



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et des Langues étrangères
Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Option : *Didactique des langues-cultures*

Préparé et soutenu par :
Mlle : MERZOUGUI Anfal

Intitulé de la recherche

**Les activités ludiques en classe de FLE,
pour l'acquisition d'une compétence lexicale.**
Cas des élèves de 4^{ème} Année Moyenne du CEM CID Nour Eddine, Tolga

Jury :

Dr. DJOUDI Mohamed	MAA	Université de Biskra	Rapporteur
Mme. SAOULI SONIA	MAA	Université de Biskra	Présidente
Mr. CHELOUAI Samir	MAA	Université de Biskra	Examineur

Remerciements :

Je remercie d'abord Dieu Le Tout Puissant, de m'avoir donné le courage, la puissance et surtout la santé pour accomplir ce travail.

Je tiens à remercier Dr. DJOUDI Mohamed, qui a généreusement accepté d'être mon directeur de recherche. Merci pour ses nombreux conseils, sa disponibilité, d'avoir été à mon écoute, de m'avoir guidée tout au long de mon cursus...

Mes remerciements vont également aux membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer mon travail. Aussi à tous mes professeurs de la filière de langue française, qui ont participé à ma formation.

Merci à toute personne qui m'a aidée de près ou de loin à l'élaboration de ce travail de recherche.

Dédicace :

Je dédie ce mémoire :

À mes parents :

Mon cher père, mon premier enseignant, mon exemple dans la vie, qui m'a offert ce précieux héritage d'aimer le métier de l'enseignement, qu'Allah me donne la force pour suivre son chemin.

Ma chère mère, qui ma soutenue et encouragée tout au long de mes études. Que Dieu me les garde.

À mes sœurs et mes frères.

À mes neveux et mes nièces.

A toute ma famille et mes amis !

Table des matières

Table des matières

Introduction générale :	10
Chapitre I : <i>L'acquisition d'une compétence lexicale en FLE</i>	
Introduction :	14
1- Question de terminologie : lexicque ou vocabulaire ?	14
1. 1. Définition du lexicque :	15
1. 2. Définition du vocabulaire :	16
1. 3. Distinction entre le lexicque et le vocabulaire :	18
1. 4. Le vocabulaire actif :	20
1. 5. Le vocabulaire passif :	20
1. 6. Du vocabulaire passif vers un vocabulaire actif :	20
2/ l'acquisition lexicale : de la langue maternelle vers une langue étrangère :	21
2. 1. Définition de l'acquisition du langage :	21
2. 2. L'acquisition lexicale d'une langue étrangère :	22
2. 2. 1. L'acquisition lexicale d'une langue maternelle :	22
2. 2. 1. 1. Le lexicque mental en langue maternelle :	23
2. 2. 2. L'acquisition lexicale d'une langue étrangère en Algérie dans un contexte plurilingue / pluriculturel :	24
2. 2. 2. 1. Qu'est ce qu'une langue étrangère ?	24
2. 2. 2. 2. Le bilinguisme en Algérie :	24
3/ La compétence lexicale :	26
3. 1. Le terme compétence en linguistique :	26
3. 2. Définition de la compétence lexicale :	26
3. 3. Les composantes de la compétence lexicale :	27
4/ L'apprentissage du lexicque :	28
4. 1. Les étapes de l'apprentissage du vocabulaire :	29
4. 2. Les différentes stratégies de l'apprentissage du vocabulaire :	29
Conclusion :	32
Chapitre II: les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/apprentissage du lexicque	
Introduction :	35
1. Le jeu, étymologie et définitions :	35
1. 1. L'évolution du concept jeu en pédagogie :	37
1. 1. 1. Lors de l'antiquité : Le jeu moyen indispensable d'instruire l'enfant :	37
1. 1. 2. Au moyen âge : Le jeu activité délictueuse :	38

Table des matières

1. 1. 3. De la renaissance à nos jours : Le jeu une autre fois à l'école :.....	38
1. 2. Différents types des jeux :.....	39
1. 2. 1. Le jeu ludique :	40
1. 2. 2. Le jeu éducatif :.....	41
1. 2. 3. Le jeu pédagogique :.....	41
1. 3. Les fonctions du jeu :.....	42
1. 3. 1. La socialisation :	43
1. 3. 2. L'interaction authentique :.....	43
1. 3. 3. La mise en œuvre des stratégies :.....	43
1. 3. 4. Développement langagier et cognitif :	44
1. 3. 5. La motivation :	44
2. Qu'est une activité ludique ?.....	45
2. 1. Les variétés des activités ludiques :	46
2. 1. 1. Les jeux linguistiques :.....	46
2. 1. 2. Jeux de créativité :.....	47
2. 1. 3. Les jeux culturels :	48
2. 1. 4. Les jeux dérivés du théâtre :.....	49
3. Les activités ludiques au service de l'apprentissage/ acquisition du lexique :.....	49
4. Les régions métaphoriques du jeu :.....	51
Conclusion :	53

Chapitre III: présentation de l'expérimentation

Introduction :.....	55
1 Description du terrain d'étude :.....	55
1. 1. Lieu de l'expérimentation :	55
1. 2. Description de corpus :.....	55
1. 3. Description de l'échantillon :.....	56
1. 4. Motivation de choix :	56
2. Description de l'expérimentation :.....	56
2. 1. Prés test : La proposition des activités ludiques :.....	56
2. 1. 1. Fiche pédagogique n° :01.....	57
2. 1. 2. Fiche pédagogique n° :02.....	58
2. 1. 3. Fiche pédagogique n° :03.....	59
2. 1. 4. Fiche pédagogique n° :04.....	60
2. 1. 5. Fiche pédagogique n° : 05.....	61

Table des matières

2. 1. 6. Fiche pédagogique n° :06.....	62
2. 2. Test : Réemploi du vocabulaire étudié dans une production écrite:.....	63
2. 3. Post-test : L'évaluation :	63
Conclusion :	64
Conclusion générale :	11
Bibliographie :	11

Introduction générale

Introduction générale

Introduction générale :

La didactique des langues étrangères constitue un champ très vaste et complexe des recherches et études scientifiques, d'ailleurs, elle a toujours réfléchi à surmonter les insuffisances linguistiques des apprenants par la rénovation et le développement des stratégies de la transmission des savoirs, afin de répondre à leurs besoins.

Au cours de différentes méthodologies du FLE (grammaire/traduction, méthode directe, SGAV, approche communicative et l'actionnelle), le lexique a joué un rôle timide en ce qui concerne la focalisation de l'enseignement, il a été traité inégalement et négliger une vaste période, en effet, il reste souvent à la charge de l'apprenant.

Dans ces dernières années, les différentes méthodes d'enseignement du français en Algérie à connu plusieurs changements et réformes, pour améliorer son enseignement et résoudre les problèmes de l'apprentissage. C'est dans ce contexte que la notion des activités ludiques a suscité notre intérêt afin de bien montré son impact sur l'apprentissage/acquisition du français notamment l'acquisition d'une compétence lexicale.

L'enseignement du vocabulaire est devenu la préoccupation majeure des enseignants, particulièrement les professeurs de français, parce que l'objectif ultime de l'enseignement d'une langue est de doter les apprenants « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et de s'exprimer à l'oral et à l'écrit* »¹. Pour ce faire, il faudra créer un climat favorable qui provoque l'interaction et surtout maintenir une communication en classe en se basant sur la motivation des apprenants pour ne pas perdre « *le goût de l'apprentissage des langues étrangères* »².

Dans ce contexte, nous avons choisi de travailler sur l'acquisition d'une compétence lexicale l'élément le plus important de la langue comme le qualifier COURTILLON Janine « le pivot de l'acquisition »³ à travers le ludique, cette activité

¹ DAY, Christelle, *la compréhension de l'oral au collège*, CNDP, 1989, P.56.

² PORCHER, Louis, *l'enseignement des langues étrangères, langue vivantes. Français langue étrangère*, éd. Hachette, 2004. P. 40.

³ COURTILLON, Janine, *Lexique et apprentissage de la langue*, Le français dans le monde, recherche et application, Hachette, 1989, P147.

Introduction générale

qui pourrait allier entre le loisir et le fonctionnel, au cours de sa pratique, nous pensons que l'apprenant va avoir un bon bagage lexical.

Des raisons personnelles ainsi que professionnelles ont déterminé notre terrain d'investigation : beaucoup d'apprenants ont pas envie d'apprendre cette langue étrangère, aussi ils rencontrent quotidiennement des difficultés au niveau de l'apprentissage du vocabulaire, ils ne sont pas actif pendant les séances de français, le manque de motivation, etc.

Nous avons choisi de travailler particulièrement avec les apprenants de la 4^{ème} année moyenne, car, cette année est considérée comme une phase transitoire entre le cycle moyen et le secondaire, donc avoir une compétence lexicale est très important pour eux.

Après six ans en classe de FLE, les apprenants ont un bagage lexical insuffisant, ils trouvent des difficultés à comprendre et à s'exprimer en cette langue. De ce fait, nous nous sommes interrogé sur :

Qu'est-ce qui empêche ces apprenants à posséder une richesse lexicale nécessaire à leur apprentissage et par conséquent à acquérir une aisance à s'exprimer (communiquer) en langue étrangère ?

Cette question nous amène à nous interroger davantage pour appréhender cette problématique dans ses différents aspects :

Comment peut-on faciliter au mieux le développement de l'acquisition d'une compétence lexicale ?

Est-ce que les activités pratiquées en classe aident les élèves à acquérir une compétence lexicale ?

Quelles sont les stratégies qu'il faut adopter en cas d'échec de l'apprentissage du vocabulaire surtout que sans ce stock de mots il serait très difficile à s'exprimer aussi bien à l'oral qu'à l'écrit ?

Malgré ces difficultés, nous pensons que l'on trouverait la résolution à cette problématique dans l'hypothèse suivante :

Introduction générale

- La mise en œuvre d'activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire aiderait les apprenants à s'intéresser aux séances de vocabulaire et par conséquent à mieux mémoriser et appréhender les mots de la langue.

Le premier objectif de notre recherche consiste à faire acquérir aux apprenants un bagage lexical suffisant, dans un environnement ludique, pour leur permettre de comprendre et de s'exprimer à l'oral ainsi qu'à l'écrit, et leur donner plus envie et motivation d'apprentissage.

Notre travail de recherche s'articulera sur deux grandes parties : la première partie théorique présentée dans deux chapitres : dans le premier chapitre, nous nous intéresserons à l'acquisition lexicale et ces notions de bases, le deuxième chapitre est consacré aux activités ludiques ainsi à son impact sur l'enseignement/apprentissage des langues.

Chapitre I :

***L'acquisition d'une
compétence lexicale en FLE***

« Le lexique est le pivot de l'acquisition... »

Janine COURTILLON

Introduction :

Le présent chapitre vise à poser les assises théoriques sur notre travail de recherche : l'acquisition d'une compétence lexicale en FLE, nous abordons au premier la définition des concepts de base conjointement au thème, le lexique et le vocabulaire pour distinguer entre eux, puis nous mettons l'accent sur des définitions préliminaires autour de ces deux termes.

Ensuite, dans une deuxième partie, nous concentrerons sur le sujet de l'acquisition, en premier temps, nous allons aborder le processus d'acquisition d'une langue maternelle, après l'acquisition d'une langue étrangère en Algérie, ainsi nous survolons sur la notion du bilinguisme.

Par la suite, nous passons vers la compétence lexicale, l'élément indispensable pour maîtriser une langue, donc, nous définirons la compétence, la compétence lexicale, et nous abordons les différentes composantes de cette dernière.

La dernière partie est consacrée à un certain nombre de notions relatives à l'apprentissage du lexique, où nous jetterons la lumière sur les étapes de l'apprentissage du vocabulaire, ainsi aux différentes stratégies de l'apprentissage du vocabulaire.

1- Question de terminologie : lexique ou vocabulaire ?

Lexique ou vocabulaire, généralement on a tendance à utiliser les deux termes pour désigner le même concept, parce que tous les deux désignent l'ensemble des mots, par contre ils ne recouvrent pas tout à fait les mêmes notions, il est important donc de les définir et distinguer entre eux.

1. 1. Définition du lexique :

Une langue est constituée de mots pourvus de sens, qui permettent aux locuteurs de communiquer dans une situation précise, l'ensemble de ces mots s'agit d'une liste riche, vaste, variante au fil des époques, et sensible aux conditions de leur utilisation, ce que l'on appelle le lexique d'une langue.

Jean-Pierre Cuq, nous semble apporter une définition adéquate, permet de comprendre qu'est-ce que le lexique ?

« le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social ou d'un individu... »⁴.

Donc selon lui, le lexique est l'ensemble des unités significatives qui forment la langue des locuteurs de la même communauté, il est considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue, aussi il englobe les mots qui construisent les différents vocabulaires destinés à un groupe social.

Le dictionnaire de didactique des langues ajoute *« le lexique est constitué d'unités virtuelles : les lexèmes..., le lexique d'un locuteur se définit comme l'ensemble des vocables qu'il utilise ou pourrait utiliser en discours »⁵.*

Le lexique est composé essentiellement des lexèmes, se sont leurs l'unité de base. Un lexème est un regroupement de mots-formes, associés au même sens lexical et ne se distingue pas qu'avec la flexion, en outre il est associé à un sens et à un seul, par exemple : le nom BUREAU signifie lieu de travail des employeurs, ou une table (meuble) donc on dit qu'il existe au moins deux lexèmes (ou unités lexicales) distincts, mais on ne peut pas dire qu'il a plus d'un sens.

Le lexique d'un locuteur est composé des vocables, on les utilise généralement pour accéder à la signification et à l'expression.

⁴ CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE international, Paris, 2003, p.155.

⁵ GALISSON, Robert & COSET, Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, Hachette, Paris, 1979, p.317.

Pour Jacqueline PICOCHÉ :

« on conviendra d'appeler lexique l'ensemble des mots qu'une langue met à la disposition des locuteurs [...]. Le lexique est une réalité de langue à laquelle on ne peut accéder que par la connaissance des vocabulaires particuliers qui sont une réalité de discours »⁶

D'après cette citation on peut dire que ne peut jamais avoir un lexique qu'après connaître le vocabulaire, aussi quand on parle du lexique on parle de la langue, par contre le vocabulaire est réservé au discours, c'est-à-dire à l'espace social de la parole parce qu'il désigne l'énoncé ou plutôt la réalisation de ce énoncé.

Les définitions données synthétisent que le lexique peut être défini en tant qu'ensemble indéterminé des unités significatives (les mots) formant une langue, desquels les membres d'une même communauté communiquent entre eux. Le lexique est l'élément le plus important qui forme le code d'une langue.

1. 2. Définition du vocabulaire :

Le vocabulaire est un concept qui s'interprète de plusieurs façons, mais pour la plupart des spécialistes, il désigne les mots d'une langue.

Selon Jean-Pierre CUQ :

« dans l'usage courant le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue...Ce terme est également utilisé dans les études des corpus spécialisé portant sur un domaine de lexique susceptible d'être inventorié et décrit : vocabulaire des mathématique, du droit du tourisme par exemple».⁷

⁶ PICOCHÉ, Jacqueline, *Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Nathan, Paris, 1992, p.44.

⁷ CUQ, Jean-Pierre, op.cit., p.246.

Cela veut dire que le vocabulaire est l'ensemble des mots constituant une langue, mais aussi, cet ensemble concerne un domaine particulier, c'est-à-dire chaque contexte ou chaque circonstance à un vocabulaire précis.

GALISSON R et COSET D ajoutent que :

« le vocabulaire est nécessairement lié à un texte, écrit ou parlé, court ou long, homogène ou composite »⁸

Le vocabulaire donc désigne un concept propre à un texte, mais ici le terme texte dans un sens plus large est l'ensemble des lexies utilisées, quelque soit la forme de ce texte (oral ou écrit, un seul ou ensemble de texte, impliquant un locuteur unique ou plusieurs locuteurs).

Le dictionnaire de la linguistique définit le vocabulaire comme suit :

« un vocabulaire est une liste exhaustive des occurrences dans un corpus [...] le terme de vocabulaire désigne conventionnellement un domaine de lexique qui se prête à un inventaire et à une description »⁹

On comprend d'après cette définition que le vocabulaire est liste des mots qui traite les événements imprévus et fortuits dans un corpus.

Pour TREVILLE et DUQUETTE :

« le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. Il est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement simple et composées, et locutions indécomposable qui s'actualisent dans le discours qu'on appelle « vocable » ou plus communément « mot ». Le lexique est un contenu dans un dictionnaire, le vocabulaire en est une partie qui est représentée dans la parole réalisée »¹⁰

⁸ GALISSON, Robert & COSET, Daniel, op.cit., p. 592.

⁹ DUBOIS, Jean et al. , *Le dictionnaire de linguistique et des sciences des langues*, Larousse, 2012, Paris, p.507/508.

¹⁰ TREVILLE, Marie-Claude et DUQUETTE Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, hachette, Paris, 1996, p.12.

Selon les auteurs, les unités sémantiques « les mots » entretiennent entre eux des relations de sens (la sémantique lexicale) est composé le vocabulaire.

A la lumière de ces définitions données, on peut considérer que le vocabulaire une portion du lexique, un sous-ensemble hétérogène dans une langue, varie d'une personne à un autre.

Le vocabulaire peut être séparé entre un vocabulaire d'un individu et vocabulaire d'un texte, le premier correspond aux différentes lexies d'une langue maîtrisées par l'individu, quant au deuxième, il représente l'ensemble des lexies utilisées dans un texte.

L'apprenant découvre les mots lors son contact avec l'entourage familial, après par l'entourage scolaire et académique il l'enrichi par la suit avec multiples activités (activités orales, activités de découvert, la lecture, activités ludiques, activités de réflexions...)

1. 3. Distinction entre le lexique et le vocabulaire :

Les définitions précédentes nous montrent que les deux termes sont différents, mais il y a une relation entre eux, on trouve la différence dans le dictionnaire de linguistique :

« le terme de lexique est alors réservé à la langue, le terme de vocabulaire au discours. Les unités du lexique sont les lexèmes, pendant que les unités de vocabulaire sont les vocables et les mots »¹¹.

En effet, les lexèmes deviennent des vocables ou bien des mots lorsqu'ils sont employé dans une situation de communication (un discours), par suit ils forment le vocabulaire.

Jacqueline PICOCHÉ, souligne de sa part que les deux notions vocabulaire et lexique ne sont pas des synonymes :

«ces deux mots ne sont pas exactement synonymes. On admet conventionnellement que le lexique d'une langue est

¹¹ DUBOIS, Jean et al. , *Dictionnaire de linguistique*, Larousse, Paris, 1973, p.283.

la totalité des mots et termes qui peuvent être employés dans cette langue, il est en toute rigueur quasi impossible à évaluer si l'on prétend y faire entrer tous les mots de toutes les régions, de tous les milieux sociaux, de toutes les spécialités, sans oublier les néologismes et les archaïsmes»

12

Cela nous montre que le lexique est presque incalculable, parce qu'il inclut les mots de toutes les régions, de tous les milieux sociaux, de toutes les spécialités, par exemple : en Algérie nous avons 48 wilayas, dans chaque région de la wilaya il y a une grande différenciation de façon de parler, sans voire les nouveaux mots entrés et les mots anciens inutilisables, donc il est quasi impossible de compter ce lexique.

On peut considérer que le lexique est plus vaste et englobe le vocabulaire, la même auteure ajoute :

« un vocabulaire est la portion du lexique employé habituellement par tel ou tel locuteur, par tel auteur dans telle œuvre, par les spécialistes de telle spécialité. »¹³.

A` partir ce propos, on pourra dire que le vocabulaire ce n'est qu'un accès partiel au lexique, il est hétérogène, évolutif, varie d'une personne à l'autre, par contre le lexique est théoriquement le même pour tous les individus, mais personne ne peut le maîtrisé dans sa totalité *« il est extrêmement difficile, voire impossible de dénombrer les mots qui composent le lexique d'une langue, pour la raison que le nombre de ces mots, tout en étant fini. »¹⁴.*

Lorsqu'on employé les mots d'un domaine particulier, (technique, scientifique...) on parle de vocabulaire de spécialité, contrairement au vocabulaire fondamental, il s'intéresse a tous ce qui est courant et commun à l'ensemble des locuteurs d'une langue.

¹² PICOCHÉ, Jacqueline et Rolland, Jean-Claude, *Dictionnaire du français usuel. 15000 mots utiles en 442 articles*, De Boeck-Duculot, Bruxelles, 2001, p.22.

¹³ Ibid.

¹⁴ PICOCHÉ, Jacqueline, op.cit., P. 45.

Parmi les distinctions trouvées au sein du vocabulaire on distingue le vocabulaire actif et le vocabulaire passif.

1. 4. Le vocabulaire actif :

Le vocabulaire de l'individu quand on l'utilise quotidiennement, on le nomme le vocabulaire actif, donc il correspond aux mots connus, et effectivement utilisées d'une façon régulière par le locuteur « *certaines mots appelés mots actifs sont assez bien connus de lui pour que non seulement il les comprenne, mais encore qu'il les utilise spontanément pour exprimer* »¹⁵. Les mots actifs ne sont pas les mots connus, mais ils représentent les mots utilisés spontanément.

1. 5. Le vocabulaire passif :

Quand on n'utilise pas (voir jamais) le vocabulaire, on l'appelle le vocabulaire passif donc il désigne : les mots dont le locuteur connaît leur sens, mais il ne les utilise pas, les « *mots passifs ne sont pas utilisés par lui mais seulement compris de façon plus ou moins précise lorsqu'il les rencontre au cours d'une lecture ou d'une conversation.* »¹⁶. Alors les mots passifs sont les mots compris par l'individu quand il les rencontrent.

1. 6. Du vocabulaire passif vers un vocabulaire actif :

L'enseignement du vocabulaire n'est pas pour un seul objectif, celui d'apprendre aux élèves des nouveaux mots et enrichir leurs bagage lexical, mais aussi, en les conduisant à s'approprier le sens des mots, et en favorisant leur emploi et réemploi dans des contextes variés, ce qui permet de passer de la compréhension vers la production, et pour arriver à cela il faut passer par certaines stratégies comme :

- Diversifier les activités afin de faciliter la compréhension et la mémorisation des mots ;

¹⁵ PICOCHÉ, Jacqueline, op.cit, p.46.

¹⁶ Ibid.

- Utiliser les relations sémantiques pendant l'explication du sens des mots tel que les synonymes : jolie=belle et les antonymes : femme ± homme ;
- Demander aux apprenants d'intégrer les nouveaux mots dans des phrases simples pour les mettre dans différents contextes ;
- Il faut inciter les élèves à lire pour enrichir leur vocabulaire ;
- Deviner le sens des mots à l'aide de son contexte ;
- Répéter et écrire les nouveaux mots plusieurs fois ;
- Demander le sens aux collègues de classe ;
- Choisir des sujets intéressants qui favorisent la communication entre l'enseignant et les apprenants, d'une part et entre les apprenants d'une autre part pour permettre les échanges et la négociation entre eux.

2/ l'acquisition lexicale : de la langue maternelle vers une langue étrangère :

L'acquisition d'une langue, maternelle ou étrangère, est un processus cognitif complexe, afin de maîtriser et acquérir une langue il faut d'abord maîtriser son vocabulaire. Plusieurs didacticiens ont d'ailleurs très bien isolé la spécificité et l'importance du lexique, telle que Janine COURTILLON, elle le qualifie en tant que le pivot de l'acquisition, donc il occupe la place centrale dans chaque langue.

2. 1. Définition de l'acquisition du langage :

Depuis les années cinquante le sujet d'acquisition d'une langue a fait l'objet de nombreuses recherches, il a eu plusieurs définitions.

Pour R. GALISSON & D. COSTE l'acquisition du langage est définie comme suit :

« développement et maniement progressif et simultané des fonctions et des connaissances qui conditionnent l'activité langagière de l'enfant »¹⁷

¹⁷ GALISSON, Robert et Coste Daniel, op.cit., P.14.

Selon CUQ Jean-Pierre l'acquisition de toute langue est :

« le processus de traitement de l'information et de la mémorisation qui aboutit à une augmentation des savoirs et des savoir-faire langagiers et communicatifs d'un apprenant... »¹⁸

Donc l'acquisition est une activité inconsciente, qui déroule pendant une situation de communication dont le but n'est pas l'appropriation des compétences mais d'apprendre un nouveau savoir.

On dit une langue est acquise lorsqu'on peut mettre on application les connaissances dans la production et la compréhension orale et écrite de manière automatisé.

L'acquisition d'une langue, est un sujet qui à été traité dans plusieurs domaines, en neurosciences, en linguistique, et surtout en psycholinguistique qui était marqué par ses théories d'acquisition et de développement de langage (innéisme, behaviorisme, générativisme...) puis, les théories cognitivistes d'inspiration piagétienne (constructivisme) ou vygotkienne (socioconstructivisme) qui prédomine actuellement.

2. 2. L'acquisition lexicale d'une langue étrangère :

Avant d'aborder cette notion, de l'acquisition du lexique d'une langue étrangère, il est nécessaire d'abord de parler sur le processus d'acquisition d'une langue maternelle, parce que les deux sont étroitement liés.

2. 2. 1. L'acquisition lexicale d'une langue maternelle :

Les quatre premières années de la vie de chaque enfant est l'un de processus fondateur sur lequel s'appuiera les autres composantes de la compétence communicatives langagières. Pendant cette période il apprend sa première langue, ou comme on a coutume de le dire, sa langue maternelle, elle est marquée par trois étapes de développement de langage : la production des premiers mots, l'explosion du vocabulaire, la combinaison des mots et la catégorisation lexico-grammaticale.

¹⁸ CUQ, Jean-Pierre, op.cit., p.12.

Selon Piaget¹⁹, c'est pendant les premiers mois de la vie que l'enfant communique en produisant le babillage, pour se familiariser avec la phonétique et la prosodie de sa langue maternelle, on appelle cette période « *la période critique* ».

Ensuite, l'enfant commence à produire des sons monosyllabiques, au niveau sémantique, ceux-ci peuvent être définis comme des mots, cela marque l'entrée dans l'acquisition d'une compétence linguistique et le début de développement du vocabulaire, cette étape est appelée toujours selon Piaget l'« *explosion du vocabulaire* ».

L'explosion du vocabulaire, s'accompagne avec le début d'organisation syntaxique, au moins de combinaison de deux mots, sans faire attention aux contraintes grammaticales.

Entre deux et quatre à cinq ans, l'enfant met en place le système grammatical, il essaye d'appliquer les règles principales de la grammaire (l'accord féminin/masculin, l'ordre des mots...).

2. 2. 1. 1. Le lexique mental en langue maternelle :

Le concept lexique mental est introduit en psycholinguistique pour la première fois, en 1960 par TREISMAN Anne.

Selon TREVILLE Marie-Claude :

« le lexique mental pourrait se définir comme une réserve de connaissances (structure cognitive) à trois comportements regroupant des concepts, des formes et des significations, ces deux derniers constituant le système de verbalisation du premier non linguistique »²⁰

Alors, le lexique mental désigne la connaissance lexicale que chaque individu possède dans sa mémoire, il permet de stocker et de récupérer tous les informations associés aux mots d'une langue, comme il est le responsable sur l'organisation et la structuration des mots dans le cerveau et à les accéder plusieurs fois.

¹⁹ Synthèse de lecture.

²⁰ TREVILLE, Marie-Claude, *Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde*, les éditions logique, Canada, 2000, p.44.

2. 2. 2. L'acquisition lexicales d'une langue étrangère en Algérie dans un contexte plurilingue /pluriculturel :

En Algérie plusieurs langues sont en interaction, à cet effet les sociolinguistes s'accordent à présenter la situation linguistique algérienne comme étant une société plurilingue. Le plurilinguisme algérien est connu par trois types d'abord le plurilinguisme arabo-berbère qui est le plus ancien, ensuite le plurilinguisme arabo-français, et dernièrement le plurilinguisme berbéro-français chez les régions des Kabyles.

2. 2. 2. 1. Qu'est ce qu'une langue étrangère ?

On appelle langue étrangère, toute langue acquise naturellement ou apprise institutionnellement, après qu'on a acquis au moins une langue maternelle, comme le cas ici en Algérie avec la langue française, vu qu'elle est enseignée qu'à partir de la troisième année primaire.

Le recours à une autre langue qu'à la langue maternelle permet d'éviter les stratégies linguistiques des locuteurs, et aussi d'enrichir leurs discours métalinguistiques.

2. 2. 2. 2. Le bilinguisme en Algérie :

Au moment d'entrer en contact avec une langue étrangère, l'apprenant maîtrise déjà le système linguistique et conceptuel de sa langue maternelle, son lexique mental est suffisamment structuré et développé, maintenant il est confronté à un nouvel idiome à acquérir et à maîtriser pour pouvoir communiquer et utiliser ce dernier.

Actuellement, les nouvelles recherches en didactique des langues, mettent l'accent particulièrement sur la place de la langue maternelle, et le répertoire plurilingue en classe de langue, parce qu'il s'agit de voir autrement les relations entre les langues, et de prendre en considération la spécificité de la compétence plurilingue et pluriculturelle qui désignent selon COSET, MOORE, et ZARATE :

« la compétence à communiquer langagièrement et à interagir culturellement possédée par un acteur qui maîtrise, à des degrés divers, plusieurs langues, et à des degrés divers, l'expérience de plusieurs cultures, tout en étant à même de gérer

l'ensemble de ce capital langagier et culturel. L'option majeure est considérer qu'il n'y pas là superposition ou juxtaposition de compétence toujours distinctes, mais bien existence d'une compétence plurielle, complexe, voire composite, et hétérogène, qui inclut des compétences singulières, voire partielles, mais qui est en tant que répertoire disponible pour l'acteur social concerné »²¹

Donc la compétence plurilingue, c'est la capacité à mobiliser le répertoire pluriel de ressources langagières et culturelles, pour communiquer et interagir avec altérité.

Dès que l'acquisition d'une langue étrangère ne se fait que dans un contexte scolaire, il sera difficile pour un apprenant à réinvestir leurs acquis scolaire et langagier, pour avoir cette possibilité, les sociolinguistes voient qu'il faut inscrire dans une approche plurilingue, telle qu'elle définie par le Conseil de l'Europe :

« L'approche plurilingue met l'accent sur le fait que, au fur et à mesure que l'expérience langagière d'un individu dans son contexte culturel s'étend de la langue familiale à celle du groupe social puis à celle d'autres groupes (que ce soit par apprentissage scolaire ou sur le tas), il/elle ne classe pas ces langues et ces cultures dans des compartiments séparés mais construit plutôt une compétence communicative à laquelle contribuent toute connaissance et toute expérience des langues et dans laquelle les langues sont en corrélation et interagissent »²²

Les principes de cette approche nous confirme que l'apprenant algérien à la capacité de pas seulement de réinvestir leur acquis scolaire, mais aussi leur répertoire plurilingue, dans cette perspective, il s'agit de didactiser les alternances, et de mélanger les langues, (les *code-switching* et *code-mixing*), car l'alternance des langues est principalement caractérisé par le parlé bilingue « *l'alternance de codes (code-switching) est une stratégie de communication utilisée par des locuteurs bilingues entre eux : cette*

²¹ COSTE, Daniel et MOORE, Danièle et ZARATE, Geneviève, *Compétence plurilingue et pluriculturelle. Vers un Cadre Européen Commun de référence pour l'enseignement et l'apprentissage des langues vivantes*, Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg, 1997, p.12.

²² *Cadre européen commun de référence pour l'apprentissage et l'enseignement des langues* Strasbourg, Conseil de l'Europe, Paris, 2001, P11.

stratégie consiste à faire alterner des unités de longueur variable de deux ou plusieurs codes à l'intérieur d'une même interaction verbale »²³.

Cette stratégie communicative dont traitent Jean-François HERMES et Michel BLANC constitue une source de développement et de complémentarité du répertoire plurilingue, donc les apprenants plurilingues sont appelés à utiliser des stratégies communicatives comme : changement de code, paraphrase, emprunt, etc. pour éclairer leurs discours.

3/ La compétence lexicale :

Afin de clarifier le terme « compétence lexicale », nous devons d'abord définir la notion de compétence, parce que c'est un concept polysémique de plusieurs facettes et peut avoir plusieurs sens selon la discipline.

3. 1. Le terme compétence en linguistique :

L'émergence de ce terme de compétence en linguistique était aux années cinquante, il est introduit par CHOMSKY dans la grammaire générative selon lui la compétence est « *une connaissance implicite innée que tout individu possède de sa langue* »²⁴, il la considère comme une aptitude langagière innée et universelle, permettant à l'être humain de comprendre et de produire un nombre infini d'énoncés, dans n'importe quelle langue naturelle.

3. 2. Définition de la compétence lexicale :

La compétence lexicale a requis innombrables définitions précises, selon le CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues) :

« il s'agit de la connaissance et de la capacité à utiliser le vocabulaire d'une langue qui se compose d'éléments lexicaux et d'éléments grammaticaux et de la capacité à les utiliser »²⁵.

²³ HERMES, Jean-François et BLANC Michel, *bilinguisme et bilinguisme*, Mardaga, Bruxelles, 1990, p.199.

²⁴ MAINGUENEAU, Dominique, *les termes clés de l'analyse de discours*, édition du seuil, Paris, 2009, p.27-28.

²⁵ *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues apprendre, enseigner, évaluer*, conseil de l'Europe, Strasbourg : unité des politiques linguistiques, 2011, p82, disponible sur <https://rm.coe.int/16802fc3a8> consulté le 15/03/2020.

Les éléments lexicaux comprennent les locutions figées, les expressions toutes faites et les mots isolés, les éléments grammaticaux sont celles qui appartiennent à des classes fermées de mots.

Pour TROMBLAY la compétence lexicale est :

« un ensemble de connaissances (lexicales) et d'habiletés (lexicales) qui permettent d'utiliser efficacement le lexique de la langue (unités lexicales et autres entités lexicales) en situation de communication linguistique, que ce soit en production ou en réception, à l'oral ou à l'écrit »²⁶.

D'après ces définitions, nous pouvons dire que la compétence lexicale est :

- Premièrement, connaître la signification des mots et ses référents (dans le cas des mots polysémiques) et aussi la connaissance des spécificités du sens (référentiel, affectif, pragmatique, etc.) et la relation entre cet ensemble d'unités lexicale.
- Deuxièmement, connaître l'usage qui comprend la maîtrise les fonctions grammaticales des mots, ses relations avec autres mots et les contraintes liées à son usage (fréquence, registre de langue).
- Troisièmement, connaître ses formes : la forme écrite (la syntaxe) d'un côté, et d'un autre la forme orale (la phonétique).

3. 3. Les composantes de la compétence lexicale :

Selon Marie-Claude TRIVILLE et Lise DUQUETTE (2000), la compétence lexicale est formée de « quatre composantes basées sur des connaissances d'ordre linguistique, discursifs, référentiel, et socioculturel »²⁷ LAUFER ajoute à ces quatre composantes une composante dite « stratégique ».²⁸

²⁶ TROMBLAY, Ophélie, *Une ontologie des savoirs lexicologiques pour l'élaboration d'un module de cours en didactique du lexique*, Thèse de doctorat soutenue à l'université de Montréal, Octobre 2009, p121.

²⁷ TRIVILLE, Marie-Claude, op.cit, p.88.

²⁸ LAUFER, Batia, *appropriation du vocabulaire, mots faciles, mots difficiles mots impossibles*, Aile3, p.93-113.

- **1/ la composante linguistique** : est la capacité à utiliser l'ensemble des connaissances grammaticales, lexicales, phonétiques, et textuelles du système de la langue (au niveau du mot et de la phrase).
- **2/ la composante discursive** : elle concerne la connaissance des différents types et leurs organisations.
- **3/ la composante référentielle** : c'est-à-dire la connaissance des objets de monde et les liens entre eux, aussi les domaines d'expérience.
- **4/ la composante socioculturelle** : c'est la connaissance des normes des interactions entre les individus et aussi la dimension culturelle et symboliques et de leur conditions d'emploi en fonction des paramètres des mots utilisés dans une situation de communication.
- **5/ la composante stratégique** : « l'aptitude à manipuler les mots à l'intérieur de leurs réseaux associatifs dans le but de contourner, clarifier, résoudre un problème de communication et l'aptitude à compenser la méconnaissance des mots par les procédés d'inférence à partir d'indices contextuels (en compréhension) ou de formulation approximative, paraphrases et définitions (en production) »²⁹, donc la maîtrise de cette dernière est très nécessaire pour le développement de la compétence lexicale.

4/ L'apprentissage du lexique :

L'enseignement de lexique ne se fait jamais d'une manière isolées, c'est-à-dire on ne peut jamais enseigner chaque unité lexicale indépendamment des autres, car ses derniers représentent un réseau de terme relié entre eux par diverses relations peuvent être : des synonymies, d'antonymies, d'ordre d'intensité, d'hierarchie, de champ lexical, de forme et d'ainsi de suite. Egalement, apprendre un nouveau mot en langue étrangère, nécessite d'abord sa compréhension, pour que l'apprenant puisse la réinvestir dans ses productions.

²⁹ LAUFER, Batia, op.cit, P. 93.

4. 1. Les étapes de l'apprentissage du vocabulaire :

Selon ANDERSON, les mécanismes de l'apprentissage du vocabulaire et l'acquisition des nouveaux éléments lexicaux se développent en trois étapes³⁰:

- **1/ une étape cognitive:** une accumulation des nouveaux savoirs, pendant cette étape l'apprenant répète les connaissances déclaratives requis pour les emmagasiner.
- **2/ une étape associative :** une assimilation graduelle des connaissances déjà acquises dans l'étape précédente, durant cette étape l'apprenant essaie de réemployer ces connaissances, il adopte progressivement les savoirs requirant afin d'exécuter les tâches difficiles.
- **3 / une étape d'autonomie :** une automatisation des opérations, durant laquelle l'apprenant rappelle instantanément ses connaissances selon ses besoins.

4. 2. Les différentes stratégies de l'apprentissage du vocabulaire :

L'apprentissage de vocabulaire est un processus lent, qui ne se détermine pas toujours par une maîtrise et connaissance parfaite des mots. Les stratégies d'apprentissage le vocabulaire représentent une sous-catégorie des stratégies d'apprentissage générale, on peut la définir comme la connaissance des mécanismes (processus ou stratégies) cognitives qu'on emploie dans une situation d'apprentissage du vocabulaire dont le but est de l'améliorer comme la décrit COHEN « *Thoughts and actions, consciously chosen and operationalized by language learners, to assist them in carrying out a multiplicity of tasks from the very onset of learning to the most advanced levels of target-language performance* »³¹.

L'utilisation variée de ces stratégies influence positivement sur l'apprentissage du vocabulaire, et sa classification pose un problème, un énorme chercheurs ont été proposé beaucoup de classification par exemple : les stratégies de détermination, les stratégies sociales, les stratégies de mémorisation, les stratégies cognitives, les stratégies

³⁰ ANDERSON, Jean-Robert, *Cognitive Psychology and its Implication*, W. H. Freeman et Co. Ltd 2^{ème} ed, New York, 1985.

³¹ COHEN, Andrew, *Strategies in learning and using a second language*, Routledge 2^{ème} éd., New York, 2011, p.11.

de répétition, les stratégies d'association, les stratégies métacognitives, etc. dans le cadre de notre étude les stratégies d'apprentissage du vocabulaire sont regroupées en trois classes à savoir : les stratégies de prédictions, de mémorisations, et celles de révisions³².

- **1. Les stratégies de prédictions :**

Ce sont des stratégies qui permettent aux apprenants de deviner le sens des mots à travers des indices linguistiques internes comme : le préfixe, le suffixe, la racine, etc. ou externe comme : équivalence, entourage immédiate du mot inconnu, temporel, spatial, etc. il lui permettent aussi de prédire à l'aide des indices extralinguistiques comme : les images, les objets, les sons ..., la maîtrise du mécanisme de la dérivation morphologique est une manière très efficace pour connaître le sens des mots, car elle affecte avec la plupart des mots.

- **2. Les stratégies de mémorisations :**

Ces stratégies facilitent l'encodage des mots grâce à sa mémoire à long terme, en créant des relations entre les mots déjà connus et les mots nouveaux, la stratégie conservée dans le cadre de cette étude est la stratégie réseau de mots, cette dernière vise aider les élèves à structurer et mémoriser le vocabulaire, autour un seul thème ils regroupent un ensemble des mots «... qui demande aux élèves de mettre en évidence les relations de sens des mots à l'étude autour d'un mot thème, de nommer les catégories et de rendre explicite les informations qui leur sont associées, favorise la compréhension et la rétention de ce mots ...»³³

Par exemple : autour du mot : coronavirus l'élève peut associer les mots (santé, maladies, rhume, fièvre, toux sèche, mortelle, la Chine, etc.)

- **3. Les stratégies de révisions :**

Pendant la révision l'apprenant doit concentrer pas seulement sur le sens des nouveaux mots appris, mais aussi sur leurs syntaxes, leurs contextes d'emploi, leurs formes, leurs dimensions pragmatiques, etc. parmi les stratégies de révision

³² LAVOIE, Constance, *Trois stratégies efficaces pour enseigner le vocabulaire : une expérience en contexte scolaire innu*, Revue canadienne de linguistique appliquée : 18, 1 (2015) : 1-20, P.4-7.

³³ LAVOIE, Constance, op.cit, P. 5.

du vocabulaire on trouve la technique de carte de mot qui « *consiste à utiliser des petites carte pour créer l'association entre la forme et le sens d'un mot cible et pour écrire les renseignements sur le mot en question* »³⁴, donc elle sert à répertorier les connaissances, réviser et réemployer les mots étudiés dans une autre tâche . Par ailleurs, cette méthode on peut la considérer comme un jeu ludique parce qu'elle donne le plaisir pour l'apprentissage.

³⁴LAVOIE, Constance, op.cit. , P. 6.

Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons essayé de présenter notre cadrage conceptuel, nous avons pu mettre en évidence les différents concepts liés à l'acquisition d'une compétence lexicale dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère qui forment la notion de base de notre travail de recherche.

Le chapitre suivant sera réservé pour la notion des activités ludiques, nous voulons exploiter cette pédagogie dans l'enseignement/apprentissage du lexique donc ses impacts serait quoi?

La réponse de ce question sera développé dans le deuxième chapitre.

Chapitre II :

Les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/apprentissage du lexique

« Le jeu est la joie, l'apprentissage par le jeu est un apprentissage joyeux »

COMNIUS

Introduction :

Dans ce chapitre intitulé : les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/apprentissage du lexique, nous allons essayer de connaître les potentiels pédagogiques des activités ludiques.

D'abord, nous commençons par définir le jeu la notion complexe. Puis nous verrons l'évolution de ce concept en pédagogie, par la suite nous exposerons la classification du jeu selon Nicole DEGRANDMONT et les fonctions du jeu selon Silva HAYDEE.

Ensuite, nous concentrerons sur les activités ludiques, en premier temps nous présenterons qu'est ce qu'une activité ludique, et les variétés de cette dernière.

La dernière partie du chapitre sera consacré aux services qu'importent les activités ludiques à l'enseignement/apprentissage des langues et aux régions métaphoriques du jeu.

1. Le jeu, étymologie et définitions :

De tout temps, le jeu occupe une place fondamentale dans la vie de l'homme, il a été l'objet d'étude de plusieurs théoriciens issus de différents domaines tel que : la philosophie, la sociologie, la psychologie, la psychopédagogie, ainsi que l'anthropologie qui a montré les traces de son existence.

Pour la didactique des langues étrangères et secondes, les années 1970 sont celles qui datent les premières tentatives d'introduction le jeu comme outil pédagogique en classe de FLE, vers les années 1980 et 1990 la réflexion sur la créativité et les techniques d'animation est plus poussée par divers spécialistes comme Jean-Marc CARE et Francis DEBYASER, etc.

D'après le dictionnaire de Jean-Pierre ROBERT :

*« le terme jeu vient du latin jocus, (plaisanterie), badinage, il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir à la distraction de soi-même ou des autres »*³⁵

À partir de cette définition nous pouvons dire que : le mot jeu est d'origine latin (l'ancienne racine latine : iocus, jocus), une activité qui besoin d'un effort mental et physique, il est essentiellement pour but de s'amuser.

Nicole de GRANDMONT, pour elle le jeu est :

*« une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur »*³⁶

Elle ajoute qu'il offre : *« le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre »*³⁷

Selon l'historien néerlandais Johan HUIZINGA le jeu :

*« est une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de la joie, et d'une conscience d'"être autrement" que dans la "vie courante" »*³⁸

Ce dernier établi une série des caractéristiques du jeu, donc selon lui est une activité libre qui se fait par volonté, se réalise dans une durée et lieu précis, conduit par des règles implicites ou explicites, et accompagnée avec plusieurs sentiments, il se crée un monde personnel, défèrent de son réel.

³⁵ ROBERT, Jean-Pierre, *dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Ophrys 2ème éd, Paris, 2008, p110.

³⁶ DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.83.

³⁷ Ibid. P.88.

³⁸ HUIZINGA Johan, *HOMO LUDENS, Essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit du néerlandais par C. SERISIA, Gallimard, Paris, 1951, p57,58.

Roger CAILLOIS a essayé également de définir le jeu en ces termes dans lesquelles il partage les mêmes intérêts de Johan HUIZINGA :

« ...une activité libre [...], séparé [...], incertaine [...], improductive [...], réglé [...] et fictive... »³⁹.

Ces définitions provenant des sources variées pour but de percevoir les représentations que l'on fait sur le jeu, nous avons constaté que l'ensemble des chercheurs et théoriciens ne sont pas d'accord sur une seule définition, tant que cette notion sujette à diverses interprétations, cela nous montre qu'il n'est pas facile voire impossible de donner une définition claire et admise par tous.

1. 1. L'évolution du concept jeu en pédagogie :

La notion jeu existe depuis l'antiquité, elle a connu une évolution notable à nos jours.

1. 1. 1. Lors de l'antiquité : Le jeu moyen indispensable d'instruire l'enfant :

En effet, à cette époque le jeu fait partie intégrante des activités, il était utilisé afin d'apporter à l'enfant les savoirs de base, selon ARISTOTE : il faut laisser l'enfant jouer jusqu'à cinq ans sans aucune intervention de la part des adultes « *jusqu'à sa cinquième année, il ne convient pas d'appliquer l'enfant à aucune étude, ni à des travaux contraignants [...] il faut néanmoins lui laisser une liberté suffisante de mouvement [...] ce qu'on réalisera au moyen d'activités variées et notamment le jeu [...]* »⁴⁰.

Ce qui a marqué le plus pendant cette époque, que les enfants apprennent d'abord à lire et à écrire aussi à calculer chez *un magister ludi* (maître de jeu), ensuite chez le *grammaticus* (grammairien), enfin auprès le *rhetor* (rhéteur).

³⁹ CAILLOIS, Roger, *les jeux et l'homme*, Gallimard, Paris, 1958. P. 378.

⁴⁰ Cité par DE GRANDMONT NICOLE, op.cit, p7.

1. 1. 2. Au moyen âge : Le jeu activité délictueuse :

En revanche, au Moyen Age la période du christianisme, le jeu était considéré quasiment comme un délit, au même titre que l'ivresse et la prostitution

« c'est sans doute la plus noire de ères qu'a traversée le jeu. Avec la montée en puissance de l'Eglise chrétienne, le jeu est désormais déclaré anathème pour la simple raison : c'est qu'il faisait partie d'un régime sociale qualifié par l'Eglise immorale. »⁴¹.

1. 1. 3. De la renaissance à nos jours : Le jeu une autre fois à l'école :

Depuis la période de la renaissance du mouvement humaniste, précisément dans le cadre de la pédagogie nouvelle, il y eu une association liant le jeu et la pédagogie

«il faudra atteindre la Renaissance pour pouvoir l'introduire -le jeu- dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces dernières utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du Latin »⁴².

Après voire l'évolution du concept jeu en pédagogie, nous constatons que : le jeu était longuement ignoré, jusqu'à l'époque romantique, ou sa représentation et plus valorisé et devient de se fait une activité importante dans la classe, ce qui nous confirme ça est que les spécialistes en didactique des langues étrangères ont commencé à interroger de combiner le jeu et l'enseignement/apprentissage.

⁴¹ HAMAIZI Belkacem, *Le ludique dans l'enseignement apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et piste didactique*, Université Mohamed Lamine DEBAGHINE Sétif 2, soutenu en 2016/2017

⁴² MAKHLOUFI, Nacima, *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S*, in, Synergies Algerie n° 12 – 2011.

Chapitre II les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/ apprentissage du lexique

Le tableau ci-dessus de Nicole DE GRANDMONT nous résume l'évolution du jeu depuis l'Antiquité jusqu'au XX^{ème} siècle ⁴³:

SYNTHÈSE DE L'ÉVOLUTION DU JEU DEPUIS L'ANTIQUITÉ JUSQU'AU XX ^È SIÈCLE									
	Ludique	Éducatif	Pédagogique	Anathème (10 siècles)	Religion	Garçons	Filles	Militaire	Métier
<i>ANTIQUITÉ</i>	•					•	•		•
<i>MOYEN-ÂGE</i>				•		•		•	
<i>RENAISSANCE</i>	•	•			•	•			
<i>XV^e-XVI^e</i>									
<i>XVII^e siècle</i>		•	•		•	•	•	•	
<i>XVIII^e siècle</i>		•	•		•	•		•	
<i>XIX^e siècle</i>		•	•		•	•	•		•
<i>XX^e siècle</i>		•	•		•	•	•	•	•

1. 2. Différents types de jeux :

Nicole DE GRANDMONT auteure de plusieurs ouvrages sur le jeu et partisane d'une pédagogie du ludique, est clairement liée le jeu aux apprentissages, elle perçoit aussi trois catégories de jeu :

*« pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique (...), il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'interventions pédagogique du jeu : niveau ludique (...). 2. Niveau éducatif (...). 3. Niveau pédagogique(...) ».*⁴⁴

⁴³ DE GRANDMONT, Nicole, op.cit, P. 174.

⁴⁴ Ibid., p106.

Donc elle propose une classification des jeux suivants trois catégories :

1. 2. 1. Le jeu ludique :

C'est une activité plaisante, libre, un outil de se familiariser avec le monde extérieur, « *moyen de l'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* »⁴⁵, permet aux élèves à échapper toute situation de stress, de peur d'angoisse, etc. il influence aussi la motivation intrinsèque à la connaissance et l'accomplissement également.

Nicole DE GRANDMONT propose les bases inhérentes du ludisme :

SYNTHESE DES QUALITES DES JEU LUDIQUE⁴⁶
N'impose pas des règles
Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :
- Esthétique
- Prédéterminé
- Perfectionné
Il y'a une notion de plaisir
Le jeu nécessaire au développement de tout individu, elle permet :
- D'organiser
- Structurer
- Et élaborer le monde extérieur
Le jeu ludique crée des liens égaux avec :
- Le psychisme
- Le sensoriel
- L'émotif-affectif
- Le cognitif

⁴⁵ DE GRANDMONT, Nicole, op.cit, p106.

⁴⁶ Ibid., P.132.

1. 2. 2. Le jeu éducatif :

Ce type de jeu permet de développer les nouvelles connaissances ou aptitudes sans conscience de la part de l'apprenant, il s'intéresse aux compétences transversales pour construire les savoirs en favorisant l'apprentissage d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur

Selon Nicole DE GRANDMONT le jeu éducatif :

« est le premier pas vers le jeu structuré, prétexte agréable, il cache l'aspect éducatif au joueur car sans contrainte perceptible. Il permet l'observation des comportements d'apprentissage »⁴⁷

Le tableau ci-dessus nous synthétise les qualités du jeu éducatif :

Synthèse des qualités du jeu éducatif⁴⁸
Est le premier pas vers la structure
Contrôle les acquis
Evaluer les appris
Permet d'observer les comportements
Fait diminuer la notion de plaisir
Devrait être distrayant, sans contraintes perceptible, axé sur les apprentissages
Cache les aspects éducatifs pour le joueur

1. 2. 3. Le jeu pédagogique :

Ce type de jeu permet de tester les connaissances déjà mémorisées par les apprenants afin de les renforcer, c'est-à-dire il renvoie aux acquis.

« Le jeu pédagogique est davantage un jeu où le plaisir est presque absent ou, à tout le moins,

⁴⁷ DE GRANDMONT, Nicole, op.cit, P 132.

⁴⁸ Ibid. 132.

Chapitre II les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/ apprentissage du lexique

rapidement orienté vers des formes de réussites qu'on peut nommer performances. »⁴⁹.

La séquence du jeu pédagogique demande de définir les objectifs d'apprentissages clairement, autrement dit, l'enseignant adapte un jeu existant ou il crée un en vue d'atteindre un objectif pédagogique précis.

Certains auteurs refusent de dénommer cette activité « jeu » car l'enfant n'a pas véritablement le choix de jouer et sera évalué.

Nicole DE GRANDMONT nous synthétise les qualités du jeu éducatif comme suit :

Synthèse des qualités du jeu éducatif ⁵⁰
Axé sur le devoir d'apprendre
Génère habituellement :
Un apprentissage précis
Fait appel à ces connaissances
Constat les habilités à généraliser
Mécanique
Testing
Peu ou pas de notion intrinsèque

1. 3. Les fonctions du jeu :

Dans son article *concevoir des jeux pour la classe*, SILVA Haydée nous informe des cinq fonctions principales du jeu en classe de langue : la socialisation, l'interaction authentique, la mise en œuvre des stratégies, le développement langagier et cognitif et dernièrement la motivation.

⁴⁹ DE GRANDMONT, Nicole, op.cit, p145

⁵⁰ Ibid.

1. 3. 1. La socialisation :

Le jeu favorise tout d'abord *la socialisation* de l'élève, il permet aux apprenants la communication entre eux, au même temps ils apprennent à agir en tenant compte les autres participants afin de réaliser une tâche « *prise en compte de l'autre et le respect des règles valables pour tous permettant le savoir- jouer/ savoir-vivre ensemble* »⁵¹.

Donc la socialisation réside dans le fait qu'à travers le jeu l'apprenant va mener à des situations où il doit communiquer par exemple : il doit partager ses idées, s'entraider et discuter des stratégies efficaces pour atteindre un objectif commun Haydée SILVA ajoute :

*« le jeu contribue au perfectionnement du langage de l'apprenant en le conduisant à s'exprimer, clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et à argumenter. De plus, il donne l'opportunité aux apprenants de multiplier aussi bien leur temps de paroles individuelle et personnalisée que leur temps de réflexion et de travail en autonomie ».*⁵²

1. 3. 2. L'interaction authentique :

Un bon nombre des jeux invitent les apprenants à s'exprimer en langue cible, on peut considérer ça l'un des points positifs de l'utilisation le langage comme moyen d'interaction authentique en classe. Les expériences vécues par l'intermédiaire de ses jeux sont propre aux élèves, comme elles influent sur le degré de l'assimilation des déférents tâché proposée.

1. 3. 3. La mise en œuvre des stratégies :

Pendent le jeu, les apprenants doivent mettre en œuvre des différents types de stratégies pour atteindre un objectif comme le souligne Nicole DE GRANDMONT le jeu va amener non seulement à « *choisir l'objet de son travail mais aussi à s'activer selon son propre rythme et selon ses besoins intrinsèques* »⁵³, en respectant les règlements et les besoins du jeu comme le souligne VANTHIER « *le jeu sollicite*

⁵¹ VANTHIER Hélène, *l'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE international, Paris, 2009, p57.

⁵² SILVA Haydée, *Concevoir des jeux en classe*, Le français dans le monde, n°358, p25-27

⁵³ DE GRANDMON Nicole, op. cit., p88-89.

l'attention, la concentration et l'activité de l'élève ». ⁵⁴ Des talents insoupçonnés apparaît de la part des apprenants ce qui augmente leurs estime personnelle.

1. 3. 4. Développement langagier et cognitif :

Les jeux favorisent le développement des facultés langagier et cognitif, l'apprenant perfectionne son langage quand il parle pour agir d'après Haydée SILVA les jeux ludique « *peut amener les participants à déployer leurs intelligences multiples, leur don de l'observation, leur esprit critique, leurs facultés d'analyses et de synthèse, leurs connaissances et leur estime de soi et des autres- et des mondes qui l'entouré* » ⁵⁵ de plus, il amène l'apprenant à être plus actif notamment quand il joue le rôle d'un membre dans une équipe, il donne toutes ses efforts pour aider son groupe à gagner.

1. 3. 5. La motivation :

L'un des points positif du jeu est de permettre une plus grande motivation aux apprenants Haydée SILVA nous justifie pourquoi le jeu est une source puissante de motivation :

« voilà pourquoi le jeu peut constituer un puissant vecteur de motivation : en brisant la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle par des nouvelles formes de socialisation, en promouvant des situations d'interaction authentique, en déplaçant le centre d'attention du contenu linguistique vers la tâche ludique à accomplir, en encourageant une détente émotionnelle, intellectuelle et physique, en dédramatisons l'erreur... » ⁵⁶.

Les jeux en classe de FLE peuvent être des véritables atouts, à condition de savoir bien les choisir et les mettre en place convenablement.

⁵⁴ VANTHIER Hélène, op.cit, p57.

⁵⁵ SILVA Haydée, *le jeu en classe de langue*, CLE international, Paris, 2008, p26.

⁵⁶ Ibid.

2. Qu'est une activité ludique ?

Nous entendons par activité ludique des activités dont le sens crée une attitude ludique, pour mieux répondre à cette question nous avons consulté différentes définitions de plusieurs didacticiens.

D'abord, l'adjectif ludique désigne ce qui est « relatif au jeu »⁵⁷, le substantif « le ludique », veut dire « l'activité libre par excellence »⁵⁸.

Quant à l'activité ludique Jean-Pierre CUQ la définit comme :

*« une activité d'apprentissage [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »*⁵⁹.

Cet éclairage nous montre l'aspect pragmatique de l'activité ludique, en tant qu'outil peut être exploité dans une classe.

Elle est définie également comme une : « *interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteindre d'un but* »⁶⁰

Dans leurs cours de didactique du français langue étrangère et seconde Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA évoquent que ces activités : « *peut intervenir dans toute résolution de problème, ont leur place dans l'enseignement* »

Pour Nicole DE GRANDMONT cette activité est caractérisée par :

*« l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu. Le jeu ludique est imbu de joie et de plaisir »*⁶¹

⁵⁷ Le dictionnaire *Le nouveau Petit Robert de la langue française*, LE ROBERT, France, 2010, P. 1487.

⁵⁸ Ibid. P. 1487.

⁵⁹ CUQ, Jean-Pierre, op.cit., p160.

⁶⁰ CHAMBERLAND, Gilles, LAVOIE, Louise, et MARQUIS, Danielle, *Formules pédagogiques*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 1995, P.65.

Chapitre II les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/ apprentissage du lexique

A la lumière de toutes ces définitions du concept "jeu" ainsi que "activités ludique", nous avons constaté que les deux notions sont des synonymes quand on les emploie dans une classe de FLE, Gilles BOURGÈR nous affirme ça « *le jeu est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique »* ». ⁶²

2. 1. Les variétés des activités ludiques :

Jean-Pierre CUQ et GRUCA Isabelle distinguent quatre types d'activités qui sont :

2. 1. 1. Les jeux linguistiques :

Ce type de jeu développe le plaisir de l'apprenant tout au cours de son apprentissage il inclut :

« ... les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétique et orthographique et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formel même s'ils requièrent la réflexion du participant ; ». ⁶³

Permis activités nous citrons : le jeu de pendu, les mots croisés, etc.

« *Le jeu du pendu* » est un jeu de mots amusant, qui joue avec le suspense ; le premier joueur doit penser à un mot et dessine une potence et la place en dessous autant de tirets qu'il y a des lettres dans le mot, le deuxième joueur doit deviner ce mot en annonçant une lettre, si cette dernière fait-elle une partie du mot à deviner il le place dans le tiret correspondant, si non il dessine le premier trait du pendu. Le jeu contenu jusqu'au moment où l'un des joueurs remporte la partie.

⁶¹ DE GRANDMONT, Nicole, op.cit., p47.

⁶² BOURGER, Gilles, *Jeux et éducation*, Le harmattan, Paris, 1995. P.247.

⁶³ CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, PUG, Grenoble, 2012, p457.

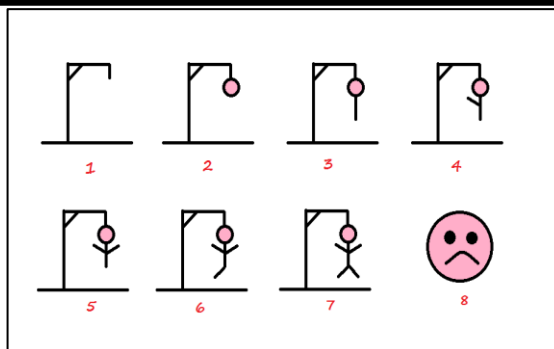


Schéma représentatif du jeu de pendu.

2. 1. 2. Jeux de créativité :

Ces jeux fond d'avantage appel à la créativité et à l'imagination, comme le souligne Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA

Ils engagent :

« une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétique »⁶⁴

« *Le cadavre exquis* » un exemple de ce type de jeu, à la fois linguistique et créatif, le professeur choisit une structure syntaxique (sujet, verbe, déterminant, substantif, adjectif). Les apprenants sont appelés à écrire les mots en question sur une feuille qu'ils se font circuler, le premier joueur lance la partie, il écrit un sujet en le cachant, plie la feuille et la passe à son camarade qui à son tour écrit un verbe et ainsi de suit. Le dernier joueur déplie la feuille et il fait les accords grammaticaux pour faire une phrase correcte.

« *Les charades* » une forme d'énigme qui consiste à deviner un mot de plusieurs syllabes décomposé en partie formant elles-mêmes un mot, d'après la définition des parties et des tous, elle se présente comme suit : (mon premier est..., mon deuxième est..., etc. et mon tout est...).

⁶⁴ CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, op.cit., p 457.

Par exemple :

-mon premier fait partie de la négation

-mon deuxième est un rongeur

-mon troisième est un verbe

-mon tout est un autre mot pour ciel, qu'est ce que c'est ?

Réponse : pas-rat-dis => paradis.

Une autre activité de créativité nous citrons « *le récit insolite* », ce jeu consiste à donner trois mots n'ayant aucune relation entre eux, à un groupe d'apprenant non débutant, le but ici est de créer un petit récit contient chacun de ces mots proposés, ensuite chaque groupe présente son récit à la classe.

Par exemple : éléphant, plage, montre.

Ces deux types de jeux (linguistiques et créatifs) sont d'origine littéraire ⁶⁵et les didacticiens ont adapté un bon nombre de ses activités

2. 1. 3. Les jeux culturels :

Ce sont les jeux « *qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »⁶⁶ donc ils sont organisés afin de développer les compétences interculturelles des apprenants également leurs connaissances de pays et des habitants, la géographie, l'histoire, etc.

« *le baccalauréat* » un jeu culturel très connu, sous forme d'un tableau à remplir, le joueur doit écrire un certain nombre de terme en différents catégories (pays, nom masculin et féminin, pays, objet, plante, animal...) commençant par le même lettre.

Lettre	Nom masculin	Nom féminin	Pays	Objet	Animal	Plante
A	Adam	Anfal	Allemagne	Armoire	Aigle	Abricot

⁶⁵ Les surréalistes et l'Oulipo sont à la source d'une mine d'activité ludique.

⁶⁶ CUQ, Jean-Pierre, op.cit, P.458.

2. 1. 4. Les jeux dérivés du théâtre :

Selon Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA, ce sont les jeux qui :

*« transforment la salle de classe en scène théâtral, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte ; la dramatisation, »*⁶⁷

Ils se préparent plus où moins à l'avance, transforment les apprenants en acteur. Selon Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe de jeu, ils sont parfaits pour travailler la communication *« les jeux de rôles et de stimulation apparaissent comme des techniques pédagogiques particulièrement adaptées pour faire expérimenter à l'apprenant des situations de communication »*⁶⁸

Nous proposons aussi autre exemples sur ce type d'activité :

« le mime » est une activité qui permet à l'apprenant de parler expressivement, son but principale est de mimer une action choisie par l'apprenant à partir une liste exhaustive ou en tirant au sort une action pendent que les autres apprenant doivent deviner l'action en posant des questions.

« La dramatisation et les sketches », pour familiariser l'apprenant avec la langue, ils permettent de développer l'expression orale, et aussi de créer un milieu créative entre les apprenants.

3. Les activités ludiques au service de l'apprentissage/ acquisition du lexique :

Le recours aux activités ludiques en classe de FLE développe des compétences variées. Nombreuses études scientifiques ont montré le rôle important de jeu comme un moyen interactif, WEISS François nous clarifier cette importance et il souligne que :

« les activités ludiques présent peut être la situation la plus "authentique" d'utilisation de la langue dans la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas

⁶⁷ Ibid. P458.

⁶⁸ CARE Jean-Marc et Francis DEBYSER, *jeu, langage et créativité*, Hachette, Paris, 1978, p69.

Chapitre II les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/ apprentissage du lexique

important dans le processus d'apprentissage [...] en jouent, l'apprenant est amené à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix auprès des pairs et co-équipiers et utiliser toutes les combinaisons langagières possibles (même avec un lexique réduit) pour ce faire comprendre »⁶⁹

Le même auteur ajoute :

« le jeu exige des apprenants un effort pour atteindre un but précis, tout en respectant les règles du gameplay. Dans ce sens, le jeu crée un besoin et le désir de s'exprimer correctement [...] pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle »⁷⁰

Selon lui, les activités ludiques représentent la situation didactique la plus proche et possible de l'apprentissage en salle de classe, quand les apprenants jouent, ils expriment langagièrement sans être peur du lexique utilisé.

D'autre part, le jeu besoin d'un effort pour atteindre l'objectif souhaité et pour gagner, cela permet de créer l'envie de s'exprimer en langue correcte chez l'apprenant.

Autres didacticiens comme SAYDI nous montre aussi la tâche importante du jeu, il souligne que :

« les jeux constituent actuellement une manière efficace d'inciter les apprenants à être interactifs et concernés par l'enseignement. Il motive la prise de parole. C'est la raison pour la quelle les approches didactiques communicatifs et actionnelle mettent à l'avant-garde des activités communicatives pour permettre aux apprenants d'interagir et d'utiliser la langue comme acteurs sociaux »⁷¹ .

⁶⁹ WEISS François, *Jouer, communiquer, apprendre*. Hachette, Paris, 2002, p9.

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ NDUWINGOMA, Pierre, et NDEREYIMANA, Edith, *le rôle des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du Français Langue Seconde au Burundi états de lieux et perspectives*, Synergies Afrique des Grands Lacs n°9, 2020, P. 59.

Chapitre II les activités ludiques en classe de FLE, un espace de plaisir et d'enseignement/ apprentissage du lexique

Donc selon lui les activités ludiques créent une atmosphère favorable pour l'apprentissage qui encourage les interactions entre les apprenants dans la classe, comme elles les motivent et rendre le cours plus attrayant c'est pour cette raison on trouve que les approches didactiques ont saisi ses particularités inhérents et ils ont sacré beaucoup d'importance pour ces activités communicatives pour les mettre à disposition de l'enseignement/apprentissage des langues.

Des autres avantages des ces activités évoquent-elle Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA :

« elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.) d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit, et, surtout, de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue et de mettre en valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots »⁷²

Selon eux, on peut travailler les activités dans plusieurs domaines de la langue, on apprend dans une situation de plaisir l'écrit et autre plusieurs phénomènes de langue.

4. Les régions métaphoriques du jeu :

D'après Haydée SILVA, le jeu il s'agit « d'un outil métaphorique susceptible d'englober un vaste réseau d'analogies, constitué de divers niveaux de référence sémantique »⁷³

Elle suggère qu'il existe quatre usages ou régions métaphoriques du jeu, ce sont : le matériel ludique, la structure ludique, le contexte ludique et l'attitude ludique.

- **4. 1. Le matériel ludique :** il représente tout simplement avec quoi on joue, par exemple : image, fruit, vêtement, corps..., ce matériel devrait être varié,

⁷² CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, op.cit, P.456.

⁷³ SILVA, Haydée, op.cit., p14.

polyvalent et attire l'attention des apprenants. Jean PIAGET souligne l'importance du plaisir sensuel de manipuler un objet attrayant, car les émotions stimulent la mémorisation.

- **4. 2. La structure ludique :** signifie que chaque jeu a des règles spécifiques, par exemple : les règles de disposition (elles ne sont pas obligatoires), les règles personnalisées par les joueurs et les règles générales (historiques, culturel...).
- **4. 3. Le contexte ludique :** dans lequel déroule le jeu, il représente les circonstances extérieures au jeu, les conditions socioculturelles, la situation de réception et « *la manière dont un jeu s'inscrit dans la culture individuelle et collective* »⁷⁴. L'enseignant doit bien gérer la situation ludique en créant une atmosphère propice au jeu, les apprenants à leur part, ils doivent sentir encourager, prêts à jouer, sûrs de ne pas être jugés.
- **4. 4. L'attitude ludique :** est un état d'esprit du joueur, sa conviction intime du sens du jeu. D'après Haydée SILVA :

*« l'attitude ludique (est) impossible à programmer chez le joueur, dans la mesure où il s'agit d'un comportement subjectif déterminé par de trop nombreuses variables. La seule solution consiste à travailler sur les trois niveaux préalables (matériel, structure et contexte) en évitant la focalisation sur un seul entre eux »*⁷⁵.

Donc on obtient cette attitude en travaillant d'une manière équilibrée sur le matériel, la structure et le contexte. Sans elle le jeu devient un simple exercice.

⁷⁴ Ibid. P.17.

⁷⁵ SILVA, Haydée, op.cit. P. 18.

Conclusion :

Au cours de ce chapitre, nous avons pu mettre l'accent sur les bases théoriques de notre recherche qui est l'utilité des activités ludiques dans l'acquisition d'une compétence lexicale en classe de FLE.

Quels impacts ont les activités ludiques sur l'acquisition du lexique ? Qu'en est-il de motivation des élèves lors de ces activités ? Influencent-elles sur la relation entre le professeur et les apprenants ? Les réponses à ses questions seront développées dans le troisième chapitre qui est consacré à la mise en pratique de notre recherche.

Chapitre III :
Présentation de
l'expérimentation

Introduction :

Dans ce chapitre, nous devons vérifier l'hypothèse que nous avons émise par rapport à notre problématique de recherche, à savoir, les activités ludiques pourraient être un outil efficace pour l'acquisition d'une compétence lexicale en classe de FLE.

Après avoir eu l'accord du proviseur de l'établissement, nous devrions commencer notre expérimentation le 04/04/2020, mais à cause de cette épidémie et les conditions survenues de fermeture des établissements scolaires, notre expérimentation n'a pu être réalisée. Cette partie expérimentale de notre recherche sur terrain a été par conséquent suspendue...

1 Description du terrain d'étude :**1. 1. Lieu de l'expérimentation :**

Pour pouvoir effectuer notre recherche, nous avons choisi le collège CID Noureddine à TOLGA, situé dans la Wilaya de BISKRA, c'est le plus ancien collège dans cette région, cet établissement scolaire contient 03 enseignants de français, et 4 classes de quatrième année moyenne.

1. 2. Description de corpus :

Notre travail s'appuie sur l'enseignement/apprentissage du lexique par le biais des activités ludiques. Sur ce, le corpus de notre recherche devrait constituer des activités ludiques en adéquation avec le programme scolaire de la 4^{ème} AM, ces activités traitent le même thème de la séquence 01 : Nous créons des podcasts pour la protection de l'environnement, du projet 3 : PRODUIRE DES PODCASTS ET DES AFFICHES EN FAVEUR DE LA PROTECTION DE L'ENVERONNEMENT (voir annexe n°01).

1. 3. Description de l'échantillon :

Le public visé, sont deux classes de la 4^{ème} année moyenne au collège CID Noureddine. Il s'agit de leur septième année d'apprentissage du français, chaque classe devrait être composée au moins de 25 apprenants.

1. 4. Motivation de choix :

L'objectif ultime dont nous espérons de l'atteindre est de fournir à nos apprenants un stock lexical assez élevé, nous avons choisis particulièrement les apprenants de la 4^{ème} année moyenne, car cette année est considérée comme une phase transitoire entre les deux cycles moyen et secondaire, donc avoir une compétence lexicale est très important pour eux.

2. Description de l'expérimentation :

Pour la première classe (la classe expérimentale), nous devons proposer aux apprenants une série d'activité ludique, ces activités devraient-elles dépendent à l'objectif de notre recherche, au même temps, elles doivent respecter le programme scolaire de la 4^{ème} AM, pour cela nous nous sommes suivie l'échelle de WEISS François afin de réaliser l'activité désirée (voir annexe n°02).

Pour la deuxième classe (la classe témoin), ce groupe d'apprenants devraient suivre leurs cours ordinaire.

2. 1. Prés test : La proposition des activités ludiques :

Nous proposerons pour chaque jeu une fiche pédagogique qui contient les détails du jeu (en paires, individuelles, en groupes, par l'ensemble de classe, compétitives, coopératives, avec ou sans matériel...). Les activités se déroulent tout au long de la séquence, chaque jeu avec un cours précis.

Nous rappelons que l'enseignant qui devra animer les séances, quant à nous, on observe et on prend des notes pendant le déroulement des séances.

2. 1. 1. Fiche pédagogique n° :01

Activité : jeu de dictionnaire

Objectifs :

-Compétences linguistique : Apprendre/réviser un nouveau vocabulaire en jouant ;

Découvrir le vocabulaire de l'environnement ; Utiliser le nouveau vocabulaire en contexte.

-Compétence stratégique : coopération et stratégies de l'équipe/ savoir utiliser le dictionnaire.

Nombre de joueur : toute la classe (25 apprenants).

Compétition : entre 6 groupes (le jeu en ensemble de la classe).

Matériel : Le tableau, dictionnaire (6 dictionnaires.)

Disposition de la classe : chaque 4 apprenants au tour d'une table.

Durée : 15 minutes.

Déroulement du jeu :

- L'enseignant écrit six mots au tableau, chaque groupe doit choisir un (par exemple : environnement, écosystème, faune, flore, nature, écologie...).
- Un apprenant (joueur n°1) de chaque groupe lit à ses camarades la définition du mot, à leurs parts ils recopient la définition sur une feuille.
- Les apprenants interviennent en rédigeant une autre définition personnelle.
- L'apprenant (joueur n°1) lit toutes les définitions, les autres apprenants de la classe vote pour la définition qui lui semble la vraie.
- Une point plus pour ceux qui ont voté pour la définition du dictionnaire.

Commentaire :

Il vaut mieux appliquer ce jeu avant de lancer un nouveau projet, il facilite l'identification de certains concepts, comme il permet de négocier le projet.

2. 1. 2. Fiche pédagogique n° :02

Activité : le ballon imaginaire

Objectifs :

-**Compétence lexicale :** étudier/réviser le champ lexical.

-**Compétence intellectuelle :** mettre en œuvre la pensée créative de l'apprenant.

Nombre de joueur : toute la classe (25 apprenants).

Compétition : entre les apprenants chacun joue pour soi.

Matériel : Aucun matériel (facultatif : un petit ballon)

Disposition de la classe : en forme cercle (debout)

Durée : 10min.

Déroulement du jeu :

- L'enseignant choisi un thème par exemple : la faune, et passe le ballon au premier apprenant.
- Ce dernier à son tour doit passe le ballon à son camarade en prononçant le champ lexical de la faune par exemple : animal, et ainsi de suit
- Les mots déjà prononcés ne doivent pas être répéter.
- Ceux qui n'ont pas trouvé un champ lexical, ils ré pètent le jeu avec un autre thème.

Commentaire :

Nous recommandant d'insérer ce jeu à la fin d'une séance difficile et monotone, pour réveiller et changer le rythme de la classe.

2. 1. 3. Fiche pédagogique n° :03

Activité : « je protège mon environnement... »

Objectifs :

-Compétences linguistique :

Découvrir et pratiquer le vocabulaire en contexte ;

La capacité de produire une unité linguistique cohérente oralement.

Nombre de joueur : toute la classe (25 apprenants).

Compétition : entre les groupes.

Matériel : des images sur la protection de l'environnement (voir annexe 03).

Disposition de la classe : chaque groupe autour d'une table.

Durée : 30 min.

Déroulement du jeu :

- L'enseignant divise les apprenants en 6 groupes, chaque groupe contient 5 apprenants.
- Chaque groupe doit choisir un apprenant qui mime ou bien montre l'activité.
- Cet apprenant passe à l'enseignant pour lui montre l'image qui représente une activité sur la protection de l'environnement.
- Ce dernier à son tour, essaye de mime cette activité à ses camarades de groupe, qui ont à leur part doivent la deviner dans 3min avec une phrase correcte. et ainsi de suite.
- Chaque groupe avait 4 possibilités, s'ils ne la devinent pas, ils perdent, et ainsi de suite. Le groupe qui devine l'activité dès la première tentative sera le gagnant.

Commentaire :

Il est préférable de faire cette activité avant une séance de production écrite, car elle offre aux apprenants des expressions qui améliorent leurs rédactions.

2. 1. 4. Fiche pédagogique n° :04

Activité : la chasse de la définition.

Objectif :

-Compétence linguistique :

Ancrage du vocabulaire, introduction du vocabulaire nouveau, concentration, mémorisation.

-Compétence stratégique : coopération et stratégies de l'équipe.

Nombre de joueurs : toute la classe.

Compétition : entre chaque 2 apprenants.

Matériel : Photocopier les cartes (sur des cartons minces) et les découper (annexe 4).

Disposition de la classe : normale

Durée : 15min.

Déroulement de l'activité :

- L'enseignant distribue les cartes (face cachée), chaque 2 apprenants travaille ensemble, et exprime l'objectif du jeu aux apprenants qui est de réunir les cartes qui vont ensemble.
- Un joueur retourne deux cartes. Si les cartes s'accordent. Il réserve les paires et rejoue. Sinon il retourne les deux cartes sans les changer de place, et c'est à l'autre joueur de retourner les cartes.
- Le gagnant dans chaque couple des joueurs est celui qui a réuni le plus des paires.
- À la fin du jeu, les joueurs lisent les définitions les phrases, puis s'interroge à tour de roue en partant de la définition ou du mot.

Commentaire :

On peut pratiquer cette activité afin de changer le climat de la classe, car elle a des fins éloignées l'apprentissage pour l'un et le plaisir pour l'autre.

2. 1. 5. Fiche pédagogique n° : 05

Activité : mots croisés

Objectif :

-Compétences linguistique : étude du vocabulaire : signification d'expression, synonyme, antonyme.

Connaissance le sens des mots et capacité à deviner un mot à partir d'un indice ou une définition.

Nombre des joueurs : toute la classe.

Compétition : entre les apprenants (chacun joue pour soi).

Matériel : grille des mots croisés. (voire annexe 05)

Disposition de la classe : normale.

Durée : 10min.

Déroulement de l'activité :

- L'enseignant explique le jeu aux apprenants. Puis il distribue les grilles des mots croisés.
- Chaque apprenant doit lire les définitions données dans la grille.
- Les apprenants repèrent systématiquement l'emplacement du mot à deviner dans la grille selon les principes étudiés (horizontal/vertical).
- En cas de besoin, ils utilisent des supports d'aide comme les dictionnaires.

Commentaire :

Cette activité peut être incluse dans le cours du vocabulaire au moins une fois par séquence, dans le but d'enrichir les connaissances des apprenants et d'améliorer leur niveaux de langue.

2. 1. 6. Fiche pédagogique n° :06

Activité : mots fléchés des synonymes et antonymes.

Objectif :

-compétence linguistique : identifier les synonymes et les antonymes ;

Élargissement du lexique écrit ;

Trouver un mot à partir d'un autre.

Nombre des joueurs : toute la classe.

Compétition : entre les apprenants (chacun joue pour soi)

Matériel : grille des mots fléchés. (voire annexe 06).

Disposition de la classe : normale.

Durée : 10min.

Déroulement de l'activité :

- L'enseignant explique l'activité aux apprenants, puis il distribue les grilles des mots fléchés.
- Chaque apprenant doit chercher des synonymes et des antonymes des mots donnés.
- Pour vérifier ses repenses, il cherche les synonymes et les antonymes dans le carré des mots fléchés.

Commentaire :

Cette activité vise à dynamiser la classe, on peut la proposer au début ou à la fin d'une leçon, également on peut changer les variantes et on la propose plusieurs fois

2. 2. Test : Réemploi du vocabulaire étudié dans une production écrite:

Dans cette étape qui devrait se dérouler pendant la fin de la séquence, consiste à proposer aux apprenants des deux classes (expérimentale et témoin) une même consigne de production écrite qui traite le même thème des activités ludiques afin de vérifier l'efficacité de ses dernières, c'est-à-dire le réinvestissement des compétences lexicales appréhendées en activités ludiques. (Voir annexe07).

2. 3. Post-test : L'évaluation :

Nous devrions évaluer nos apprenants de la classe expérimentale, pour confirmer ou infirmer notre hypothèse qui est : la mise en œuvre d'activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire aiderait les apprenants à s'intéresser aux séances de vocabulaire et par conséquent à mieux mémoriser et appréhender les mots de la langue, pour cela nous avons proposé un consigne de production écrite sur le même thème des activités ludiques pour les deux classes (expérimentale et témoin) et nous devons par la suite comparer l'acquisition l'une compétence lexicale des deux classes et voir l'effet des activités ludiques sur l'acquisition des compétences.

Conclusion :

Pour conclure, nous notons que toutes les activités ludiques proposées sont adaptées selon le manuel scolaire, ou chaque activité à un objectif précis, pour ne pendre pas de retard dans le programme, et aussi pouvoir tester l'efficacité de ses dernières.

Nous avons été du faire face à plusieurs difficultés qui nous ont empêchés notre expérimentation, à cause de cette pandémie et les conditions suivis de fermetures des établissements scolaires.

Conclusion générale

Conclusion générale

Conclusion générale :

Ce travail avait pour majeure ambition de s'intéresser à l'enseignement / apprentissage du lexique, en exploitant les activités ludiques comme une approche pédagogique innovante.

Notre problématique de départ s'interrogeait sur : le rôle des activités ludiques comme une stratégie facilitatrice de l'acquisition d'une compétence lexicale ?

De ce fait, nous avons émis cette hypothèse qui porte sur : la mise en œuvre d'activités ludiques aiderait les apprenants à s'intéresser aux séances de vocabulaire et par conséquent à mieux mémoriser et appréhender les mots de la langue, afin de répondre à notre problématique.

Nous avons entamé notre étude par un soubassement théorique reparté en deux chapitres :

Le premier : porte principalement sur la notion de l'acquisition d'une compétence lexicale en FLE, afin de réussir de donner un aperçu qui pourra nous être utile pour la réalisation de notre étude.

Le deuxième : nous avons abordé le concept d'activité ludique principalement, et aux notions liées à ce concept qui ont servi d'appui théoriquement à notre expérimentation.

Suivi par un chapitre pratique, à cette partie d'étude, certes, nous avons été frustré de ne pas pouvoir faire notre expérimentation sur terrain, car malheureusement, elle était coïncider avec une pandémie, ou toutes les établissements scolaires étaient fermés, donc nous avons présenté seulement les activités ludiques qui nous paraient utiles pour confirmer et valider notre hypothèse émise au départ.

Notre travail étant achevé, il nous paraît que nous avons élaboré un travail utile, et nous espérons qu'il apporte une aide à d'autres recherches scientifiques à venir.

Bibliographie

Bibliographie

Bibliographie :

Ouvrages :

ANDERSON, Jean-Robert, *cognitive psychology and its implication*, W. H. Freeman et Co. Ltd. 2^{ème} éd. New York, 1985.

BOURGER, Gilles, *jeux et éducation*, Le Harmattan, Paris, 1995.

CAILLOIS, Roger, *les jeux et l'homme*, Gallimard, Paris, 1958.

CALAQUE, Elizabeth et DAVIDE, Jacques, didactique du lexique contexte, démarche, supports, de boeck, Bruxelles, 2004.

CARE, Jean-Marc et Francis, DEBYSER, *Jeu langage et créativité*, Hachette, Paris, 1978.

CHAMBERLAND, Gilles, LAVOIE, Louise et MARQUIS, Danielle, *20 formules pédagogiques*, Presses de l'université de Québec, Québec, 1995.

COHEN, Andrew, *Strategies in learning and using second language*, Routeldge 2^{ème} ed., New York, 2011.

DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997.

HERMES, Jean-François, et BLANC, Michel, *Bilinguisme et bilinguisme*, Mardaga, Bruxelles, 1990.

HUIZINGUA, Johan, *HOMO LUDENS, Essai sur la fonction social du jeu*, traduit de néerlandais par C. SERISIA, Gallimard, Paris, 1951.

MAINGUENEAU, Dominique, *Les termes clés de l'analyse de discours*, édition de seuil, Paris, 2009.

PICOCHÉ, Jacqueline, *Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Nathan, Paris, 1992.

QUC, Jean-Pierre, et GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, PUG, Grenoble, 2012.

Bibliographie

QUENEAU, Raymond, et al. *Oulipo Atlas de littérature potentielle*, Gallimard, Paris, 1993.

SILVA, Haydée, *le jeu en classe de langue*, CLE international, Paris, 2008.

TREVILLE, Marie-Claude, *Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde*, les éditions logiques, Canada, 2000.

VANTHIER, Hélène, *l'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE international, Paris, 2009.

WEISS, François, *Jouer, communiquer, apprendre*, Hachette, Paris, 2002.

Dictionnaires :

DUBOIS, Jean et al. *Le dictionnaire de linguistique et de science des langages*, Larousse, Paris, 2012.

GALISSON, Robert et COSET, Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, Hachette, Paris, 1969.

Le dictionnaire *le nouveau petit Robert de la langue française*, LE ROBERT, France, 2010.

PICOCHÉ, Jacqueline et ROLLAND, Jean-Claude, *dictionnaire du français usuel*, 15000 mots utiles en 442 articles, Du Boeck-Duculot, Bruxelles, 2001.

QUC, Jean-Pierre, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE international, Paris, 2003.

ROBERT, Jean-Pierre, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Ophrys 2^{ème} éd., Paris, 2008.

Articles et revues :

Cadre Européen Commun de Référence pour les langues apprendre, enseigner, évaluer, conseil de l'Europe, Strasbourg, 2011.

COSET, Daniel et MOORE, Danièle, et ZARATE, Geneviève, *Compétence plurilingue et pluriculturelle. Vers un cadre Européen Commun de référence pour l'enseignement*

Bibliographie

et l'apprentissage des langues vivants, Edition du conseil de l'Europe, Strasbourg, 1997.

LAUFER, Batia, *Appropriation du vocabulaire, mots faciles, mots difficiles, mots impossibles*, Ailes 3.

LAVOIE, Constance, *Trois stratégies efficaces pour enseigner le vocabulaire : une expérience en contexte scolaire innu*, revue canadienne de linguistique appliquée, 2015.

MAKHLOUFI, Nacima, *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1^{ère} A.S*, in synergie Algérie n°12 -2011.

NDUWINGOMA, Pierre, NDEREYIMANA, Edith, *le rôle des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du français langue seconde au Burundi états de lieux et perspectives*, synergies Afrique des Grands Lacs, n°9, 2020.

SILVA, Haydée, *Concevoir des jeux en classe*, Le français dans le monde, n°358.

Documents institutionnel :

MADAGH, Anissa, MERAGA, Chafik, BOUZELBOUDJEN, Halim, *Français 4^e année de l'enseignement moyen*, aures, Algérie, 2019/2020.

Plan annuel des apprentissages 4^{ème} année moyenne (palier 3) langue français. Septembre 2008.

Mémoires et thèses :

HAMAIZI, Belkacem, *Le ludique dans l'enseignement apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux, et piste didactiques*, mémoire de magistère, université Mohamed Lamine DEBAGHINE Sétif 2, soutenu en 2016/2017.


TREMBLAY, Ophélie, *Une ontologie des savoirs lexicologiques pour l'élaboration d'un module de cours en didactique du lexique*, Thèse de doctorat soutenue à l'université de Montréal, Octobre 2009.

Sitographie :

<http://franc-parler.fipf.org/>

Annexes :

Annexe 01 :



PROJET 3 : PRODUIRE DES PODCASTS ET DES AFFICHES EN FAVEUR DE LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT

À l'occasion de la journée mondiale de l'environnement, tes camarades et toi créez des podcasts et des affiches pour encourager des actions en faveur de la biodiversité et de l'environnement dans votre région.

Qu'est-ce que c'est ?

Le podcast est un document sonore que l'on peut télécharger depuis internet pour l'écouter ou le visualiser.

Une affiche est une feuille imprimée destinée à porter une information à la connaissance du public et placardée sur les murs, des panneaux d'affichage ou des emplacements réservés.

Séquence 1 Nous créons des podcasts pour la protection de l'environnement.

Protégeons la nature !

Situation de départ

Le titre du cours présenté par ton professeur est l'importance de la biodiversité. Passionné(e)s par le sujet, tes camarades et toi créez des podcasts en faveur de la protection de l'environnement.

105

Quelques rappels didactiques

☉ Pour situer une activité

Voici un questionnaire qui vous permettra de situer une activité par rapport au « schéma méthodologique » et par rapport à vos propres pratiques pédagogiques. Ici aussi, il s'agit seulement d'un outil de travail et de réflexion.

1. Quel est l'objectif de cette activité ?
2. A quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire ?
3. Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?
4. Quels savoir-faire entrent en jeu ?
5. Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage ?
6. Peut-on la faire individuellement ou en groupes ?
7. Est-ce une activité :
 - convergente (production guidée),
 - divergente (production ouverte),
 - qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre) ?
8. Où s'inscrit-elle dans la progression ?
9. À quel moment peut-on la proposer :
 - au cours d'une leçon,
 - à la fin d'une leçon,
 - à n'importe quel moment ?
10. Peut-on la proposer plusieurs fois :
 - telle quelle,
 - avec une variante ?
11. Quelles préparations exige-t-elle ?
12. Quelles consignes faut-il donner ?
13. Combien de temps dure-t-elle ?
14. À quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique ?

☉ Types de communication dans la classe de langue

En analysant les différentes interactions dans une leçon de langue, on peut distinguer quatre types de communication :

1. La communication didactique est avant tout l'apanage de l'enseignant qui utilise la langue étrangère pour organiser le travail dans la classe en donnant des consignes et des ordres : « *Asseyez-vous. Prenez vos livres. Silence, s'il vous plaît...*, etc. » Elle englobe aussi tout le discours centré sur les formes de la langue, les réponses aux demandes d'éclaircissement faites par les élèves, les questions de vérification de la compréhension, les questions de contrôle sur les leçons précédentes, la réaction aux réponses des élèves, les encouragements, les rejets, les explications grammaticales, les exercices de

Annexe : 03



Image 01 : « je protège mon environnement et je plante des arbres »



Image 02 : « je protège mon environnement et je ne brûle pas les forêts »



Image 03 : « je protège mon environnement et je ne fume pas »



Image 04 : « je protège mon environnement et je nettoie ma ville »



Image 05 : « je protège mon environnement et je ne brûle pas les arbres »



Image 06 : « je protège mon environnement et je ne gaspille pas l'eau »

Annexe 04 :

Ecologie	Science qui étudie l'espace ou vivant et reroduisent les être vivants
Zone humide	Région dans laquelle la forte présence d'eau douce où salée inflience.
Terre productive	La surface du terre qui nous produit les déférentes légumes et fruites.
L'écosystème	Unité écologique de base, formé des être vivants qui vivent au sein d'un milieu
Pollution de l'air	Un type de polution caractirisé par un altération des niveaux de qualité et de pureté de l'air

Produit chimique	Substance liquide, solide, ou gazeuse, créée par l'assemblage de différents produits chimiques
Pollution de la terre	Un type de pollution : qui désigne toutes les formes de pollution touchant n'importe quel type de sol
La biodiversité	Diversité des espèces (espace végétal, animal..) présentes dans un milieu
Produit alimentaire	Substance qui peut être utilisée ou préparée pour fournir une nourriture
Pollution de l'eau	Un type de pollution : désigne la contamination par des déchets, des produits chimiques ou des micro-organismes
environnement	Ensemble des conditions naturelles susceptibles d'agir sur les organismes vivants et les activités humaines

Annexe 06 :

Les synonymes et les antonymes des mots suivants sont cachés dans la grille.

-Cherche les ? Attention ! c'est horizontale →, diagonale ↗ ou verticale ↑

-sauté=..... -préservé=..... -guérir =

-salir # -déraciner # - propre #

o	r	d	u	r	e	p	g	r	r	e
n	u	m	w	q	z	p	r	e	f	a
d	e	h	j	l	n	o	g	s	p	c
s	b	t	t	v	i	é	r	c	l	l
a	t	a	t	f	t	d	y	m	a	v
l	r	g	h	o	v	b	z	w	n	m
e	l	b	r	t	y	s	a	k	t	b
u	e	P	l	k	n	e	p	l	e	m
s	h	v	z	m	p	r	r	n	r	g
s	a	u	v	e	r	k	e	l	a	r

La correction :

(sauté = ordure), (préservé = protéger), (guérir = sauver)

(salir # nettoyer), (déraciner # planter), (propre # sale)

o	r	d	u	r	e	p	g	r	r	e
n	u	m	w	q	z	p	r	e	f	a
d	e	h	j	l	n	o	g	s	p	c
s	b	t	t	v	i	é	r	c	l	l
a	t	a	t	f	t	d	y	m	a	v
l	r	g	h	o	v	b	z	w	n	m
e	l	b	r	t	y	s	a	k	t	b
u	e	P	l	k	n	e	p	l	e	m
s	h	v	z	m	p	r	r	n	r	g
s	a	u	v	e	r	k	e	l	a	r

Résumé :

L'enseignement du vocabulaire d'une langue étrangère a pour objectif de faire acquérir aux apprenants une compétence lexicale à l'oral qu'à l'écrit. De ce fait, le but de notre étude est de rendre cet apprentissage aient des fins éloignées (le plaisir d'une part, et le savoir pour l'autre), pour faire cela, nous avons choisé les activité ludiques comme une approche pédagogique de double enjeu : ludique/acquisition, et nous adabtons les conditions de possibilité de ces activités d'enseignement/apprentissage pour qu'elles soient ludiques/éducatifs aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne.

Mots clés :

Activité ludique- lexique- jeu- vocabulaire- acquisition- enseignement/apprentissage- apprenant- classe de FLE.

Summary :

The aim goal of teaching a vocabulary of foreign language is to provide learners with lexical competence, in both oral and writing skills. Therefore, the aim goal of our study is to make this learning have distant ends (on one hand pleasure, and knoweldge on the other hand). To do this, we chose playful activities as a dual education approach, playful and acquisition, and we adapt the potential possible conditions, so that; both teaching / learning activities are playful/educational activities for the fourth year learners averages.

Keywords :

Playful activities- lexicon - vocabulary- game- acquisition- teaching/ learning- learner- FLE class.