

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DE LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANCAIS



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master
académique

Option : Didactique

L'APPORT DES ACTIVITES LUDIQUES DANS
L'APPRENTISSAGE DE L'ORTHOGRAPHE EN FLE

Cas des apprenants de 5^{ème} A P de l'école Chakhchoukh Abderrahmane
d'Ouled Djellal.

Dirigé par :

Mme Naimi Amel

Présenté et soutenu par :

Achour Fatima Zohra

Année universitaire
2016 / 2017

Remerciements

J'adresse mes remerciements aux personnes qui m'ont aidé dans la réalisation de ce mémoire.

En premier lieu, je remercie Mme Naimi Amel. En tant que directrice de mémoire, elle m'a guidé dans mon travail et m'a aidé de trouver des solutions pour avancer.

Je remercie aussi Mr, le directeur de l'école Salmi Rabah, pour sa collaboration.

Je souhaite particulièrement remercier Mr Safsaf pour sa précieuse aide en classe.

Dédicace

*Je dédie ce modeste travail à mes Chère parents ,mon frère,
ma tante maternelle et tout mes amis.*

En particulier ma copine : Guettaré Nabila

Table des matières

TABLE DES MATIERES

Remerciements

Dédicace

Table des matières

INTRODUCTION GENERALE.....9

CHAPITRE 1 : L'APPRENTISSAGE DE L'ORTHOGRAPHE VIA LE JEU

1. L'APPRENTISSAGE DE L'ORTHOGRAPHE

Introduction

1.1 La définition de l'orthographe	14
1.2. L'histoire de l'orthographe	15
1.3. Le système orthographique selon Nina Catach	16
1.3.1. Des notions fondamentales	16
1.3.1.1 .Phonème.....	16
1.3.1.2. Monème ou morphème.....	16
1.3.1.3. Graphème	16
1.3.1.3.1. Les phonogrammes	16
1.3.1.3.2. Les morphogrammes	17
1.3.1.3.3. Les logogrammes	17
1.3.1.4. Archigraphème	17
1.4. La différence entre l'orthographe lexicale et l'orthographe grammaticale	
1.4.1. L'orthographe lexicale	17
1.4.2. L'orthographe grammaticale	18
1.5. L'apprentissage de l'orthographe	19
1.6. Une typologie des erreurs de Catach Nina	20
1.6. 1. Les erreurs à dominante phonétique	20
1.6.2. Les erreurs à dominante phonogrammique	20
1.6.3. Les erreurs à dominante morphogrammique	20
1.6.4. Les erreurs concernant les homophones (ou encore logogrammes).....	21
1.6.5. Les erreurs concernant les idéogrammes	21
1.6.6. Les erreurs concernant les lettres non justifiables d'un enseignement	21

Conclusion

2. LA PRATIQUE DES JEUX EN CLASSE

Introduction

2.1. Des définitions : jeu, ludique et activité ludique	23
2.1.1. Jeu	23
2.1.2. Ludique	24
2.1.3. Activités ludiques	24
2.2. Les types des jeux	24
2.2.1. Les jeux linguistiques	24
2.2.2. Les jeux de créativité	25
2.2.3. Les jeux culturels	25
2.2. 4. Les jeux dérivés du théâtre	25
2.3. Le jeu et l'apprentissage	26
2.3.1. Les conditions internes	26
2.3.2. Les condition externe.....	27
2.4. Les jeux en classe des langues et ses intérêts	27
2.4.1. Le jeu fournit des repères culturels	28
2.4.3. Le jeu favorise les apprentissages	29
2.4.2. Le jeu favorise l'investissement et la motivation	31

Conclusion

CHAPITRE 2 : LA PRESENTATION DE L'EXPERIENCE ET L'ANALYSE DES RESULTATS

Introduction

1. Présentations des dispositifs expérimentaux	35
1.2. Les destinataires des expérimentations	35
1.3. Présentation de la première expérimentation :	
Le pluriel des noms	35
1.3.1 La nature de l'expérimentation.....	35
1.3.2. L'objectif de l'expérimentation	36
1.3.3. Les activités de l'expérimentation	36
1.3.3.1. L'évaluation du groupe témoin.....	36

1.3.3.2. L'activité du jeu	36
1.3.3.3. L'évaluation du groupe expérimental	38
1.4. Présentation de la deuxième expérimentation :	
L'accord sujet/verbe	39
1.4.1 La nature de l'expérimentation	39
1.4.2. L'objectif de l'expérimentation	39
1.4.3. Les activités de l'expérimentation	39
1.4.3.1. L'évaluation du groupe témoin.....	39
1.4.3.2. L'activité du jeu	40
1.4.3.3. L'évaluation du groupe expérimental	41
1.5. Présentation de la troisième expérimentation:	
L'accord du participe passé	42
1.5.1 La nature de l'expérimentation	42
1.5.2. L'objectif de l'expérimentation	42
1.5.3. Les activités de l'expérimentation	42
1.5.3.1. L'évaluation du groupe témoin.....	42
1.5.3.2. L'activité du jeu	43
1.5.3.3. L'évaluation du groupe expérimental	45
2. Analyse et interprétation des résultats	45
2.1. Analyse et interprétation des résultats de la deuxième expérimentation :	
Le pluriel des noms.....	45
2.1. Analyse et interprétation des résultats de la première expérimentation:	
L'accord sujet/verbe.....	47
2.3. Analyse et interprétation des résultats de la troisième expérimentation :	
L'accord du participe passé.....	48
Conclusion	
CONCLUSION GENERALE	52
Résumé	
Références bibliographique	
Annexe	

Introduction générale

INTRODUCTION GENERALE

L'apprenant, dans un milieu scolaire acquis les éléments de la grammaire, le vocabulaire et l'orthographe. Mais il rencontre des difficultés orthographiques qui apparaissent dans sa production écrite. Pour éviter ces erreurs, il existe plusieurs outils et stratégies afin d'atteindre ses objectifs.

Parmi ces outils pédagogiques, les activités ludiques qui se sont des activités naturelles de l'enfant ainsi que des moyens de distraction qu'il attire et lui permettent d'utiliser ses capacités.

Selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde selon lequel :

« une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure »¹.

Notre travail de recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues et des cultures. Pour dévoiler la relation des activités ludiques à l'apprentissage d'orthographe du français langue étrangère, nous présentons notre travail de recherche qu'il est l'apport des activités ludiques dans l'apprentissage d'orthographe en FLE chez les apprenants du cinquième année primaire.

Pour justifier le choix de ce sujet de recherche qui dépend de deux facteurs personnel et scientifique. D'un côté, la première activité favorable à l'enfant est de jouer, le jeu pour lui est un plaisir étonnant. Pour l'apprentissage d'une langue étrangère et des mots nouveaux par rapport à la langue maternelle d'élève celui-ci doit être motivé.

¹ CUQ. Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Ed. CLE INTERNATIONAL, 2003, p. 160.

Selon Weiss :

« il est indispensable de créer en classe un contexte favorable à un entraînement valable et motivant pour communiquer et réemployer de façon personnelle et nouvelle les moyens linguistiques et sociolinguistiques appris (...) et grâce au matériel didactique utilisé en classe »².

De l'autre côté, J'ai remarqué que le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire contient des jeux pour l'apprentissage, C'est à travers ce constat que, nous avons choisi dans cette étude d'exploiter des jeux favorable à l'apprentissage de l'orthographe en FLE.

Aujourd'hui, les activités ludiques font l'objet d'étude des diverses recherches et théories pour améliorer le déroulement du processus d'enseignement/apprentissage des langues en générale, et spécialement celui des langues étrangères. Pour cela nous nous basons sur la relation qui existe entre jeu et orthographe ; s'il est possible de Faciliter l'apprentissage de l'orthographe en recourt aux jeux, nous posons cette question :

Comment les activités ludiques peuvent – elles favoriser l'apprentissage de l'orthographe chez les apprenants de 5^{ème} AP ?

Pour répondre à ce questionnement nous proposons l'hypothèse suivante : Les activités ludiques, par leurs aspects motivant pourraient améliorer l'apprentissage de l'orthographe chez les apprenants de 5^{ème} AP .

L'intérêt de notre étude va être de montrer l'importance des d'activités ludiques et leur avantage comme un outil de référence afin d'acquérir aux élèves des compétences scripturales.

L'échantillon de l'étude est un groupe hétérogène des élèves de 5^{ème} année primaire car ils sont plus motivés par rapport à l'âge ; autrement dit, plus jeunes et actifs . Ils sont en contact d'une langue étrangère, ils ont besoin de connaître l'orthographe de cette langue dès leurs premiers apprentissages . Les activités proposées constitueraient notre corpus d'étude.

² WEISS .F, *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris, Ed. HACHETTE, 2002.p.8.

Pour réaliser ce travail, nous avons suivi la méthode expérimentale. L'expérimentation constitue le processus qui conduit à partir de l'émission de l'hypothèse à la réalisation d'une expérience et à l'analyse de ses résultats. Selon l'approche praxéologique.

En effet, les élèves vont effectuer un test pour identifier les difficultés orthographiques, puis nous allons proposer des jeux variés. Enfin notre expérience s'achève par un test.

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de deux chapitres: le premier chapitre sera divisé en deux sections ,Dans la première section nous ferons une aperçue globale sur l'orthographe .Au cours de cette section ,nous abordons la conception de l'orthographe , ses dimensions . La deuxième section sera consacrée aux activités ludiques. Après avoir exploré le jeu, avec ses différentes significations et types selon les diverses théories . Le deuxième chapitre qui est le noyau de ce travail , sera consacré à l'expérimentation , à travers l'explication de démarche , l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus .

Pendant la réalisation de ce travail, nous avons rencontré des difficultés lors de choix des outils pédagogiques qu'ils répondent à nos besoin.

Chapitre 1 :

L'apprentissage de l'orthographe via le jeu

Partie 1 :

L'apprentissage de l'orthographe

1. L'APPRENTISSAGE DE L'ORTHOGRAPHE

Introduction

La maîtrise de l'orthographe est l'une des difficultés que rencontre nos élèves qu'elle soit au niveau de l'orthographe grammaticale, lexicale ou phonétique et ils arrivent même que le maniement des règles de base leur échappe. Cette non maîtrise de l'orthographe est probablement due à des facteurs divers, mais la complexité même de l'orthographe française est pour une large partie responsable.

1.1. LA DEFINITION DE L'ORTHOGRAPHE

Selon le dictionnaire Le Robert l'orthographe, du latin orthographia, tire son origine de deux mots grecs : ORTHOS qui veut dire droit, par extension correct. GRAPHE du grec GRAPHOS, GRAPHIA, GRAPHEIN qui veut dire écrire. Le mot ORTHOGRAPHE signifie donc écrire correctement.³

En s'inscrivant dans la même optique, Nina Catach présente l'orthographe comme étant la « manière d'écrire les sons ou les mots d'une langue, en conformité d'une part avec le système de transcription graphique, adopté à une époque donnée, d'autre part suivant certains rapports établis avec les autres sous-systèmes de la langue (morphologie, syntaxe, lexique) ». ⁴

Pour transcrire correctement un mot, le scripteur doit alors maîtriser les correspondances sons-lettres, en plus de la mémorisation d'une quantité considérable de mots qui échappent à cette règle ainsi que la mémorisation et la mise en œuvre des règles morphosyntaxiques.

Ce même concept a été repris par Evelyne Charmeux (cité par Jean Pierre Jaffré) qui, elle, préfère parler de « principes » et estime que l'orthographe constitue un ensemble de principes d'organisation de lettres et autres signes de la

³ ROBERT, J-P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris .OPHRYS, 2008, p77.

⁴ CATACH, N, *L'orthographe française, traité théorique et pratique*, Paris, NATHAN, 1980, p16.

langue écrite française, grâce auxquels il devient possible de reconnaître les mots et leur signification et par la suite se faire comprendre en les écrivant.⁵

1.2. L'HISTOIRE DE L'ORTHOGRAPHE

La difficulté de l'orthographe française est due à l'histoire et aux choix politiques, économiques et culturels qui ont été faits.

Les premiers écrits - Les Serments de Strasbourg (842) : c'est une symbiose existant entre le français et le latin c'est-à-dire on parle en langue vulgaire et on écrit latin (situation de diglossie). Les scribes s'inspiraient du modèle latin pour écrire le français.

Le Moyen âge : Cette période connaît une grande diversité d'orthographe du français, avec cependant deux traditions durables ; celle d'une orthographe savante, latinisante, savante, et celle d'une orthographe plus proche de l'oral . Cette dualité dure jusqu'à la révolution française.

Dès le Xème siècle, les copistes usent d'une orthographe plus proche de la prononciation et s'adaptent aux variations dialectales (rei et roi) . Cette orthographe note imparfaitement les sons voyelles (ex pour noter le [e] fermé on a venez et mesle pour le e ouvert) . A cette époque, il n'y a pas encore d'accents .

Entre le XIIIème et le XVIème siècle : Le français est introduit dans les écritures publiques de la justice et de la chancellerie ; c'est dans ces écritures que se fait l'orthographe, toujours conditionnée par le latin , cela freine en même temps l'adaptation à l'évolution de la prononciation . Alors que l'oral continue d'évoluer, l'orthographe se fige.

Les homophones sont très nombreux , on utilise le latin pour créer une différenciation nécessaire .Ainsi, il se met en place une orthographe étymologisante .Les consonnes doubles et consonnes muettes se multiplient pour aligner le français sur le latin (saint, sain, cinq, ceint, seing, sein).

⁵ JAFFRE. J-P, *Didactique de l'orthographe*, Paris, HACHETTE EDUCATION, 1992, p29.

Au début du XVIème, la France a emprunté à l'Italie les accents et les caractères romains et italiques .ainsi , le développement des écrits imprimés influence l'évolution de l'orthographe .

A la fin du XVIème siècle, les guerres de religion provoquent une crise économique (recul de l'imprimerie); il y a un retour de la tradition savante en France (ex : cholere) .

Le XVIIème siècle : il occupe une place charnière dans la modernisation de l'orthographe. On s'aligne sur l'orthographe et la typographie hollandaise. l'orthographe nouvelle est soutenue par des écrivains comme Pierre Corneille . Mais l'Académie Française choisit la tradition ancienne tout en adoptant les innovations adoptées par tout le monde (distinction entre u et v, apparition des 3 accents, suppression de consonnes doubles) .Ainsi, jusqu'à la fin du XVIIème siècle, l'ancienne et la nouvelle orthographe demeurent mêlées .

Le XVIIIème siècle : Les réformateurs se mettent à l'œuvre pour aboutir à la seule réforme orthographique de grande ampleur ; le Dictionnaire de l'Académie de 1740 modernise un mot sur quatre. Il adopte et généralise le nouveau système d'accentuation (68% des modifications graphiques) ce qui fait disparaître des consonnes (teste s'écrit tête) .

Le XIXème siècle : La norme orthographique s'installe solidement, en relation avec l'étatisation de l'enseignement qu'elle impose une stricte codification. La dictée triomphe, et avec elle, la peur de la faute d'orthographe, durement sanctionnée.

La situation actuelle : Chaque époque, depuis la Renaissance, a connu des projets de modifications et diverses réformes ont été proposées puis abandonnées.⁶

En 1990, le Conseil supérieur de la Langue Française publie les Rectifications de l'orthographe. Dans les programmes 2008, il est recommandé d'utiliser ces rectifications.⁷

⁶ *Enseigner l'orthographe grammaticale*, inspection académique Yonne <http://www2.ac-lyon.fr/>, consulter le 10/10/2016.

1.3. LE SYSTEME ORTHOGRAPHIQUE SELON NINA CATACH

1.3.1. Des notions fondamentales

1.3.1.1. Phonème

Selon Cuq. J.P « *chaque langue possède un nombre fini de sons distinctif, qu'on désigne sous le nom de phonèmes* ». ⁸ D'après Catach ; c'est la plus petite unité distinctive de la chaîne orale, le son. Par exemple: s, o, c, dans soc. ⁹

1.3.1.2. Monème ou morphème

On appelle morphème la plus petite unité douée de sens (la plus petite unité de première articulation), qui s'oppose au phonème. ¹⁰ Selon Catach : c'est la plus petite unité significative de la chaîne orale. Par exemple: pour, chass, er, dans pourchasser.

1.3.1.3. Graphème

C'est la plus petite unité distinctive et/ou significative de la chaîne écrite, composée d'une lettre, d'un groupe de lettres par exemple : p, ou, r, ch, a, ss, e, r, dans pourchasser. On peut les classer en trois catégories : ¹¹

⁷ *Enseigner l'orthographe grammaticale*, inspection académique Yonne <http://www2.ac-lyon.fr/>, consulter le 10/10/2016.

⁸ CUQ. Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Ed. CLE INTERNATIONAL, 2003, p.193.

⁹ CATACH. Nina, *L'orthographe, Que Sais-Je?*, 9 édition, Paris, PUF, 1978, p120

¹⁰ CALVET, Morphème, *Encyclopédie Universalise* [en ligne], consulté le 23 avril 2017. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/morpheme/>.

¹¹ CATACH. Nina, op cite.

1.3.1.3.1. Les phonogrammes

Ils sont des graphèmes chargés de transcrire les sons; leur usage est réglé par les lois de position; par exemple : g dans gare, gu dans gué.¹²

1.3.1.3.2. Les morphogrammes

Ils sont surtout situés, pour les renforcer, aux jointures des mots, qu'ils soient prononcés ou non; par exemple: marques de féminin/masculin, singulier/pluriel, suffixes/préfixes, radicaux/dérivés, etc.

1.3.1.3.3. Les logogrammes

Ou « figures de mots », dans lesquels, à la limite, la « graphie » ne fait qu'un avec le mot, dont on ne peut la dissocier (ex. : sept, thym, pouls, coing, etc.).

1.3.1.4. Archigraphème

C'est un graphème fondamental qu'il représente un ensemble de graphèmes correspondant au même phonème ou au même archiphonème par exemple. 0 pour 0, Ô, au, eau, etc.¹³

1.4. LA DIFFERENCE ENTRE L'ORTHOGRAPHE LEXICALE ET L'ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

1.4.1. L'orthographe lexicale

La langue est constituée d'un lexique qui permet de rendre compte du monde environnant tel qu'il est perçu par une communauté linguistique à un moment de son histoire.¹⁴

¹² CATACH. Nina, op cite.121.

¹³ Ibid., p121.

¹⁴ *Enseigner l'orthographe grammaticale*, inspection académique Yonne <http://www2.ac-lyon.fr/>, consulter le 10/10/2016.

Selon Cogis. D cité par Belkacem .Mohammed « orthographe lexicale » dite aussi « Orthographe d'usage » la première appellation reflète le mieux la relation ou même la rencontre entre orthographe et lexique.¹⁵

L'orthographe lexicale fournit la seule façon correcte dont un mot doit être écrit, en dehors de toute relation avec d'autres mots, dans une phrase. Le mot est défini dans cette optique comme étant « une suite de lettres encadrées par deux blancs »¹⁶. En d'autres termes, « l'orthographe d'usage » concerne les mots pris isolément, tels qu'ils sont présentés dans le dictionnaire.

En plus , Le lexique est sensible à la fréquence c'est-à-dire que plus un mot est fréquent , plus qu' il a de chance d'être maîtrisé quelle que soit sa complexité orthographique .¹⁷

1.4.2. L'orthographe grammaticale

En l'opposant à l'orthographe lexicale. L'orthographe grammaticale est définie comme étant la partie qui

*« concerne les variations en genre et en nombre du nom, la conjugaison des verbes et les phénomènes d'accord qui en résultent ».*¹⁸

Dans ce cas, cette composante ne concerne que les mots variables qu'ils représentent cinq catégories :

le nombre (chat/chats), le genre (joli / jolie), la personne (mange/manges/mangent), le temps (mangerai, mangerais), et le mode (mangez, manger, mangé).¹⁹

¹⁵ BELKACEM .Mohammed .A, *pratiques orthographiques des étudiants de 4ème année « licence de français*, Université de Batna, 2008/2009, p19.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ *Enseigner l'orthographe grammaticale*, inspection académique Yonne <http://www2.ac-lyon.fr/>, consulter le 10/10/2016.

¹⁸ BLANCHE-BENVENISTE. C, CHERVEL. A, *L'orthographe*, Paris, FRANÇOIS MASPERO, 1974, p174.

¹⁹ Ibid.

Ainsi, la grammaire est un élément important pour l'apprentissage de l'orthographe grammaticale « Pour bien orthographier, il est nécessaire, non seulement de connaître toutes les formes d'un mot donné, de connaître les marques graphiques propres à chaque classe de mots, mais aussi d'avoir conscience des relations syntaxiques que ce mot entretient avec les autres ». ²⁰

En plus, la distinction des homophones est une source importante des difficultés orthographiques. Donc l'apprenant doit avoir la capacité à analyser la langue et à identifier les classes de mots comme exemple :

cherché/e/s, cherch/ai/ent/cherchez ... sont des variations produites en remplacement de la graphie normée répondant à l'infinitif d'un verbe du premier groupe. Nous observons ainsi que la graphie normée est substituée par d'autres partageants la même phonie. ²¹

1.5. L'APPRENTISSAGE DE L'ORTHOGRAPHE

Dans certains milieux, et surtout d'enseignants de considérer l'orthographe comme un luxe dont se prévaut qu'on doit généraliser. car qu'elle est difficile, on exigeant trop souvent des élèves à écrire sans fautes.

Cependant, l'orthographe reste important dans la vie. elle facilite la communication, à tous les niveaux ; tels dans un grand nombre de professions.

Son apprentissage prend un intérêt, une utilité pour l'esprit et la mémoire. Le succès de celui des mots croisés et des jeux de scrabble dans un grand nombre de quotidiens et périodiques, celui de diverses émissions télévisées certifient que la passion de l'orthographe reste vive dans le grand public. l'amélioration de vocabulaire et de l'orthographe chez plusieurs gens reste un vif plaisir, combiné avec celui de la lecture et de la consultation de dictionnaire. ²²

²⁰ MANESSE. Danièle, COGIS .Danièle, « *Orthographe à qui la faute* », France, ESF ÉDITEUR, 2007, p101.

²¹ BELKACEM .Mohammed .A, op cite, p20.

²² GREVISSE, *la force de l'orthographe*, Bruxelles, 3ème Édition, DUCULOT, 2003, p.37.

1.6. UNE TYPOLOGIE DES ERREURS DE CATACH NINA

1.6. 1. Les erreurs à dominante phonétique

Elles sont dues à une mauvaise production orale. Par exemple dans le cas de l'enfant qui écrit manmam, parce qu'il ne sait pas que l'on prononce (m a m ã) .Pour remédier à ce type d'erreur, il est nécessaire d'assurer l'oral.

1.6.2. Les erreurs à dominante phonogrammique

Ces erreurs font correspondre à un oral correct mais d'un écrit erroné. Les phonogrammes sont les graphèmes qui sont chargés de transcrire les différents phonèmes. Par exemple, au phonème (ã), correspondent les graphèmes en, em, an, am. C'est le cas de l'enfant qui transpose l'oral en écrit par le biais d'archigraphèmes.

1.6.3. Les erreurs à dominante morphogrammique

Les morphogrammes sont des suppléments graphiques qui assurent diverses fonctions :

- marques finales de liaisons : par exemple, la finale muette d'un mot.
- marques grammaticales : comme les morphogrammes de genre : de nombre : s, x .
- marques finales de dérivation : grand – grandeur .
- marques internes de dérivation : main – manuel .²³

²³ [Analyse_des_erreurs_en_français.pdf.http://crpe.freeseite.net/images/f/fc/consulter](http://crpe.freeseite.net/images/f/fc/consulter) le 26/03/2017.

1.6.4. Les erreurs concernant les homophones(ou encore logogrammes)

Ils peuvent être lexicaux (chant / champ) ou grammaticaux (c'est /s'est). Ils peuvent aussi relever du discours.

1.6.5. Les erreurs concernant les idéogrammes

Ils sont les signes qui ne relèvent pas uniquement de l'alphabet comme des majuscules, des signes de ponctuation.

1.6.6. Les erreurs concernant les lettres non justifiables d'un enseignement

On entre là, dans les anomalies de la langue française. Ces anomalies ont été rectifiées lors de la réforme de l'orthographe française en 1990, à laquelle Nina Catach a largement contribué.²⁴

Conclusion

Au terme de cette réflexion sur l'orthographe, nous sommes arrivée à dire que : le système orthographique français est complexe de telle sorte que les apprenants ne peuvent réaliser une écriture sans erreur .il faut dire que l'acquisition de l'activité de production orthographique nécessite un apprentissage long et formalisé.

²⁴ [Analyse des erreurs en français.pdf.http://crpe.freeseite.net/images/f/fc/consulter](http://crpe.freeseite.net/images/f/fc/consulter) le 26/03/2017.

Partie 2 :

La pratique des jeux en classe

2. LA PRATIQUE DES JEUX EN CLASSE

Introduction

L'importance de jeu en pédagogie est toujours perçus depuis l'antiquité, mais il est adopté comme moyen privilégié pour l'enseignement et l'apprentissage en classe qu'en vingtième siècle.

Malgré l'intérêt des jeux, mais son exploitations restent restreint comme un moyen facultatif pour certain enseignants qui l'utilisent seulement à la fin d'une séquence ou d'une séance pour compenser le temps libre.

2.1. DES DEFINITIONS : JEU, LUDIQUE ET ACTIVITE

LUDIQUE

Jeu

Selon le Robert le jeu « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». ²⁵ Et encore « *activité obéissant a un certain règles plus ou moins strictes* ». ²⁶

Selon Brougère (un chercheur en science de l'éducation) le jeu est :

« *Une certaine situation caractérisée par le fait que des êtres jouent, une activité qui relève de ce que l'on peut dénommer jeu quelle qu'en soit la définition* ». ²⁷

²⁵ LE ROBERT, *Dictionnaire de français*, Paris, EDIF2000, 2005, p237.

²⁶ Les jeux communicatif dans l'enseignement /apprentissage des langues étrangère. www.google.fr. consulter le 16-02-2015.

²⁷ BROUGERE .G, *Jeu et éducation*, Paris, Ed. L'HARMATTAN, 1995, p.13.

Ludique

Selon le dictionnaire de français, l'adjectif ludique désigne ce qu'est relatif au jeu. Ludique conviendrait pour décrire toute situation impliquant le jeu ou un discours sur le jeu.

Dans une perspective pédagogique, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs utilisées dans le processus enseignement /apprentissage où l'apprenant prend plaisir en apprenant.²⁸

Activité ludique

L'utilisation du terme ludique a pour but de qualifier toute structuration ou représentation dont le jeu est impliqué. De ce fait, il semble possible de dire que le mot jeu renvoie au même sens que ludique. Brougère l'affirme en disant « *jeu est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique »* ». ²⁹

D'après, ces diverses définitions les jeux restent des moyens privilégiés pour l'apprentissage qui motivent les enfants.

2.2. LES TYPES DES JEUX

CUQ J.- P. et GRUCA .I distinguent quatre variétés de jeux :

2.2.1. Les jeux linguistiques

Ils réunissent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent de découvrir les structures de la langue et ses caractéristiques ou la mémorisation de ces règles de fonctionnements ; ils correspondent aux jeux les plus formels.³⁰

²⁸ CUQ. Jean-Pierre, op cite, p. 160.

²⁹ BROUGERE .G .Op. Cite.

³⁰ CUQ J.- P. et GRUCA I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Coll. FLE, Grenoble, Ed. PUG, 2005, p 457.

2.2.2. Les jeux de créativité

Ils nécessitent une réflexion de la part de l'apprenant et sollicitent sa créativité et son imagination. Parmi ses catégories ; Les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc.³¹

Le jeu le plus célèbre est (le cadavre exquis), qui base sur une structure syntaxique. c'est le fait de circuler une feuille de papier entre les participants :le premier écrit un substantif , puis il replie la feuille et la passe à son voisin qui complète ce début par un qualifiant (adjectif , complément de nom ,etc.) .

Le troisième met un verbe, le quatrième un complément d'objet direct, etc. Le dernier joueur déplie la feuille et fait les accords grammaticaux et lit le résultat obtenu. L'enseignant est libre de choix de la structure en fonction des objectifs visés.

2.2.3. Les jeux culturels

Ils font référence à la culture et aux connaissances des apprenants .comme exemple le jeu de baccalauréat : aux rubriques traditionnelles (pays, ville, peintre, écrivain, musicien, savant, etc.) qu'on doit remplir les cases en respectant la lettre initiale imposée.

2.2.4. Les jeux dérivés du théâtre

C'est le fait d'utiliser la salle de classe comme une scène théâtrale et de considérer les apprenants comme des acteurs , et qui s'appuient soit sur l'improvisation, soit sur la directivité , soit sur la contrainte ; ils regroupent, la dramatisation , les jeux de rôle ,les jeux de simulation .³²

³¹ CUQ J.- P. et GRUCA I, op cite.

³² Ibid., p.458.

2.3. LE JEU ET L'APPRENTISSAGE

Jeu et apprentissage sont régulièrement liés. Le jeu permet à l'apprenant de participer de façon active à son apprentissage, donc un outil permettant l'acquisition de connaissances.

Apprendre par le jeu ; la situation d'apprentissage se construit à partir d'un environnement spécifique, et aussi de prendre en considération les caractéristiques individuelles de la personne. Apprendre désigne modifier son comportement, mais aussi changer la signification que nous donnons à notre expérience. Le jeu est inclus aux méthodes pédagogiques actives, tels, la simulation, le jeu de simulation, l'approche par projet ou l'apprentissage collaboratif.

On distingue deux conditions sur lesquelles repose l'engagement de l'apprenant dans son processus d'apprentissage : internes et externes selon Sauvé. L. et Chamberland. G (cités par L. Sauvé et D. Kaufman).³³

2.3.1. Les conditions internes

Les acquis de l'apprenant soit sur le plan des connaissances, des compétences ou des comportements. De ce fait, le jeu permet à l'apprenant d'avoir l'occasion d'utiliser ce bagage.

- Les habiletés intellectuelles, par exemple, le jeu lors dans une situation problème à résoudre stimule ces habiletés durant la partie de jeu.³⁴
- Les stratégies d'apprentissage, le jeu forme un environnement riche qu'il aide l'apprenant à développer de nouvelles stratégies d'apprentissages, dans la mesure où l'apprenant joue et acquiert des habiletés, en effet, le jeu permet à élargir le répertoire des stratégies d'apprentissages.³⁵

³³ L.SAUVÉ et D.KAUFMAN, *jeux et simulations éducatifs*, Québec, PRESSE DE L'UNIVERSITE DE QUEBEC, 2010, p.45.

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid, p46.

2.3.2. Les conditions externes

La répétition, ou la pratique d'exercice similaire, c'est-à-dire le jeu permet d'utiliser les mécanismes de la répétition sans l'inconvénient de la monotonie.

- Dans un contexte de jeu éducatif ,le renforcement négatif n'affecte pas l'apprenant de son estime de soi ,et il est perçu avec un certain détachement .
- La rétroaction est une opération qui indique à l'apprenant s'il possède ou non la réponse adéquate.³⁶
- Le fractionnement favorise la compréhension de la complexité, le jeu éducatif emploie le fractionnement de l'information à travers le découpage de contenu.³⁷

2.4. LES JEUX EN CLASSE DES LANGUES ET SES INTERETS

Selon Francis Debyer et Jeans – Marc Caré (Cité par Christine Tagliante) les jeux ont un intérêt et une utilité dans la classe de langue grâce au plaisir d'apprendre en s'amusant . Francis Debyser insiste sur la fonction de plaisir liée au jeu, donc comme un moyen de motivation ,si les jeux pratiqués permettent ,de manipuler des structures linguistiques déjà fait en classe .³⁸

François Weiss (cité par Geneviève .Dominique De Salins) partage la même idée de Debyer, a dit :

« il est indispensable de créer dans la salle de classe ,des situations leur permettant de s'entraîner de façon communicative et personnelle et nouvelle les moyens linguistiques et sociolinguistiques appris (...)grâce au matériel didactique utilisé en classe » .³⁹

³⁶ L.SAUVE et D .KAUFMAN, op cite, p46.

³⁷ Ibid. p47.

³⁸ TAGLIANTE. Christine, *la classe de langue*, Paris, nouvelle Édition, CLE INTERNATIONNEL, 2006, p.182.

³⁹G .D. De SALINS, *l'enseignement des langues aux adultes, aujourd'hui*, France, UNIVERSITE DE SAINT-ÉTIENNE, 2001, p110.

D'après lui, la spontanéité des expressions au cours d'un jeu, d'un exercice de créativité ,ou d'un jeu de rôle , montre que l'élève capable de mobiliser le vocabulaire et les structures de la méthode de d'autre manière.⁴⁰

Enfin, peut-être la situation la plus authentique d'utiliser les activités ludiques dans la salle de classe de langue, et elles permettent aux élèves de prendre un pas important dans le processus d'apprentissage.⁴¹

2.4.1. Le jeu fournit des repères culturels

Le jeu est un objet et forme de culture. Il se transmet d'une génération d'enfants à une autre comme un héritage culturel qui évolue et se développe. Pour se l'approprier, l'enfant passe par une phase d'apprentissage.

dit Brougère cité par Krasimira Marinova : « *Que l'enfant loin de savoir jouer, doit apprendre à jouer* ». ⁴²

Ainsi, pour se faire accepter dans le jeu, l'enfant doit d'abord faire preuve de connaissances et de compétences car « *l'incompétence apparaît [...] comme un obstacle pour jouer avec les autres* » ⁴³ : dit Brougere cité par Krasimira Marinova .

Un processus d'apprentissage social commence alors, au cours duquel le jeune enfant suit et observe les enfants plus âgés ou plus compétents en matière de jeu, acquiert des comportements ludiques et apprend les règles du jeu.

Il se constitue ainsi un répertoire et une procédure ludiques, partagés par le groupe. Le jeu devient alors une pratique culturelle commune pour tous et significative pour chacun.⁴⁴

⁴⁰ G .D. De SALINS, op cite, p.111.

⁴¹ Ibid. p112.

⁴² KRASIMIRA. Marinova, *Jeu et apprentissages au préscolaire*, Québec français, n° 162, 2011, p.64.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Ibid.

C'est pourquoi, dans une perspective d'intégration de la dimension culturelle à l'école, le jeu est reconnu comme un important repère culturel.⁴⁵

2.4.2. Le jeu favorise les apprentissages

Avouons que le jeu, en tant qu'activité incertaine, peut difficilement contribuer à l'apprentissage de contenus précis et planifiés. D'ailleurs, dès que l'adulte introduit des contenus dans le jeu, l'existence même du jeu est menacée : la forme ludique peut disparaître .

Ce n'est donc pas du côté des contenus que nous irons chercher les bienfaits du jeu pour les apprentissages, mais plutôt du côté de la démarche culturelle que l'enfant découvre en jouant.

Dans cette optique, trois pistes sont particulièrement importantes.

Premièrement, en jouant, l'enfant apprend à apprendre de façon humaine : il entre dans le monde des signes et s'approprie notre civilisation qui, faut-il le rappeler, en est une de signes.⁴⁶

D'ailleurs, selon Van Oers cité par Krasimira Marinova ; dans une perspective vygotksyenne,

*« Le développement humain est essentiellement un développement culturel fondé sur l'acquisition de moyens symboliques de la culture ».*⁴⁷

Ainsi, l'utilisation de l'objet substitut et du faire semblant dans le jeu sont des apprentissages qui ont la même nature sémiotique que l'apprentissage des lettres.

Deuxièmement, le jeu donne un sens aux apprentissages. Le lien entre le jeu et les apprentissages se présente comme un lien de type cause à effet où le jeu est la cause des apprentissages.

⁴⁵ KRASIMIRA. Marinova, op, cite.

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Ibid.

Pour jouer, les enfants ont besoin de connaissances de la réalité, connaissances qu'ils combineront, échangeront et transformeront lors du jeu.

Elles s'avèrent souvent insuffisantes pour résoudre un problème survenu dans le jeu. L'enfant se retrouve alors devant un choix : soit il s'engage dans de nouveaux apprentissages pour continuer le jeu, soit le jeu n'est plus possible. Dans ce contexte, le jeu crée un besoin de nouvelles connaissances et l'apprentissage agit comme un moyen permettant de continuer à jouer. L'utilité que présente un savoir pour le jeu donne un sens aux apprentissages.

Troisièmement, le jeu favorise le développement global de l'enfant, et cela, à un tel point qu'il est considéré comme un signe de bonne santé mentale. Il contribue à l'acquisition des compétences transversales d'ordre social, affectif et cognitif qui constituent les bases psychologiques de l'apprentissage.⁴⁸

2.4.3. Le jeu favorise l'investissement et la motivation

Il représente à la fois une source de motivation et de plaisir, et un moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations dynamiques et vivantes où l'élève est impliqué en tant qu'acteur. Weiss nous propose dans une approche Ludique et communicative un ensemble d'activités ludiques pour enrichir les pratiques pédagogiques et rendre l'enseignement dynamique, interactif et surtout impliquant pour les apprenants.

Par ailleurs, il estime

*« qu'il faut susciter le plaisir de lire et d'écrire en proposant à nos élèves des situations de lecture et d'écriture motivantes et ludiques ».*⁴⁹

De ce fait, les activités valorisées sont celles qui permettent à l'apprenant de prendre la parole et de s'investir de façon autonome et personnelle dans des interactions ouvertes avec l'enseignant ou avec les pairs.⁵⁰

⁴⁸ KRASIMIRA. Marinova, op, cite.

⁴⁹WEISS .F, op cite. p 99.

⁵⁰HARRACHE Sofiane, *Les représentations écolières et les pratiques du ludique dans l'enseignement/apprentissage du F.L.E*, UNIVERSITE DE OUARGLA, 2012-2013, p.57.

Conclusion

A la fin de ce premier chapitre , ceci nous permis de survoler quelques définitions de jeu ,ludique et activités ludiques . En appuyant sur les types de jeux (linguistique, créative, culturel, dérivés du théâtre). En finissant par la réponse à cette question ; que veut dire apprendre par le jeu ?

Chapitre 2 :

La présentation de l'expérience et l'analyse des résultats

Introduction

Le but de notre expérimentation est de tester l'effet des activités ludiques sur le processus d'apprentissage en FLE chez les apprenants de 5^{ème} A.P à l'école Chakhchoukh Abderrahmane - Ouled Djellal.

Nous avons choisi ce niveau qu'il a une importance dans le système éducatif algérien. C'est une phase de transition entre le cycle de primaire et de moyen. De ce fait, ces élèves sont plus jeunes et susceptibles c'est-à-dire ils sont capables d'accepter et de réagir avec nos activités ludiques dont le but de donner une nouvelle dynamique à l'apprentissage de l'orthographe.

Nous proposons dans notre expérimentation des activités en adéquation avec le programme de la 5^{ème} A.P. certaines de ces activités sont accompagnées d'images pour faciliter la compréhension.

L'absence des activités ludiques parmi les supports proposées dans le manuel scolaire .cela justifier la nécessité de les utilisées comme un moyen de motivation.

La démarche de notre recherche est de type praxéologique c'est-à-dire la construction des savoirs de la pratique validés par l'expérience, elle consiste en une expérimentation d'activités ludique avec des apprenants de 5^{ème} A.P.

1. PRESENTATIONS DES DISPOSITIFS EXPERIMENTAUX

1.2. LES DESTINATAIRES DES EXPERIMENTATIONS

Avant d'entamer notre expérimentation, nous décrivons notre échantillon avec lequel nous avons travaillé.

La classe sélectionnée des élèves de 5^{ème} année primaire de l'école Chakhchoukh Abderrahmane qui se situe dans daïra d'Ouled Djellal de la wilaya de Biskra .

Le groupe choisi se compose de 30 apprenants soit : 19 filles et 11 garçons.

La moyenne d'âge des apprenants du groupe expérimental varié entre dix à onze ans :

- 02 apprenants de 10 ans.
- 23 apprenants de 11 ans.
- 05 apprenants de 12 ans puisqu'ils ont redoublé leurs cinquième année primaire.

Le niveau de ces apprenants est varié c'est à dire :

- ✓ 16 apprenants leurs moyens de 7 à 10.
- ✓ 10 apprenants leurs moyens de 5 à 6.5.
- ✓ 4 apprenants leurs moyen est moins de 5.

1.3 PRESENTATION DE LA PREMIERE EXPERIMENTATION : LE PLURIEL DES NOMS

1.3.1 La nature de l'expérimentation

L'expérimentation menée consiste en trois activités sur le pluriel des noms. la première est un test d'évaluation d'une séance réalisée sans recourt au jeu ,la deuxième activité est réalisée avec l'intégration d'une activité ludique , tandis que la troisième activité est un test d'évaluation de notre groupe expérimental.

1.3.2. L'objectif de l'expérimentation

Pour tester l'effet du jeu sur l'apprentissage de l'orthographe ,et sur l'implication des apprenants .De ce fait , nous avons proposée ce « jeu de devinette » pour aider les apprenants de différencier entre le singulier et le pluriel , reconnaître les divers forme des mots aux pluriel et à l'apprentissage de l'orthographe lexical.

1.3.3. Les activités de l'expérimentation

1.3.3.1. L'évaluation du groupe témoin

Classe les noms suivants dans la colonne qui convient :

- des robes - un livre - des châteaux - des travaux - un tableau - un journal - des chevaux - un bocal.

Singulier	Pluriel

1.3.3.2. L'activité du jeu

La fiche pédagogique de cette activité :

Projet 2:lire et écrire un conte.

Séquence1 : identifier la structure narrative.

Thème : le pluriel des noms (s-x-al-ail).

Compétence à installer :

- L'élève sera capable de différencier entre le singulier et le pluriel.

Objectif d'apprentissage :

- Ecrire le pluriel des noms (s-x-al-ail)

Durée : 30 min.

Moyens : manuel scolaire, tableau blanc interactif, le jeu de devinette.

Déroulement de l'activité :

Pré-requis : le singulier des noms masculins et féminins.

Moment de rétention :

Les noms oiseaux - animaux et promenades sont employés au pluriel. En général, on forme le pluriel des noms en ajoutant un « s ».

Exemple : la promenade → les promenades.

Pour former le pluriel des noms en « eau » et en « eu », on ajoute un « x ».

Exemple : un oiseau → des oiseaux

Un cheveu → des cheveux

Sauf pour pneu : un pneu → des pneus

Les noms en « al » font leur pluriel en « aux »

Exemple : un animal → des animaux.

Sauf pour chacal, carnaval, festival et bal.

Certains noms en « ail » font leur pluriel en « aux » comme : travail - corail - vitrail - soupirail.

Exemple : un travail → des travaux.

Moment d'application :

C'est un travail collectif chaque groupe constitue de quatre élèves.

Nous avons créé « le jeu de devinette ». Sur un support de papier, nous avons le masculin d'un côté, le féminin de l'autre. En haut, le singulier, en bas, le pluriel.

J'ai choisi de décorer mon support avec des stickers schtroumpfs : un seul à côté du masculin singulier, plusieurs à côté du masculin pluriel. Et les schtroumpfettes sont du côté féminin.

J'ai imprimé des vignettes-mots, les ai découpées. Les élèves doivent placer les mots un par un au bon endroit sur le support.

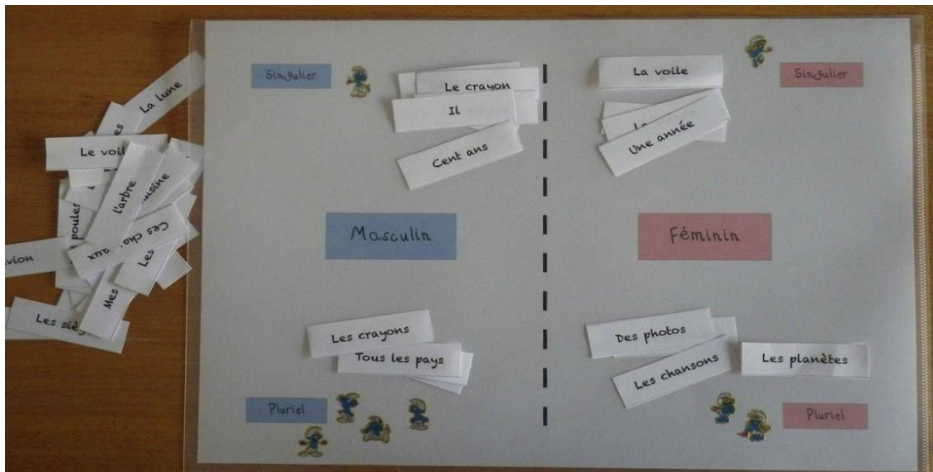


Figure1 : Le jeu de devinette.

1.3.3.3. L'évaluation du groupe expérimental

Donne le pluriel des noms suivants :

- L'eau - Les
- Le jeu -Les
- Une chemise -Des
- Le garçon -Les.....

Un hôpital	-Des.....
Le festival	- Les.....
Un corail	- Des.....
Un vitrail	-Des.....

1.4. PRESENTATION DU DEUXIEME EXPERIMENTATION : L'ACCORD SUJET/VERBE

1.4.1. La nature de l'expérimentation

L'expérimentation menée consiste en trois activités de l'accord sujet/verbe. la première est un test d'évaluation de la séance réalisée sans recourt au jeu ,la deuxième activité est réalisée avec l'intégration d'une activité ludique , tandis que la troisième est un test d'évaluation du groupe expérimental.

1.4.2. L'objectif de l'expérimentation

Pour tester l'effet du jeu sur l'apprentissage de l'orthographe, sur l'implication des apprenants .De ce fait , nous avons proposée ce « jeu de domino » pour aider les apprenants à accorder entre le sujet et le verbe et à l'apprentissage de l'orthographe grammatical.

1.4.3. Les activités de l'expérimentation

1.4.3.1. L'évaluation du groupe témoin

Complète ces phrases par le verbe qui convient.

porte - portent - mange - mangent - allons - vais - avez

Mon oncle et ma tantechez nous vendredi prochain.

Mes amies et moiau cinéma cet après midi.

Mon chat Minodes croquettes.

Cet élève.....son cartable sur le dos.

Ce soir, jevoir un spectacle de marionnettes.

Ces petites fourmis.....des grosses miettes de pain.

Marie et toibeaucoup de points communs.

1.4.3.2. L'activité du jeu

La fiche pédagogique de cette activité :

Projet 2: lire et écrire un conte.

Séquence2 : identifier les particularités d'un conte

Thème : accord sujet /verbe

Compétence à installer :

- Maîtriser la correspondance phonie-graphie.
- Maîtriser les niveaux de réécriture pour améliorer son écrit.

Objectif d'apprentissage : Reconnaître et écrire l'accord sujet / verbe

Durée : 40 min.

Moyens : manuel scolaire, tableau blanc interactif, le jeu de domino.

Déroulement de l'activité :

Pré -requis : la conjugaison des verbes de premier ,deuxième et troisième groupe.

Moment de rétention :

Le verbe s'accord en nombre avec son sujet.

Pour écrire correctement la terminaison d'un verbe, on doit vérifier à quelle personne appartient le sujet :

Exemple : Le petit coq noir appartenait à une vieille femme.

Le sujet **le petit coq noir** peut être remplacé par le pronom personnel « il » 3^{ème} personne du singulier.

Exemple : Le petit coq noir appartenait à une vieille femme.

Il appartenait à une vieille femme.

Exemple : Ils **vivaient** tous les deux dans une vieille maison.

Moment d'application :

Nous avons fait recours au « jeu de domino ». C'est un jeu de 24 dominos : sur chaque domino, un GV à gauche et un GS à droite.

Les élèves doivent poser un domino soit d'un côté, soit de l'autre, en respectant l'accord entre le GS et le GV (accord entre la personne de conjugaison et le verbe conjugué).

Si un élève est dans l'impossibilité de poser un domino, il pioche et l'élève suivant joue. Le gagnant est l'élève qui a posé le premier l'ensemble de ses dominos.

1.4.3.3. L'évaluation du groupe expérimental

Relie le sujet avec son verbe.

Les élèves est un animal domestique.

Papa saluent le drapeau.

Le chat achète une voiture.

Elles brille.

Le soleil achètent des robes.

1.5. PRESENTATION DU TROISIEME EXPERIMENTATION : L'ACCORD DU PARTICIPE PASSE

1.5.1. La nature de l'expérimentation

L'expérimentation menée consiste en trois activités sur l'accord du participe passé. la première est un test d'évaluation de la séance réalisée sans recourt au jeu ,la deuxième activité est réalisée avec l'intégration d'une activité ludique , tandis que la troisième est un test d'évaluation du groupe expérimental .

1.5.2. L'objectif de l'expérimentation

Pour tester l'effet du jeu sur l'apprentissage de l'orthographe sur l'implication des apprenants. De ce fait , nous avons proposée ce « jeu de carte le tic-tac bombe» pour aider les apprenants à accorder le participe passé du verbe avec les deux auxiliaires être et avoir ,et à l'apprentissage de l'orthographe grammaticale.

1.5.3. Les activités de l'expérimentation

1.5.3.1. L'évaluation du groupe témoin

Choisis le participe passé qui convient :

- le maître est (tombée / tombé) malade.
- nous avons (acheté / achetés) une télévision.
- l'infirmière est (arrivé / arrivée).
- les garçons sont (allés / allées) à la plage.
- les élèves ont (commencé / commencés) à lire.
- l'ogre a (vu / vue) la petite fille.

1.5.3.2. L'activité du jeu

La fiche pédagogique de cette activité :

Projet 2: lire et écrire un conte.

Séquence 3 : faire parler les personnages d'un conte.

Thème : l'accord du participe passé.

Compétence à installer : Reconnaître l'accord du participe passé

Objectif d'apprentissage :

- Ecrire correctement le participe passé après acquisition des règles d'orthographe.

Durée : 45 min.

Moyens : manuel scolaire, tableau blanc interactif, le jeu « tic-tac bombe », minuterie.

Déroulement de l'activité :

Pré-requis :

- connaître la conjugaison des verbes au passé composé.
- connaître l'accord sujet/verbe.

Moment de rétention :

Le participe passé **arrivé** est employé avec l'auxiliaire **être**. Il s'accorde avec le sujet :

Exemple : Elle **est** arrivée.

Elles **sont** arrivées.

Le participe passé **commencé** est employé avec l'auxiliaire **avoir** .il ne s'accorde pas avec le sujet :

Exemple : Elle **a** commencé.

Elles **ont** commencé.

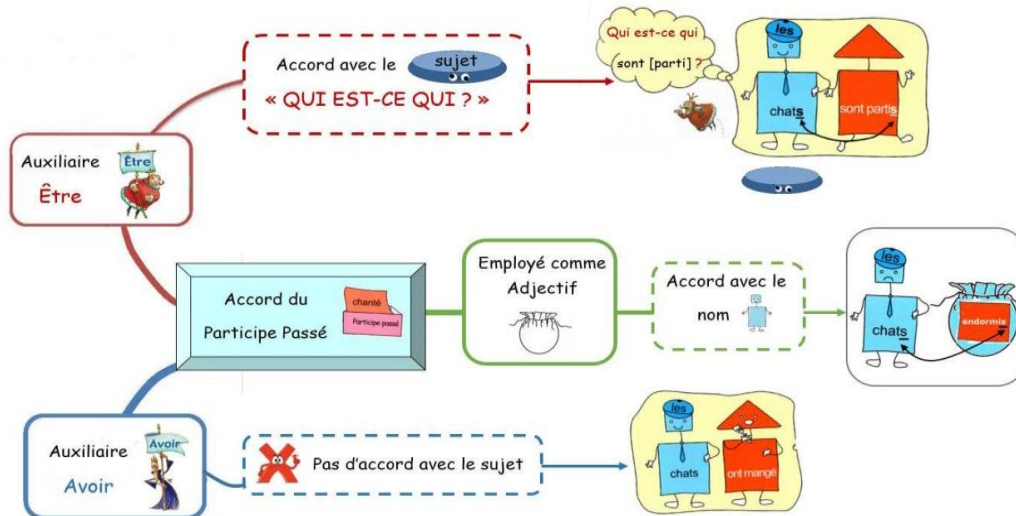


Figure 2 :l'accord du participe passé.

Moment d'application :

Nous avons appliqué le jeu de carte « Tic-tac Bombe ».

Le but du jeu est d'obtenir le moins de bombes possibles. Il nécessite une minuterie. L'enseignant étale les cartes terminaisons sur la table.

Donne une carte à compléter au premier élève et démarre la minuterie. Il doit toucher la carte terminaison correspondante. S'il a touché la bonne carte, c'est au tour du joueur suivant. S'il a touché une carte non valable, on lui remet une nouvelle carte... Lorsque le temps est fini, l'élève dont c'est le tour récupère une carte bombe.



Figure 3 : le jeu de tic - tac bombe

1.5.3.3. L'évaluation du groupe expérimental

Complete par le sujet qui convient :

Le chien - les filles - Amina - les travailleurs.

-sont retournées chez elles.
-est connue pour son sérieux.
-ont commencé le travail.
-a vu sa niche.

2. ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS

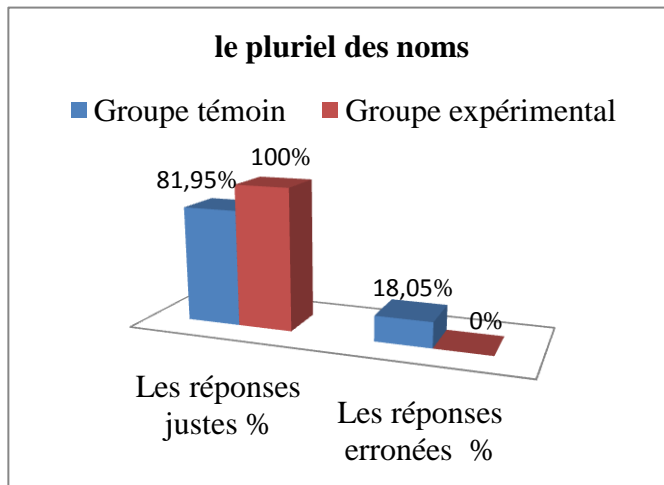
2.1. ANALYSE ET INTERPRETATION DE LA PREMIERE EXPERIMENTATION : LE PLURIEL DES NOMS

Présentation tabulaire

	Réponses erronées de groupe expérimental	Réponses erronées de groupe témoin
Nombre d'erreurs	0	39
Pourcentage(%)	0	18.05

Le tableau ci –dessus montre que le pourcentage des réponses erronées est de :

- 0 % pour le groupe expérimental.
- 18.05 % pour le groupe témoin.



Commentaire :

Cette analyse des résultats obtenus des deux exercices qui ‘ont été proposés aux deux groupes, le groupe expérimental et le groupe témoin.

Nous avons observé l’absence totale des réponses erronées du groupe expérimental grâce au jeu utilisé en classe , à travers le travail collective de jeu donner , les élèves ont compris les deux notions du singulier et du pluriel.

Interprétation :

Avant de commencer cette analyse, nous présentons les problèmes que les élèves rencontrés d’après la correction des copies du groupe témoin. De ce fait certains de ces élèves confondent le singulier avec le pluriel qu’ils représentent de cinq élèves.

Le résultat du groupe témoin : le nombre d’erreurs est de 39 erreurs sur 216 réponses.

Le résultat du groupe expérimental : le nombre d'erreurs est nul sur 232 réponses.

En conclure que, le nombre d'erreurs a diminué de taux 18.05 % donc le taux de réussite de l'expérience est de 100 %.

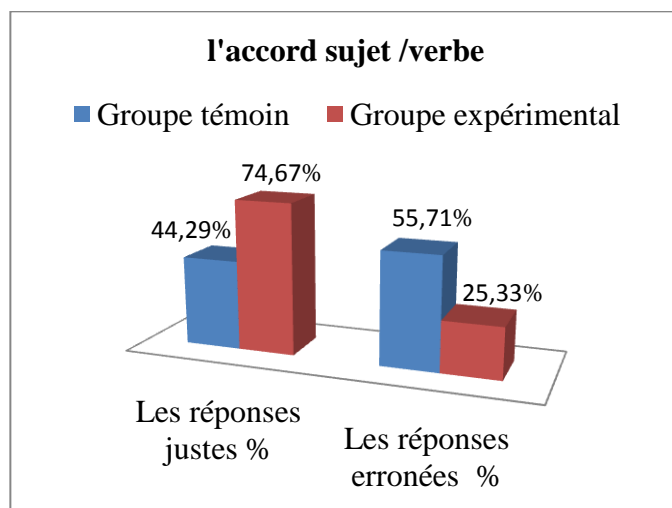
2.2. ANALYSE ET INTERPRETATION DE LA DEUXIEME EXPERIMENTATION : L'ACCORD SUJET/VERBE

Présentation tabulaire

	Réponses erronées de groupe expérimental	Réponses erronées de groupe témoin
Nombre d'erreurs	38	117
Pourcentage(%)	25.33	55.71

Le tableau ci –dessus montre que le pourcentage des réponses erronées est de :

- 25.33 % pour le groupe expérimental.
- 55.71 % pour le groupe témoin.



Commentaire :

Nous constatons que les réponses erronées du groupe expérimental ont diminué à 25.33% par rapport au groupe témoin à 55.71%, par conséquent le taux élevé des réponses justes d'après le recours au jeu de domino. Cela explique l'efficacité de ce jeu comme un outil d'apprentissage et d'un moyen de motivation et de compétition.

Interprétation :

A travers les réponses à l'écrit des élèves du groupe témoin nous avons remarqué que la majorité de ces élèves rencontrent des difficultés à définir la personne qui représente le sujet ,cela signifie qu'ils ne peuvent pas s'accorder le participe passé .

Le résultat du groupe témoin : le nombre d'erreurs est de 117 erreurs sur 210 réponses.

Le résultat du groupe expérimental : le nombre d'erreurs est de 38 erreurs sur 150 réponses.

Donc, le nombre d'erreurs a diminué de taux 30.38 %, par conséquent, le taux de réussite de l'expérience est de 74.67 % .

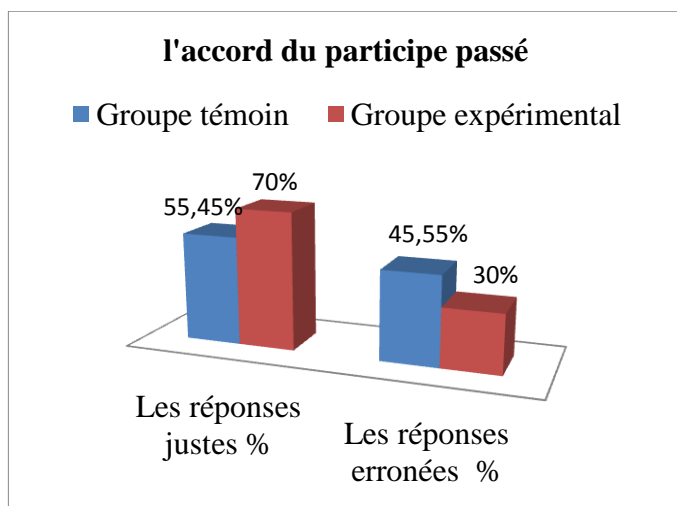
2.3. ANALYSE ET INTERPRETATION DE LA TROISIEME EXPERIMENTATION : L'ACCORD DU PARTICIPE PASSE.

Présentation tabulaire

	Réponses erronées de groupe expérimental	Réponses erronées de groupe témoin
Nombre d'erreurs	37	82
Pourcentage(%)	30%	45.55%

Le tableau ci –dessus montre que le pourcentage des réponses erronées est de :

- 30 % pour le groupe expérimental.
- 45.55 % pour le groupe témoin.



Commentaire :

L'accord du participe passé est l'une des leçons les plus difficiles aux élèves de primaire puisque ils n'ont pas encore assimilé le temps du passé composé et parfois de différencier entre les formes de conjugaison des auxiliaires être et avoir. Mais nous avons observé une amélioration des résultats obtenus du groupe expérimental. On peut dire que le jeu exploité a ajouté quelque chose de nouveau au processus d'apprentissage et aide à surmonter ces difficultés, en plus il a motivé les élèves.

Interprétation :

Avant de commencer cette interprétation, nous faisons une remarque, la lecture des réponses du groupe témoin s'achève à ce résultat que 29 élèves ont des problèmes d'accord du participe passé.

Le résultat du groupe expérimental : le nombre d'erreurs est de 37 erreurs sur 216 réponses.

Le résultat du groupe témoin : le nombre d'erreurs est de 82 erreurs sur 180 réponses.

Par conséquent ,le nombre d'erreurs a diminué de taux 15.55 % ,donc le taux de réussite de l'expérience est de 70 % .

Ces résultats nous montre que ces activités ludiques ont un impact positif sur les élèves , par le biais de la motivation ,les apprenants reconnaissent facilement les règles d'orthographe et leurs permettent de les appliquer avec une aisance.

En plus, ces jeux favorisent les interactions dans les groupes entre les apprenants eux même d'après l'observation les deux premier jeux celui de jeu de devinette et l'autre jeu de domino. Ainsi que entre enseignant-apprenants.

Conclusion

Par la diversité des activités que l'on a proposé, l'apprenant sera amené à mobiliser ses acquis en orthographe, grammaire ...etc. et provoque l'interaction. En s'appuyant sur les résultats obtenus ,on peut dire que les activités ludiques en tant que des outils d'apprentissages de l'orthographe en FLE ,ont pu créer un climat de confiance, de coopération ,qu'il est favorable pour l'application ou la manipulation les règles orthographiques grâce à la motivation des élèves ,et les incitent à apprendre avec plaisir.

Conclusion générale

Conclusion générale

Pour conclure notre modeste expérience sur le sujet de l'apport des activités ludiques dans l'apprentissage d'orthographe en FLE chez les apprenants du cinquième année primaire .

Nous tenons à faire rappeler quand même la problématique posé au cours de cette étude , qu'a été menée sur l'importance de l'intégration de support ludique dans l'apprentissage de l'orthographe en français langue étrangère : Comment les activités ludiques peuvent –elles favoriser l'apprentissage de l'orthographe chez les apprenants de 5^{ème} AP ?

Nous avons essayé de montrer que les jeux peuvent constituer un outil didactique visant à servir l'enfant dans son apprentissage à l'école.

Au tout long de notre travail nous avons confirmé l'hypothèse de départ s'appuient sur l'idée que :

Les activités ludiques par son aspect motivant pourraient améliorer l'apprentissage de l'orthographe chez les apprenants.

Donc les activités ludique favorisent la motivation des élèves qui est à la base de tout apprentissage. Il permet de motiver les apprenants. De plus, elles améliorent le processus d'apprentissage de l'orthographe.

Pour montrer l'utilité du jeu en classe de FLE, nous avons abordé la démarche expérimentale. A l'aide des jeux que nous avons exploité en classe de langue de 5^{ème} année primaire.

Le premier jeu, c'est « le jeu de devinette » qu'est visé l'apprentissage de l'orthographe lexical, est basé sur la classification des noms en singulier et pluriel .Il a connu un taux de réussite de 100% et rendre la classe plus active et dynamique.

Le second jeu qu'il s'est intéressé à l'orthographe grammaticale ,c'est « le jeu de domino » ,c'est le fait d'accorder le sujet et le verbe d'une pièce avec d'autre pièce de domino .

Malgré qu'il a été difficile d'assimilé par nos élèves de 5^{ème} AP .Mais il a réussi avec un taux de 75% .

Le dernier jeu que nous l'avons utilisé en classe traite le problème de l'accord de participe passé « le jeu de tic-tac bombe » qu'il est un jeu de carte centrer sur les terminaisons de participe passé .

Ce sujet n' a pas été saisi par les élèves lors des résultats de premier test d'évaluation de groupe témoin , mais après ce jeu ils font un pas avec un taux de reussite de 70%.

L'expérience menée avec notre groupe nous a permis de mettre en évidence, l'utilité du jeu dans l'apprentissage du français langue étrangère. C'est un outil puissant qui est source de motivation pour L'élève.

Nous proposerons d'autre jeux et activités d'orthographe à travers les jeux vidéos éducatifs avec l'utilisation de l'internet puisque nos enfants aujourd'hui s'intéressent beaucoup plus à l'internet et l'inscription sur les réseaux sociaux , que de réviser ses cours ou faire ses devoirs .donc nous pouvons se réinvestir comme nous l'avons déjà dit .

Enfin, il est aussi nécessaire de dire que c'est l'heure maintenant de rénover les supports et les stratégies de transmission du savoir au sein de nos classes, car nous vivons dans un monde qui nécessite aussi de la part des enseignants de s'ouvrir aux nouvelles technologies d'information et de communication.

LE RESUME

Dans ce mémoire nous traitons l'un des problèmes qu'en confrontent les apprenants du français langues étrangère, c'est les fautes de l'orthographe. Dans le cas des apprenants de cinquième année primaire. L'objet de notre recherche est de trouver des solutions afin d'améliorer le processus d'apprentissage de l'orthographe, pour cela nous avons fait recours aux activités ludiques. Le jeu a pris une importance dans l'enseignement /apprentissage des langues d'après plusieurs théories. Avec les jeux les élèves sont capables de structurer des expériences d'apprentissage du FLE. Nous avons essayé de montrer que le jeu est un outil d'apprentissage de référence.

Les mots clés ; le français langue étrangère ; l'orthographe ; l'apprentissage de l'orthographe ; les activités ludiques.

المخلص

في هذه المذكرة نعالج احدى المشاكل التي تواجه متعلمي اللغة الأجنبية الفرنسية , وتتمثل في اخطاء الكتابة. لحالة تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي. موضوع بحثنا هو ايجاد حلول لتحسين منهجية تعلم الكتابة, لأجل ذلك لجأنا الى الالعاب الترفيهية. اللعب اخذ اهمية في تدريس وتعلم اللغات حسب عدة نظريات. فمن خلال الالعاب التلاميذ يكونون قادرين على بناء تجاربهم لتعلم اللغة الاجنبية. حاولنا اظهار ان الالعاب اداة مرجعية للتعلم.

الكلمات المفتاحية ; اللغة الاجنبية الفرنسية ; الكتابة ; تعلم الكتابة ; الالعاب الترفيهية .

Références bibliographiques

S

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrages et articles

- BLANCHE-BENVENISTE.C, CHERVEL. A, L'orthographe, Paris, FRANÇOIS MASPERO, 1974.
- BROUGERE .G, *Jeu et éducation*, Paris, Ed. L'HARMATTAN, 1995.
- CATACH, N. *L'orthographe française, traité théorique et pratique*, Paris, NATHAN. 1980.
- CATACH. Nina, *L'orthographe, Que Sais-Je?* ,9 édition, Paris, PUF, 1978.
- CUQ J.- P. et GRUCA I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Coll. FLE*, Grenoble, Ed. PUG, 2005.
- CUQ. Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Ed. CLE INTERNATIONAL, 2003.
- DE SALINS .G .D, *l'enseignement des langues aux adultes, aujourd'hui*, France, UNIVERSITE DE SAINT-ÉTIENNE, 2001.
- JAFFRE. J-P. *Didactique de l'orthographe*, Paris, HACHETTE EDUCATION, 1992.
- GREVISSE, *la force de l'orthographe*, Bruxelles ,3ème Édition, DUCULOT, 2003.
- KRASIMIRA. Marinova, *Jeu et apprentissages au préscolaire*, Québec français, n° 162, 2011.
- LE ROBERT, *Dictionnaire de français*, Paris, EDIF2000, 2005.
- MANESSE. Danièle, COGIS .Danièle, *Orthographe à qui la faute*, ESF ÉDITEUR, France, 2007.
- ROBERT, J-P. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE* , Paris, Édition OPHRYS. 2008.
- SAUVE .L et KAUFMAN.D, *jeux et simulations éducatifs*, Québec, PRESSE DE L'UNIVERSITE DE QUEBEC, 2010.

- TAGLIANTE. Christine, *la classe de langue*, Paris, nouvelle Édition, CLE INTERNATIONNEL, 2006.
- WEISS .F, *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris, Ed. HACHETTE, 2002.

Documents officiels

- Le manuel scolaire de cinquième année primaire. ministre de l'éducation nationale ,2010.

Mémoires et thèses

- BELKACEM. Mohammed .A, pratiques orthographiques des étudiants de 4ème année « licence de français, Université de Batna, 2008/2009.
- HARRACHE Sofiane, Les représentations écolières et les pratiques du ludique dans l'enseignement/apprentissage du F.L.E, UNIVERSITE DE OUARGLA, 2012-2013.

Sites d'internet

- Les jeux communicatif dans l'enseignement /apprentissage des langues étrangère. www.google.fr. consulter le 16-02-2015.
- Analyse des erreurs en français.pdf.<http://crpe.freesette.net/images/f/fc/consulter> le 26/03/2017.
- <http://www.laclassedemallory.com> consulter le 25/03/2017.
- <http://cespetiteschoses.weebly.com/> consulter le 02/02/2017.
- jeu-de-domino-sujet-verbe,<http://www.chezmonsieurpaul.fr/consulter> le 25/03/2017.
- Enseigner l'orthographe grammaticale, inspection académique Yonne <http://www2.ac-lyon.fr/> , consulter le 10/10/2016.
- CALVET, Morphème, Encyclopédie Universalise [en ligne], consulté le 23 avril 2017. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/morpheme/>

Annexes

Annexe1 : Des photos de l'expérimentation



