

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE MOUHAMED KHIDER-BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES**

**DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANÇAIS**



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master académique

Option : Didactique des langues-cultures

**L'apport des activités ludiques dans le programme scolaire dans
l'acquisition du vocabulaire**

**(cas des apprenants de la 4^{ème} année primaire « Moubarek
Annabi ») Biskra**

Dirigé par :

Mme Boudounet Naima

Présenté et soutenu par :

Labeled Mohamed Nizar

Année universitaire :

2016/2017

Dédicace

*À mon trésor éternel et raison de ma vie, symbole de sacrifice et
d'amour, qui m'a toujours soutenue et prêtée aide et assistance dans
mes études : « **Ma mère** »*

*À l'homme le plus fort, le plus important dans ma vie, pour ses efforts et
ses sacrifices : « **Mon père** »*

À mes étoiles qui éclairent ma vie :

*Mes frères : **OKBA, NOUH, AYOUB***

*ET à ma sœur : **NADINE***

touts mes chères amis qui m'ont aidé dans mes études :

ISSAM, CHAHLA, FAIZA, LYDIA, YUCEF, NIHED

Remerciement

Je remercie tout d'abord « Dieu » Tout puissant qui m'a donné le courage, la patience et les capacités afin d'achever ce travail.

Mes vifs remerciements s'adressent à mon encadreur

***Dr : « BOUDONETTE NAIMA »** pour la confiance qu'elle m'a prodigué tout au long de ce travail et d'attention constante durant la réalisation de ce travail.*

*Mes remerciements vont également au « Président du Jury » et aux « Membres du jury » pour avoir accepté de juger ce modeste travail
Je remercie également tous ceux qui ont collaboré de près ou de loin à l'évaluation de ce travail.*

Résumé

Ce mémoire de fin d'étude tente d'analyser et de déterminer le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire et comment le jeu peut être un moyen pour faciliter aux apprenants leur apprentissage.

Pour confirmer ou informer nos hypothèses, nous avons suivi une démarche analytique et descriptive, en utilisant l'expérimentation sur terrain pour pouvoir récolter les informations nécessaires, et nous avons constaté qu'effectivement, d'après les résultats que le jeu est un outil efficace dont les enfants peuvent bénéficier pour apprendre tout en prenant du plaisir, mais les enseignants ne se servent pas beaucoup du jeu malgré son importance pour des raisons de problèmes disciplinaires et autres.

ملخص:

أن من أطروحة النهائية يحاول تحليل وتحديد دور الألعاب الترفيهية في تعلم المفردات وكيف لعبة يمكن أن يكون وسيلة لتسهيل المتعلمين التعلم.

لتأكيد أو إبلاغ افتراضاتنا، تابعنا نهج تحليلي وصفي، في استخدام لحقل تجارب لحصاد المعلومات اللازمة، وجدت أنه، في الواقع، من النتائج أن اللعبة هي أداة فعالة يمكن للأطفال الذين يستفيدون للتعلم في حين يلهون، ولكن المعلمين لا يستخدمون كثيرا من المباراة رغم أهميتها لأسباب المشاكل التأديبية وغيرها.

Sommaire

Introduction Générale	3
Introduction.....	4
Chapitre I Les jeux ludiques dans l'enseignement/apprentissage en Algérie	8
Introduction.....	9
1. Le système éducatif du FLE en Algérie:.....	9
2. La communication dans l'enseignement-apprentissage de l'apprenant	10
3. La prise de parole par le jeu	10
4. Les méthodes d'enseignement en classe de FLE :	11
4.1 La méthode SGAV.....	11
4.2 L'approche communicative.....	11
5. Le rôle de l'enseignant :	13
6. L'orthographe :	13
7. Le vocabulaire :.....	13
8. Le jeu ludique :	14
9. Support didactique :	14
10. L'écrit, une entité complémentaire :	15
11. Le jeu dans l'apprentissage de FLE :	16
11.1 Définition du jeu :	17
11.2 Le jeu comme un outil pédagogique :	18
12. Définition de l'image :	20
12.1 Sémiologie de l'image :	21
12.3 La couleur et la lumière :	21
12.4 L'image pour enseigner/apprendre une langue :	22
Conclusion :	22
Chapitre II La partie pratique.....	23
Introduction :.....	24
1. Le questionnaire :.....	24
1.1 Informations complémentaires :.....	24
1.1.1 Les enseignants :	24
1.1.2 L'âge :	25
1.1.3 L'expérience de travail :.....	26
2. Enseignement du vocabulaire :	27
2.1 Q1 : introduisez-vous de nouveaux mots à chaque leçon ?.....	27

2.2 Q2 : quelles techniques utilisez-vous pour introduire de nouveaux mots ?	28
2.3 Q3 Mentionnez d'autres techniques que vous utilisez :	29
2.4 Q4 : les apprenants donnent-ils assez d'importance à l'apprentissage du vocabulaire ?	30
2.5 Q5 les apprenants trouvent-ils des difficultés à apprendre le vocabulaire ?	30
2.6 Q6 : De quelles manières les apprenants tentent ils à connaître le sens des mots ?...31	
3. Utilisations des jeux de langue dans l'apprentissage	33
3.1 Q1 : utilisez-vous des jeux de langue en classe ?.....	33
3.2 Q2 : pourquoi est-ce que les jeux ne sont pas assez utilisés en classes ?.....	34
4. Entretien des apprenants	35
4.1. Description de l'interview	35
4.2. Groupe de participants au jeu.....	35
4.3. Groupe non participants	35
4.4. L'analyse de l'interview des apprenants	36
4.4.1. Participants au jeu	36
4.4.2. Les non participants	37
4.5. Résultats	38
Conclusion Générale	41
Bibliographie.....	44
4 Dictionnaire des Notions: (Les Dictionnaires d'Universalis).....	45
Annexes.....	46

Introduction Générale

Introduction

La nouvelle loi d'orientation sur l'école réserve à l'enseignement des langues une place privilégiée, puisqu'il forme désormais le troisième des cinq domaines qui constituent les socles communs des apprentissages. Depuis le début des années 1990, l'enseignement des langues a bénéficié d'une structure mieux adaptée qui a permis un apprentissage plus efficace. Et il est la dernière-née des disciplines de l'école primaire. Si cet enseignement occupe une place croissante dans les classes, il dispose, toutefois, de par sa nouveauté, d'un corpus d'études et de recherches didactiques assez restreint au regard des autres disciplines du premier degré. Il suscite par la même un intérêt considérable, à la fois comme objet de recherches et comme pratique scolaire.

En didactique des langues étrangères, l'accent a été mis sur la lecture pour aboutir à l'écrit, Comprendre d'abord et s'exprimer ensuite, surtout à l'oral, sont les deux compétences fondamentales. C'est avec l'avènement de l'approche communicative que la révolution didactique avait placé l'oral sur le devant de la scène scolaire. Dans ce contexte, GROUX se rejoint à PORCHER avance que :

Dès lors, les langues ont changé de statut social. Alors qu'autrefois elles étaient enseignées pour des raisons essentiellement culturelles, mettant très fortement l'accent sur l'écrit, en particulier sur le savoir lire, notamment les grands auteurs (primauté de la littérature), elles visent maintenant ce que l'on pourrait opérationnellement appeler une 'légitimité communicative. Il est question de cette aptitude à comprendre et à se faire comprendre dans la langue considérée ¹

L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère ne doit pas se limiter à entasser des savoirs académiques mais à la mise en action de ces savoirs sous forme de savoir-faire, la primauté est accordée ainsi à la langue comme moyen de communication et non comme système de règles. Apprendre à s'exprimer oralement n'est pas une tâche facile à faire acquérir à l'école primaire par les enseignants surtout si l'apprenant ne possède pas des pré-acquis.

¹ GROUX, D. ; L. Porcher, *L'apprentissage précoce des langues*. PUF, 1988 (Que sais-je ?) p. 07

Compte-tenu de la nécessité de connaître des mots pour communiquer, l'acquisition du vocabulaire souvent négligée par rapport à la grammaire et à la conjugaison, est devenue un des plus importants des sujets traités dans le domaine de l'apprentissage du FLE vu son rôle primordial dans la communication. L'engagement et la réussite de l'apprenant dans l'apprentissage d'une langue étrangère vont largement dépendre de sa motivation.

L'enseignant a donc la lourde tâche de favoriser cet apprentissage par la mise en place de séances de langue attrayantes qui encouragent toujours plus l'apprenant à s'engager. L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue vivante étrangère et en faciliterait donc son apprentissage à l'école primaire. Le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant de rendre l'élève actif et acteur de ses apprentissages. De plus, il est un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des élèves entre eux. Comme tout support pédagogique, le jeu présente des limites et a du mal à se faire une place au sein de la société algérienne comme véritable outil au service des apprentissages.

Le jeu est une activité fondamentale pour l'enfant, Le nouveau dictionnaire Le Petit Robert le définit comme étant « *Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure* »². Gratuité et plaisir, deux caractéristiques, nous permettent de l'envisager comme un outil d'enseignement pour amener des enfants de l'école primaire à exercer leur aptitude à la prise de parole et à agir dans une autre langue étrangère.

Ce qui nous a motivé à mener cette recherche, c'est que l'enseignement des langues étrangères exige une bonne maîtrise de l'oral pour pouvoir communiquer car apprendre une langue c'est apprendre une nouvelle compétence de communication. Cette compétence est bien l'objectif que les méthodologies d'enseignement ont signalé selon Wolf Son : « *La compétence de communication est maintenant largement reconnue comme une partie importante de l'enseignement* »³ D'autres spécialistes

²ROBERT, Paul. *Grand Robert de la langue française*, 2^e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.

³ WOLF SON , «Vers la compétence de communication», H.HYMES Dell, LAL, 1984

ainsi que d'autres mémoires en didactique des langues nous ont motivé de travailler et de traiter les jeux en classe de primaire

Le choix de ce sujet est motivé tout d'abord, à partir de la position d'enseignant au premier palier (primaire), leur contact quotidien avec les apprenants nous a permis de constater que le jeu permet l'apprentissage des compétences. Puis, dès notre jeune âge, nous nous sommes toujours passionné pour le jeu ; en effet, il était possible pour nous d'apprécier le calcul et de développer nos capacités de concentration grâce à de petits jeux que notre mère nous préparait. Ces derniers étaient un levier si puissant de l'apprentissage au point qu'elle a réussi à transformer en jeu l'initiation à la lecture, à l'orthographe. Enfin, nous avons constaté que tout enfant est beaucoup plus attiré par le jeu que par autre chose. C'est une activité qui lui est propre, même si ce jeu paraît comme une conduite gratuite, dénuée de signification fonctionnelle pour les adultes, cette vue simpliste n'explique pas l'importance que les enfants attribuent à leurs jeux.

A travers ce travail, notre préoccupation serait de démontrer la manière dont les supports ludiques pourraient intervenir et faciliter auprès des apprenants leur apprentissage du vocabulaire et de leur permettre d'utiliser la langue de façon naturelle. Nous avons décidé de nous concentrer uniquement dans l'utilisation du jeu en classe de langue et de repreciser ses atouts mais également ses limites d'un point de vue pédagogique. Détecter les différentes lacunes présentes, solliciter la participation active de tous les apprenants, perfectionner l'acquisition des mots et l'enrichissement du vocabulaire chez eux pour accéder à une communication meilleure.

Notre thème qui s'intitule «*L'apport des activités ludiques dans le programme scolaire dans l'acquisition du vocabulaire*» s'est inspiré suite aux observations menées, et dans lesquelles nous avons constaté une absence de médiation entre l'apprenant et la langue. Ce que nous avons souligné, c'est l'insuffisance des techniques qui peuvent aider l'apprenant à la construction de son savoir. Notre problématique porte sur la rencontre qui s'établit entre les apprenants et le français comme langue étrangère grâce à l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE, elle se reformule comme suit : « En quoi le recours à des activités ludiques peut-il faciliter l'acquisition des sens des mots dans une classe de FLE à l'école primaire ? »

Pour répondre à notre problématique précédente, nous avons opté pour les deux hypothèses suivantes

1. Nous supposons que l'utilisation du support ludique qui va du jeu au conte à la BD peut motiver davantage d'apprenant à apprendre le lexique français, comme il peut contribuer à acquérir des compétences langagières par le biais d'une meilleure mémorisation du sens.

2. Le jeu en tant qu'activité attractive nous le proposons comme technique qui peut aider l'apprenant à construire un système bien structuré et cohérent. Conduit méthodiquement, il pourrait développer chez lui la capacité de s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser l'usage

Pour le besoin de notre recherche, tout d'abord, nous proposerons à un échantillon d'enseignants de la langue française exerçant dans le cycle primaire, un questionnaire qui se compose de 5 questions de nature variable qui portent sur l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires et en particulier sur son rôle dans l'acquisition de nouveaux mots. Ensuite, le deuxième échantillon se compose de jeunes apprenants en classe de 4eme année primaire en leur proposant des activités de lexiques de l'année.

Nous avons devisé notre travail en deux chapitres, le premier est théorique qui vise quelques éléments de définitions concernant notre recherche, nous avons essayé de définir quelque concepts concernant notre sujet de recherche, quant au deuxième chapitre il sera consacré au cadre pratique, les analyses et les résultats de notre expérimentation.

Chapitre I

Les jeux ludiques dans
l'enseignement/apprentissage
en Algérie

Introduction

La langue française et son enseignement connaissent tous les deux une chute remarquable de leur niveau général, les parents ainsi que les instituteurs proclament qu'il y a beaucoup de complications d'acquisition et de transmission (à l'oral comme à l'écrit) chez les apprenants qui découvrent ce nouvel idiome. C'est dans cet encadrement que le concept de la stratégie d'apprentissage a éveillé notre curiosité pour mieux comprendre et pour montrer comment bénéficier de ces moyens pour but d'avantager l'apprentissage du FLE.

1. Le système éducatif du FLE en Algérie:

L'enseignement-apprentissage de la langue française en Algérie a connu des changements importants dans le système éducatif. Ces changements, ont apprécié la pertinence et la mesure de l'ampleur, il est indispensable de considérer la discipline dans la dynamique générale qui anime actuellement l'École algérienne.

Le président de la République algérienne qui avait notamment déclaré, lors du discours d'installation de la Commission nationale de réforme du système éducatif que :

La maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable. Apprendre aux élèves, dès leur plus jeune âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter des atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain. Cette action passe, comme chacun peut le comprendre, aisément, par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles du système éducatif pour, d'une part, permettre l'accès direct aux connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filières du secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur. C'est à cette condition que notre pays pourra, à travers son système éducatif et ses institutions de formation et de recherche et grâce à ses élites, accéder rapidement aux nouvelles technologies, notamment dans les domaines de l'information, la communication et

*l'informatique qui sont en train de révolutionner le monde et d'y créer de nouveaux rapports de force*⁴

Cette démarche a souvent été mise en relief par les médias. La focalisation sur les langues étrangères pouvait se justifier dans la mesure où la volonté d'ouverture ainsi exprimée constituait une rupture marquée avec le système éducatif précédent.

Les langues étrangères étaient considérées jusque-là, comme les parents pauvres de l'enseignement. Cela se vérifiait dans les pratiques au sein des établissements où l'intégration de ces matières dans les emplois du temps se faisait en dernier lieu, au point que les enseignants les qualifiaient familièrement.

L'enseignement/apprentissage du FLE, à l'école primaire, aujourd'hui, est très important dans le système éducatif. Ce dernier a pour premier objectif d'apprendre aux apprenants à communiquer avant. Et avant d'enseigner une langue étrangère, il faut apprendre à l'élève sa culture.

2. La communication dans l'enseignement-apprentissage de l'apprenant

La communication est toujours présente dans la vie de chacun, que ce soit verbal ou non verbale, elle est présente aussi au sein d'un jeu collectif afin de pouvoir échanger et émettre des messages dans le but de s'exprimer sur un sujet particulier selon la situation de communication. Car la pratique de la parole en classe de FLE permet à l'apprenant de s'habituer à parler spontanément, il faut tout d'abord respecter la langue et avoir un objectif précis, échanger des idées, s'exprimer, tout cela pour une bonne interaction entre les apprenants en classe.

3. La prise de parole par le jeu

*« Le jeu de rôle invite à un comportement communicatif global [...] l'expression d'un rôle est non seulement verbale, mais gestuelle, Mimique, rythmique, les comportements prennent tout leur sens dans ce texte. »*⁵

⁴ Palais des Nations, Alger, samedi 13 mai 2000. Site Web de la présidence de la République : www.el-mouradia.dz.

⁵ http://www.lb.refer.org/fle/cours/cours3_AC/hist_didactique/cours3_hd09.htm

Le jeu est un outil d'apprentissage et un vecteur qui a un impact positif dans le processus d'apprentissage d'un enfant, il permet aux apprenants de parler à travers les jeux, que l'enfant peut avant tout écouter, parler, interagir ainsi qu'apprendre à communiquer et s'adapter avec autrui.

4. Les méthodes d'enseignement en classe de FLE :

4.1 La méthode SGAV

« *C'est au milieu des années 1950 que P. Guberina de l'Université de Zagreb donne les premières formulations théoriques de la méthode SGAV (structuro-globale audio-visuelle)* ». ⁶La méthodologie audiovisuelle (MAV) domine en France dans les années 1960-1970 et le premier cours élaboré suivant cette méthode, publié par le CREDIF en 1962, est la méthode "Voix et images de France".

La cohérence de la méthode audiovisuelle était construite autour de l'utilisation conjointe de l'image et du son. Le support sonore était constitué par des enregistrements magnétiques et le support visuel par des images fixes.

En effet, les méthodes audiovisuelles avaient recours à la séquence d'images pouvant être de deux types: des images de transcodage qui traduisaient l'énoncé en rendant visible le contenu sémantique des messages ou bien des images situationnelles qui privilégiaient la situation d'énonciation et les composante non linguistiques...

4.2 L'approche communicative

L'approche communicative s'est développée en France à partir des années 1970 en réaction contre la méthodologie audio-orale et la méthodologie audio-visuelle. Elle est appelée approche et non méthodologie par souci de prudence, puisqu'on ne la considérait pas comme une méthodologie constituée solide. « *Elle est le fruit de plusieurs courants de recherches en linguistique et didactique et la suite à différents besoins* ». ⁷

⁶ http://www.lb.refer.org/fle/cours/cours3_AC/hist_didactique/cours3_hd09.htm

⁷ Opcite .

Il faut aussi mentionner qu'un nouveau public d'apprenants vient de faire son apparition et intéresse de plus en plus de nombreux psychologues, sociologues, pédagogues et didacticiens : public composé d'adultes, principalement de migrants. Grâce aux crédits attribués par l'Etat suite à la loi sur la formation continue et pour la première fois en didactique des langues, on a pu composer des équipes de chercheurs pluridisciplinaires.

Au début des années 1970, les méthodologues de FLE se sont trouvés confrontés aux problèmes spécifiques posés par l'enseignement du français langue étrangère à des étudiants non-spécialistes de français, dans leurs pays, pour leur permettre l'accès à des documents écrits de caractère informationnel. Les choix d'objectifs, de contenus et de méthodes étaient donc motivés par la situation des pays concernés et par les besoins présents et futurs des étudiants de ces pays. La nouvelle méthodologie s'imposait comme une approche diversifiée dont la préoccupation était de s'adapter aux besoins langagiers de chaque public. Toute une partie de la recherche en didactique des langues vivantes étrangères va s'orienter dans les années 1970 vers l'analyse des besoins avant même d'élaborer un cours de langue. Ceci provoque une nouvelle définition d'apprentissage. Il devient un comportement adéquat aux situations de communication en utilisant les codes de la langue cible.

Deux méthodologies ont précédé l'approche communicative :

- Le français instrumental qui vise la communication orale en situation de classe uniquement. Il s'agit d'acquérir une compétence de compréhension immédiate. Il s'intéresse à la compréhension de textes spécifiques plutôt qu'à la production.
- Le français fonctionnel, qui est fondé sur les besoins langagiers réels des individus. Il envisage une relation de locuteur à locuteur dans certaines situations de communication, et selon certains rôles sociaux. On détermine les besoins langagiers des apprenants en fonction des actes de parole qu'ils auront à accomplir dans certaines situations.

Cependant le français fonctionnel et le français instrumental ont le même objectif pédagogique, celui de l'enseignement volontairement limité plus ou moins utilitaire et répondant à un appel urgent d'un public spécialisé.

Pour les méthodologues, les étudiants qui ont besoin d'apprendre le français pour des raisons professionnelles seraient motivés par une approche fonctionnelle, contrairement aux apprenants en milieu scolaire qui apprennent une langue étrangère par obligation.

5. Le rôle de l'enseignant :

Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tour, qu'ils les voient passionnés par leurs métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence .sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre !⁸

En paraphrasant la citation ci-dessus, il faut que l'enseignant soit motivé en lui-même, afin d'arriver motiver ses apprenants, pour que l'apprentissage soit facile, et que les deux partenaires interagissent facilement, car le manque de motivation peut tuer la motivation chez les enfants.

6. L'orthographe :

▪ Ensemble de règles et d'usages définis comme norme pour écrire les mots d'une langue donnée. « *On distingue l'orthographe d'accord, fondée sur les règles de la grammaire, et l'orthographe d'usage, qui n'obéit pas à des règles précises.* »⁹

7. Le vocabulaire :

L'expression " vocabulaire " veut dire « *l'ensemble des mots d'une langue et c'est en ce sens que des ouvrages à but pédagogique ou documentaire s'installent vocabulaire* »¹⁰

Marie-Claude Tréville et Lise Duquette voient que :

Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. Il est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement simples et composées, et

⁸ Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997, p. 120.

⁹ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/orthographe/56605>

¹⁰ Dictionnaire de didactique du français langue étrangère des valeurs. p.246

locutions indécomposables qui s'actualisent dans le discours et que l'on appelle "vocables" ou plus communément "mots" ¹¹

Lors de son contact avec l'enseignant, le monde, et son contact avec le manuel scolaire spécialement à travers la lecture, l'apprenant accueilli des nouveaux mots à son savoir. On peut avoir accès au vocabulaire par différentes activités: des activités orales, ludiques, réflexives, systématiques ainsi que des activités de compilation et de découverte en contexte.

8. Le jeu ludique :

Quand on prononce le terme «jeu » nous pensons directement aux loisirs, à la distraction et à l'amusement. Les psychologues, pédagogues et les psychanalystes ont aperçu peu à peu un développement et ils ont dit que l'amusement et le jeu peut être une manière d'apprendre facilement.

Sous l'angle de la forme, on peut donc définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ;une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations du groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel¹²

En réalité le jeu n'est pas banale pour l'enfant, en revanche ce dernier est loin d'être futile il est plutôt très sérieux, c'est un moyen émotif, facilitateur, et cognitif pour un apprentissage cohérent dans telle langue.

9. Support didactique :

¹¹ . TREVILLE, Marie-Claude, DUQUETTE, Lise, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Paris, Hachette Livre, 1ère Edition, 1996, p.12.

¹² DE GRANDMONT, Nicole. *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*. Logiques. Québec 1995.p.20

Pour le besoin de notre recherche, tout d'abord, nous proposerons à notre échantillon d'enseignants de la langue française exerçant dans le cycle primaire, un questionnaire qui se compose de 15 questions de nature variable qui portent sur l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires et en particulier sur son rôle dans l'acquisition de nouveaux mots. Ensuite, le deuxième échantillon se compose de jeunes apprenants en classe de 4ème année primaire, en leur propose des activités de lexiques de l'année.

10. L'écrit, une entité complémentaire :

Les travaux sur la communication montrent que les deux composantes oral/écrit et expression/compréhension sont en étroite corrélation et qu'il est difficile de les dissocier. L'apprentissage de l'une sert à développer l'autre : bien lire implique bien écrire, bien entendre et écouter, bien parler implique bien comprendre et s'exprimer. Toutefois, le langage oral diffère du langage écrit, les processus engagés par les actes de compréhension et d'expression sont également différents. De ce fait, dans la communication en classe de langue étrangère, on essaie de reproduire les traits authentiques de la communication de la vie de tous les jours. Cette distinction entre l'oral et l'écrit et entre la production et la compréhension permet de mettre en place des objectifs de formation en fonction des besoins langagiers des apprenants. Toutefois, le langage écrit diffère du langage oral, les processus engagés par les actes d'expression et compréhension sont également différents.

Cette distinction entre l'oral et l'écrit et entre la production et la compréhension permet de mettre en place des objectifs de formation en fonction des besoins langagiers des apprenants.

La méthodologie du FLE a pour objet l'enseignement/apprentissage du français à des non natifs de cette langue. Mais le Français Langue Étrangère n'échappe évidemment pas lui-même aux difficultés qui se posent aux méthodes d'enseignement de l'écrit. Les apprenants ont besoin d'apprendre à bien communiquer, donc à expérimenter différentes situations de communication dans la langue. Expériences qui peuvent leur servir aussi bien à communiquer au niveau de leur environnement immédiat qu'à un niveau plus large (communication dans l'entreprise, relations internationales). Ils ont besoin, dans tous les cas, d'établir des relations avec l'Autre. Par rapport à l'écrit, l'oral a longtemps été minoré dans l'enseignement des langues

étrangères, notamment du FLE. Les méthodes traditionnelles s'occupaient exclusivement du texte et de la langue écrite. Elles ne recouraient à l'oralité que pendant les séquences de lecture à haute voix et quelques exercices grammaticaux, comme le note Rosier (2002, 87), quand il dit que l'histoire de la didactique montre le mépris de la méthode grammaire/traduction envers l'oral, toujours rangé du côté du spontané, du ludique, de l'expression débridée, source de chahut. L'oral serait donc vu comme une source de chahut, c'est-à-dire une source de désordre par rapport à l'écrit qui est considéré comme normatif, où s'inscrit un ordre.

Depuis les années 1970, avec les approches communicatives, l'écrit est devenu un objectif à part entière en mettant en œuvre de nouvelles techniques comme, par exemple, les jeux de rôles.

Dans les pratiques de classe, l'écrit prend le dessus sur les activités de l'oral employé comme une passerelle pour l'apprentissage de l'écrit. « *Les activités reposent sur des écrits oralisés ou ritualisés, qui somme toute ne sont qu'un pâle reflet du français parlé. En somme, on efface l'apprenant derrière un français parlé artificiel ou stérile et qui n'offre pas l'occasion d'en saisir les variations, ni son fonctionnement* ». ¹³ En effet les activités de l'écrit sont donc souvent simultanées.

11. Le jeu dans l'apprentissage de FLE :

D. Winnicot détermine que : « *La principale caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique* » ¹⁴. Dans l'enfance, on prend beaucoup de plaisir en jouant. Chez les enfants, jouer est synonyme de se développer, découvrir, apprendre mais tout cela en prenant du plaisir. L'enfant de maternelle passe presque tout son temps à jouer ce qui est un facteur important pour son développement, c'est un besoin aussi vital que manger et dormir. Un enfant qui ne joue pas ou qui n'aime pas jouer est vu comme un enfant malade ou perturbé, dont le caractère ne se développe pas ou la personnalité est faible. En jouant, l'enfant utilise toute ses capacités sensorielles, motrices et verbales, jouer l'aide à améliorer son imagination et de faire travailler son cerveau ce qui l'aide à développer son intelligence et ses capacités à mieux comprendre et analyser. Le jeu est lié directement au développement de l'enfant affirme J. Château le jeu devient un

¹³ (Weber, 2005, 32)

¹⁴ LE JEU DANS LE DEVELOPPEMENT AFFECTIF, COGNITIF, CORPOREL ET SOCIAL DE L'ENFANT, Maryse MÉTRA. UFAIS Lyon le 10 juin 2006, article.

élément important et indispensable pour l'équilibre de l'enfant. Comme le jeu est une activité spontanée et régulière on peut s'en servir pour faire connaître aux enfants des choses qui leur sont étrangères et qui leur paraissent difficiles tout en les intéressant par des jeux et cela les aidés à apprendre tout en prenant du plaisir.

Les activités ludiques illustrées en classe de FLE, un univers de plaisir et d'apprentissage :

Le jeu fait partie de notre vie. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de « l'ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux, ...

Comme le dit Pablo Neruda « *L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui* »¹⁵

Le terme jeu se diffère dans quelques mots qui sont : plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il exprime un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découvrir l'individu. L'utilisation du support ludique peut motiver l'enfant à apprendre une langue étrangère.

Le jeu en tant qu'activité ludique met l'apprenant devant une problématique qu'il faut résoudre en communiquant avec l'autre. Nous supposons que l'utilisation du support ludique qui va du jeu au conte à la BD peut motiver davantage l'apprenant à apprendre le lexique français, comme il peut contribuer à acquérir des compétences langagières par le biais d'une meilleure mémorisation de sens.

L'activité ludique a été proposée pour les instituteurs comme une méthode inouïe qui peut pousser les apprenants à développer et à assembler de nouvelles compétences lexicales. Grace aux jeux ludiques (jeux d'apprentissage), l'apprenant construit des capacités pour découvrir de nouveaux mots et leurs origines, maîtriser peu à peu la langue en appréciant, jouant avec ces mots.

11.1 Définition du jeu :

Au fil du temps, le jeu était l'objet d'étude de nombreux chercheurs, dans de multiples domaines, c'est la raison pour laquelle il existe plusieurs définitions qui

¹⁵ <http://evene.lefigaro.fr/citations/pablo-neruda>

dépendent de l'angle, sous lequel est abordé le problème. Johan HUIZINGA (psychologue) définit le jeu comme « *une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles* »¹⁶.

En effet pour l'enfant, le jeu est une action libre qui est choisi par l'enfant. Car, il trouve du plaisir en jouant. Le jeu de l'enfant est gratuité car la nature même du jeu engendre un investissement naturel et total. Donc le jeu est toujours nouveau.

On a tendance à associé le terme « jeu » au divertissement, quand on observe un enfant en train de jouer, spontanément on ne donne pas de l'importance à ses activités, on les voit insensés. Pourtant, pédagogues, psychologues et psychanalystes ont une autre vision du jeu, ils ont constaté petit à petit que ce soit disant moyen d'amusement est aussi un moyen d'apprentissage très efficace. Contrairement à la vision des adultes, l'enfant ne voit pas le jeu comme étant une futilité, il le prend très au sérieux, c'est les adultes qui l'ont banalisé.

11.2 Le jeu comme un outil pédagogique :

Nous avons remarqué que le jeu est une activité gratuite où l'enfant participe librement et avec plaisir. Et qu'il choisit de rentrer volontairement dans le jeu. C'est une activité dans laquelle il va mettre toute son énergie pour son propre plaisir. Il serait approprié que le l'enseignant utilise le plaisir du jeu comme moteur à l'activité de l'élève. En effet, la motivation du jeu fait appel à l'action.

Comme le disait E. CLAPAREDE :

Le jeu apparaît comme le moteur de l'auto-développement de l'enfant, comme méthode naturelle d'éducation. Le jeu n'est rien d'autre que la pédagogie naturelle

¹⁶ Dictionnaire des Notions: (Les Dictionnaires d'Universalis)
Par Encyclopaedia Universalis

*qui s'impose à lui-même, il est l'instrument de développement. L'enfant doit se développer lui-même grâce à deux instruments : le jeu et l'imitation*¹⁷

Et Éric Plaisance explique que :

*l'attrait récent pour les jeux, vient du fait qu'on donne une importance à la motivation des élèves et qu'on considère que ce fait a un pouvoir sur leur éducation. Donc L'enfant devient l'agent de sa propre éducation. L'intérêt que montre l'enfant pour le jeu doit être utilisé pour la bonne cause. Donner l'aspect de jeu à des exercices scolaires, c'est utiliser le jeu comme ruse pédagogique. En effet, il utilise le plaisir, le dynamisme, l'attraction du jeu pour faire apprendre à l'enfant « mine de rien ».*¹⁸

*Le jeu est l'activité normale de l'enfant ». Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles...Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires...Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent pas moins ludiques.*¹⁹

D'après les nouveaux programmes de l'école maternelle, on remarque plusieurs types de jeux qui sont :

1-Le jeu ludique

2-Le jeu éducatif

3-Le jeu pédagogique

¹⁷ Jeu et éducation, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.

¹⁸ L'enfant et le jeu, Congrès AGIEM n°92, Clermont-Ferrand.

¹⁹ Les nouveaux programmes de l'école maternelle, 2002.

4-Le jeu en classe de FLE -Le jeu, source de motivation et aide à acquérir des compétences

12.Définition de l'image :

Qu'est-ce qu'une image ?

« Toute recherche se doit de définir son objet. Selon le dictionnaire *Le petit Larousse* »²⁰

1. Le mot image du latin imago, désigne la représentation visuelle d'un objet par différents moyens ou supports, dessin, image numérique, peinture, photographie ...etc.....

2. Reproduction inversée qu'une surface polie donne d'un objet qui s'y réfléchit.

3. Ce qui évoque la réalité : figure, icône, symbole.

4. Représentation d'une forme par les arts plastiques, ou la photographie, ayant un rapport plus ou moins fidèle avec la réalité.

Contrairement au texte, l'image attire l'attention du lecteur. Elle stoppe le regard. L'image peut provoquer une émotion, une sensation qui peut être liée au plaisir esthétique. Suite à cette dernière, l'illustration dans les livres peut créer un effet de suspense, son impact rend facilement mémorisable.

A.M.HUMBOURT LALAN pense que :

*L'image provoque un substitut visuel, fixe une vision fugitive, rend visible l'invisible, accommode la vision. Elle propose une échelle de grandeur, en agrandissant ou en réduisant son sujet. Elle justifie, prouve. Elle classe. L'image décompose et recompose. De plus, elle réunit des éléments dispersés, tout en dispersant des éléments réunis. Elle a une certaine puissance affective et émotive que le texte n'a pas.*²¹

²⁰ Dictionnaire, Le Petit Larousse, 2005

²¹A.M.HUMBOURT LALAN, L'image dans la société contemporaine, Ed, DENOEL, 1981. P 33

L'image aussi, par sa dimension peut proposer un ordre de lecture. Que le cadrage s'impose à travers elle et l'angle de prise de vue, permettant un découpage subjectif du sens, qui a travers constituent des instruments de lecture visuelle.

12.1 Sémiologie de l'image :

Roland Barthes qui est le premier à écrire sur cette approche, dans son article « rhétorique de l'image » publié en 1964. Qui est porté sur une image de publicité et sur une marque de pâtes, appelée « Panzani », donne les arguments suivants :

*L'image publicitaire fait l'objet d'études attentives de la part des sémiologues. Il s'agit là de message d'un type très particulier, de situation artificielle comme le seraient aussi, d'ailleurs, l'image de propagande et l'image pédagogique, pareilles situations offrent un texte privilégié à l'analyse par l'étendue du corpus, que facilite le repérage des lois d'assemblage, élément capital du système*²²

Dans ce passage la sémiologie et suivant l'intuition de Ferdinand de Saussure, est devenu aujourd'hui le lieu d'élaboration d'une problématique aux sciences de la communication. Donc si la linguistique, a donné naissance au début une sémiologie de l'écrit, on a vu naître par la suite, une sémiologie de la parole et du discours, puis enfin a une sémiologie de l'image.

Ces trois étapes ont marqué une évaluation de l'intérêt conceptuel de la recherche, et en plus une information vers la communication verbale, puis vers la représentation audiovisuelle. Il s'agit de mettre en évidence la spécificité propre de l'image.

12.3 La couleur et la lumière :

La couleur et la lumière sont une matière d'image. Comme le dit Fresnault Deruelle, « perçue optiquement et vécue psychiquement »²³ . Il veut dire tout simplement que les enfants sont facilement stupéfiés par la couleur. Une étude montre

²² ROLAND BARTHES : Cours inaugural donné au collège de France, en Janvier 1978.

²³ FRESNAULT DERUELLE, PIERRE, L'éloquence des images, Paris, PUF, 1993.

que l'enfant possède une grande affectivité à la mémoire chromatique, puisque la mémoire répond déversément aux stimuli en fonction du développement du cerveau. Les enfants ont une vision concrète du monde, c'est de vivre dans un monde coloré. La joie et le plaisir de mélanger les couleurs, de regrouper des couleurs très variées sur une feuille. Cette pratique leur apporte une satisfaction évidente. Il suffit d'observer un enfant engager à peindre. Les couleurs constituent un moyen d'expression pour traduire les émotions ressenties, elles sont donc indispensables dans les messages visuels.

12.4 L'image pour enseigner/apprendre une langue :

La place faite à l'image dans l'enseignement des langues a connu une évolution considérable, et un renforcement de son usage. Elle est certainement l'un des plus intéressants moyens qui peuvent contribuer à l'apprentissage des langues ; parce qu'à son aide nous pouvons expliquer le code de la langue en employant un autre code qui est visuel.

Conclusion :

L'utilisation du jeu comme moyen d'apprentissage nous permet de s'automotiver, c'est donc à travers nos recherches concernant thème de recherche, que nous avons pu savoir l'impact positif du jeu sur l'enseignement-apprentissage des langues étrangères. Il est un outil efficace dont les enfants peuvent s'échanger et s'exprimer en leur offrant la possibilité d'être au moins un acteur de leurs apprentissages car, l'utilisation du jeu permet de développer des compétences peut être implicite chez les enfants.

Chapitre II La partie pratique

Introduction :

Ce chapitre représente l'étude de ce qui a été mentionné dans la partie théorique concernant le développement du savoir-faire des apprenants en utilisant les jeux linguistiques; Il traite de la présentation et de l'analyse des données recueillies à la fin avec les principaux résultats conclus de l'étude. En outre, il fournit des recommandations pour les enseignants à utiliser afin d'améliorer les résultats obtenus lors de l'utilisation de jeux dans la classe.

1. Le questionnaire :

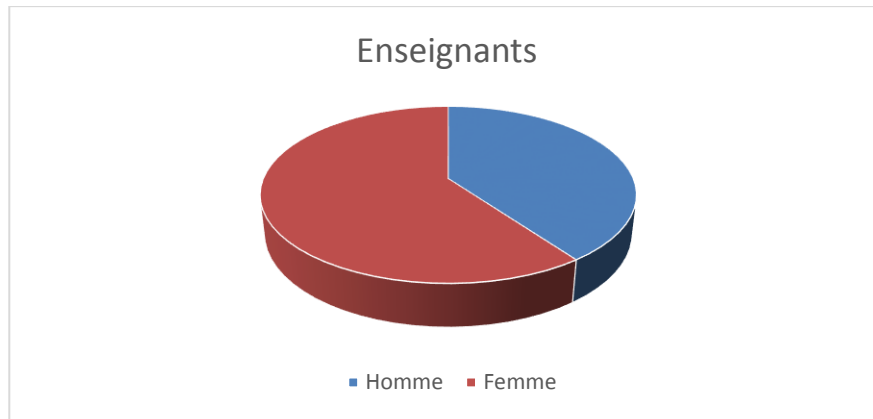
Les éléments du questionnaire proviennent des différents sujets abordés dans la partie théorique de la recherche. C'est une combinaison de questions fermées où les participants sont priés de cocher les réponses appropriées et des questions ouvertes où ils auront la possibilité de fournir leurs propres réponses ou explications. Certaines questions fermées sont suivies de questions ouvertes afin d'obtenir des connaissances plus approfondies sur le sujet. Le questionnaire des enseignants se compose de 22 questions et sont organisés en trois sections. Chaque question a un trait direct ou indirect avec la partie théorique.

1.1 Informations complémentaires :

Nous avons d'abord commencé à récolter des informations à propos des enseignants qui vont être soumis au questionnaire manifesté de cette manière :

1.1.1 Les enseignants :

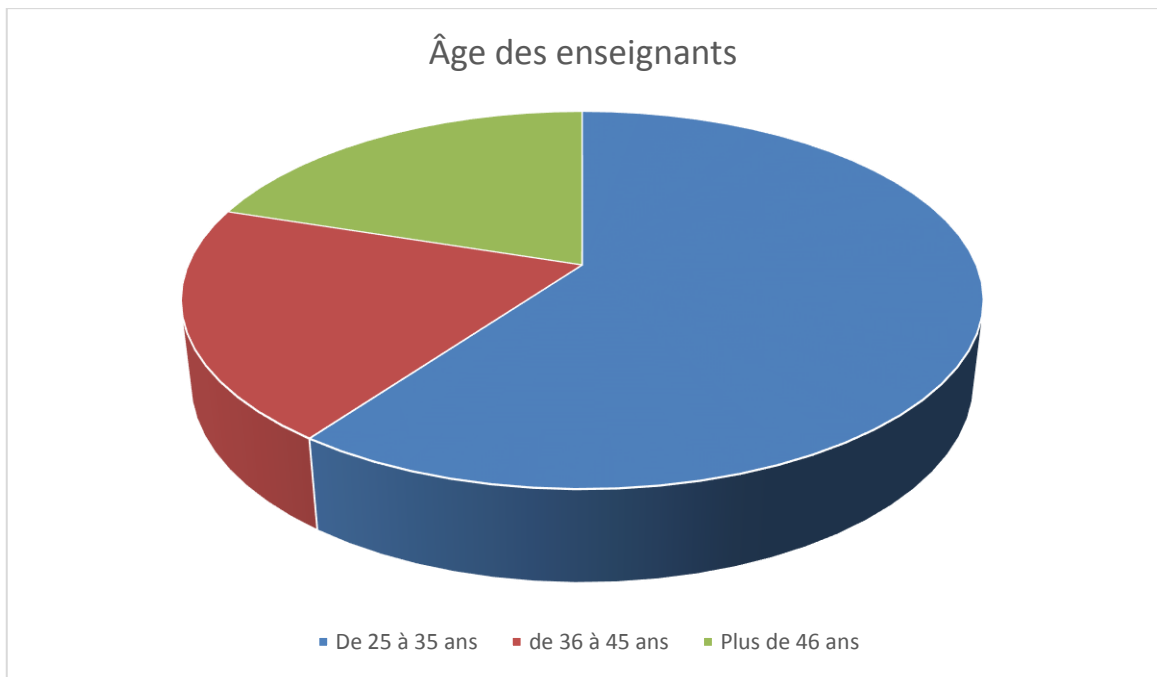
Réponse	Participants	Pourcentage
Homme	02	40%
Femme	03	60%



Le tableau nous montre que ces enseignants sont différents avec un léger avantage, pour les femmes qui n'est tout simplement que le reflet de nombre d'enseignants ayant le diplôme requis pour enseigner qui est majoritairement dominé par les femmes aient en proportion amoindri .

1.1.2 L'âge :

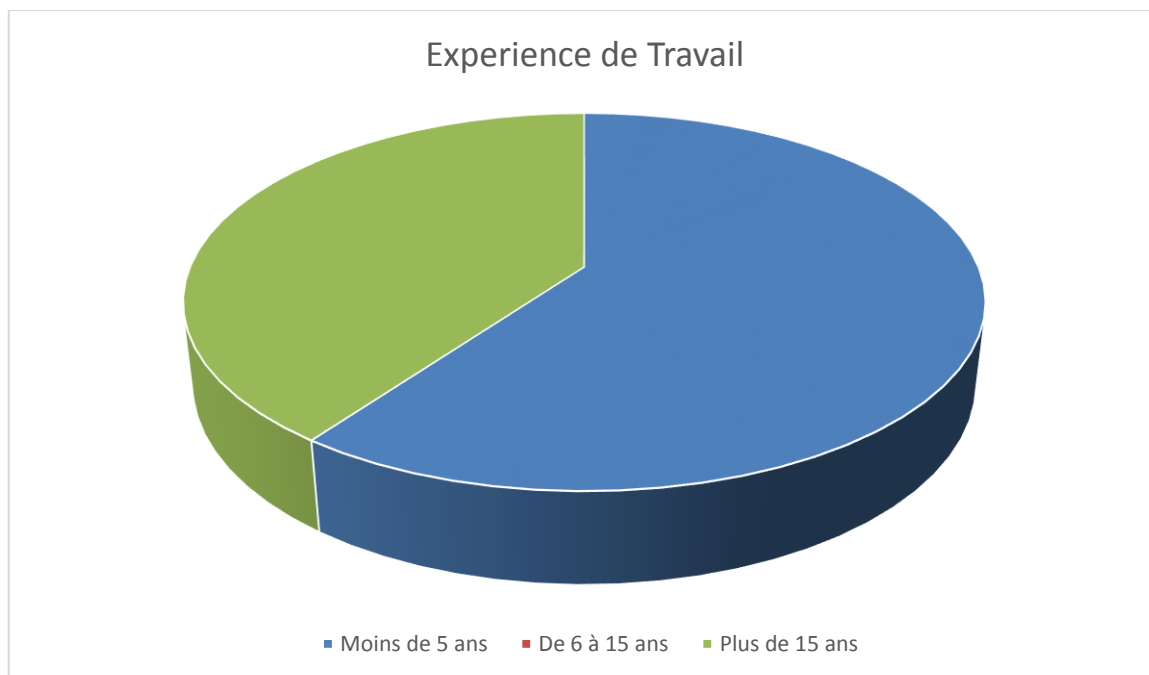
Réponse	Participants	Pourcentage
De 25 à 35 ans	3	60%
De 36 à 45 ans	1	20%
Plus de 46 ans	1	20%



En ce qui concerne l'âge des enseignants, nous remarquons que la tranche de 25 à 35 domine avec 60%, alors que les autres tranches ne cumulent que 20% pour chacune des catégories, mais cela n'empêche pas qu'ils représentent tous différentes périodes et différentes expériences.

1.1.3 L'expérience de travail :

Réponse	Participants	Pourcentage
Moins de 5 ans	3	60%
De 6 à 15 ans	0	0%
Plus de 15 ans	2	40%



Dans notre échantillon d’enseignant, une division radicale se fait remarquée en ce qui concerne l’expérience.

En effet, deux des enseignants ont une grande expérience dans l’enseignement (un taux de 40%) , alors que trois d’entre eux sont considéré comme de nouvelle recrues (60%).

Ceci peut affecter la vision de l’enseignant en ce qui concerne les méthodologies et les technique à utiliser pour transmettre le savoir, ainsi que l’adaptation avec les situations et les apprenants qui se présentent à lui et la façon dont il doit réagir ou interagir. Cela peut affecter aussi les réponses que ces enseignants peuvent nous donner à propos du questionnaire.

2. Enseignement du vocabulaire :

2.1 Q1 : introduisez-vous de nouveaux mots à chaque leçon ?

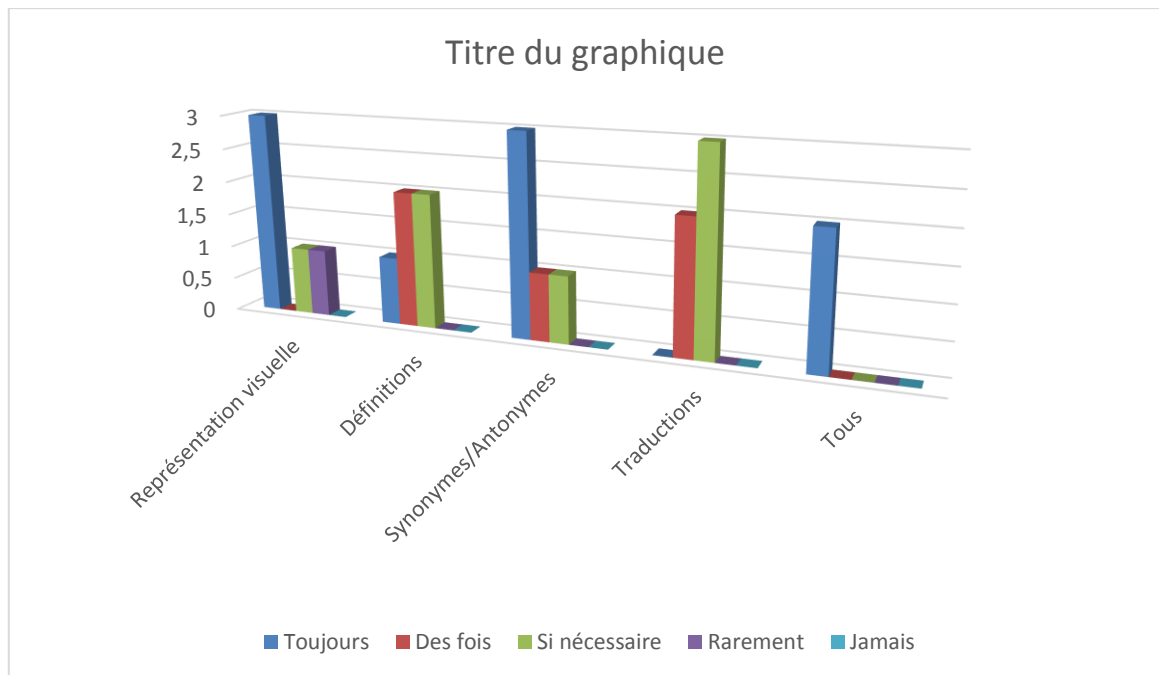
Réponse	Participants	Pourcentages
Oui	2	40%
Si nécessaire	3	60%
Non	0	0%

Le tableau nous montre que la plupart des enseignants n'introduisent pas de nouveaux mots à chaque leçon qu'ils font parce qu'il n'est pas vraiment important de le faire à chaque leçon mais qu'il faut le faire que quand c'est nécessaire.

Les deux autres enseignants ne sont pas du même avis, et qu'il faut le faire pendant chaque séance parce que ça permet d'enrichir le bagage lexical des élèves, et même s'ils ne maîtrisent pas l'utilisation de ces mots, ils peuvent toujours revenir à leurs cahiers pour revoir les mots, leur définitions et synonymes ou même équivalents dans leur langue maternelle et ainsi, utiliser leur cahiers comme leur propre dictionnaire auquel ils ont un accès facile .

2.2 Q2 : quelles techniques utilisez-vous pour introduire de nouveaux mots ?

Réponse	toujours		Des fois		Si nécessaire		Rarement		jamais		Total
	Participants	Pourcentage	Participants	Pourcentage	Participants	Pourcentage	Participants	Pourcentage	Participants	Pourcentage	
Représentation visuelle	3	60%	0	0%	1	20%	1	20%	0	0%	5
Definition	1	20%	2	40%	2	40%	0	0%	0	0%	5
Synonymes / antonymes	3	60%	1	20%	1	20%	0	0%	0	0%	5
Traduction	0	0%	2	40%	3	60%	0	0%	0	0%	5
Tous	2	40%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2



La question essaye d'identifier la technique la plus utilisée pour l'enseignement du vocabulaire, et nous remarquons que la représentation visuelle et le synonymes/antonymes sont les deux méthodes les plus utilisées « toujours » par les enseignants, Il paraît du tableau que la définition est la technique la plus utilisée après les deux précédentes avec un taux de 40% mais elle n'est utilisée que « des fois ».

En général, les enseignants ne font pas systématiquement recours à la traduction en langue maternelle, des fois (avec 40%) et que quand c'est nécessaire (avec 60%), et il y a deux enseignants qui ont répondu qu'ils utilisaient toujours toutes les techniques, ce qui fait que pour eux, suivant la situation ou le sujet, une technique est meilleure qu'une autre, même si sur leur copie du questionnaire ils ont quand-même coché sur les autres choix, ce qui nous montre qu'ils ont hiérarchisé ces techniques.

Un point que nous trouvons crucial que nous avons obtenu c'est que les enseignants trouvent que l'utilisation des synonymes/antonymes permet principalement de créer des relations entre des mots familiers ou pas, ce qui rend l'enrichissement du vocabulaire plus facile à faire.

2.3 Q3 Mentionnez d'autres techniques que vous utilisez :

Les enseignants parlent aussi du fait de l'utilisation d'autres méthodes pour apprendre et présenter de nouveaux mots, et c'est en passant par la gestuelle et les mimiques, en expliquant que les apprenants ne sont pas encore en phase de bien comprendre des

phrases du français si elles leur ai présenté comme ça directement dans la présentation des cours en classe, l'enseignant se permet de les aider en mimant les mots visuellement, ce qui permettra aux apprenants de se représenter une image du mot et ainsi, l'acquérir et l'enregistrer dans leur mémoire pour le comprendre.

2.4 Q4 : les apprenants donnent-ils assez d'importance à l'apprentissage du vocabulaire ?

Réponse	participants	Pourcentage
Beaucoup	0	0%
Moyenne	4	80%
Petite	1	20%
aucune	0	0%

En répondant à cette question, tous les enseignants s'accordent a dire qu'il est très important de le faire, mais qu'en même temps, c'est les apprenants eux-mêmes qui ne lui donnent pas assez d'importance, et ceci est dut au fait de leur intérêt pour la langue française principalement, ceux qui sont intéressé par la langue française ont tendance a vouloir apprendre beaucoup plus le vocabulaire.

Mais le désintérêt de la langue vient des fois d'une certaine crainte envers elle, ainsi que d'une certaine attitude négative envers l'enseignant et la langue qu'il enseigne, qui résulte de plusieurs facteurs social généralement et qui fait que les apprenants ne portent plus du tout leur attention sur l'apprentissage de la langue, et surtout de son vocabulaire.

2.5 Q5 les apprenants trouvent-ils des difficultés à apprendre le vocabulaire ?

Réponses	Participants	Pourcentage
Oui	5	100%
Non	0	0%

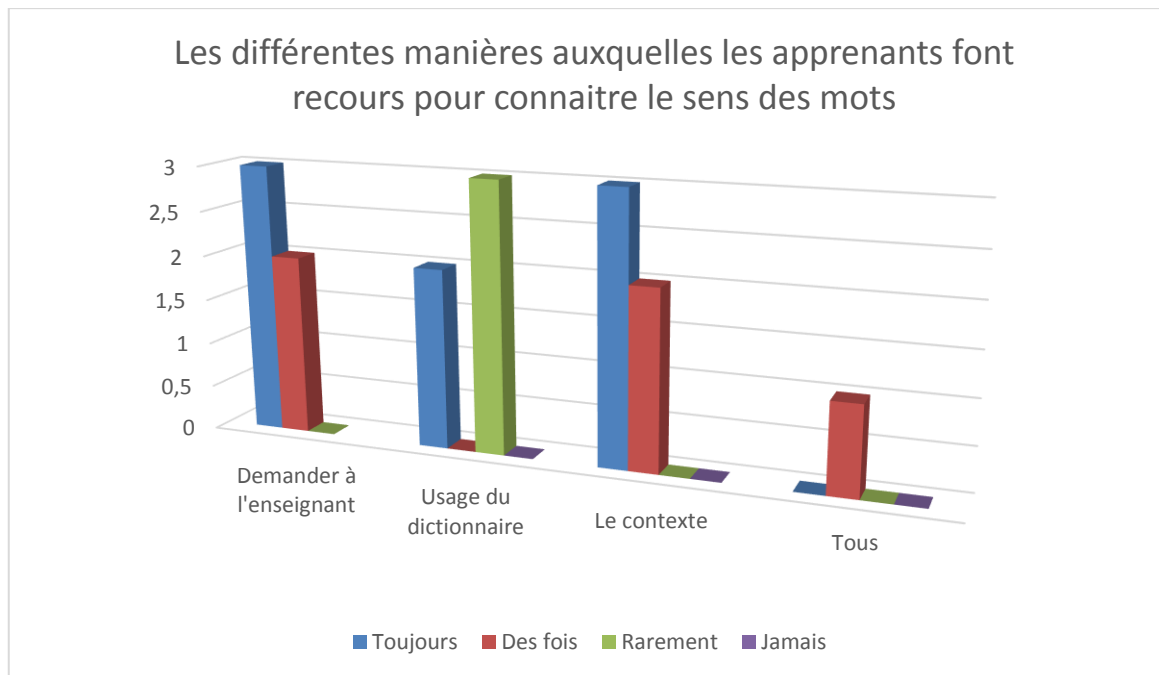
Difficulté de maîtrise du vocabulaire des apprenants

Les résultats de la question sur les difficultés d'apprentissage du vocabulaire des apprenants viennent confirmer ce qui a été dit avant sur, et les raisons données pour justifier ce manque de maîtrise sont les suivantes :

- Milieu social arabophone, manque de background français.
- Absence de pratique à l'extérieur de l'école.
- L'absence d'intérêt d'apprendre les langues étrangères.

2.6 Q6 : De quelles manières les apprenants tentent ils à connaître le sens des mots ?

Réponses	Toujours		Des fois		Rarement		Jamais	
	Participants	pourcentage	Participants	pourcentage	Participants	pourcentage	Participants	pourcentage
Demander à l'enseignant	3	60%	2	40%	0	0	0	0
Usage du dictionnaire	2	40%	0	0%	3	60%	0	0%
Le contexte	3	60%	2	40%	0	0%	0	0%
Tous	0	0%	1	20%	0	0%	0	0%



Le but de cette question est de savoir la façon avec laquelle les enseignants entraînent leurs apprenants pour connaître le sens des mots. Connaître le sens en « demandant à l'enseignant » ou « du contexte » sont les méthodes les plus utilisées par les apprenants, mais plus important c'est que la collecte de données nous montre que les apprenants ont très rarement recours au dictionnaire.

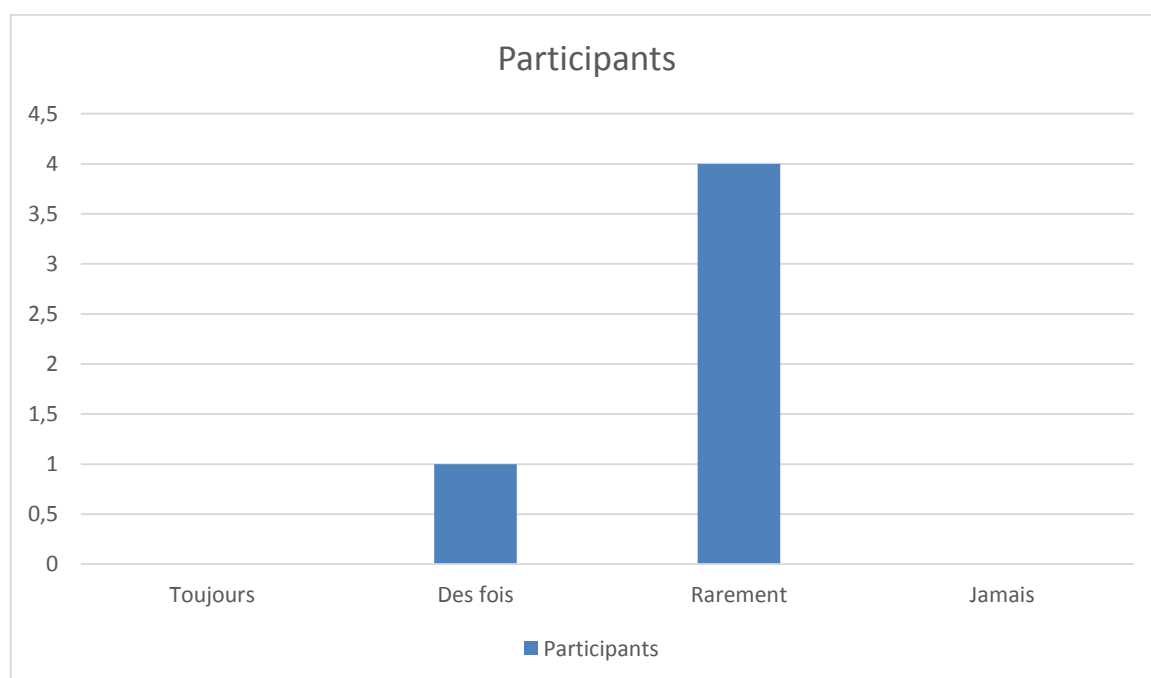
Les enseignants concernés pensent que l'utilisation du dictionnaire n'est pas vraiment nécessaire, et que les apprenants peuvent leur demander directement, ils voient aussi que l'utilisation du dictionnaire dans la classe peut prendre beaucoup de temps et des fois, peut créer beaucoup de bruits.

D'un autre côté, les enseignants qui favorisent l'utilisation du dictionnaire pensent que les étudiants doivent être responsables de leur apprentissage et que les enseignants ne sont là que pour aider, à faciliter le processus.

3. Utilisations des jeux de langue dans l'apprentissage

3.1 Q1 : utilisez-vous des jeux de langue en classe ?

Réponses	Participants	Pourcentage
Toujours	0	0%
Des fois	1	20%
Rarement	4	80%
Jamais	0	0%

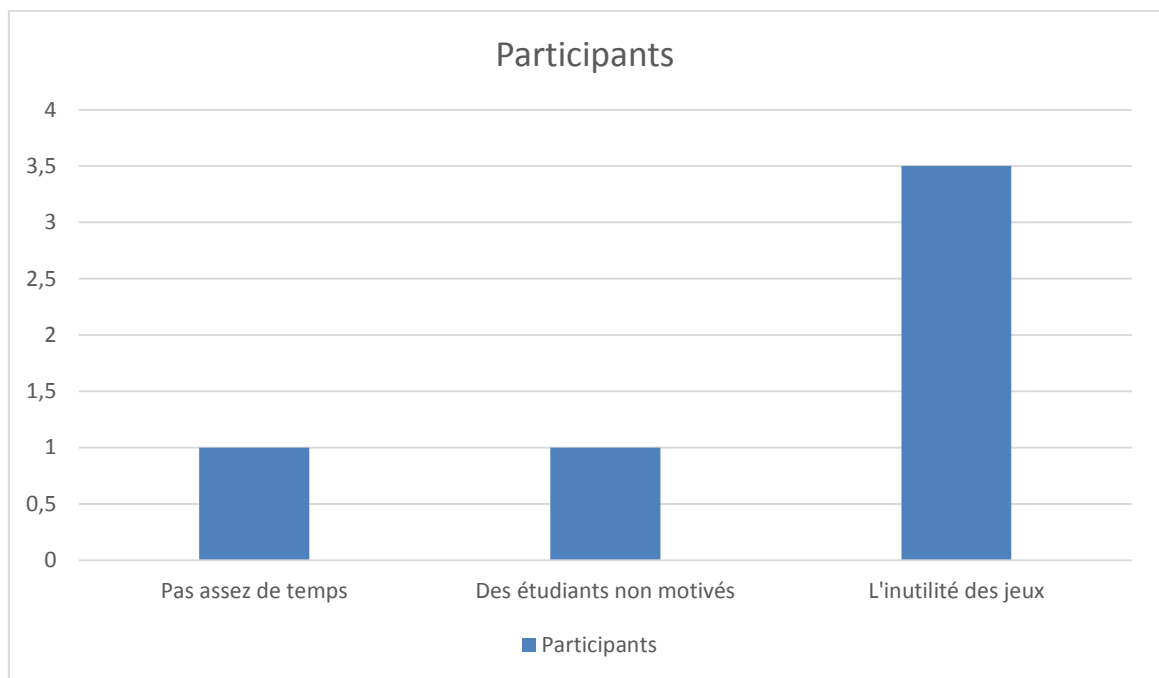


Les résultats montrent que l'utilisation des jeux en classe n'est pas très répandue parce que la plupart des enseignants ne l'utilisent que « rarement » et que le seul qui les utilise plus souvent ne le fait que parce qu'il les apprécie.

Effectivement, chaque enseignant à sa façon d'enseigner, et la plupart d'entre eux utilise une façon plus traditionnelle, à savoir en suivant tout simplement les lois de la grammaire, et pense que les interactions qui se produisent pendant les jeux, ne peuvent en aucun cas aider à l'apprentissage, c'est pourquoi ils ne les intègrent pas pendant leurs leçons. Comme le démontre le schéma suivant

3.2 Q2 : pourquoi est-ce que les jeux ne sont pas assez utilisés en classes ?

Réponses	Participants	Pourcentage
Pas assez de temps	1	20%
Des étudiants non motivés	1	20%
L'inutilité des jeux	3	60%



En plus des facteurs cités avant, certains ont prétextés le manque de temps qui fait qu'ils « ne perdent pas de temps dans ce genre d'activités »

4. Entretien des apprenants

4.1. Description de l'interview

L'interview est consacrée aux apprenants qui sont l'essence de ce travail et ils peuvent répondre aux questions sur l'efficacité du jeu mieux que les autres parce qu'ils sont directement impliqués dans les activités en jouant et interagissant. Pour obtenir leur avis, un entretien a immédiatement été programmé après l'organisation du jeu. Pendant le jeu, cinq élèves de chaque catégorie ont été sélectionnés. Le premier groupe représente les apprenants qui ont participé au jeu alors que la deuxième catégorie concerne les élèves qui n'ont pas participé. Cinq questions sont consacrées à chaque apprenant et l'interview s'est fait en langue maternelle pour faciliter la récolte de l'information vu que les élèves ne maîtrisent pas bien la langue française.

4.2. Groupe de participants au jeu

L'interview contient cinq questions et elles sont identiques pour tous les participants; il vise à enquêter sur leurs commentaires et impressions sur le jeu. Il teste d'abord leur sentiment, c'est-à-dire s'ils ont aimé ou non (Question 1) et pourquoi (Question 2). En outre, il essaie d'évaluer son utilité en mesurant combien les apprenants ont appris de cette expérience (Question 3), à quel genre de difficultés ils ont été confrontés si elles existent (Question 4). Enfin, (Question 5) pour vérifier s'ils peuvent se souvenir de ce qu'ils ont appris du jeu ou pas .

4.3. Groupe non participants

L'interview se compose de cinq questions et elles traitent des points suivants. La première question était une question introductive pour briser la glace entre l'intervieweur et l'interviewé. A propos de leur réaction à l'usage du jeu, s'ils ont aimé ou non. La deuxième question tente de rechercher les raisons de leur silence pendant l'activité et la troisième vise à enquêter sur les difficultés auxquelles ils sont confrontés. Bien qu'ils n'aient pas participé, ils peuvent apprendre quelque chose des autres et c'est la raison de poser la quatrième question (Question 4), c'est-à-dire qu'il essaie de montrer s'ils apprennent de nouveaux mots. La dernière question (Question 5) vérifie si elles peuvent rappelez-vous ce qu'ils ont appris plus tard.

4.4. L'analyse de l'interview des apprenants

4.4.1. Participants au jeu

Q1 et Q2: Avez-vous aimé le jeu? Pourquoi?

Toutes les réponses des élèves montrent leur appréciation du jeu et leur grand plaisir pendant le temps de jeu car "c'est agréable, agréable, attrayant et amusant"; Ils étaient vraiment motivés et actifs. En outre, ils ont été encouragés à utiliser la langue sans être effrayés. Par exemple, pendant le jeu, ils prononcent tous les mots qu'ils ont appris à l'esprit et les prononcent comme ils le savent.

Q3: Avez-vous appris quelque chose du jeu?

Leurs réponses confirment l'utilité du jeu. Ils indiquent qu'ils ont appris en jouant, même si c'était un peu difficile. Par exemple, il existe des mots qu'ils connaissent, mais ils ne savent pas exactement leur orthographe, comme «stylo». Plus important encore, ils ont appris de nouveaux mots tels que «rose, papier» et d'autres. En général, ils ont déclaré avoir bénéficié de cela.

Q4: avez-vous rencontré des difficultés?

Tous les élèves ont affirmé qu'ils ont rencontré des obstacles pendant le temps du jeu. Premièrement, le jeu était nouveau et ils ne connaissent pas bien ses règles. Par exemple, l'un des élèves a déclaré : «Je n'ai pas participé parce que c'est nouveau et nous n'avons pas joué avec le professeur avant». Malgré cela, ils ont participé parce qu'ils ont travaillé ensemble avec le professeur. De plus, ils connaissent parfois le mot et l'orthographe, mais ils ne savent pas comment le prononcer. En outre, ils ont trouvé des mots difficiles dont ils ont compris leur signification à travers l'explication ou les gestes du professeur. Ils ne se sentaient pas embarrassés à cause de ces difficultés des mots puisqu'ils se sentent à l'aise et jouent confortablement avec le professeur.

Q5: Si vous rencontrez ces mots, vous vous souviendrez-vous?

La plupart des élèves ont déclaré qu'ils profitent vraiment du jeu; Ils peuvent apprendre de nouveaux mots. Cependant, ils ont affirmé qu'ils doivent les utiliser encore plus pour vraiment pouvoir les maîtriser et s'en souvenir facilement .

4.4.2. Les non participants

Q1: Avez-vous aimé le jeu?

Au début, les élèves ont été interrogés sur leur opinion sur le jeu. Quatre des élèves ont témoigné leur appréciation ; Leurs réponses peuvent avoir des explications différentes, soit ils l'ont vraiment aimé, soit ils l'ont dit seulement pour satisfaire l'intervieweur. L'autre élève à au contraire exprimer sincèrement son désintérêt pour le jeu et il n'a même pas essayé d'y participer, .Cette question vise à créer une situation amicale pour obtenir les réponses exactes et réelles des personnes interrogées.

Q2: Pourquoi n'avez-vous pas participé?

La question vise à souligner certaines raisons du manque de participation des élèves pendant la partie. Les réponses des élèves montrent qu'ils n'ont pas participé à cause de nombreuses raisons. La première raison pour laquelle les réponses concordent toutes c'est que ce n'était pas familier pour eux de jouer ainsi en classe, parce que c'était nouveau. De plus, ils mettent une certaine responsabilité sur la façon dont l'enseignant met en scène le jeu. Ils ont mentionné que l'introduction de l'enseignant au jeu n'était pas assez claire pour faire en sorte qu'ils connaissent leurs tâches, le bruit est également considéré comme un facteur d'influence. Ils ne pouvaient pas entendre l'explication de l'enseignant parce qu'il était bruyant dans la classe. Enfin, L'élève qui ne s'intéressait pas du tout a déclaré qu'il ne participait pas parce que l'enseignant lui a demandé de s'asseoir seul à la fin de la classe pour le punir.

Q3: Avez-vous eu des difficultés?

Selon les élèves, le principal obstacle est la non compréhension de l'énoncé en français car il y avait des mots difficiles. Le dernier apprenant a déclaré : "Je ne sais pas" parce qu'il n'a pas joué et il a donné sa feuille à son camarade de classe.

Q4: Apprenez-vous de nouveaux mots?

Les élèves montrent leur acceptation du jeu. Ils ont souligné que même s'ils n'avaient pas participé, ils ont appris quelques mots. Par exemple, ils ont appris à écrire des mots tels que "Stylo, papier, algérien", et comment les prononcer. Un seul apprenant a indiqué qu'il n'avait rien appris parce qu'il était absent. La punition a dû l'affecter psychologiquement.

Q5: Si vous rencontrez ces mots, vous vous souviendrez-vous?

Ils ont dit que cela dépend du mot. Par exemple, s'il y a des mots qu'ils connaissaient auparavant, ils se souviendront d'eux ; Cependant, les nouveaux mots ont besoin de plus de pratique pour être rappelés. Enfin, l'apprenant qui était totalement absent avait souligné qu'il ne l'avait pas fait apprendre tout mot nouveau ainsi qu'il ne se souviendra de rien.

4.5. Résultats

Les résultats du questionnaire montrent que les enseignants sont bien conscients de l'importance du vocabulaire dans l'apprentissage du FLE. Par conséquent, en outre, en raison de la difficulté à se souvenir des mots de la langue française pour eux, les enseignants ne présentent de nouveaux mots que lorsque cela est nécessaire parce qu'ils croient qu'avoir un petit nombre de mots tout en sachant leur utilisation correcte est beaucoup mieux que d'apprendre un bagage linguistique sans aucune utilisation utile. En d'autres termes, il n'est pas important d'enseigner un grand nombre de mots, mais il est plus efficace de les aider à utiliser les mots qu'ils ont déjà.

L'analyse des données montre une différence entre les théories et la réalité sur l'efficacité de l'utilisation de jeux dans la classe pour améliorer le vocabulaire des apprenants. Bien que la plupart des théories soulignent l'importance des jeux pour faciliter l'apprentissage et l'amélioration des compétences des apprenants, les enseignants ne les utilisent pas énormément dans la classe. Ils croient que même si les jeux sont très efficaces pour créer une atmosphère d'apprentissage relaxante, l'apprentissage coopératif, l'amélioration du stockage du vocabulaire et même l'enseignement d'autres compétences, ils l'utilisent rarement pour de nombreuses raisons. Il existe de nombreux obstacles qui entravent l'utilisation des jeux de langue et les plus visibles sont la limitation du temps et de problème disciplinaires. En outre, l'intégration de jeux peut entraîner la création de bruits difficiles à contrôler.

Ce sont les raisons principales de non utilisation des jeux de langue en fonction de points de vue des enseignants.

Pour découvrir ce qui se passe dans la classe, une observation en classe est organisée. Grâce à l'observation que nous avons menée, certains points ont été confirmés tandis que d'autres ont été refusés. En ce qui concerne l'enseignement du vocabulaire, il est toujours fait d'une façon implicite vu que les sont données pendant l'explication d'une instruction d'activité. En outre, l'un des points intéressants qui est apparu est la méthode utilisée pour introduire de nouveaux mots, qui est la combinaison de différentes stratégies. Par exemple, un enseignant présente une leçon à propos de «Prépositions de lieu». Tout d'abord, après avoir appliqué la préposition, il a écrit l'exemple sur le tableau soutenu par la représentation visuelle. Par exemple, il l'a écrit comme suit: "le stylo est sur la table". Plus important encore, il semble que les élèves donnent beaucoup d'importance pour l'apprentissage du vocabulaire car ils consacrent une partie dans leur cahier d'exercices où ils écrivent de nouveaux mots et leur équivalence en arabe. L'observation en classe est si efficace car elle donne des idées réelles sur le sujet sous enquête. Généralement, la majorité des élèves étaient intéressés à jouer à des jeux ; Cependant, ils ne sont pas motivés pour améliorer leur niveau linguistique mais plutôt à rompre la routine dans laquelle ils vivent et à trouver du plaisir et du plaisir dans la classe.

En conséquence, Il y a bien un bénéfice à l'utilisation des jeux dans l'apprentissage de la langue française, mais en même temps, les enseignants ne sont pas intéressés au fait

d'intégrer les jeux dans la classe parce qu'ils veulent éviter beaucoup de problèmes. Pour les élèves de premier cycle de l'enseignement primaire, certains jeux peuvent ne pas être familiers ni adaptés.

De plus, les jeux pourraient développer plus l'esprit de compétitivité chez les apprenants, ce qui réduirait encore plus les performances d'une telle technique, et la majorité des élèves voudront être les premiers à trouver la réponse, ce qui provoque des problèmes de gestion de la classe, en particulier la création de bruit dans la classe. En outre, les enseignants évitent d'utiliser des jeux pour être à l'abri de problèmes pédagogiques.

D'autres détails pertinents pour les enseignants, une heure de cours est insuffisante, et ne suffirait pas pour entamer et terminer le jeu. Et vu que le quota d'heure consacré à la langue française n'est déjà pas suffisant pour terminer le programme, les enseignants évitent de se créer une course contre la montre.

L'autre outil utilisé pour recueillir des informations sur l'efficacité des jeux est l'entretien. Il révèle que les élèves sont conscients du rôle des jeux en facilitant et en créant une bonne ambiance pour apprendre. De plus, quelles que soient les difficultés auxquelles ils sont confrontés dans le jeu, ils en bénéficient. En outre, être motivé à jouer à un jeu peut résulter en une incontrôlée participation, ce qui conduit à créer du bruit dans la classe. Cette situation inutile peut empêcher les autres élèves de participer parce qu'ils ne préfèrent pas travailler dans une bruyante situation. Les résultats de l'entretien montrent également que les comportements de l'enseignant peuvent affecter l'apprentissage des élèves, soit ils peuvent encourager ou décourager les élèves. Plus important encore, il est mentionné avant que les jeux soient très efficaces pour améliorer le vocabulaire des élèves et il est prouvé par les réponses des élèves. L'un des élèves a déclaré: «J'aime jouer à des jeux de langue parce qu'ils nous aident à apprendre plus de vocabulaire, mais l'enseignant devrait nous fournir des jeux faciles ». Leurs réponses mettent en évidence l'idée d'utiliser des jeux qui correspondent au niveau des élèves. En conclusion, les élèves ont bien répondu à l'utilisation des jeux dans la pratique et l'enseignement d'un nouveau vocabulaire. Cela signifie également que s'il y a suffisamment de temps pour utiliser plus de jeux avec les élèves, de bons résultats seront atteints.

Conclusion Générale

L'un des problèmes auxquels font face les apprenants de FLE, spécialement les élèves de primaire, est le sujet de l'apprentissage du vocabulaire et puisque le vocabulaire est très important dans l'apprentissage d'une langue, Beaucoup de chercheurs étudient les facteurs qui peuvent possiblement affecter et aider à faciliter l'apprentissage du vocabulaire.

Après plusieurs études, les savants ont trouvé qu'une atmosphère agréable et motivante peut contribuer grandement à améliorer le processus d'apprentissage du vocabulaire. De plus, l'une des techniques qui crée des situations drôles, relaxante et attrayante est l'utilisation des jeux.

La présente étude a visé à étudier l'importance de créer une situation agréable et relaxante pour obtenir des résultats bons et satisfaisants. Elle a visé aussi à explorer l'efficacité d'intégrer des jeux dans l'apprentissage du vocabulaire ;en essayant d'étudier comment les jeux linguistiques peuvent affecter le développement de stockage du vocabulaire des apprenants. Pour ce but, l'étude théorique des différents points de vue des chercheurs nous à pousser a croire que l'intégration des jeux devrai être quelque chose de commun dans toute les classes de FLE.

Le fait de faire jouer les apprenants en pleine classe non seulement les mettent dans un contexte dans lequel ils se retrouvent le mieux (le fait d'être actif et dans un groupe d'enfants pour jouer) mais leur permet d'étudier mais d'une façon indirect à leur yeux.

Ce qui permet d'un coté de cacher le coté affectant leur humeur, ainsi qu'en les faisant progresser à leur rythme, tout cela en étant accompagné par l'enseignant qui devrai bien encadrer les séances de jeux pour qu'elle se déroulent dans les conditions les plus parfaite possible.

Mais sur le terrain la pratique se révèle plus difficile que ce qu'il n'y parait, cela revient à des facteurs bien précis qui sont majeur de par leur effet sur cette technique, a commencer par les enseignants qui ne sont pas trop motivé ni préparé pour mettre en pratique cette méthodes, que ce soit par manque de temps (pression sur eux pour finir le programme) ou par manque de gestion (crainte de perdre le control de la séance).

Même si les apprenants eux-mêmes sont bien motivé lors de ces activités, le terrain ne leur permet pas de se donner à fond dedans, a commencer par la non préparation des salles pour une telle activité, sans oublier que la façon avec laquelle l'enseignant a

expliquer l'activité n'était pas assez clair (elle était clair pour des personnes adultes par contre) revient toujours sur la façon dont l'enseignant doit appliquer cette méthode.

Mais malgré les difficultés rencontrés pour insérer les jeux comme outil pédagogique dans l'apprentissage du vocabulaire, les résultats étaient convainquant sur leur efficacité à faciliter la transmission du savoir pour les apprenants, et qu'il faudrait penser sérieusement a mieux les intégrer dans nos classes de FLE.

Bibliographie

Ouvrage :

- 1 (Weber, 2005, 32)
- 2 DE GRANDMONT, Nicole. *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*. Logiques. Québec 1995
- 3 Dictionnaire de didactique du français langue étrangère des valeurs
- 4 Dictionnaire des Notions: (Les Dictionnaires d'Universalis)
- 5 Dictionnaire, Le Petit Larousse, 2005
- 6 GROUX, D. ; L. Porcher, *L'apprentissage précoce des langues*. PUF, 1988 (Que sais-je ?)
- 7 Jeu et éducation, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.
- 8 L'enfant et le jeu, Congrès AGIEM n°92, Clermont-Ferrand.
- 9 LE JEU DANS LE DEVELOPPEMENT AFFECTIF, COGNITIF, CORPOREL ET SOCIAL DE L'ENFANT, Maryse MÉTRA. UFAIS Lyon le 10 juin 2006, article.
- 10 Les nouveaux programmes de l'école maternelle, 2002.
- 11 Palais des Nations, Alger, samedi 13 mai 2000. Site Web de la présidence de la République.
- 12 Par Encyclopaedia Universalis
- 13 TREVILLE, Marie-Claude, DUQUETTE, Lise, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Paris, Hachette Livre, 1ère Edition, 1996,
- 14 Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997
- 15 WOLF SON , «Vers la compétence de communication», H.HYMES Dell, LAL, 1984

Sitographie :

1. www.el-mouradia.dz.
2. http://www.lb.refer.org/fle/cours/cours3_AC/hist_didactique/cours3_hd09.htm
3. http://www.lb.refer.org/fle/cours/cours3_AC/hist_didactique/cours3_hd09.htm

4. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/orthographe/56605>

5. <http://evene.lefigaro.fr/citations/pablo-neruda>

Annexes