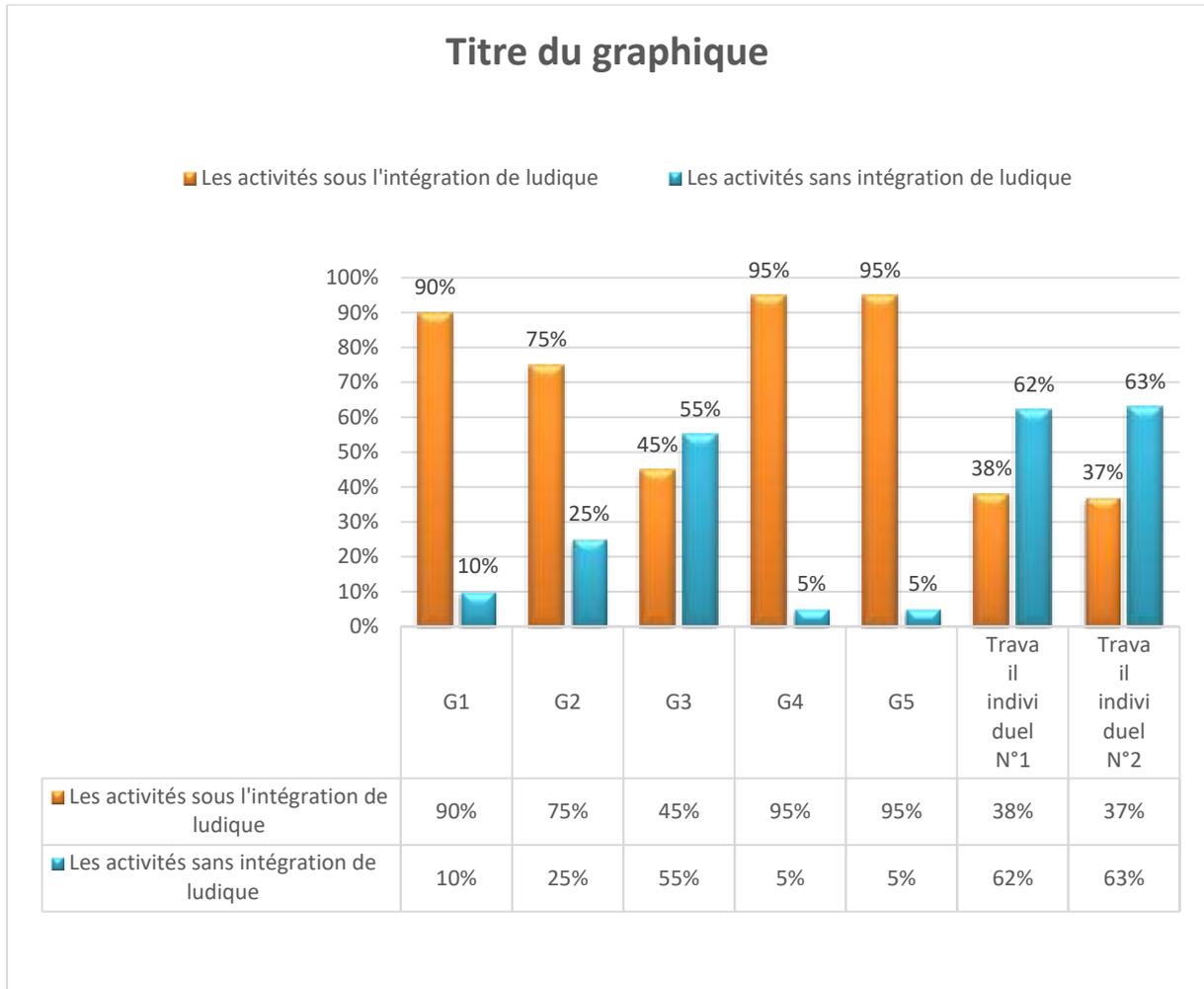
II.5.2.3. Les résultats obtenus :

La première activité :

Nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats du test normal et test avec le recours aux activités ludique

Les activités	Les réponses justes			Les fausses réponses		
Le test sous l'intégration de ludique	G1	18	90%	G1	2	10%
	G2	15	75%	G2	5	25%
	G3	09	45%	G3	11	55%
	G4	19	95%	G4	1	5%
	G5	19	95%	G5	1	5%
Le test sans l'intégration de ludique	10 FEUILLES	76	38%	10 FEUILLES	124	62%
	10 FEUILLES	74	37%	10 FEUILLES	126	63%

Tableau représentant les réponses des apprenants dans les deux types de test



Histogramme représentant les réponses des apprenants dans les deux types de test

Commentaire :

D'après les résultats présentés dans le tableau et l'histogramme, il est clair que le taux de bonnes réponses lors du test sous l'intégration de ludique a considérablement augmenté par rapport aux réponses obtenues lors du test sans recours au ludique.

A travers l'interprétation des données présentées nous pouvons dire que la motivation des élèves, leur niveau de concentration et leur engagement pendant l'activité, peuvent également influencer les résultats, aussi cette observation suggère que les élèves ont en mesure de mémoriser les mots utilisés dans l'activité ludique

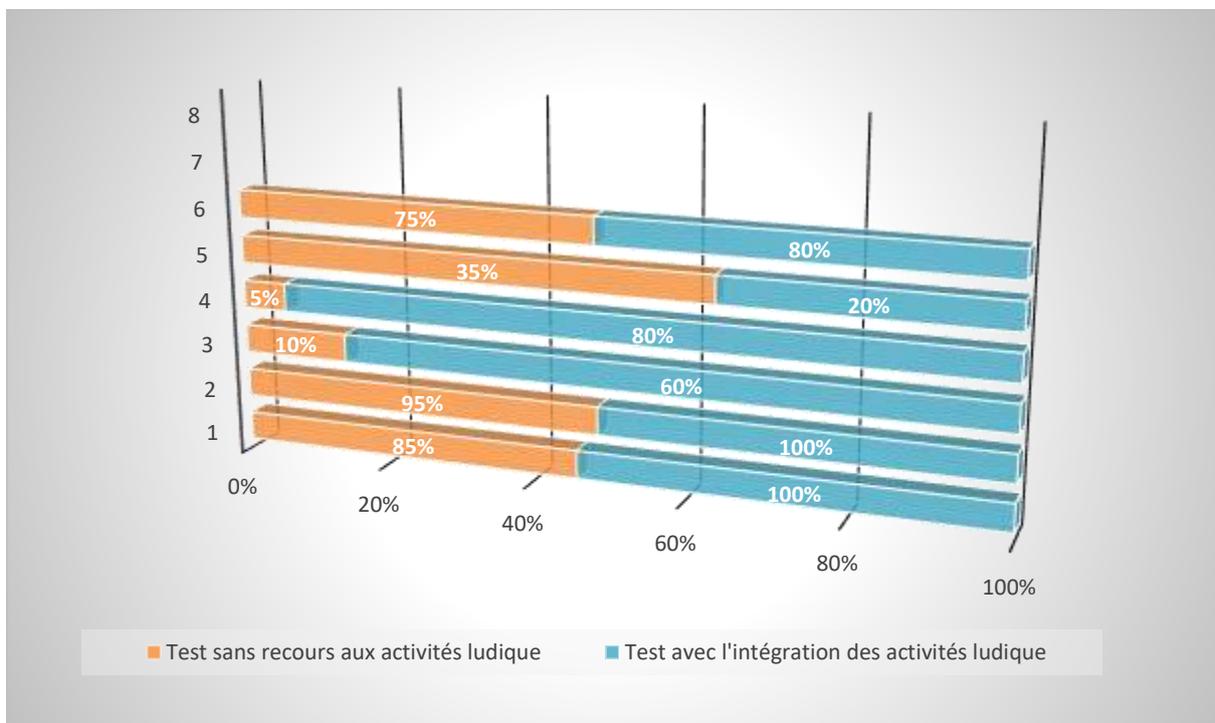
Chapitre III : L'exploitation pédagogique des activités ludiques

Les résultats obtenus indiquent donc que l'activité ludique a un effet positif sur la compréhension et l'apprentissage des mots, car les élèves ont démontré une amélioration significative de leur taux de bonnes réponses par rapport aux réponses des élèves du test normal.

La deuxième activité :

Les activités	Test sans recours aux activités ludiques		Test avec le recours aux activités ludiques	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Liste 1	17	85%	6	100%
Liste 2	19	95%	6	100%
Liste 3	2	10%	3	60%
Liste 4	1	05%	4	80%
Liste 5	7	35%	1	20%
Liste 6	15	75%	4	80%

Tableau représentant les réponses des apprenants dans les deux types de test



Barre em représentant les réponses des apprenants dans les deux types de test

Commentaire :

La même remarque des résultats obtenus dans la première activité, où l'intégration des activités ludiques a conduit à un taux élevé de bonnes réponses dans le test sous l'intégration de ludique, confirment une fois de plus le rôle important de l'activité ludique dans la compréhension, mémorisation et l'apprentissage des mots. Lorsque les élèves sont engagés dans des activités ludiques, ils sont motivés et accomplissent les tâches et les devoirs de manière inconsciente, sans avoir l'impression de "travailler".

Les résultats élevés dans ce cas peuvent aussi être attribués au travail collectif des élèves et à l'atmosphère collaborative créée grâce à ce type d'activités. Les élèves peuvent échanger des connaissances et des idées, renforçant ainsi leur compréhension commune, ce qui contribue à renforcer l'apprentissage et à améliorer les résultats. Ainsi, on peut dire que le travail collaboratif et l'environnement coopératif des activités ludique participent à réaliser des résultats positifs.

II.5.2.4. Synthèse des résultats :

L'observation de classe et les résultats de notre expérimentation nous ont conduit à relever les points suivants :

- *L'exploitation des activités ludiques en classe de FLE a un impact positif sur la motivation des élèves. Ces activités suscitent leur intérêt, captent leur attention et les incitent à se concentrer de plus en plus sur leurs activités. En conséquence, ils sont davantage engagés dans les tâches qui leur sont assignées. Les jeux créent un environnement stimulant et plaisant, ce qui favorise la participation active des apprenants.*
- *L'utilisation d'activités ludiques en classe encourage les élèves à communiquer entre eux. Ces activités favorisent la collaboration et créent des occasions d'échanges avec leurs pairs dans le but de réussir. Les jeux ou les activités de groupe permettent aux apprenants de s'exprimer et d'interagir en français, renforçant ainsi leurs compétences en communication.*

Chapitre III : L'exploitation pédagogique des activités ludiques

- *Les jeux offrent une approche différente de l'apprentissage et contribuent à le rendre plus agréable et efficace. Les activités ludiques permettent de rendre l'apprentissage du vocabulaire plus attrayant pour les élèves, ce qui les motive à participer activement à l'amélioration continue de leurs connaissances. En associant le plaisir au processus d'apprentissage, les jeux facilitent l'acquisition et la rétention des nouveaux mots et expressions.*
- *L'utilisation des activités ludiques favorise la compétition saine entre les élèves, les incitant à se surpasser et à atteindre le succès. Cette compétition amicale stimule leur motivation à travailler dur et à obtenir de meilleurs résultats que leurs camarades, Cela renforce leur désir d'apprendre, de se dépasser et de se développer personnellement*

Les résultats auxquels nous sommes arrivés confirment nos hypothèses de recherche sur l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

Ces conclusions soulignent l'importance de l'utilisation des jeux dans la classe de FLE pour motiver les élèves, favoriser la communication et rendre l'apprentissage du vocabulaire plus efficace et active.

Conclusion :

Après avoir travaillé avec des apprenants de 4ème année subdivisés en deux groupes distincts, avec vingt élèves dont l'apprentissage du vocabulaire s'est déroulé d'une manière ludique et une vingtaine d'autres élèves à qui le travail sur le vocabulaire s'est fait d'une façon « traditionnelle » sans recours à des jeux ; après analyse, les résultats étaient les suivants :

- a) Les apprenants ayant bénéficié de séance où le ludique était une dimension d'apprentissage, ceux-là étaient plus motivés, plus impliqués, leurs et leurs comportements durant ces activités ont été positifs. Cela confirme notre hypothèse de l'importance significative des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère (FLE).*

Chapitre III : L'exploitation pédagogique des activités ludiques

b) En revanche, avec les élèves soumis à un apprentissage « ordinaire », n'ayant pas profité d'une « ludopédagogie » ceux-là, n'ont manifesté aucun intérêt, ni enthousiasme dans leurs apprentissages et leurs résultats étaient globalement médiocres.

CONCLUSION

GENERALE

Notre recherche visait à évaluer l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE), en se concentrant sur l'amélioration du vocabulaire et en démontrant leur pertinence en classe. Nous avons constaté que l'enseignement et l'apprentissage du FLE en Algérie rencontrent des difficultés pour permettre aux apprenants d'utiliser activement la langue française dans leurs échanges « éventuels » dans la vie quotidienne.

Jouer avec un élève, à travers des moments de plaisir partagé, permet de renforcer les liens, de construire sa confiance en lui et de l'aider à surmonter les difficultés. Le jeu permet à l'enfant d'investir toute son énergie, et notre étude visait à proposer un support "ludique" capable de recréer en classe le même état d'esprit que celui que l'apprenant vivant en dehors de l'école.

L'utilisation d'activités ludiques en classe de FLE peut développer des compétences et motiver les apprenants dans leur apprentissage. En tant que futurs enseignants, il est de notre devoir d'encourager et de soutenir les jeunes apprenants tout au long de leur parcours scolaire, en leur permettant de découvrir par eux-mêmes des savoirs, des savoir-faire et des savoirs-être.

Ce travail se concentre sur l'étude du vocabulaire et l'utilisation des activités ludiques. Tout d'abord, nous avons présenté une approche théorique de l'activité ludique, en expliquant son utilisation et en décrivant différents types d'activités. Ensuite, nous avons abordé les difficultés rencontrées lors de l'apprentissage et montré comment les activités ludiques peuvent contribuer à les résoudre.

Dans un second temps, nous avons parlé du français dans le système éducatif et la place du vocabulaire dans le programme scolaire, ensuite nous avons défini le mot, le lexique et le vocabulaire : son enseignement / apprentissage, ses deux types et la déférence entre le lexique et le vocabulaire. Puis nous avons conclu le chapitre avec les activités qui on peut utiliser dans l'enseignement.

Dans la partie pratique de notre étude, nous avons choisi des activités centrées sur l'enrichissement et l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de la 4ème année moyenne. Le choix de ces activités a été soigneusement effectué en tenant compte de notre objectif de recherche.

Dans notre démarche expérimentale, nous avons cherché à démontrer l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire. Les résultats de notre

étude ont confirmé notre hypothèse de recherche selon laquelle l'utilisation d'activités ludiques en classe de FLE peut motiver les apprenants à apprendre le vocabulaire et faciliter la compréhension et la mémorisation des nouveaux mots et de leurs sens.

En réponse à notre problématique initiale concernant l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire par le biais des activités ludiques, nous avons constaté que ces activités représentent un facteur essentiel de motivation et qu'elles sont d'une grande valeur dans l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE, notamment dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.

Pour réussir au mieux l'utilisation des activités ludiques en classe, il est crucial que l'enseignant choisisse soigneusement les activités. Il doit être capable de guider les apprenants, de les orienter et surtout de créer un environnement où ils se sentent à l'aise. Le rôle de l'enseignant lors de la mise en œuvre des activités est indispensable.

En conclusion, nous espérons que ce travail a pu mettre en évidence l'importance et l'utilité de l'intégration de nouvelles méthodes et de supports pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères en Algérie. Dans ce contexte, nous souhaitons que cette modeste contribution ouvre la voie à d'autres recherches approfondies visant à améliorer en permanence l'enseignement et l'apprentissage du FLE en Algérie.

REFERENCES

BIBLIOGRAPHIQUES

Références bibliographiques :

Ouvrage théorique :

- 1- Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997
- 2- F. DEBYSER. Jeux, langage et créativité. Paris : hachette, 1978.
- 3- Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu, Montréal, Québec, Logiques, 1995
- 4- De GRANDMONT N, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck, Edition Bruxelles, 1997
- 5- CAILLOIS R, les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958
- 6- Pablo Neruba, « j'avoue que j'ai vécu »
- 7- Jean Pierre Cuq, et I. Gruca, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, PUG, 2008
- 8- VIENNEAU, R., l'enseignement/apprentissage des langues, paris, 1999
- 9- Sorez, H., Prendre la parole, Paris : Hatier, 1995
- 10- Weiss.F : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue », Hachette
- 11- TREVILLE, Marie-Claude et DUQUETTE, Lise, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Paris, Hachette
- 12- Bouchard, Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères, Grenoble, LIDLEM, 1992
- 13- Danielle Bailly, Les mots de la didactique des langues, Paris, Ophrys, 2002
- 14- Alise. LEHMANN, FRANCOISE. MARTIN –BERTHET, introduction à la lexicologie NATHAN Université2002
- 15- Jacqueline Picoche, Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire, Paris, Nathan université, 1992
- 16- BAZIN JEAN MICHEL, des méthodes et des exemples de bonnes copies, de BOECK, Paris, 2008
- 17- James Coady, Second Language Vocabulary Acquisition, Cambridge University Press, 1997

Articles, revus et 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-joue> [en ligne] page consultée le 27/04/2019
- 2- R. VIAU, la motivation en contexte scolaire, édition Didier 1994

- 3- BESSE, Henri. (5 avril, 2016). Comenius et sa « méthode d'enseignement graduée » Persée. Récupéré 18 janvier, 2019, de https://www.persee.fr/doc/lfr_0023_8368_2001_num_131_1_1033
- 4- http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/afef1.htm. Consulté le 05/04/2022 à 11h00
- 5- https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_12381/objava_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf

Dictionnaires et encyclopédies :

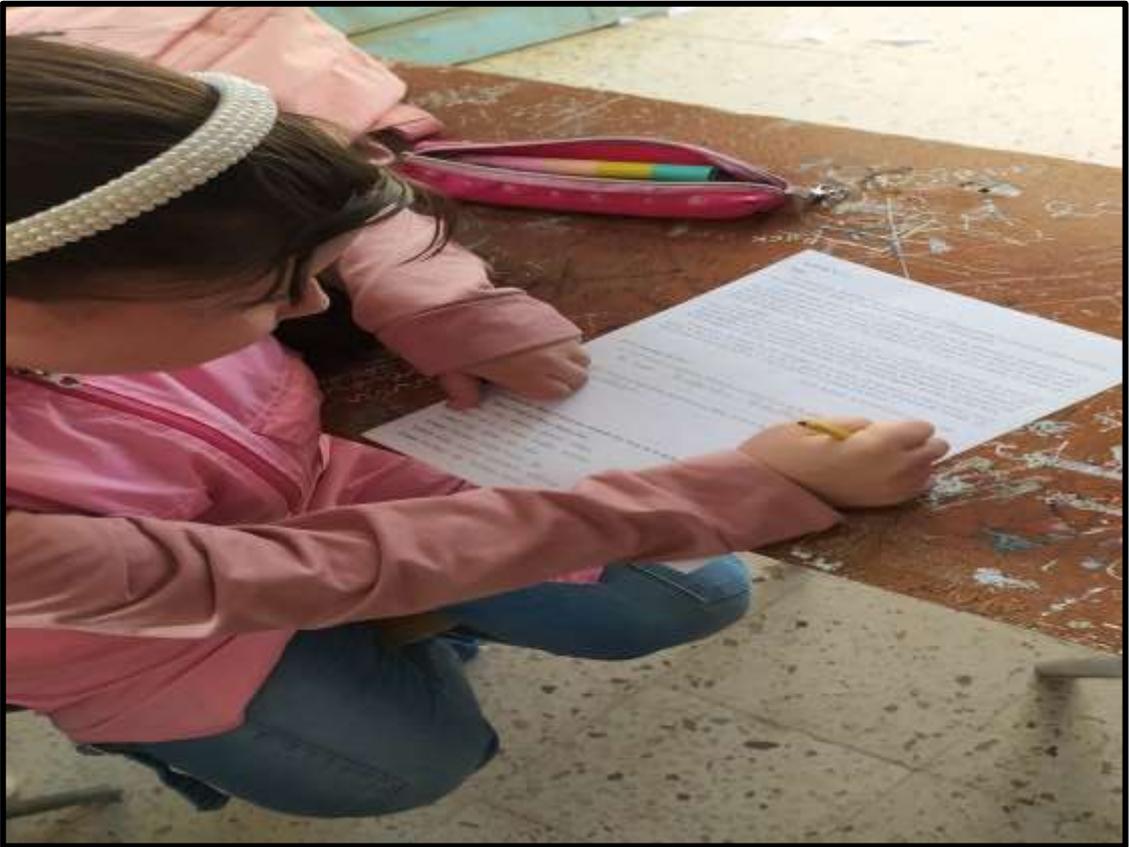
- 1- J-P Cuq, Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003
- 2- Sillamy, N., Dictionnaire de la psychologie, Paris : Larousse, 2003
- 3- B. SEMANDISSE & C. BUONOMO, 1988, p09. Cité dans le mémoire de magister : Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE. Présenté par Achouri Souad
- 4- J. DUBOIS. Dictionnaire de linguistique, 1973 Paris, Larousse
- 5- Le grand dictionnaire la Rousse, 2000
- 6- F. RAYNAL. Et A. RIEUNIER. (2009). Pédagogie : dictionnaire des concepts clés- Apprentissage, formation, Psychologie cognitive, 7e édition, Paris, ESF éditeur, p177

Thèses et mémoires :

- 1- Haydée Silva Ochoa, Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle. Thèse de doctorat sous la direction de M. Philippe Hamon, UNIVERSITE DE PARIS III - SORBONNE NOUVELLE
- 2- Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, September 200
- 3- Mémoire Sara, HAMZA. L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire Dans une classe de FLE « Cas des apprenants de 5ème année primaire » / Option : Didactique des Langues-cultures, Université Mohamed Khider – Biskra, 2014 / 2015

Annexes





Chacune des listes ci-dessous contient des mots de la même famille.

- Barre l'intrus dans chaque liste :

4

$\frac{4}{6}$

Liste1 : dent – dentiste – dentier – dedans ✓

Liste2 : servir – servante – serpent – serviteur ✓

Liste3 : sale – saleté – salé – salir ✗

Liste4 : souriant – sourire – source – rire ✗

Liste5 : sortie – sorcière – sorcellerie – ensorceler ✓

Liste6 : feuillage – feu – feuilleter – feuille ✓

Chacune des listes ci-dessous contient des mots de la même famille.

- Barre l'intrus dans chaque liste :

5

$\frac{5}{6}$

Liste1 : dent – dentiste – dentier – dedans ✓

Liste2 : servir – servante – serpent – serviteur ✓

Liste3 : sale – saleté – salé – salir ✓

Liste4 : souriant – sourire – source – rire ✓

Liste5 : sortie – sorcière – sorcellerie – ensorceler ✗

Liste6 : feuillage – feu – feuilleter – feuille ✓

Activité N° 1 :

Texte :

Les insecticides, pesticides, engrais, usines et gaz d'échappement sont les principales causes de pollution. On s'aperçoit que ces rejets ont de grandes conséquences sur l'environnement.

A cause des rejets de gaz des usines, les nuages se chargent de ces émanations et se déversent plus loin sous forme de pluies acides qui brûlent la végétation. Les engrais qui se déversent dans les lacs et les rivières par ruissellement d'eau font grandir les plantes aquatiques qui envahissent les lacs. Ou bien, les marées noires provoquées par les naufrages de cargos ont une conséquence très forte sur l'environnement (les oiseaux qui meurent, la dégradation des littoraux etc ...)

L'eau polluée a aussi des conséquences sur la santé. Les engrais, ou plus exactement les nitrates qui ruissellent dans les nappes phréatiques, sont nocifs pour la santé. Les nitrates empêchent l'oxygène de se fixer au sang et peuvent faire mourir d'asphyxie. Voici les maladies causées par la pollution des eaux : colibacillose, choléra, diarrhées qui peuvent conduire à une déshydratation importante de l'organisme et entraînent la mort. La fièvre typhoïde est due elle aussi à une bactérie qui, outre des troubles digestifs, provoque une forte fièvre.

L'eau est une des choses les plus importantes sur la planète, elle sert presque à tout et surtout à tout le monde, il faut donc la respecter et ne pas la polluer car les conséquences pourraient être terribles, tout l'écosystème est dépendant de l'eau, si l'eau est polluée, l'écosystème sera menacé.

Journée mondiale de la préservation de l'eau, 2008.

Lis le texte puis cherche :

- 1) Dix (10) mots et expressions appartenant au champ lexical de (la nature) :

l'eau - l'oxygène - soleil - les animaux ... $\frac{3}{6}$

- 2) Dix (10) mots et expressions appartenant au champ lexical de (la pollution) :

gaz - usines - pollution ... $\frac{2}{6}$

Activité N° 2

Chacune des listes ci-dessous contient des mots de la même famille.

- Barre l'intrus dans chaque liste :

Liste 1 : dent - dentiste - dentier - dedans $\frac{1}{6}$

Liste 2 : servir - servante - seppent - serviteur

Liste 3 : sale - saleté - salé - salir ✓

Liste 4 : souriant - sourire - source - rire

Liste 5 : sofitie - sorcière - sorcellerie - enaarceler

Liste 6 : feuillage - feu - feuilleter - feuille

Activité N° 1 :

Texte

Les insecticides, pesticides, engrais, mines et gaz d'échappement sont les principales causes de pollution. On s'aperçoit que ces rejets ont de grandes conséquences sur l'environnement.

A cause des rejets de gaz des usines, les nuages se chargent de ces émanations et se déversent plus loin sous forme de pluies acides qui brûlent la végétation. Les engrais qui se déversent dans les lacs et les rivières par ruissellement d'eau font grandir les plantes aquatiques qui envahissent les lacs. Ou bien, les marées noires provoquées par les naufrages de cargos ont une conséquence très forte sur l'environnement (les oiseaux qui meurent, la dégradation des littoraux etc...)

L'eau polluée a aussi des conséquences sur la santé. Les engrais, ou plus exactement les nitrates qui ruissellent dans les nappes phréatiques, sont nocifs pour la santé. Les nitrates empêchent l'oxygène de se fixer au sang et peuvent faire mourir d'asphyxie. Voici les maladies causées par la pollution des eaux : colibacillose, choléra, diarrhées qui peuvent conduire à une déshydratation importante de l'organisme et entraînent la mort. La fièvre typhoïde est due elle aussi à une bactérie qui, outre des troubles digestifs, provoque une forte fièvre.

L'eau est une des choses les plus importantes sur la planète, elle sert presque à tout et surtout à tout le monde, il faut donc la respecter et ne pas la polluer car les conséquences pourraient être terribles, tout l'écosystème est dépendant de l'eau, si l'eau est polluée, l'écosystème sera menacé.

Journée mondiale de la préservation de l'eau. 2008

Lis le texte puis cherche

1) Dix (10) mots et expressions appartenant au champ lexical de **(la nature)** :

~~nuages~~ ... ~~maladies~~ ... ~~émanation~~ ... ~~la déshydratation~~ ...
~~les oiseaux~~ ... ~~l'eau~~ ... ~~l'oxygène~~ ...

2) Dix (10) mots et expressions appartenant au champ lexical de **(la pollution)** :

~~polluée~~ ... ~~polluer~~ ... ~~gaz~~ ... ~~gaz~~ ...

Activité N° 2

Chacune des listes ci-dessous contient des mots de la même famille.

- Barre l'intrus dans chaque liste :

Liste 1 : dent - dentiste - dentier - ~~dentés~~

Liste 2 : servir - servante - sergent - serviteur

Liste 3 : sale - saleté - salé - ~~saleté~~ X

Liste 4 : souriant - sourire - source - ~~rire~~ X

Liste 5 : sortie - sorcière - sorcellerie - ~~embrocquer~~ X

Liste 6 : feuillage - ~~feu~~ - feuilleter - feuille X

Résumé :

Notre recherche porte sur les activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire de FLE, chez les élèves de la 4ème A.M. Suite au constat du désintérêt des élèves envers l'apprentissage du FLE, les responsables du système éducatif algérien s'efforcent de faire améliorer l'enseignement/apprentissage de cette langue, afin de trouver des moyens et des outils motivant. Dans ce contexte, l'activité ludique est considérée comme un outil pédagogique peut perfectionner l'apprentissage de la langue française, et particulièrement le vocabulaire. Ce dernier est un élément très important dans la communication avec les autres, parce que sans les mots on ne peut pas exprimer nos idées et nos pensées.

Le jeu pour l'enfant est un besoin biologique. Toutefois, les résultats obtenus et la réalisation des pratiques ludiques nous montrent l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en général et le vocabulaire en particulier.

ملخص:

يرتكز بحثنا على الإبداع وأنشطة الترفيهية في تعلم اللغة الفرنسية لتلاميذ السنة الرابعة متوسط. بعد ملاحظة عدم اهتمام الطلاب بتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، يسعى المسؤولون في المنظومة التربوية على تحسين وضعية تعليمها وتعلمها، وذلك من خلال ايجاد وسائل وطرق محفزة. بهذا الصدد، تعتبر الأنشطة الترفيهية وسيلة بيداغوجية مساعدة ومحفزة في تعلم اللغة الفرنسية وخاصة المفردات، لأنها عنصر مهم جدا في التواصل مع الآخرين وبدونها لا نستطيع التعبير عن أفكارنا.

اللعب من أجل الطفل هو حاجة بيولوجية، ومع ذلك، فإن النتائج التي تم الحصول عليها والنشاطات الترفيهية المحققة تبين لنا أهمية وفاعلية النشاط الترفيهي في تحسين تعليم وتعلم اللغة الفرنسية وخاصة في تعلم المفردات.