

Ministère de L'enseignement Supérieur et de Recherche Scientifique

UNIVERSITE MOHAMED KHIDER –BISKRA-
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

Département des langues étrangères

Filière de français

Système L.M.D



Mémoire élaboré en vue d'obtention de diplôme de Master
Option : Didactique des langues

*Le rôle du jeu de « sac à syllabes à thème » dans
l'enseignement /apprentissage du vocabulaire de FLE*

Cas des élèves de 4^{ème} année primaire

Sous la direction de :

Mme : SLIMANI Souad

présenté par :

BENZOUÏ Intissar

Membre du jury

Rapporteur : Dr SLIMANI Souad MMA Université de Biskra

Président : Dr REZGUI Mounira MMA Université de Biskra

Examineur : Dr SAOULI Sounia MMA Université de Biskra

Année universitaire :

2020/2021

REMERCIEMENT

*Je tiens à remercier profondément mon encadreur **madame : Slimani Souad** d'avoir accepté de me prendre en charge pour réaliser ce mémoire grâce à sa présence, ses précieux conseils et ses remarques, nous avons pu achever ce travail.*

Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

*Également je tiens à remercier mon directrice de stage **madame Belahamou Khawla** de m'avoir accueillie et d'avoir accepté de diriger ce travail.*

*Je remercie mes chères amis pour leur patience, conseil et encouragement quand fatigue et désespoir m'ont pris au piège, et qui sont toujours près de moi, **Oumeïma et Faten.***

*Nous remercions aussi à tous les personnes qui ont pu nous aider et qui sont intervenus d'une manière ou d'une autre dans la réalisation de notre mémoire et notamment **Monsieur : Djadra Nour Elddin** et **Madame : lahlali Soumia.***

DIDECACE

Pour chaque début il y a une fin, et ce qui beau dans toute fin c'est la réussite et l'atteint du but.

Je dédie ce modeste mémoire, fruit de très longue années de travail a m'ont apporté toujours soutien et bonheur dans la vie :

*Pour vous très chère mère **NAIMA**, j'aurais souhaité que vous soyez à mes côtés aujourd'hui, mais le Bon Dieu a choisi autrement. Je ne saurais trouver assez de mots pour vous exprimer ma douleur ; car votre appel à Dieu a été la plus grande, ma mère que dieu accueillie en vaste paradis et lui accorder toute sa miséricorde.*

*Pour vous mon père **ABEDSATTAR** le symbole de tendresse, vous les plus chers de mon cœurs, vous m'avies entoure de nobles sentiments. que dieu me le garde.*

*Pour vous « deuxième mère » **DAOUIA** tu es une femme merveilleuse et généreuse, tu n'es pas ma maman de sang pourtant Tu t'es occupé de moi comme ta fille .pour tout ce la je te suis si reconnaissant. Ma belle mère chérie que dieu me la garde.*

*Pour vous mes chères frère : **ISAHK et OUSSAMA***

*Pour vous mes chères sœurs : **SIHAM et NABILA***

*Pour vous mon beau frère et mes belle sœurs : **ABED EL AZIZ, SOUAD et ASMA***

*A mes neveux et mes nièces que j'aime beaucoup : **ISLAM, INES, AMIR, IYAD, ILAF***

Pour mes chères grands parents que dieu accueille en vaste paradis

Pour tous mes oncles et leurs femmes et tous mes tantes et leurs maries ainsi que leur enfants chacun par son nom.

A mes chères amies qui sont toujours près de moi : **OMAYMA ET FATEN**

Aux personnes que je n'oublierais jamais mes amis : **SANA, SIHAM, INES, ASMA, AMINA, MENYARA, IBTISSAM, YAMINA, FERYAL, FOUZIA, MANEL, GHADA, MEYMONA, ACHWAK.**

A tous ma promotion 2021

Table des matières

Introduction générale :	10
Premier chapitre :	11
<i>Le jeu comme un support pédagogique</i>	11
Introduction :	14
1. Définitions :	14
1.1. Le jeu :	14
1.2. Le ludique :	15
1.3. L'activité ludique :	15
1.4. L'approche ludique:	16
2. Les types du jeu:	16
2.1. Le jeu éducatif :	16
2.2. Le jeu ludique :	17
2.3. Le jeu pédagogique :	17
3. Quels types de jeu en classe de FLE:	18
3.1. Les jeux linguistiques:	18
3.2. Les jeux communicatifs:	18
3.3. Les jeux de créativité :	18
3.4. Les jeux culturels :	18
4. Pour quoi l'enfant joue-t-il :	19
5. Le rôle du jeu dans l'apprentissage :	19
5.1. Le jeu comme une source de motivation:	20
5.2. Le jeu et la communication :	20
5.3. Le jeu aide à acquérir des compétences:	21
6. L'intégration du jeu en classe de FLE:	21
6.1. Comment introduire le jeu en classe de FLE:	21
6.2. Le rôle de l'enseignant :	22
6.3. Le jeu comme un outil pédagogique :	22
Conclusion :	23

Deuxième chapitre :	24
Le vocabulaire	24
Introduction :	24
1. Les définitions :	25
1.1. Le vocabulaire :	25
1.2. Le lexique :	26
1.3. Les mots :	26
1.4. Le champ lexical :	26
2. La distinction entre le vocabulaire et le lexique :	27
3. Didactique du vocabulaire :	27
3.1. La place du vocabulaire dans les approches méthodologiques :	28
3.1.1. La méthodologie traditionnelle :	28
3.1.2. La méthodologie active :	28
3.1.3. La méthodologie audio –orale :	28
3.1.4. La méthodologie structurale globale audio -visuelle (SGAV):	28
3.1.5. La méthodologie communicative :	29
3.2. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire :	29
3.2.1. Stratégies de prédiction :	30
3.2.2. Stratégies de mémorisation :	30
3.2.3. Stratégies de révision :	30
3.3. Les difficultés que rencontrent les apprenants dans l'apprentissage du vocabulaire :	31
3.4. Le rôle de l'enseignant dans l'apprentissage du vocabulaire :	31
5. L'enseignement du vocabulaire et le ludique :	31
Conclusion :	32
LA PARTIE PRATIQUE	33
Introduction	34
1. Description du plan expérimental :	34
1.1. Lieu d'expérimentation :	34
1.2. Présentation de l'échantillon :	34
1.3. Programmation :	34
1.4. La démarche de l'expérimentation :	35
1.5. Le choix du jeu :	35
1.6. Définition du jeu :	35
1.7. Produit réalisé :	35

2. Déroulement de la phase d'observation pour la classe de 4 ^{ème} AP :	36
2.1. Déroulement de la première séance (le pré- test):	36
2.2. Déroulement des séances (avec le jeu) :.....	37
2.2.1 .La deuxième séance (test n ⁰ =01) :	37
2.2.2. La troisième séance (test n ⁰ =02) :.....	40
2.3. La quatrième séance (post-test) :.....	41
3. Analyse /interprétations et la comparaison :	42
3.1. Analyse et interprétations des résultats de La première séance (pré-test) :	42
3.2. L'analyse et interprétation des résultats de La deuxième séance (test n ⁰ =01) déroutement l'activité :	44
3.3. La comparaison entre la première séance (le pré test) et la deuxième séance (test n ⁰ =01 déroulement l'activité):.....	46
3.4. Analyse et interprétation des résultats de la troisième séance (test N ⁰ =02) déroulement l'activité traditionnelle et déroulement l'activité jeu du sac à syllabes a thème :	47
3.5. Comparaison des résultats de la troisième séance (test n ⁰ =02) déroulement l'activité traditionnelle et déroulement l'activité jeu de sac à syllabes a thème :.....	51
3.6. Analyse et interprétation des résultats (du post test) :.....	52
Conclusion :.....	54
Conclusion générale :	55
Résumé:	58
Bibliographie :	59
ANNEXE	61

**L'INTRODUCTION
GENERALE**

L'enseignement du français langue étrangère a pour objectif principal de former des élèves capables de communiquer. Pour atteindre cet objectif, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves les quatre compétences (compréhension orale/écrite et expression orale/écrite). Mais il n'y a pas de doute que l'apprentissage d'une langue étrangère est très difficile parce qu'elle ne s'exerce pas dans notre vie quotidienne.

Pour pouvoir communiquer dans cette langue, on a besoin d'apprendre son vocabulaire parce que sans connaissance du vocabulaire personne n'est capable de communiquer ni de se faire comprendre.

Le vocabulaire a longtemps été marginalisé dans l'enseignement de la langue avec les méthodes traditionnelles, et après l'émergence des nouvelles méthodes telles que l'approche communicative, le vocabulaire commence à prendre priorité. Il devient le plus important sujet traité dans les domaines de l'apprentissage des langues. Ces nouvelles méthodes aident les élèves à apprendre les nouveaux mots pour les réutiliser dans la communication et s'exprimer aisément.

L'apparition de ces méthodes a conduit au développement des techniques et des moyens de l'enseignement fourni à apprendre le vocabulaire de FLE tels que l'introduction du ludique dans la classe du FLE. Ce dernier est considéré comme un moyen qui peut augmenter la motivation chez les élèves.

En recourant à la classe, nous avons constaté que les élèves en classe de FLE ont des difficultés à parler, et ils n'osent pas à exprimer leurs propres idées parce que leur vocabulaire est pauvre, et ils ont des difficultés pour apprendre et mémoriser les nouveaux mots. Pour cela, nous avons proposé un cadre ludique avec un jeu qui s'appelle *le jeu de sac à syllabes à thème*. Cette activité ludique peut aider l'apprenant à acquérir le vocabulaire et mémoriser les mots.

Notre thème de recherche c'est « le rôle du jeu de sac à syllabes à thème dans l'enseignement /apprentissage du vocabulaire de FLE. Cas des élèves de 4^{ème} année primaire »

Le choix de ce thème n'est pas par hasard, mais nous l'avons choisi pour les raisons suivantes : admiration personnelle pour l'étude du sujet, et essayer de

souligner l'importance de l'utilisation de l'activité ludique pour apprendre le vocabulaire d'une langue étrangère. Aussi parce que l'utilisation de l'activité ludique permet d'intégrer l'idée d'amusement et d'action en même temps.

Des chercheurs ont montré que nous pouvons accélérer le développement du vocabulaire des apprenants grâce à des stratégies d'enseignement, par conséquent, promouvoir l'utilisation d'activité ludique. L'introduction de ces activités dans l'apprentissage du vocabulaire peut stimuler l'intérêt des apprenants, peut inspirer leur désir d'apprendre et leur plaisir. Aussi, ils ont défini le jeu comme un moyen de divertissement et de motivation pour l'enfant parce qu'il fait partie de son univers.

Nous avons axé notre recherche sur la problématique suivante :

Quel est le rôle du jeu de sac à syllabes à thème dans l'apprentissage du vocabulaire de FLE ?

Et pour répondre à la question, nous avons proposé les hypothèses suivantes:

- L'usage de ce jeu permettrait à enrichir le vocabulaire de l'apprenant.
- Le jeu de sac à syllabes à thème permettrait à l'enfant d'être plus motivé en classe.

Notre intérêt dans ce travail est de montrer l'importance et le rôle de l'activité du jeu de sac à syllabes à thème dans l'apprentissage du vocabulaire et ses avantages comme un moyen de motivation.

Pour réaliser ce travail de recherche ; nous avons opté pour la méthodologie expérimentale, avec les élèves de 4^{ème} année primaire de l'école « **Elchahide Mohammed Eltaharbelabaidi** ». Nous allons introduire le jeu comme une activité et nous allons prendre les copies qui contiennent leurs réponses comme un corpus de ce travail.

Cette recherche est articulée en trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratique.

Dans le premier chapitre, nous décrivons l'utilisation du jeu dans la classe de FLE, et le rôle du jeu dans l'enseignement de FLE. Le deuxième chapitre est consacré à l'apprentissage du vocabulaire.

Le troisième chapitre pratique où nous utiliserons l'activité expérimentale, est réservé pour les observations et l'analyse des résultats de l'utilisation du jeu de sac à syllabes à thème en classe de FLE.

Premier chapitre :
**Le jeu comme un support
pédagogique**

Introduction :

L'usage des jeux dans l'école primaire est très important parce qu'il est l'occupation des enfants et leur vie, jouer pour eux est le point de départ de la vie et le bonheur. C'est le principal moteur de la croissance intellectuelle des enfants, il peut être utilisé dans le processus d'enseignement pour stimuler l'apprentissage du FLE.

Dans ce chapitre nous allons exposer les définitions des termes suivants : jeu, ludique, approche ludique, activité ludique, et nous essayerons de montrer l'apport ou bien le rôle de l'utilisation du jeu dans l'apprentissage des langues étrangères, et plus particulièrement du FLE

1. Définitions :

1.1. Le jeu :

Tout d'abord nous présenterons les définitions de jeu les plus courantes.

Selon Larousse le jeu est défini comme « *activité d'ordre physique ou mental imposée, ne visant à aucune fin utilitaire ; et à laquelle on se donne pour se divertir, entier un plaisir : participer à un jeu* »¹

Jean Pierre Cuq a défini le jeu comme suit : « *le jeu en didactique des langues un événement de communication interactif a deux ou plusieurs participent pour développer une compétence* »²

D'après le petit robert le jeu « *est une activité physique ou mentale dont le but est plaisir qu'elle procure* »³

¹Larousse, dictionnaire, maxi poche, nord, compo, édition2001p, 767

² Cuq, Jean-Pierre ,didactique du français langue étranger et second, Ed jean pencreanc'h, paris 2003

³Le robert, dictionnaire de français, EDIF2000 paris ,2005 p, 203

Sur la base de ces différentes définitions, nous voyons que le terme jeu signifie des activités que les enfants aiment et choisissent. C'est une activité bénévole et gratuite, les enfants consacrent toute leur énergie à leur propre plaisir.

Nous pouvons utiliser les mots suivants pour résumer le terme jeu : spontanéité, liberté, créativité, et plaisir. Le jeu est généralement une activité de base pour les enfants, il représente un milieu idéal pour l'apprentissage et le développement.

1.2. Le ludique :

Selon le grand robert : « *le ludique c'est relatif au jeu* »⁴.

D'après le dictionnaire L'internaute, le ludique « *Qui relève du jeu, qui est relatif au jeu. Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu. Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante* »⁵.

D'après ces deux définitions nous pouvons dire que le ludique est : tous qui jeu est qualifié de ludique, Ce qui concerne le jeu et la nature du jeu, le terme qualifie aussi ce qui permet de s'amuser.

1.3. L'activité ludique :

Jean Pierre Cuq définit l'activité ludique 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, problèmes à résoudre, compétition, créativité, pris de décisions, etc.)Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenant d'utiliser de façon ressources verbales et communication* »⁶

Cette définition met l'accent sur l'aspect pragmatique de l'activité ludique en tant qu'outil pédagogique pouvant être réinvesti à des fins didactiques

⁴Robert, Paul, grand Robert de langue française,2e éd ,dirigée par Rey Alain,2001,1,CD-ROM compatible pc.

⁵www.liternaute.FR

⁶ Cuq, Jean-Pierre,dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, paris 2003 p ,155

L'activité ludique est une activité qui se passe dans le jeu, c'est l'activité dont la motivation est l'assimilation du réel à l'ego et qui permet à l'enfant d'assurer son équilibre émotionnel et intellectuel.

1.4. L'approche ludique:

La pédagogie du jeu s'appuie sur une approche par laquelle l'enfant apprend à son rythme, sans compétition excessive, dans un climat structuré et bienveillant.

Cette méthode d'enseignement permet aux enseignants de trouver l'environnement d'apprentissage idéal, car à un certain moment d'apprentissage, l'enseignant a du mal à faire comprendre ce cas, l'utilisation des jeux peut lui faire atteindre précédemment de

"La compréhension", de plus l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique crée un environnement favorable et stimulant pour l'apprentissage attendu par l'enseignant.

2. Les types du jeu:

2.1. Le jeu éducatif :

D'après Nicol Grandmont ce type est comme « le premier pas vers la structure »⁷ et une maîtrise des compétences qui permettent aux adultes d'observer les comportements stratégiques ; les jeux éducatifs réduisent la notion d'effort en masquant la pratique pédagogique de l'activité, il devrait être évident en l'absence de restriction, le divertissement est axé sur l'apprentissage.

Le rôle du jeu éducatif est d'utiliser une structure pré-construite accompagnée par le désir d'apprendre des joueurs, afin de mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur ; promouvoir l'apprentissage de la nature intellectuelle, émotionnelle et psychomotrice.

⁷ Grandmont, Nicole, la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre .1997 .p 155

Ces jeux ne sont pas essentiellement différents des jeux ludiques. En plus, l'objectif du jeu éducatif est un objectif clairement défini qui est l'éducation des enfants. Il nous permet de briser la routine du cours classique.

2.2. Le jeu ludique :

Selon N.de Grandmont *«le jeu ludique évolue sans règles préétablies et selon les caprices des joueur qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »*⁸

Il affirme également que le jeu ludique est *« un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique de jeu »*⁹

D'après ces définitions nous voyons que ce type de jeu n'obéit à aucune règle ou obligation de l'apprenant, il est juste pour le plaisir.

En effet, le plaisir du jeu rend les apprenants heureux et joyeux. Ils se détendent tout en découvrant et en explorant de nouvelles connaissances.

2.3. Le jeu pédagogique :

Les jeux pédagogiques sont différents par rapport aux jeux éducatifs et aux jeux ludiques. Ce type de jeux nécessite quels apprenants choisissent des jeux qui leur apprennent la joie de la performance au travail sérieux. Il est généralement utilisé pour un apprentissage précis, car il est utilisé pour développer les connaissances et vérifier les compétences acquises par l'apprenant.

Pour N. Grandmont : *« le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifié de pédagogie de jeu »*¹⁰

Les jeux pédagogiques valident la réussite de l'apprenant pour promouvoir l'apprentissage, donc ce ne sont pas des activités gratuites faites pour jouer, ces jeux sont une activité proche de la pratique, car l'objectif est clairement défini.

⁸ Grandmont,N, la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre .1997,p19

⁹,Grandmont, N ,la pédagogie du jeu :jouer pour apprendre .1997p106

¹⁰ Grandmont,N,la pédagogie du jeu ,jouer pour apprendre ,1997,p47

3. Quels types de jeu en classe de FLE:

Il existe plusieurs types de jeu, mais dans ce travail de recherche, nous présenterons seulement quatre types:

3.1. Les jeux linguistiques:

D'après J.P Cuq et Gruca : « *les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologique ou syntaxique, lexicaux, phonétique et orthographique ...* »¹¹

L'usage de ce jeu en classe de FLE permet aux enfants d'apprendre la langue des lettres aux constructions des énoncés ce qui est une meilleure méthode de faire face aux difficultés de grammaire et de conjugaison. Ce jeu donne vie à la classe, il est aussi un moyen de mémorisation de créativité et de jonglage linguistique.

3.2. Les jeux communicatifs:

Ce type de jeux permet aux élèves d'apprendre la langue et développer la motivation langagière, plus particulièrement les compétences de communication.

3.3. Les jeux de créativité :

Ce type de jeux stimule la langue originale des élèves, les formes poétiques inhabituelles, la signification, les phrases, les discours ou les histoires en encourageant l'intervention et la création, afin de réaliser leur potentiel linguistique.

Les jeux de créativité peuvent attirer la personnalité de l'élève et faire jouer son imagination et sa créativité.

3.4. Les jeux culturels :

Ce type de jeux est une source d'enrichissement de la culture des enfants et permet aux apprenants d'ouvrir leur esprit lorsqu'ils découvrent le monde d'eux –

¹¹Cuq, Jean-Pierre, Gruca, Isabelle "cours de didactique du français langue étrangère et seconde", collection : didactique FLE, France, 2007, p47

même et des autres. De plus, ce type de jeux en classe a amélioré la capacité des enfants à absorber les informations verbalement.

4. Pour quoi l'enfant joue-t-il:

Selon Pablo Neruda: « *l'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lieu* »¹²

Le jeu fait partie de l'univers de l'enfant et tout enfant a besoin de jouer pour découvrir le monde et apprendre à vivre avec les autres à partager à se relayer à faire des compromis et à gérer les petits volets. Le développement d'autres langues en jouant, les enfants apprennent à prononcer de nouveaux mots à exprimer leurs idées et à être compris.

Les jeux permettent aux enfants d'apprivoiser le monde réel, effrayant et compliqué lorsqu'ils sont petits.

L'enfant quand-il joue, il est en train de réfléchir, imaginer et bouger, c'est à dire tous ses sens éveillés est son cerveau travaille dur pour apprendre la connaissance et bien mémoriser.

5. Le rôle du jeu dans l'apprentissage :

L'école c'est le lieu où nous jouons et nous apprenons par le jeu, il est préférable que les enseignants utilisent le plaisir des jeux comme moteur des activités des élèves. En effet, la motivation du jeu inspire l'action.

L'usage du jeu dans l'apprentissage permet de stimuler l'intérêt des élèves pour l'enseignement des langues étrangères, lorsqu'une activité met l'apprenant dans une situation avec son partenaire. Le jeu aide également l'élève à établir un système de vocabulaire structuré et cohérent.

L'utilisation du jeu en classe peut constituer une situation de communication plus réelle qui change le rythme des cours suivis régulièrement, pour stimuler l'intérêt des élèves dans les moments de détente. Ils répéteront le mouvement approprié,

¹² Neruda, Pablo, "j'avoue que j'ai vécu", p105.

répéteront et réutiliseront la voie naturelle de la structure lexicale à travers des scénarios. Ça implique l'apprenant timide de établir une communication entre les apprenants et enseignant /élève.

5.1. Le jeu comme une source de motivation:

Le jeu est une source de grande motivation et de plaisir pour apprendre les langues étrangères, car il permet de changer le climat d'une classe et de changer le rythme des cours et de stimuler l'intérêt des apprenants et de rendre l'apprentissage plus motivant.

En effet, le jeu permet de gagner avec une concurrence acceptée mais peut aussi entraîner une perte sans sanction ou jugement erronés.

Alors la concurrence et l'envie de gagner peuvent stimuler la motivation des apprenants à apprendre.

Le jeu peut également être une solution pour l'enseignant qui prête attention à la manière de motiver la classe, car il soutient activement l'estime de soi et la confiance, l'engagement, le plaisir de jouer, les défis, les aspects compétitifs, la curiosité et l'interaction mutuelle des joueurs, réaction en chaîne et possibilité de gagner des points, excitation et enthousiasme pour la participation.

5.2. Le jeu et la communication :

Selon Martine Kervran « le jeu une activité des communications qui est fondée sur le défi : atteindre un but précis en respectant des règles bien, [...] il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer et comprendre, les acquis linguistique sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivant et naturelle »¹³.

Dans l'enseignement des langues étrangères, les jeux ne doivent pas être considérés comme des activités relaxantes. En particulier, fournir aux élèves des objectifs de communication verbale ou non verbale, la communication existe toujours

¹³Kervran, M, l'apprentissage active de l'anglais à l'école Amand Colin, 1996, p57

dans le jeu, que ce soit par la communication orale collective ou par la communication personnelle.

Le jeu favorise un comportement de communication globale en rendant le corps, la conscience, l'intelligence et le plaisir de parler français pour chaque élève. Par conséquent, cela peut être une situation de communication authentique, qui modifie la progression des cours réguliers et stimule à nouveau l'intérêt, en leur offrant une occasion de relâchement au bon moment.

5.3. Le jeu aide à acquérir des compétences:

Lorsque l'enfant joue, il participe pleinement. Le jeu l'encourage à communiquer avec les autres et à essayer de calmer ses problèmes de langage. Les enfants osent parler, essaient, font des erreurs et réessaient, dans une atmosphère de confiance et de sécurité, dans un esprit de compétition et la communication est établie.

En effet, la joie de parler vient de l'apprenant ; par conséquent, il est très utile de créer une situation qui guide les enfants à apprendre et à communiquer.

Les enfants apprennent en acquérant des connaissances grâce à des interactions intéressantes avec des objets et des personnes.

6. L'intégration du jeu en classe de FLE:

6.1. Comment introduire le jeu en classe de FLE:

Avant d'intégrer ou introduire le jeu en classe de FLE, il faut sélectionner la partie prioritaire du cours, et l'enseignant doit déterminer les principaux objectifs du jeu sélectionné, il est nécessaire de définir la durée et la méthode de travail.

Aussi il est important de créer une bonne ambiance de détente et d'organiser ce modèle en classe (travail individuel, travail de groupe), sans oublier d'introduire du matériel et de nouveaux éléments. L'enseignant doit d'abord fournir des informations sur le jeu (règles, objectifs, durée...) et ce que les élèves doivent faire pendant l'activité, l'enseignant doit répondre aux questions des élèves (s'il y a malentendu) et

accepte de répéter l'explication à la fin du jeu, et il est important de demander aux élèves leur avis sur le jeu et s'il y a des ajouts.

6.2. Le rôle de l'enseignant :

Afin de rendre les apprenants libres de s'exprimer et leur permettre de communiquer, les enseignants doivent créer un climat propice de communication, il est préférable de diviser les groupes de classe en petits groupes afin qu'ils se sentent dans une véritable interaction sociale.

6.3. Le jeu comme un outil pédagogique :

Les jeux de classe dans le plan de la leçon fournissent un moyen facile de motiver les élèves et de les encourager à utiliser leur créativité et leur imagination. Les jeux en classe offrent aux élèves une façon amusante de participer à l'apprentissage scolaire sans même s'en rendre compte.

Et malgré tous les avantages que le jeu apporte lors de son utilisation en classe, certains pédagogues doutent de sa légalité et son efficacité, alors Haydée Silva pose la question : le jeu peut-il constituer un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ? ¹⁴

Dans son article *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE*

Elle a répondu par oui mais sous certaines conditions :

-la première condition consiste à approcher du jeu de manière rigoureuse, car comme tout autre outil son efficacité est inférieure à ses qualités intrinsèques, dans son utilisation il existe de nombreuses collections de jeux éducatifs sur le marché, il existe également des centaines des livres qui deviennent proches ou éloignés de jeu, mais très peu de ces livres sont clairement accessibles aux critères de base pour l'utilisation correcte du jeu dans la classe de FLE.

¹⁴Silva, Haydée, "le jeu, un outil pédagogique à la part entière pour la classe de langue"

-La deuxième condition est d'établir un lien convenable entre ces trois niveaux éducatifs: théorie liée au jeu et à l'enseignement / apprentissage des langues, enseignement et outils pratiques, vraie salle de classe. Parce que si ces différents niveaux sont incohérents, cela pose généralement des difficultés dans le développement de l'éducation au jeu.

-Enfin ; la troisième consiste à ne pas rechercher un outil miraculeux dans le jeu ; mais à y avoir par une manière simple c'est plus que suffisant ; une chance d'enrichir sa boîte à outils.

Pour résumer ces trois conditions en une seule condition, il dit que:" le jeu ne peut pas devenir un outil pédagogique uniquement lorsque l'enseignant est réel Ce sont des acteurs pratiquants, pas de simples interprète".

Conclusion :

Le jeu est considéré comme un moyen d'apprentissage, il représente un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère plus particulièrement le FLE.

Tout au long de ce chapitre, nous avons traité les notions suivantes : (jeu en général, ludique, l'approche ludique et l'activité ludique), commençant par cette typologie ensuite nous avons vu le rôle du jeu et son usage en classe.

Dans ce qui suit, nous passerons au deuxième chapitre, dans lequel nous présenterons : la notion de vocabulaire et l'enseignement du vocabulaire.

Deuxième chapitre :

Le vocabulaire

Introduction :

Apprendre le vocabulaire d'une langue est un besoin primordial, parce que sans connaissance du vocabulaire personne n'est capable de communiquer ni se faire comprendre.

Dans ce chapitre, nous allons mettre la lumière sur l'apprentissage du vocabulaire, nous allons essayer de définir quelques termes essentiels qui ont relation avec le mot vocabulaire, et nous allons essayer de présenter la place du vocabulaire dans les différentes approches méthodologiques, nous allons présenter aussi les différentes stratégies pour enseigner le vocabulaire, et allons terminer par le vocabulaire et le ludique

1. Les définitions :

1.1. Le vocabulaire :

D'après Jean Pierre Cuq « *dans l'usage courant le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue [...] »*¹⁵

Selon Trreville et Guette « *le vocabulaire d'une langue est un sous ensemble du lexique de cette langue »*¹⁶

Et pour Emile Genouvrier et Jan pétard le vocabulaire est « *l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte parole précis »*¹⁷

A partir de ces définitions nous pouvons dire que les mots utilisés et compris par les locuteurs d'une société linguistique façonnent ce qui signifie : vocabulaire.

¹⁵ Cuq, Jean- Pierre dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde, paris, 2015, p15

¹⁶ Trreville , M-c, &Duquette,L, enseigner le vocabulaire en classe de langue ,hachette , paris,1996,p12

¹⁷ Genouvrier ,Emile, et Pyétard, jean, linguistique et enseignement du français, paris, 1970, Larousse, p181

1.2. Le lexique :

Jean Pierre Cuq dans son dictionnaire dit que « *le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue* »¹⁸

Et selon Emile Genouvrier et Jean Pytard « *le lexique est l'ensemble de tous les mots, qui à un moment donnés sont à la des positions du locuteur [...]* »¹⁹

Alors nous pouvons dire que le lexique est un ensemble total de mots dans une langue. En effet, le lexique c'est toutes les unités qui forment le vocabulaire. Autrement dit, le lexique est un petit dictionnaire lié à un sujet spécifique.

1.3. Les mots :

On ne peut parler du vocabulaire ni du lexique sans passer par le mot.

Selon Larousse illustré le mot est « *élément de la langue constitué de un ou plusieurs phonèmes et susceptible d'une transcription graphique autonome : mots de trois syllabe* »²⁰

Selon le dictionnaire français le mot est « *son, groupe des sons ou des lettres formant une unité des sens.* »²¹

1.4. Le champ lexical :

Selon le dictionnaire français « *un champs lexical est l'ensemble des mots qui, dans un texte, se rapportent à une même notion* »²²

Nous pouvons dire que le champ lexical est un groupe de mots dans le texte se rapportant à un sujet commun. En effet, le champ lexical est un ensemble de mots

¹⁸ Cuq, Jean-Pierre, dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde, paris, 2003, clé internationale, p155.

¹⁹ Genouvrier, Emile et Pytard, Jean, linguistique et enseignement du français, paris, 1970, Larousse, p181

²⁰ Le petit Larousse illustré Larousse, ,paris ,France ,2012 ,p707

²¹ www.linterraute.fr/dictionnaire

²² [www.français facile.com/cgi2](http://www.françaisfacile.com/cgi2)

ayant rapport au même concept, chaque domaine lexical couvre le vocabulaire dans un domaine spécifique.

Le champ lexical est l'un des principaux concepts de base sur l'enseignement du vocabulaire.

2. La distinction entre le vocabulaire et le lexique :

Selon Marie Claude et Lise Duquette « *le vocabulaire d'une langue est un sous ensemble du lexique de cette langue* »²³

A la lumière de cette citation et à partir des définitions (vocabulaire et lexique) que nous avons citées précédemment, nous concluons que le vocabulaire est implémentation d'un lexique, le lexique est la somme des mots utilisés.

Le vocabulaire est utilisé pour préciser un domaine d'expérience spécifique (école, médecine, droit...etc.).

Le vocabulaire et le lexique sont étroitement liés, et toute réalisation effective du vocabulaire dispose d'un lexique, tant que les lexiques fournissent différentes réalisations potentielles ; il n'y a que du vocabulaire. Autrement dit le lexique est plus large que le vocabulaire.

3. Didactique du vocabulaire :

Dans le cas général de l'apprentissage d'une langue étrangère, par exemple la situation d'apprentissage du vocabulaire, la structure d'apprentissage est un processus conscient, bénévole et perceptible dans lequel un apprenant s'engage à orienter l'acquisition des savoirs et savoir faire

Dans une classe des langues enseigner le vocabulaire par une manière de découvert dynamique de nouvelle, assemblage sémantique, syntaxique, dans l'apprentissage des nouveaux mots on se base sur deux points essentiels :

-la prononciation et orthographe du mot

²³Trreville, M-c & Duquette,L, enseigner le vocabulaire en classe de langue, paris hachette, 1996, p 12

-la sémantique, qui veut dire le sens du mot

Les deux points mentionnés ci-dessus sont très importants dans l'acquisition des nouveaux mots et leur réutilisation dans les situations de communication.

3.1. La place du vocabulaire dans les approches méthodologiques :

Selon Larousse, la méthodologie est « *l'ensemble des méthodes et des techniques d'un domaine particulier* »²⁴

3.1.1. La méthodologie traditionnelle :

Dans la méthode traditionnelle qui est marquée par la traduction et joue un rôle important dans le système d'enseignement, l'apprentissage du vocabulaire est effectué sous la forme d'une liste des mots qui apparaissent dans le contexte, et le sens des mots est appris à travers sa traduction en langue maternelle.

3.1.2. La méthodologie active :

Cette méthode est apparue lorsque les enseignants ont rejeté la méthode directe, certains ont demandé un compromis entre les méthodes traditionnelles et modernes, cela a donné naissance à des méthodes actives, les méthodologies actives choisissent un enseignement plus flexible parce qu'ils utilisent à nouveau leur langue maternelle comme méthode d'explication, par conséquent, permet le recours à la langue maternelle de l'apprenant afin d'expliquer la signification du nouveau mot.

3.1.3. La méthodologie audio –orale :

Dans cette méthodologie le vocabulaire occupe une position secondaire, c'est un vocabulaire de base qui est limité par le dialogue simple dont l'apprenant doit se souvenir. La communication en classe doit être par la langue étrangère afin d'éviter les interférences qui peuvent survenir lorsque la langue maternelle est en contact avec une langue étrangère.

3.1.4. La méthodologie structurale globale audio -visuelle (SGAV):

²⁴ Le petit Larousse illustré (Larousse, Paris France, 2012), p682.

Selon l'approche (SGAV) l'apprentissage du vocabulaire se fait de manière intuitive et le français de base (niveau 1et 2) est considéré comme la base nécessaire pour la première étape de l'apprentissage de la langue. Le vocabulaire est sélectionné et affiché à partir de domaines d'intérêt inspirés du français de base.

3.1.5. La méthodologie communicative :

Selon porcher « *l'apparition des approches communicatives a eu une influence moins radicale sur la phonétique mais elle a produit une diminution ; considérable du vocabulaire et de son importance dans les méthodologies pédagogique.* »²⁵

Cette méthodologie conçoit la langue comme un outil de communication ou d'interaction sociale, dans cette approche la place faite à l'étude des composantes de la langue, et plus particulièrement du vocabulaire n'est pas définie.

Selon les principes de cette approche, l'enseignant apporte l'élève au centre de son apprentissage pour l'aider à développer des stratégies de compréhension et de production.

En conséquence, le contenu enseigné en français en tant que langue étrangère est orienté vers quatre compétences en communication (compréhension de l'oral /compréhension de l'écrit et expression orale /expression écrite) par conséquent toutes les activités proposées dans une classe cherchent à construire ces quatre compétences de la communication linguistique.

3.2. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire :

« *Les stratégies sont des activités effectives par l'apprenant afin de faciliter l'acquisition, l'entreposage, le rappel et l'application de connaissances au moment de l'apprentissage* »²⁶(Boulet, Savoie –zaje et chevrier ,1996)

Etant donné que l'apprentissage du vocabulaire est un processus lent et n'apporte pas toujours une connaissance parfaite du vocabulaire, un enseignement

²⁵ Procher, L ,le français langue étrangère :enjeu du système ,hachette livre, paris , 1995,p 105

²⁶ Boulet,A, Savoie,L, et Cheverier, J,les stratégies d'apprentissage a l'université ,collection ES ,presses de l'université du Québec ,1996

clair du vocabulaire devrait être fourni. Plusieurs chercheurs ont proposé différentes stratégies de classification du vocabulaire, qui sont divisées en trois types de stratégies : prédiction, mémoire, révision.

3.2.1. Stratégies de prédiction :

A l'aide des stratégies déterministes, les élèves peuvent utiliser des indices linguistiques internes et externes, pour deviner de nouveaux mots qu'ils ont lus ou entendus et ainsi de suite, et à l'aide d'indices extra linguistiques (images, tableaux, outils de référence etc.) également, les enseignants et orthopédagogues ont opté pour la stratégie « famille de mots » pour découvrir le sens des mots nouveaux.

3.2.2. Stratégies de mémorisation :

Les stratégies de mémorisation ou bien les stratégies mnémotechniques, aident à coder les informations en mémoire, la stratégie de mémorisation utilisée dans le cadre de cette recherche est la stratégie : réseau de mots, cette stratégie peut être vue comme aidant à construire et à mémoriser les unités lexicales, cette dernière permet aux apprenants de combiner des mots autour d'un sujet s'appuyant sur le principe du sens, afin de faciliter efficacement le processus de mémoire, à construire un lexique mental de manière organisée .

3.2.3. Stratégies de révision :

Cette stratégie s'appuie sur la révision à intervalles croissantes des mots nouveaux, dans cette stratégie les enseignants et les orthopédagogues ont choisi la stratégie : carte de mots, cette dernière peut être facilement référenciée et utilisée d'une manière flexible

La technique de carte de mots implique l'utilisation de petits graphiques pour installer l'association entre la forme et la signification du mot cible et pour écrire des informations sur le mot. Elle facilite de ce fait la révision et la réutilisation des mots appris. Cette stratégie améliore le vocabulaire à travers l'écriture des mots, la création des images liées aux mots et l'enregistrement des informations. Les cartes de mots sont manipulables et ludiques.

3.3. Les difficultés que rencontrent les apprenants dans l'apprentissage du vocabulaire :

Apprendre une langue étrangère et de nouveaux mots n'est pas facile, parce qu'il y a une grande différence entre la langue maternelle de l'apprenant et la langue étrangère qu'il va apprendre, c'est un problème et un obstacle pour l'apprenant, car il va maîtriser une langue complètement différente de sa langue maternelle.

Les difficultés remarquées chez les élèves sont :

-la plupart des élèves perdent leurs mots parce qu'ils pensent en arabe, ils ont des interférences entre la langue étrangère et la langue maternelle

-pauvre vocabulaire chez les apprenants : certains apprenants sont timides et ne participent pas, et certains d'entre eux ont peur de faire des erreurs.

3.4. Le rôle de l'enseignant dans l'apprentissage du vocabulaire :

-l'enseignant joue un rôle clé, non seulement pour l'acquisition du vocabulaire, mais également pour l'ensemble du processus d'apprentissage de la langue étrangère. L'enseignant est un médiateur, un chef et un conseiller, il est le garant du succès de ses élèves par ses actions. Il peut s'agir d'une source d'inspiration pour les élèves ou à la contrainte, il peut les inciter à abandonner l'apprentissage des langues. L'enseignant doit faire tout ce qui est possible afin d'éviter la traduction et l'utilisation de la langue maternelle de l'élève lors de l'explication des nouveaux mots, il peut utiliser des gestes, des sons, des illustrations,.... etc. l'enseignant doit inciter ses élèves à diviser les mots qu'ils rencontrent pour découvrir leur signification.

En effet, les enseignants doivent utiliser des techniques et des stratégies appropriées pour permettre aux apprenants de maîtriser le vocabulaire.

5. L'enseignement du vocabulaire et le ludique :

Les élèves de quatrième année, dont le vocabulaire est limité peuvent avoir des difficultés à comprendre, comment les enseignants du primaire peuvent-ils aider les

élèves à maîtriser le vocabulaire ? Dans ce cas, inviter l'enseignant à utiliser les activités ludiques dans lesquelles ils aident les apprenants à apprendre le vocabulaire tout en s'amusant parce que le jeu offre les conditions idéales pour acquérir le vocabulaire des enfants. Grâce à la manipulation des objets, les enfants parlent à eux-mêmes et aux autres, ce qui fait une meilleure compréhension de ce que sont les objets, et pourquoi ils peuvent être utilisés et quelle est leur relation avec d'autres concepts conçus ?

Les enfants construisent la signification des mots qu'ils discutent pendant les activités du jeu, où ils peuvent essayer les modifier leur compréhension du sens et en observant les réactions des autres. Les enfants, quand -ils jouent avec leurs pairs, peuvent également accéder à de nouveaux mots et même de les utiliser, ce faisant, ils comprennent bien le vocabulaire, et ont une plus grande confiance à l'utilisation du vocabulaire dans une variété de situations.

Conclusion :

L'enseignement du vocabulaire est essentiel pour maîtriser la langue étrangère, dans ce chapitre nous avons démarré à partir de certains éléments fondamentaux dans l'apprentissage du vocabulaire.

Dans ce qui suit, nous passerons à la partie pratique de cette recherche, dans laquelle nous présenterons notre expérimentation afin d'arriver à vérifier nos hypothèses.

LA PARTIE PRATIQUE

L'expérimentation

Introduction

Afin de vérifier les hypothèses que nous avons proposées, nous avons opté pour la méthodologie expérimentale. Cette dernière nous a permis de faire des observations pour concrétiser les points abordés dans les deux chapitres précédents, tels que la motivation en classe et l'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants...etc.

1. Description du plan expérimental :

1.1. Lieu d'expérimentation :

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi un établissement primaire au niveau de la wilaya de Tougourt commune de Tougourt, cet établissement s'appelle « **Elchahide Mohammed tahar belabaidi** », cette école qui contient 324 élèves et 14 enseignants dont (12 enseignants de langue arabe, 2 enseignants de français), se compose de 12 classes, salle des enseignants, des toilettes, une grande cour et le bureau du directeur.

1.2. Présentation de l'échantillon :

Dans le but de concrétiser notre expérimentation, nous avons choisi les élèves de 4^{ème} année primaire, la classe compte 26 élèves, dont 14 garçons et 12 filles.

L'âge des apprenants est entre 9 et 11 ans. Mais à cause de l'épidémie de la covid 19, la classe est divisée en deux groupes et chaque groupe contient 13 élèves, garçons et filles.

1.3. Programmation :

Nous avons programmé avec l'enseignante d'assister avec elle 4 séances (une séance avant l'intégration du jeu, deux séances avec l'intégration du jeu et une séance pour faire le post test) La première séance est considérée comme un pré test et les deux autres séances pour le test où nous avons appliqué le jeu, et la quatrième séance est faite afin de confirmer que notre choix du jeu a enrichi le vocabulaire de l'apprenant.

Vu que le vocabulaire en quatrième année limité, et que les élèves n'ont pas plusieurs séances de vocabulaire, nous avons décidé d'assister à des séances de l'oral, mais dans l'objectif du vocabulaire où les élèves acquièrent de nouveaux mots .

Dans la première séance, j'ai laissé les élèves travailler d'une manière ordinaire, c'est dans la deuxième séance que nous avons présenté le jeu comme une activité à la fin de la séance

1.4. La démarche de l'expérimentation :

Vu que nous avons dit auparavant que nous avons assisté à quatre séances pour réaliser l'enquête de la présente recherche, ça veut dire que nous avons choisi les méthodes suivantes : technique d'observation, méthode d'analyse et de comparaison. Et enfin nous allons expliquer les résultats et faire des commentaires.

1.5. Le choix du jeu :

Nous avons choisi de faire introduire le jeu de « sac à syllabes à thème » comme une activité, tout en respectant le niveau et le besoin des apprenants de 4^{ème} AP.

1.6. Définition du jeu :

Le jeu du sac à syllabes à thème est un jeu ludique « linguistique », Ce jeu à la forme du sac ; ce sac contient plusieurs syllabes, le but de ce jeu est de faire l'assemblage des syllabes qui sont dans le sac pour construire des mots.

Le principe de cette activité est de former des mots le plus rapidement possible en recombinaison des syllabes dans le sac.

Ces mots proviennent du même sujet (thème) et sont composés de deux ou trois syllabes.

1.7. Produit réalisé :

Des feuilles imprimées, le tableau, des images et aussi des petites cartes.

2. Déroulement de la phase d'observation pour la classe de 4^{ème} AP :

2.1. Déroulement de la première séance (le pré- test):

Date :

Durée : 1h et 30minutes

Projet : 02 « c'est la fête ! »

Séquence : 02 « Aujourd'hui c'est l'aïd ! »

Support : texte adapté et images

Objectif : enrichir le vocabulaire de l'apprenant « acquérir des mots nouveaux »

Les apprenants doivent connaître le lexique de la fête.

Cultiver la mémoire auditive de l'apprenant.

Réalisation :

Nous avons assisté avec les élèves de 4^{ème} Ap durant la première séance de la deuxième séquence du projet 02 (compréhension de l'oral), et nous avons considéré cette séance comme un pré-test.

Dans cette séance l'enseignante a expliqué en bref ce qu'elle en visage traité dans cette séquence.

L'enseignante a présenté une image (voir l'annexe) aux élèves et elle a posé la question « que présente cette photo ? » et a demandé aux élèves de donner la réponse, en levant les doigts, puis elle choisit un texte sous forme d'un dialogue «**Que fêtent les trois amis ?**» et elle a fait la première lecture du texte et elle a relu le texte une seconde fois avec l'utilisation des gestes et des mimiques pour que les élèves aient la faculté de comprendre.

Ensuite, l'enseignante invite trois élèves à jouer la scénette en répartissant les rôles (sous le guidage de l'enseignante, et après elle pose quelques questions.

1-de quelle fête parlent les enfants ?

2-quelle est le vœu dit par Massinissa, Yacine et Amira ?

3- avec qui passe Massinissa la fête ?

4-que fait Amina avec sa maman ?

Exercice proposé : relevez dans le texte six mots qui ont relation avec la fête !

Et à la fin de la séance elle a demandé aux élèves une récapitulation sur ce qu'ils ont fait, déroulement de la séance sous la question suivante : quelles sont les préparatifs pour l'aïd ? Et à partir les réponses des élèves nous avons remarqué que la plupart des élèves ne sont pas arrivés à répéter ce que nous faisons lors de la fête, donc nous avons constaté que les élèves peuvent être timides et ont des difficultés à parler. Ces difficultés issues d'un manque de vocabulaire.

Pour cela, nous avons décidé d'introduire un jeu qui peut enrichir le vocabulaire des élèves. Ce jeu se présente comme une activité. En effet, nous avons demandé à la maitresse que la séance prochaine quand nous assisterons avec elle, sera une séance de compréhension de l'oral afin d'effectuer la comparaison entre la séance où se présente l'activité d'une manière traditionnelle et la séance où se présente l'activité ludique.

2.2. Déroulement des séances (avec le jeu) :

2.2.1 .La deuxième séance (test n⁰=01) :

Date :

Durée : 1h et 30 minutes

Séquence : 03 « c'est l'anniversaire »

Séance : compréhension orale

Support : image et texte adapté

Objectif : enrichir le vocabulaire de l'apprenant « acquérir des mots nouveaux »

Les apprenants doivent connaître le lexique de la fête.

Cultiver la mémoire auditive de l'apprenant.

L'objectif visé du jeu:

-développer les compétences lexicales des apprenants à partir de la mémorisation et la compréhension du sens des mots.

-la motivation des apprenants dans la classe.

Réalisation :

Cette séance est la première séance dans la séquence 03 (compréhension de l'oral) L'enseignante dans cette séance, explique en bref ce qu'elle en visage traité dans cette séquence.

-Nous nous sommes installées à la dernière rangée, l'enseignante comme d'habitude demande aux élèves la date du jour, pour commencer le cours, l'enseignante colle au tableau l'illustration (voir l'annexe), puis elle a posé les questions suivantes :

1-combien ya-t-il de personnages ?

2- ils sont où ces personnages ?

3- comment sont-ils heureux ou tristes ?

4- que représente cette image ?

Ensuite, elle a choisi un texte sous la forme d'un dialogue « **c'est l'anniversaire de Lina** » et elle a fait la première lecture du texte, puis elle a relu le

texte une seconde fois avec l'utilisation des gestes et des mimiques pour que les élèves aient la faculté le comprendre.

Ensuite, l'enseignante invite trois élèves à jouer la scénette en répartissant les rôles (sous le guidage de l'enseignante, après elle pose quelques questions)

- Comment s'appellent les personnages en présence ?
- De quoi parlent-ils?
- Que préparent ces amis?

Les élèves ont répondu à ces questions enlevant les doigts.

La maitresse vérifie la liste des élèves en leur demandant leurs mois naissance :

Quelle est la date de naissance x..... ? Y..... ? Z.... ?

Et elle a fait opération, par exemple : $2021-2013=8\text{ans}$

Alors, tu as quel âge ?

L'élève répondait à la question.

Nous avons consacré les 30minutes qui restent pour faire le jeu. L'enseignante explique la règle du jeu (la consigne) et distribue les copies aux élèves (voir l'annexe) et a laissé les élèves répondre sur les copies.

Nous avons fait la correction sur le tableau, et nous avons essayé de dessiner le jeu aussi sur le tableau, mais nous avons changé la méthode du jeu afin de mettre les élèves dans le contexte du jeu, et avec l'aide de la maitresse, nous avons formé le sac sur le tableau avec du scotch. Nous avons écrit les syllabes sur des petits papiers colorés et nous les avons collés par les aimants dans le sac après nous avons collé les images qui conviennent aux mots qui sont dans le sac et aussi nous avons utilisé les abaisses langue qui contiennent les noms des élèves, c'est-à-dire à chaque fois nous prenons un abaisse langue et nous lisons le nom de l'élève qui, à son tour, monte au tableau et construit le mot. (Voir l'annexe)

2.2.2. La troisième séance (test n°=02) :

Date :

Durée : 1h et 30 minutes

Projet : 02 « c'est la fête ! »

Séquence : 03 « joyeux anniversaire ! »

Séance : vocabulaire

Support : des phrases

Objectif : l'élève sera en mesure de connaître l'antonyme d'un mot par les préfixes (dé/mé/mal)

Réalisation :

Dans cette séance, nous nous sommes installées à la dernière rangée. Au début, l'enseignante a demandé aux élèves la date du jour, puis elle a commencé à attirer l'attention des élèves (poser les stylo) afin de faire un petit rappel de la leçon précédente « les synonymes » puis elle a posé la question : c'est quoi un synonyme ?

Exemple donné : joli = beau

L'enseignante a écrit sur le tableau la phrase « Karim est heureux, car il pense aux gens malheureux » et elle a demandé aux élèves s'il y a un volontaire pour lire la phrase. Elle a fait passer trois élèves au tableau pour lire la phrase un par un, et l'enseignante corrige les fautes de la prononciation. Puis elle a demandé aux élèves de souligner les mots qui ont le même radical (heureux et malheureux) et elle a effacé toute la phrase sauf les deux mots qui sont déjà soulignés, et puis elle a posé la question suivante : est-ce que ces deux mots ont le même sens, et à travers les gestes pédagogiques et les mimiques les élèves arrivent à comprendre que les deux mots sont des antonymes. Elle a dit aux élèves que le préfixe « mal » s'ajoute devant les mots pour exprimer l'antonyme.

Ensuite, elle a intitulé le cours « les antonymes ‘ préfixe : mal, dé, mé)

Après, l’enseignante a essayé d’attirer l’attention des élèves pour en donnant exemple concret et elle prend une feuille et la plie et dit aux élèves : « regarder la feuille elle est pliée » puis elle ouvre la feuille et dit aux élèves : « maintenant la feuille est dépliée »

A partir de cet exemple, elle donne la règle pour terminer le cours.

Nous avons proposé à l’enseignante un exercice qui ressemble à l’activité du jeu juste pour faire la comparaison entre les deux résultats parce que nous ne pouvons pas assister avec elle à une autre séance de vocabulaire.

L’exercice proposé : former le contraire des mots en ajoutant les préfixes suivants « dé /mé /mal »

1-celui qui n’est pas content est

2-celui qui n’est pas heureux est

3- le lavabo est bouché, le plombier ale lavabo qui fuyait.

Après, nous avons consacré les 30minutes qui restent pour faire le jeu, l’enseignante explique la règle du jeu (la consigne) et distribue les copies aux élèves.

Nous avons formé le sac sur le tableau avec du scotch et nous avons écrit les syllabes sur des petits papiers colorés. Nous les avons collé par les aimants dans le sac après nous avons collé les images qui conviennent aux mots qui sont dans le sac et aussi nous avons utilisé les abaisses langue qui contiennent les noms des élèves c'est-à-dire chaque fois nous prenons un abaisse langue et nous lisons le nom de l’élève qui va monter au tableau et construire le mot. (Voir l’annexe)

2.3. La quatrième séance (post-test) :

Nous arrivons à la quatrième séance d'observation, cette séance est considérée comme un post-test, un test qui doit être proposé pour mesurer l’impact du jeu de sac a

syllabes a thème sur le développement du vocabulaire chez les apprenants, Dans cette séance nous avons proposé aux élèves deux exercices :

Le premier exercice concerne la séance du vocabulaire (les antonymes) et le deuxième exercice concerne la séance de compréhension de l'oral afin de vérifier l'amélioration et l'enrichissement du vocabulaire chez l'élève :

Exercice 01 : écris le contraire des adjectifs à l'aide des préfixe (dé /mé /ma)

1-propre≠..... 2-content ≠..... 3-Coder ≠

Exercices 02 : écris un énoncé sur les préparations de l'anniversaire

3. Analyse /interprétations et la comparaison :

3.1. Analyse et interprétations des résultats de La première séance (pré-test) :

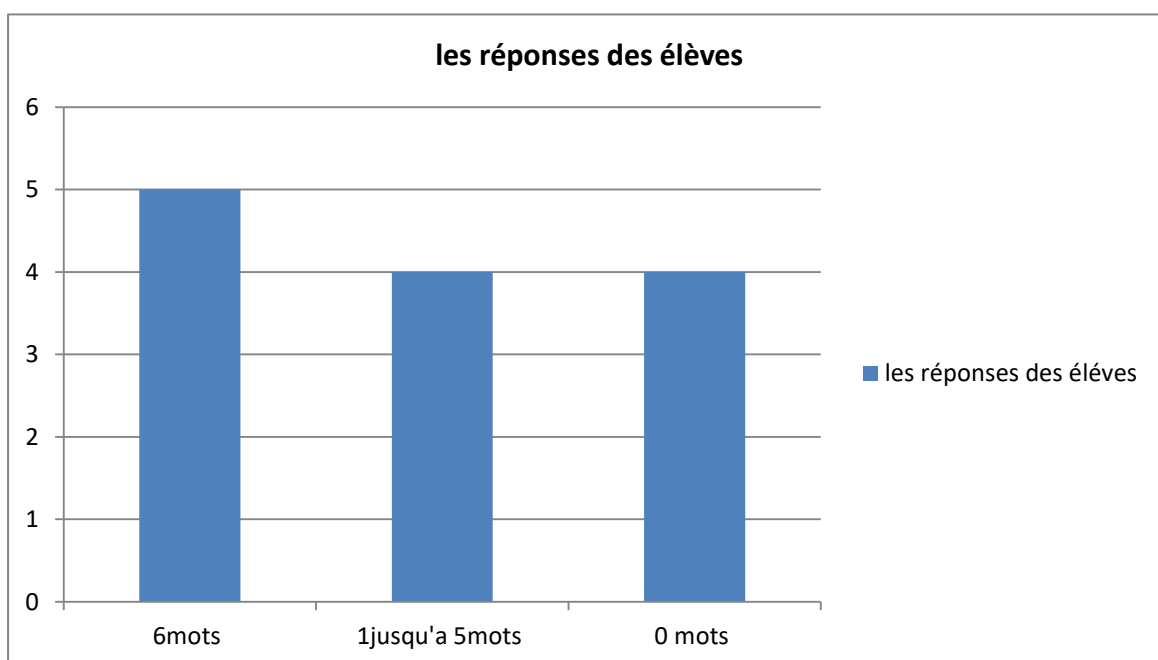
- **Observations:**

Critères	Observations
La motivation en classe	-le comportement des bons élèves reflète une certaine motivation. -cependant, certains apprenants, généralement les élèves les plus faibles sont moins motivés, indifférents et inattentifs. - l'atmosphère dans la salle de classe est très mauvaise où travaillent les apprenants dynamiques et enthousiastes.
L'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants	-l'enrichissement du vocabulaire était limité aux apprenants excellents. - vocabulaire pauvre chez les élèves faibles.

- **Les réponses :**

Tableau représentatif du taux de réponses :

	Toutes les réponses justes 6mots	Les réponses moyennes 1mot jusqu'à 5mots	Aucune réponse
Nombre des élèves	5	4	4



Graphique montrant les résultats des réponses des élèves

- **Commentaire :**

-D'abord nous commençons par le côté de la motivation en classe, elle était peu dynamique parce qu'elle était limitée aux bons élèves Les autres ne sont pas intéressés par la leçon.

-ensuite, du côté de l'enrichissement du vocabulaire, nous avons remarqué que les élèves ont un manque en lexique sauf quelques apprenants qui ont enrichi leur vocabulaire et ont mémorisé les nouveaux mots.

- d'après les données représentées dans les deux tableaux et dans le graphique, nous avons trouvé que le nombre des élèves qui enrichissent leur vocabulaire et qui sont motivés en classe est faible par rapport au nombre total des élèves en classe.

-peut-être parce que la leçon et l'activité proposées aux apprenants, ont été présentées d'une manière ordinaire traditionnelle, et peu motivante pour l'enrichissement du vocabulaire et la mémorisation des nouveaux mots.

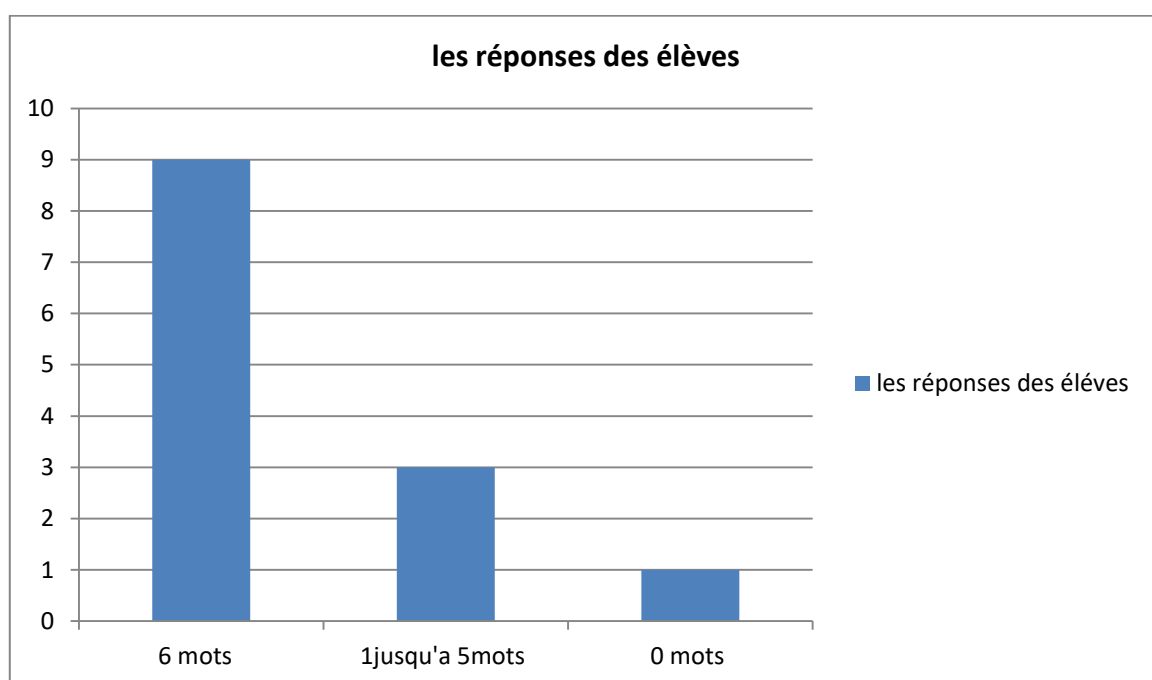
3.2. L'analyse et interprétation des résultats de La deuxième séance (test n^o=01) déroulement l'activité :

Critères	Observations
Motivation en classe	<ul style="list-style-type: none"> -le comportement des élèves indique qu'ils sont motivés -l'ambiance de la classe est pleine de vitalité. - tous les apprenants travaillent avec plaisir. -l'activité est amusante et inspire l'apprenant.
L'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants	<ul style="list-style-type: none"> -acquisition des mots et enrichissement du vocabulaire même chez les apprenants faibles parce qu'ils ont fourni tout leur effort pour l'activité. -mémorisation des mots et réutilisation.

- **Les réponses :**

Tableau représentatif du taux de réponses :

	Les réponses justes « complet » 6 mots	Les réponses moyennes 1 mot jusqu' à 5 mots	Aucune réponse
le nombre des élèves	9	3	1



Graphique montant les résultats des réponses des élèves

- **Commentaire :**

-Nous avons remarqué la motivation dans la classe lors de la correction de l'activité au tableau, et même pendant que les apprenants font l'activité dans leurs copies parce que même les élèves faibles, en cas d'insuffisance de connaissances, ils demandent l'aide de leur enseignante.

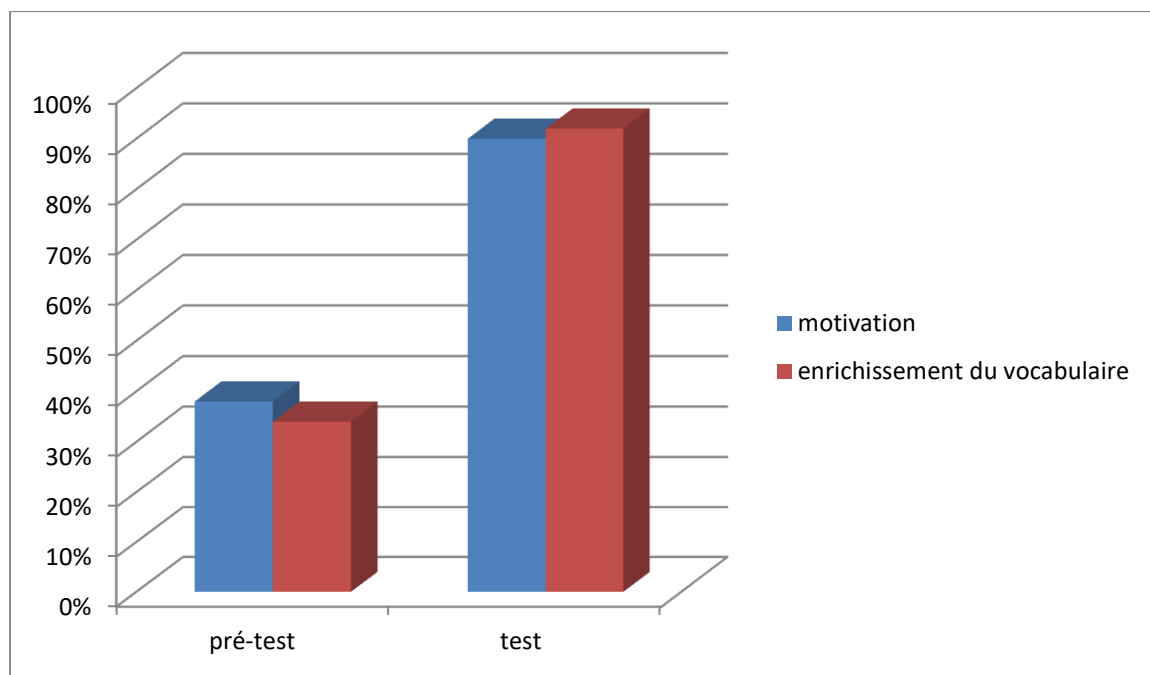
- pour l'enrichissement du vocabulaire, nous avons observé que la plupart des élèves ont bien acquis les mots et leurs sens parce que nous avons associé les images avec le mot qui convient, cela aide les apprenants à mémoriser les mots et les réutiliser.

-A partir des données présentées dans le deuxième tableau et dans le graphique, nous avons trouvé que le nombre des élèves qui enrichissent leur vocabulaire et qui sont bien motivés en classe, est très suffisant.

L'interprétation de ces résultats nous permet de dire que cette activité jeu de sac à syllabes à thème exerce une influence positive qui favorise l'apprentissage des mots.

3.3.La comparaison entre la première séance le pré test et la deuxième séance (test n⁰=01 déroulement l'activité):

Le critère	Pré-test	Test n⁰=01
Motivation dans la classe	38%	90%
L'enrichissement du vocabulaire	34%	92%



Graphique montrant la comparaison entre les deux séances (pré-test et test)

- **Commentaire :**

A partir de la comparaison faite entre pré-test et test, et les résultats dans le tableau et le graphique ci-dessus,

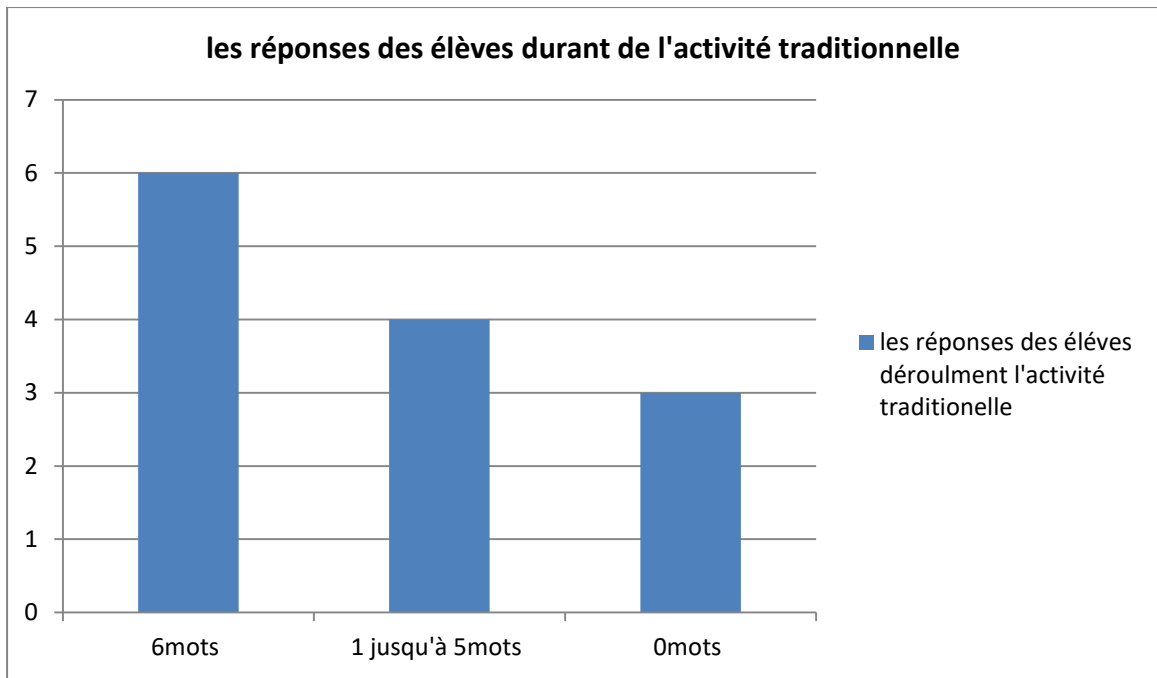
L'interprétation de ces résultats nous permet de dire que l'activité proposée « jeu de sac à syllabes à thème » joue un rôle très important dans l'apprentissage du vocabulaire et l'association d'image / mots aide les élèves à se souvenir de la signification des mots, ces résultats prouvent la performance positive du jeu sur l'apprentissage, les apprenants seront motivés.

3.4. Analyse et interprétation des résultats de la troisième séance (test N⁰=02) déroulement l'activité traditionnelle et déroulement l'activité jeu du sac à syllabes à thème :

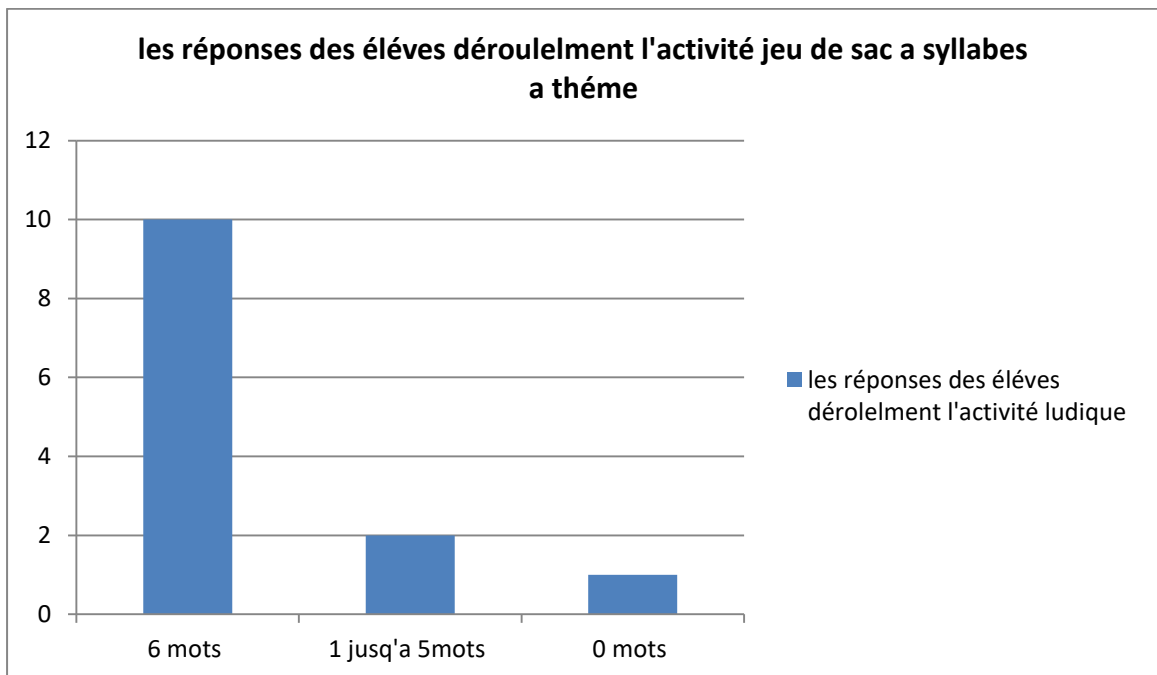
-vu que nous avons assisté à une seule séance de vocabulaire et nous avons proposé les deux activités dans la même séance afin d'effectuer la comparaison, alors nous présentons l'analyse des observations et l'analyse des réponses dans un même tableau.

Critères	Observations	
	Déroulement activité traditionnelle	Déroulement l'activité jeu du sac à syllabes a thème
Motivation dans la classe	la motivation dans la classe est limitée sauf aux bons élèves.	La motivation était super bien parce que les élèves ont l'habitude du jeu
L'enrichissement du vocabulaire chez l'élève	-l'enrichissement du vocabulaire était limité aux bons apprenants, car les autres sont désintéressés pour l'activité	-acquisition des mots et enrichissement du vocabulaire même chez les apprenants faibles parce qu'ils ont fourni tous leurs efforts pour l'activité. -mémorisation des mots et réutilisation des préfixes avec d'autres mots

	Réponse juste 6mots	Réponse moyenne 1mot jusqu' à5mots	Aucune réponse
l'activité traditionnelle	6	4	3
L'activité jeu de sac à syllabes a thème	10	2	1



Graphique montrant les résultats des réponses des élèves (déroulement l'activité traditionnelle)



Graphique monteront les résultats des réponses des élèves (déroulement l'activité jeu de sac a syllabes a thème).

- **Commentaire :**

1-Déroulement l'activité traditionnelle, nous avons remarqué le manque de la motivation dans la classe

Aussi pour l'enrichissement du vocabulaire (mémorisation du préfixe) était limité aux bons élèves, car les autres ne sont pas intéressés pour cette activité.

A partir des données affichées dans le tableau et dans le graphique, nous avons constaté que par rapport au nombre total des élèves de la classe peu d'élèves ont augmenté leur vocabulaire et sont motivés par le déroulement de l'activité,

C'est Peut-être parce que l'activité proposée aux apprenants a été présentée par une manière ordinaire traditionnelle, et peut être motivante pour l'enrichissement du vocabulaire et mémorisation (des préfixes pour les réutiliser) et les mots nouveaux.

2-Pour l'activité « le jeu de sac à syllabes à thème », nous avons remarqué la motivation dans la classe lors de la correction de l'activité au tableau, cette fois les élèves sont habitués au jeu, ils travaillent mieux et plus à l'aise que la première séance du jeu, et aussi pendant que les apprenants font l'activité dans leurs copies, parce que même les élèves faibles en cas d'insuffisances de connaissances ils demandent l'aide de leur enseignante.

-Nous avons observé que la plupart des élèves ont bien acquis et compris le sens de préfixe et le sens général des mots parce que nous avons joint les images avec le mot ce qui facilite la compréhension et aide les apprenants à mémoriser les mots et les réutiliser.

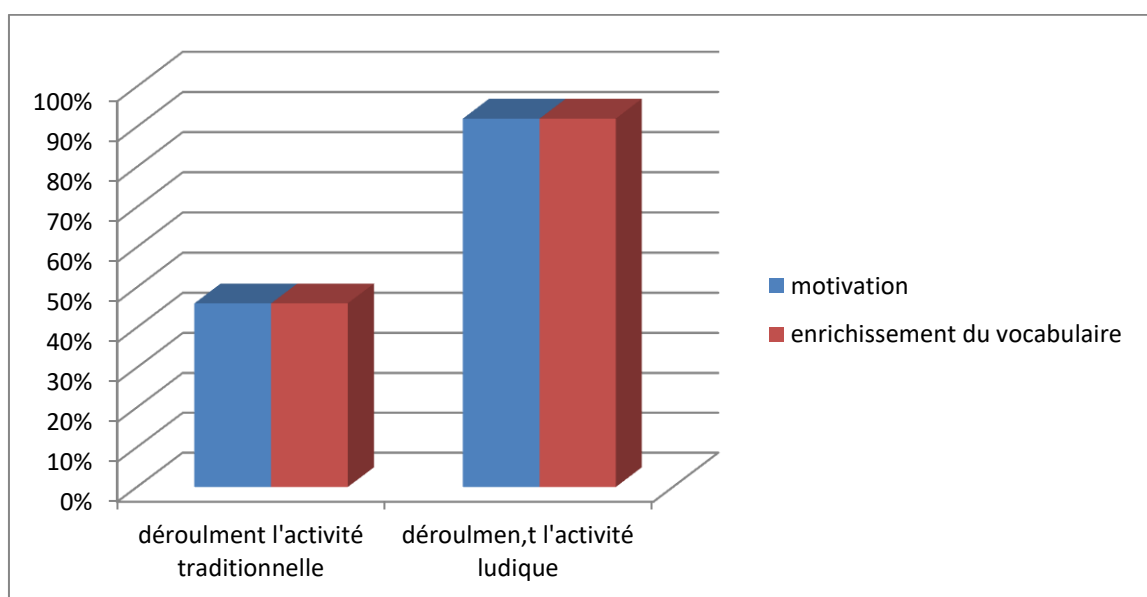
-A travers les données présentées dans le tableau et dans le graphique, nous avons trouvé que le taux des élèves qui enrichissent leur vocabulaire et qui sont bien motivés dans la classe a augmenté.

L'interprétation de ces résultats nous permet de dire que l'activité proposée le jeu de sac à syllabe à thème aide l'élève à acquérir et à mémoriser les préfixes employés à travers l'activité.

3.5. Comparaison des résultats de la troisième séance (test n⁰=02)

déroulement l'activité traditionnelle et déroulement l'activité jeu de sac à syllabes a thème :

Le critère	Activité traditionnelle	Activité jeu de sac à syllabes a thème
Motivation dans la classe	46%	92%
L'enrichissement du vocabulaire	46%	92%



Graphique montrant la comparaison entre les deux activités (jeu de sac à syllabes a thème & traditionnelle)

- **Commentaire :**

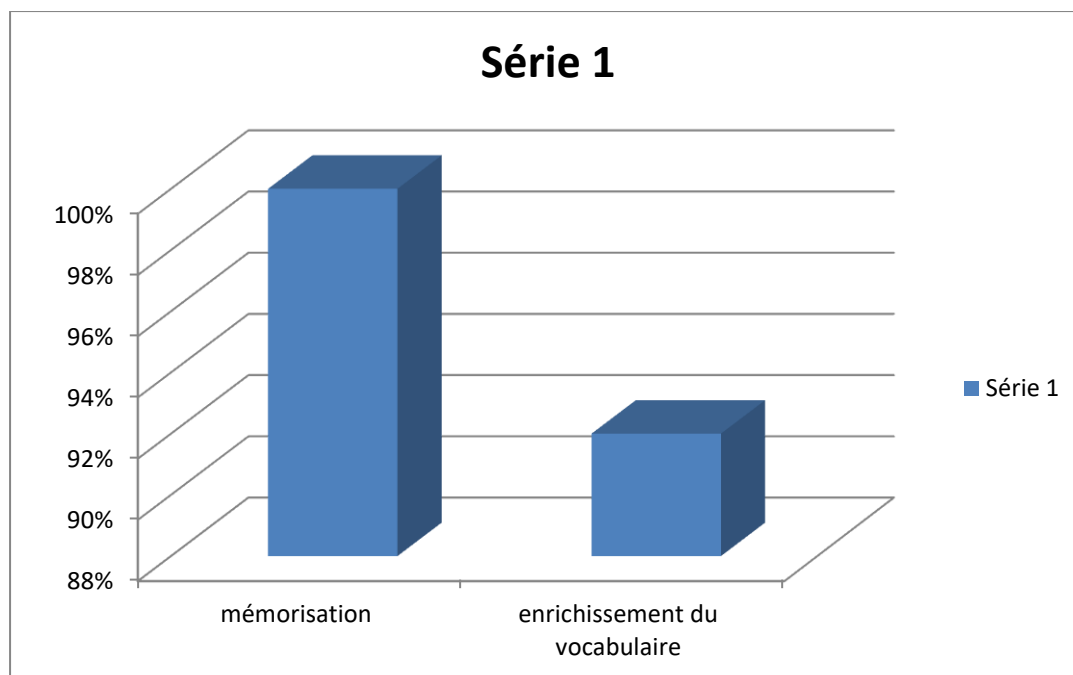
A travers les résultats que représente le tableau et le graphique ci-dessus, nous remarquons que le taux des bonnes réponses dans l'activité a nettement augmenté par rapport aux réponses de l'activité traditionnelle parce les élèves offrent tous leurs efforts pour répondre à l'activité. Nous pouvons dire à travers l'interprétation des résultats obtenus dans cette activité, que les élèves ont pu mémoriser les préfixes employés à travers l'activité proposé « jeu de sac a syllabes a theme » et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans le test, Les résultats obtenus nous permettent de dire que le jeu de sac a syllabes a theme proposé a un effet positif à comprendre le sens de préfixe l'apprentissage des mots en général.

3.6. Analyse et interprétation des résultats du post test :

- **Les réponses :**

Tableau représentatif du taux de réponses :

Critère	Exercice01	Exercice 02
	Les réponses justes	
Nombre d'élèves	13élèves	12élèves
Pourcentage	100%	92%



Graphique montrant le taux de la mémorisation des mots et l'enrichissement du vocabulaire chez les élèves après l'intégration du jeu

***Commentaire :**

Afin de mesurer l'influence des activités du jeu sur le développement du vocabulaire des élèves et la mémorisation des nouveaux mots, nous avons proposé deux activités, la première consiste à former les antonymes des mots, ces mots sont les même mots qu'il ont déjà vu durant le jeu de sac a syllabes a thème (dans le but de vérifier la mémorisation).

La deuxième est presque la même question posée à la fin de la séance de pré-test «faire une récapitulation : quels sont les préparatifs pour l'aïd » dans le pré-test (dans le but de vérifier la mémorisation des nouveaux mots et le développement du lexique chez les apprenants) Dans le pré-test les élèves n'arrivaient pas à faire une récapitulation.

A partir des données présentées dans le tableau et dans le graphique ci-dessus nous avons constaté que dans le post-test, après l'utilisation du jeu les mots ont été maîtrisés et réutilisés dans la récapitulation et cela grâce à le jeu de sac à syllabes a thème, parce que dans ce dernier l'élève s'implique personnellement dans son

apprentissage et arrive à mémoriser un nombre suffisant de mots qu'il peut réutiliser facilement dans d'autres situations d'apprentissage.

Ces résultats nous permettent de dire que ce jeu a une efficacité sur le développement du vocabulaire chez les apprenants.

Conclusion :

L'interprétation et l'analyse des résultats que nous avons obtenus à travers notre expérimentation nous ont orientées vers des points suivants :

-l'utilisation du jeu de sac à syllabes a thème promeuve la motivation en classe.

-le lien entre l'apprentissage et l'action rend l'apprenant plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux mots et développer son vocabulaire.

- les activités « jeu de sac à syllabes a thème » font de l'apprentissage du vocabulaire une tâche voulue par l'apprenant, ce qui l'encouragera à construire un vocabulaire enrichissant.

D'après la comparaison entre les résultats obtenus nous trouvons l'intégration de l'activité « jeu de sac à syllabes à thème »à une influence positive dans l'apprentissage des nouveaux mots (vocabulaire) et cela nous permet de confirmer nos hypothèses.

LA CONCLUSION GENERALE :

Dans cette recherche, nous visons à comprendre si les activités ludiques « les jeux » aident à améliorer l'apprentissage du FLE, en particulier l'apprentissage du vocabulaire et de monter son efficacité comme un moyen de motivation en classe.

Le jeu est une activité essentielle pour l'enfant afin d'explorer son monde et développer ses compétences. L'utilisation du jeu en classe encourage les élèves à s'exprimer, à expliquer leurs idées, c'est une utilité pour développer le langage et la confiance en soi, et en même temps faciliter le travail de l'enseignant.

Dans cette recherche, nous avons insisté sur l'apprentissage du vocabulaire par les activités ludiques, le développement du vocabulaire des enfants doit être une priorité, au cycle primaire. Les enseignants peuvent offrir aux élèves des occasions de saisir le sens des mots dans différentes situations. L'utilisation du jeu est un choix idéal pour favoriser l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants. Lorsque les enfants jouent, ils sont en train d'échanger entre eux les nouveaux mots. Ils verront les réactions de l'enseignant et leurs camarades de classe aux mots qu'ils utilisent dans un contexte ludique et commenceront à comprendre si ces mots correspondent au contexte.

C'est pour cette raison, dans cette recherche nous avons proposé un jeu qui porte sur le vocabulaire « le jeu du sac à syllabes à thème » et nous avons mené ce travail avec les élèves de 4^{ème} année primaire de l'école « ELCHAHID MOHAMMED ELTAHAR BELABAIDI » à Touggourt. Nous avons essayé de voir le rôle que ce jeu peut apporter à l'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants et la motivation de l'apprenant dans la classe.

Le point de départ de notre travail est constitué de la question suivante : qu'elle est le rôle du jeu de sac à syllabes à thème dans l'apprentissage du vocabulaire ?

Et afin de répondre à cette question et de confirmer nos hypothèses, nous avons conçus deux parties : la partie théorique, qui est divisée en deux chapitre.

Et une partie pratique, réservée à la présentation de notre dispositif expérimental, l'observation comparative et l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre expérimentation, nous pouvons confirmer nos hypothèses concernant le rôle du jeu de sac à syllabes à thème dans l'apprentissage du vocabulaire de FLE.

Pour conclure, nous pouvons dire que l'activité ludique « le jeu » représente un facteur de motivation et un moyen très efficace dans l'apprentissage du FLE, et plus particulièrement le vocabulaire.

Résumé:

L'acquisition du vocabulaire est. L'élément de base pour les diverses compétences linguistiques de la langue, l'acquisition du vocabulaire nécessite l'utilisation de techniques et de stratégies par l'enseignant.

Ce mémoire porte sur l'acquisition du vocabulaire par le biais de l'utilisation des activités ludiques, en particulier le jeu de sac à syllabes à thème au profit des élèves de quatrième année primaire.

Nous avons défini certains termes qui sont très pertinents pour le sujet, et nous avons également essayé de soutenir notre observation en faisant une expérimentation.

A l'issue de cette étude, il à noter que l'apprentissage du FLE et l'acquisition du vocabulaire par la pédagogie de l'activité ludique en général, et par l'exploration du jeu de sac à syllabes à thème particulièrement avait un impact positif.

Les mots clés : vocabulaire /jeu /jeu sac à syllabes à thème/ enseignement / apprentissage / FLE.

المخلص :

اكتساب المفردات هو العنصر الأساسي الذي تستند إليه مختلف المهارات اللغوية الأخرى للغة، يتطلب اكتساب المفردات توظيف تقنيات واستراتيجيات من قبل المعلم كما يجب على المتعلم بذل جهد لاكتساب المفردات الجديدة، يتناول هذا العمل مسألة اكتساب المفردات الفرنسية عن طريق استخدام الألعاب خاصة استخدام لعبة الحقيبة ذات المقطع اللفظي من قبل تلاميذ سنة الرابعة ابتدائي .

في هذا العمل قمنا بتعريف بعض المصطلحات التي لها صلات وثيقة بموضوع البحث ولقد حاولنا أيضا دعم ملاحظتنا بالقيام بتجربة.

وفي نهاية هذه الدراسة تبيّن أن استخدام نشاط المرح بشكل عام و لعبة الحقيبة ذات مقطع اللفظي بشكل خاص لها تأثير ايجابي في تعلم اللغة الفرنسية واكتساب المفردات.

الكلمات المفتاحية: المفردات / لعبة الحقيبة ذات المقطع اللفظي/العبة / اللغة الفرنسية الأجنبية/التعلم /التعليم .

Bibliographie :

Ouvrages :

Boulet , A. Savoie,L et Chevrier,J, les stratégies d'apprentissage
al'université, collectionES, presses de l'université du Québec ,1996.

Cuq, Jean-Pierre, Gruça, Isabelle “cours de didactique du français langue
étranger et seconde pug, collection : didactique FLE, France, 2007.

Genouvrier ,Emile et, Pytard, Jean, linguistique et enseignement du français,
paris, 1970.

Grandmont, Nicole, la pédagogie du jeu : joué pour apprendre .1997.

Kervran, Matine ,l'apprentissage actif de l'anglais a l'école Amand colin,
1996.

Neruda, Pablo, (j'avoue que j'ai vécu).

Porcher,L , le français langue étrangère : enjeu du système, hachette livre,
paris, 1995.

Trreville, M-C & Duquette, L , enseigner le vocabulaire en classe de langue,hachette,
paris, 1996.

Dictionnaires :

Cuq, Jean- pierre dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et
seconde, paris, 2015,

Cuq, Jean- Pierre, dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et
seconde, paris, 2003, clé internationale

Jean, Pierre Cuq, didactique du français langue étranger et second, Ed jean
pencreanc'h, paris 2003.

Larousse, dictionnaire, maxi poche, nord, compo, édition 2001

Le petit Larousse illustré Larousse, paris, France ,2012

Le robert, dictionnaire de français, EDIF2000 paris ,2005

Robert, Paul, grand Robert de langue française, 2e éd, dirigée par Rey Alain,
2001, 1, CD-ROM compatible pc.

facile.com. cgi2www.français

www.liternaute.fr

Articles / Revues :

Constance, Lavoie, « trois stratégies efficaces pour enseigner le vocabulaire : une expérience en contexte scolaire innu », université du Québec a Chicoutimi ,2015

Peterson, Shelley « favoriser l'acquisition du vocabulaire par le jeu », février 2016 URL : « [http:// www.edu .gov.on.ca](http://www.edu.gov.on.ca) »

Silva, Hydée : « le jeu comme outil pédagogie »2012, URL : « [http://www .bulletin.auf.org](http://www.bulletin.auf.org) ».

Silva, Hydée, «le jeu, un outil pédagogique a la part entière pour la classe de langue». URL : « [http : //le web pedagogique.com](http://lewebpedagogique.com) »

URL: « [http://journals .lib.unb.ca](http://journals.lib.unb.ca) »

Mémoire consulté :

Taghzout, Ahlem, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étranger cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister, université d'Oran ,2009.

LES ANNEXE



Projet 2

C'est la fête !

Séquence 1 : Bonne année !

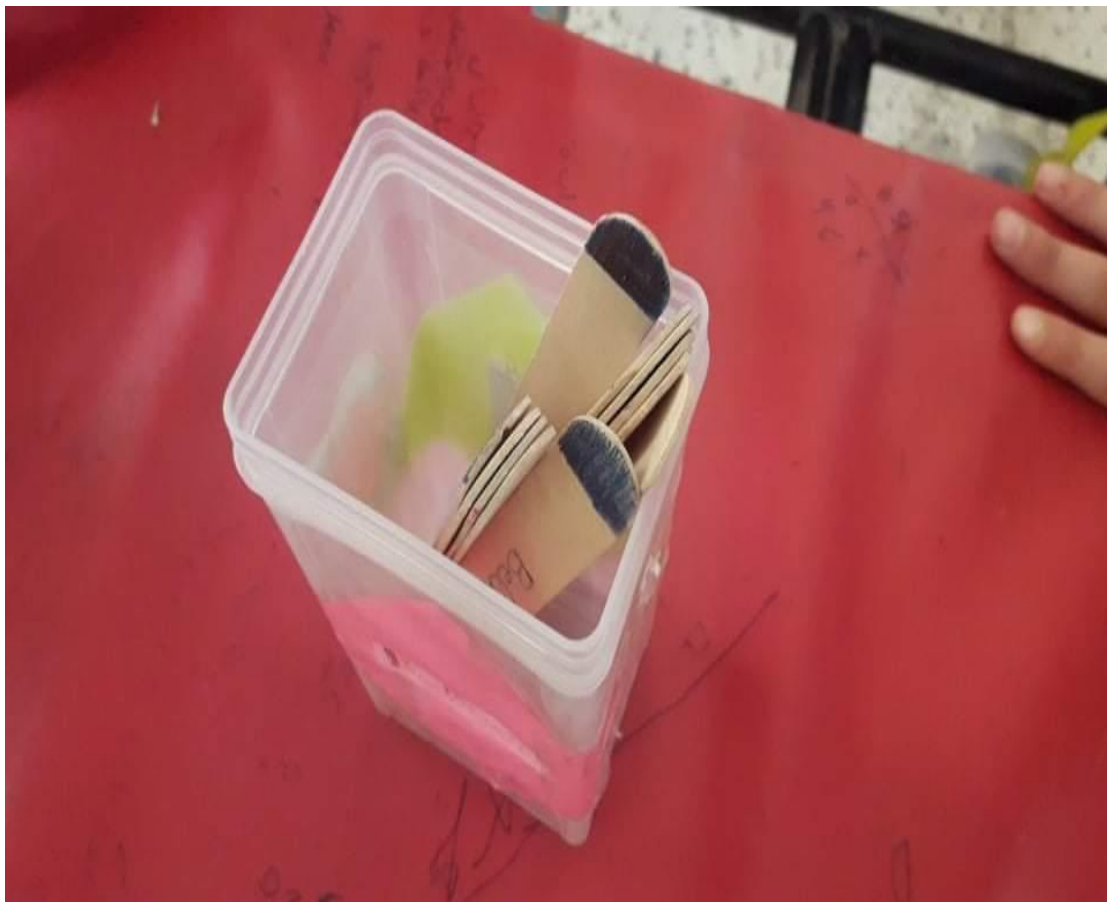
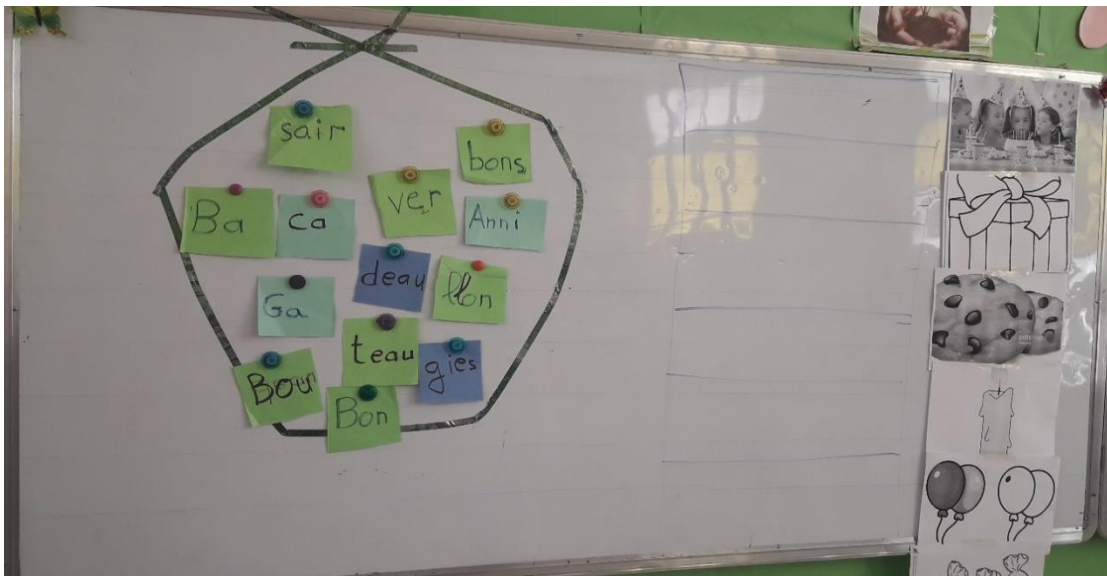
Séquence 2 : Aujourd'hui, c'est l'Aïd !

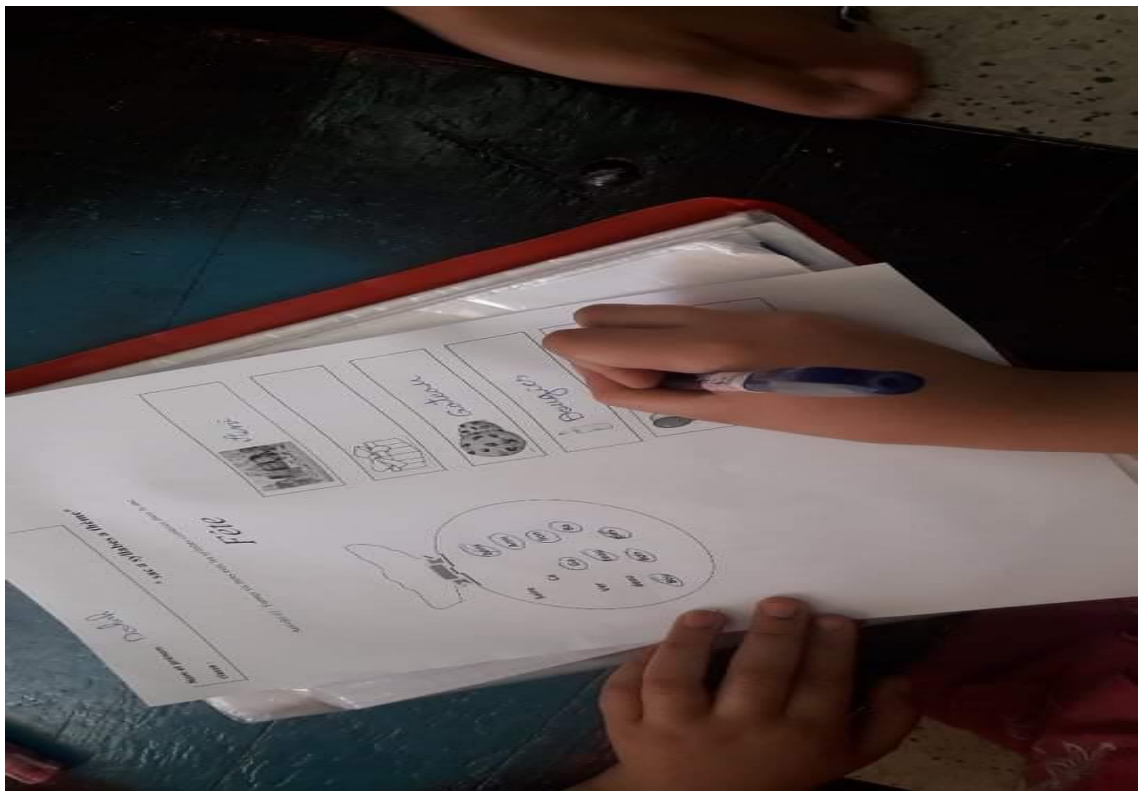
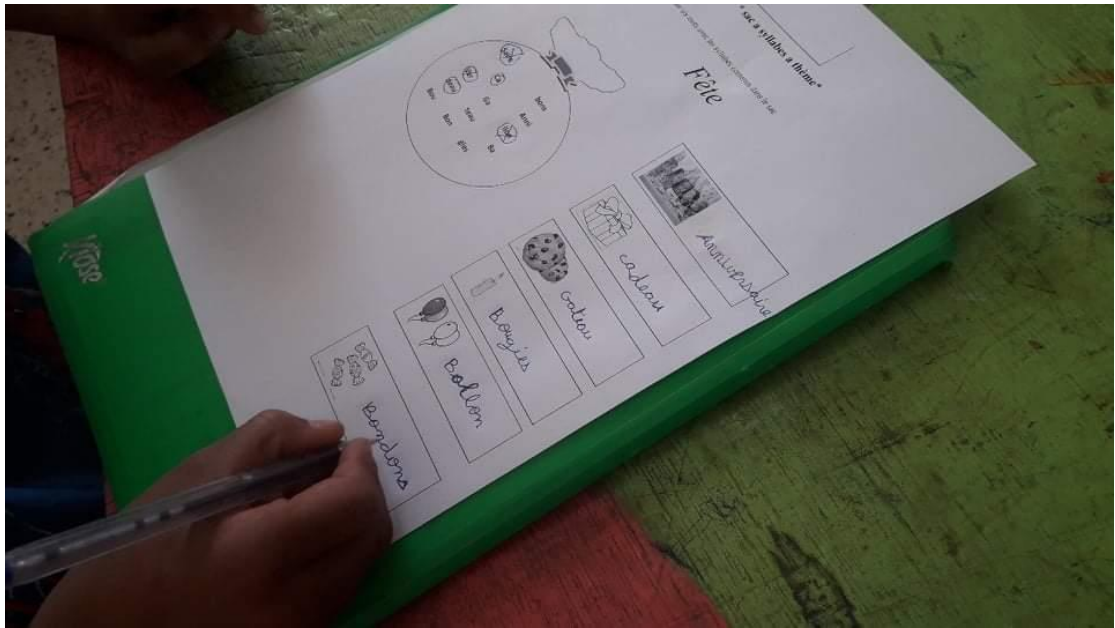
Séquence 3 : Joyeux anniversaire !

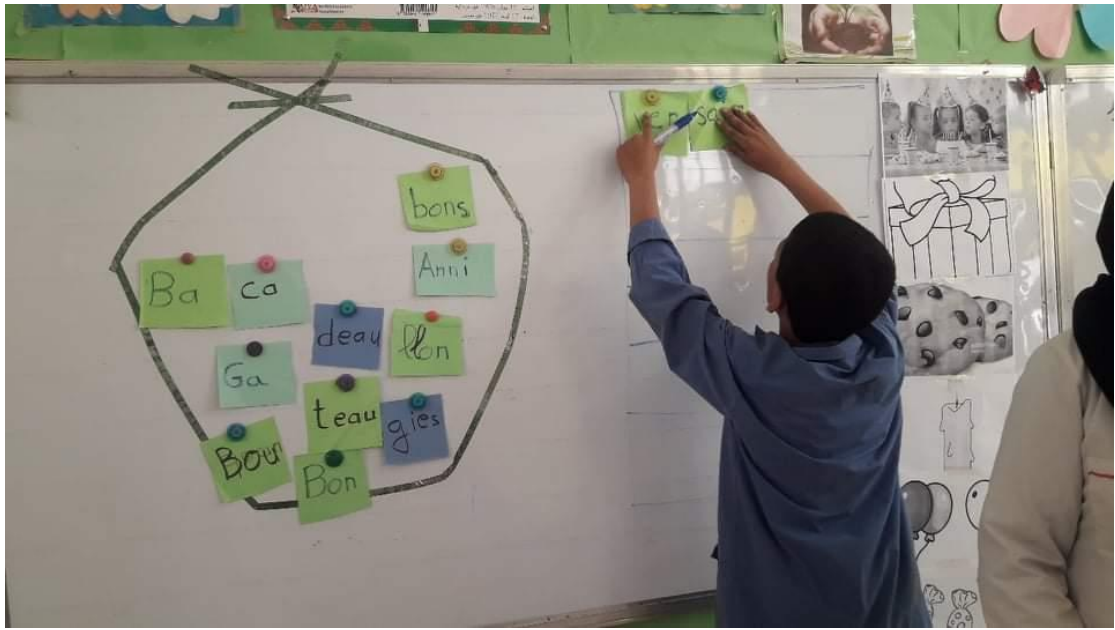


A la fin du projet 2,
nous allons réaliser l'affiche pour fêter
l'anniversaire des élèves de notre classe.

*Déroulement la deuxième séance (test n⁰=01)





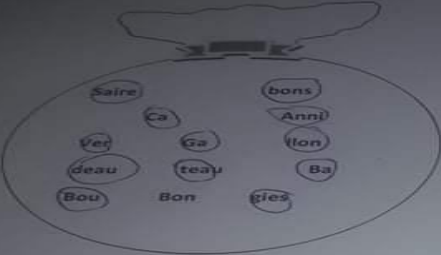






classe : R.A.P. * sac à syllabes à thème *


Activité 01 : Former six mots avec les syllabes contenues dans le sac


Fête






Anniversaire


cadeau


Gâteau


bougies

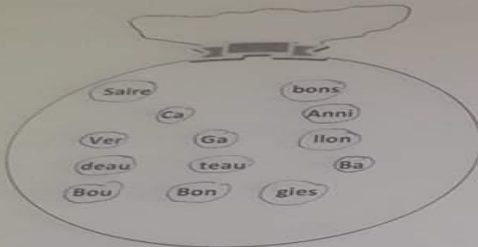

ballon

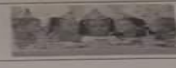

bonbons

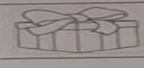
classe : R.A.P. * sac à syllabes à thème *


Activité 01 : Former six mots avec les syllabes contenues dans le sac


Fête




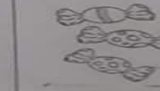

Anniversaire


cadeau


gâteau


Bougies


Ballon

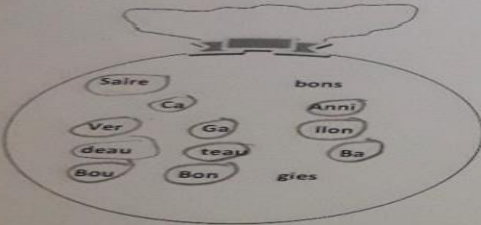

Bonbons

Nom et prénom : *Levy barlamnoux*
 classe : *4 P*





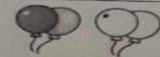
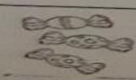
* sac a syllabes a thème*

Activité 01 : Former six mots avec les syllabes contenus dans le sac

Fête



Syllables in the sack: Saire, Ca, bons, Ver, Ga, Anni, deau, teau, ilon, Bou, Bon, Ba, gies

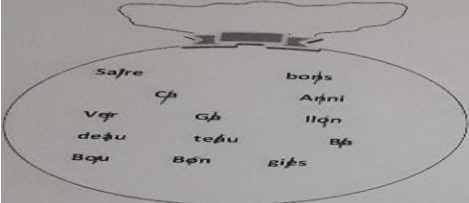
-  Anniversaire
-  cadeau
-  gâteau
-  bières
-  ballon
-  Bonbons

Nom et prénom : *Levber Abdelhak*
 classe : *4 P*





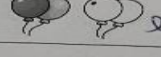

* sac a syllabes a thème*

Activité 01 : Former six mots avec les syllabes contenus dans le sac

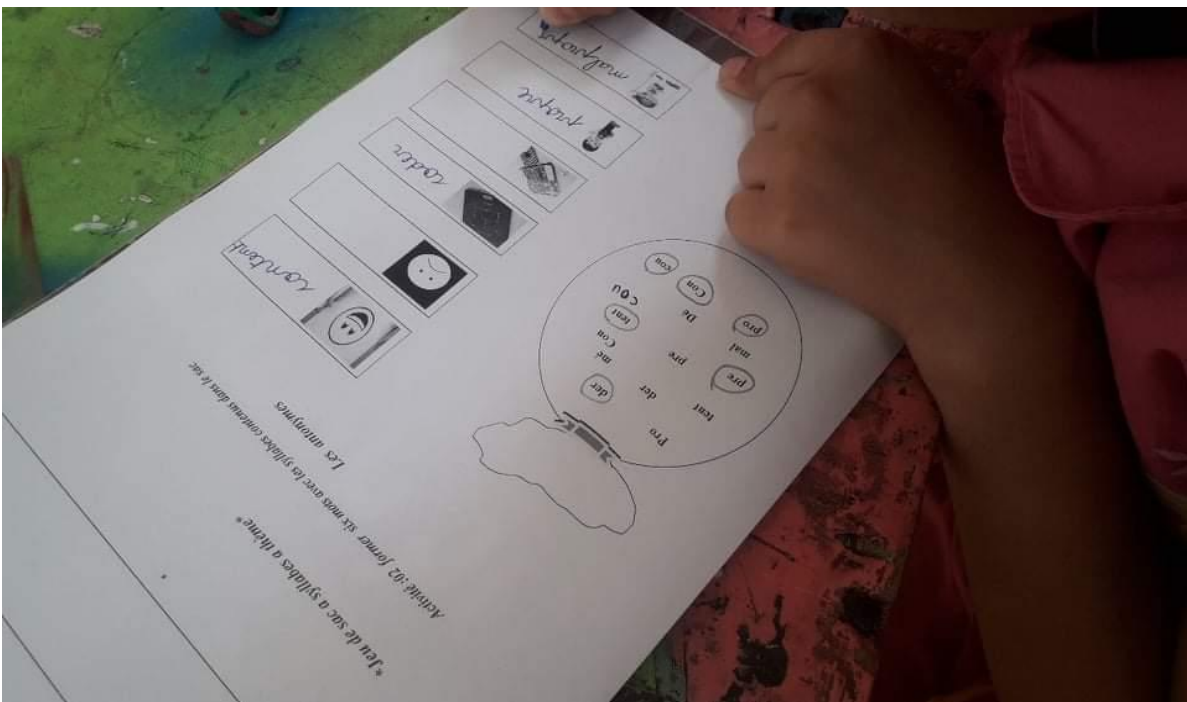
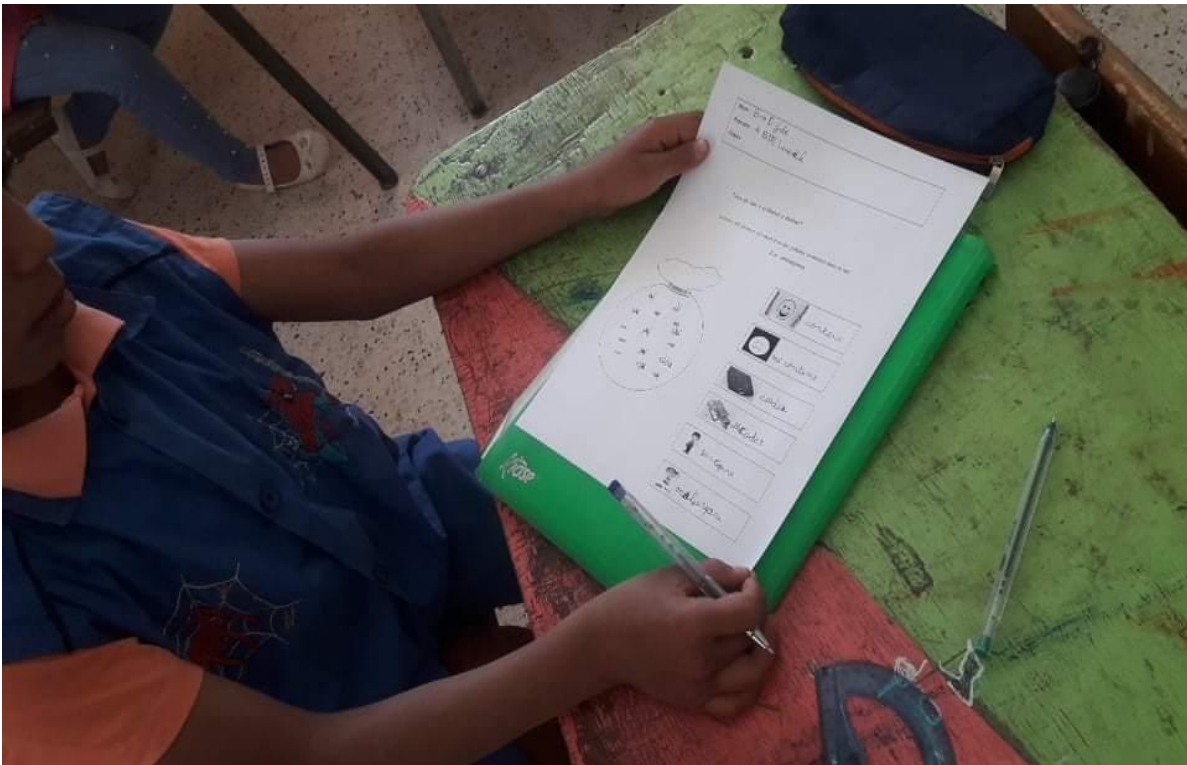
Fête



Syllables in the sack: saire, Ca, bons, Ver, Ga, Anni, deau, teau, ilon, Bou, Bon, Ba, gies

-  Anniversaire
-  cadeau
-  gâteau
-  bières
-  ballon
-  bonbons

***Déroulement la troisième séance (test n⁰=02)**





Nom : B. Djale
 Prénom : A. B. L. L. L.
 Classe :

"Jeu de sac à syllabes à thème"

Activité : 02 former six mots avec les syllabes contenues dans le sac

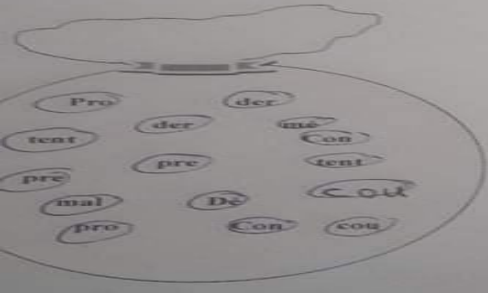
Les antonymes

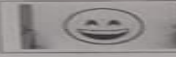
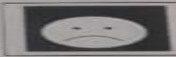




	content
	mé content
	codea
	décodez
	propres
	malpropres

Nom : BASMA
 Prénom : RASHID
 Classe : 4 AP

Jeu de sac à syllabes à thème

Activité : 02 former six mots avec les syllabes contenus dans le sac
 Les antonymes

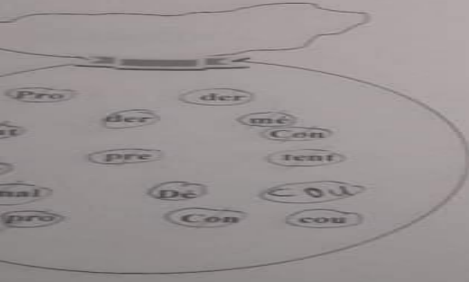


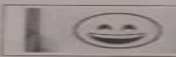
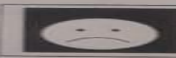



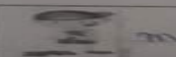
-  content
-  mécontent
-  couder
-  Décoder
-  propre
-  mal propre

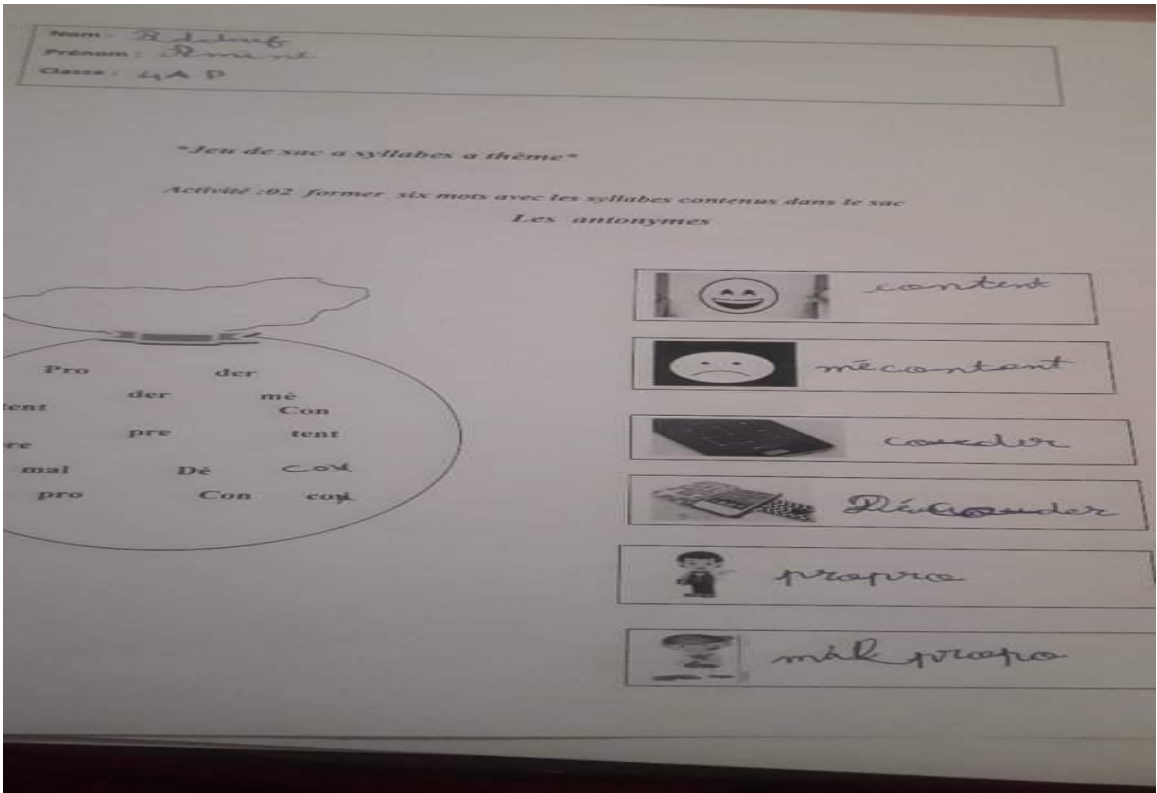
Nom : LA Mous Di
 Prénom : MARWA
 Classe : 4 AP

Jeu de sac à syllabes à thème

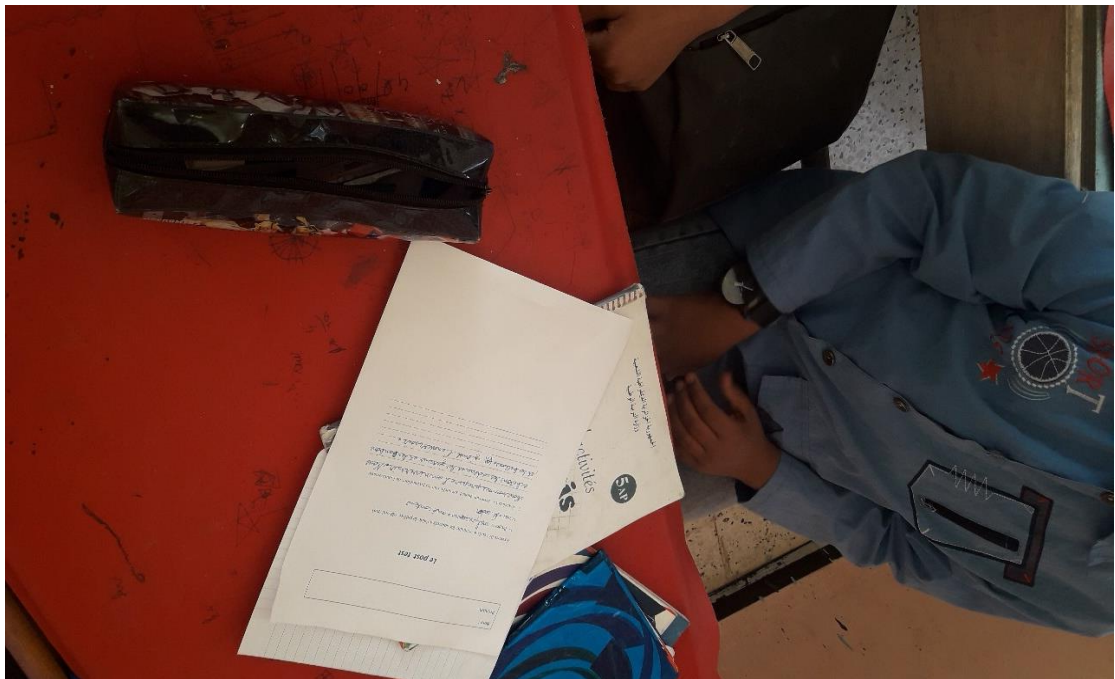
Activité : 02 former six mots avec les syllabes contenus dans le sac
 Les antonymes

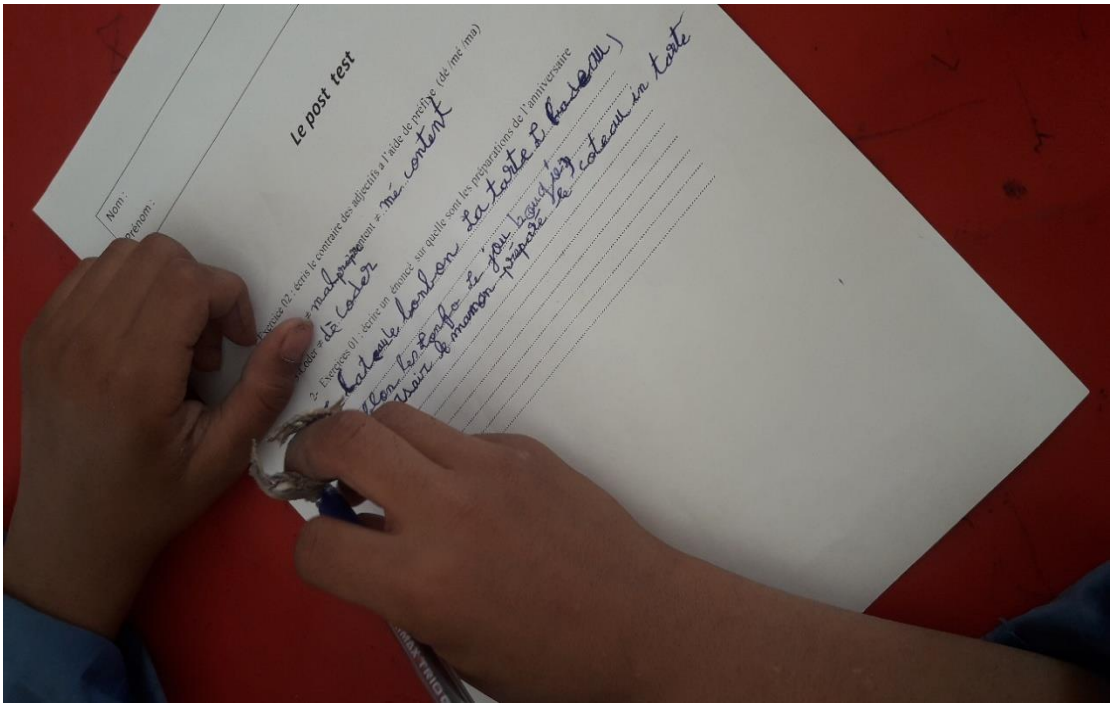


-  content
-  mécontent
-  couder
-  Décoder
-  propre
-  malpropre



***Déroulement la quatrième séance (post –test)**







Engagement anti-plagiat

Je soussigné (e) l'étudiant (e) : Benzaoui Inassar présentant un mémoire de master

Option : Didactique Sciences du langage Littérature

Intitulé du mémoire :

« Le rôle du jeu de "Sacc à syllabes à thème" dans l'enseignement / l'apprentissage du vocabulaire de FLÉ cas des élèves de même année primaire »

Déclare être pleinement conscient (e) que le plagiat constitue une violation des droits d'auteur. De ce fait, j'avoue être au courant de l'arrêté n°933 du 28 Juillet 2016 relatif à la lutte contre le plagiat, sous toutes ses formes. Entre autres, toute citation ou reformulation d'un passage comportant des informations porteuses d'idées scientifiques, paragraphe, texte, images, schémas, grille, chiffres, sans mentionner la source. Cet acte peut conduire l'étudiant (e) à la sanction par le conseil de discipline de l'université :

- Un avertissement (en cas de maladresse, l'étudiant (e) a oublié de mentionner la source) ;
- Un blâme (fraude dans la falsification des résultats) ;
- L'exclusion de l'université de Biskra ainsi que l'exclusion de tout établissement public d'enseignement supérieur pour une durée définie (plagiat volontaire ou involontaire de paragraphes non en rapport avec le contenu)
- L'exclusion définitive de l'université de Biskra et l'exclusion définitive de tout établissement public d'enseignement supérieur (plagiat volontaire du mémoire ou de chapitre).

Nom et signature de l'étudiant (e) :

Benzaoui Inassar