

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET
POPULAIRE**

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

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

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



**MEMOIRE PRESENTE POUR L'OBTENTION
DU DIPLOME DE MASTER**

OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES

**L'ACTIVITE LUDIQUE COMME OUTIL
PEDAGOGIQUE FAVORISANT
L'ACQUISITION DU VOCABULAIRE DANS
UNE CLASSE DE FLE.**

**« CAS DES APPRENANTS DE 5^{ème} ANNEE
PRIMAIRE »**

**Directeur de recherche :
RAHMANI Brahim**

**Présenté et soutenu par :
HAMZA Sara**

**Année universitaire
2014 / 2015**



Remerciements

Avant toute chose, je remercie Dieu,
Je tiens à exprimer mes vifs remerciements à
Monsieur RAHMANI Brahim, mon directeur de
recherche,
Je remercie également toutes les personnes qui m'ont
aidé dans la réalisation de ce travail surtout
DR.GUITTOUM.A.

Dédicaces

A ma mère et mes sœurs et mon frère qui comptent
beaucoup pour moi,
A toute ma famille, surtout à mes poussins Abderrahim,
Youcef, Anes et Amina
Et à toutes les personnes qui, par leur amour et leur
encouragement, m'ont ouvert la voie vers les cimes du
savoir, Je dédie ce travail.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE P 01

CHAPITRE I : l'enseignement en Algériep 03

I.1 l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie

- le système éducatif algérien

I.2 Définitions

I.2.1 Langue étrangère

I.2.2 La culture

I.2.3 Le vocabulaire

I.2.4 L'orthographe

I.2.5 Une classe de langue

I.2.6 SUPPORT DIDACTIQUE / LUDIQUE

I.2.7 Oral/écrit : deux entités complémentaires

I.2.8 L'enseignement du vocabulaire

CHAPITRE II : La place du jeu dans l'apprentissage de FLEp 10

I. A- L'exploitation des activités ludiques illustrées en classe de FLE, un univers de plaisir et d'apprentissage

B- Définition du jeu

C- Le jeu : un outil pédagogique

D- Le jeu en classe de FLE

II. Définition de l'image

- Sémiologie de l'image

- La couleur

- L'image pour enseigner/apprendre une langue

CHAPITRE III : Le support didactique, outil pédagogique p18

- Définitions

1. Encouragement

2. L'écoute

3. Curiosité

4. La répétition

III.1.1 Lieu de l'expérimentation et choix du public

III.1.2 Groupe expérimental

III.1.3 Nature de l'expérimentation

III.1.4 Objectifs de l'expérimentation	
III.2 Présentation des activités proposées	
III.2.1 Présentation de la 1^{ière} séance	
III.2.2 Présentation de la 2^{ème} séance	
III.2.3 Présentation de la 3^{ème} séance	
III.2.4 Présentation de la 4^{ème} séance	
III.2.5 Présentation de la 5^{ème} séance	
III.3 Réalisation de l'expérimentation	
III.4 Analyse des productions des apprenants	
III.5 Résultats obtenus	
III.6 Synthèse	
CONCLUSION GENERALE	p42
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	
ANNEXES	

INTRODUCTION GENERALE

L'apprentissage des langues à l'école élémentaire, se fait également par le biais de l'activité ludique, le jeu conserve ses vertus pédagogiques quel que soit l'âge de l'enfant.

Apprendre une langue à un apprenant, c'est lui faire croire qu'il est capable de la parler. L'initiation ne constitue pas un apprentissage systématique. Il s'agit de faire entendre aux élèves d'autres sons que ceux de leur langue maternelle, de les sensibiliser au caractère relatif à toute langue et de favoriser leur ouverture sur le monde.

L'enseignement d'une langue est indissociable de la culture qu'elle véhicule. C'est pour cette raison qu'apprendre le FLE (français langue étrangère) permet à l'apprenant de découvrir une nouvelle culture.

Le croisement entre jeu(x) et enseignement/apprentissage de FLE pourra être abordé selon différents points de vue ; états des travaux du domaine, applications dans le champ de l'enseignement. A partir de cette réflexion, l'interrogation suivante offre un espace large :

- Comment le jeu peut-il motiver les élèves pour l'apprentissage de FLE à l'école primaire ?
- Comment le ludique aide les apprenants à apprendre et favoriser l'acquisition du vocabulaire (sons et orthographe) de FLE ?

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès son âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux, conte, dessin, ...) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que la créativité et l'imagination.

L'objectif d'apprendre « FLE » est pour que tout enfant apprenne à l'avenir deux langues à l'âge où son oreille musicale est à son sommet de son développement car l'enfance précoce est le moment privilégié pour les premiers contacts avec les langues vivantes ou langues étrangères.

- Il faut créer le besoin d'apprendre : les élèves doivent apprendre la langue car ils ont besoin de s'exprimer pour jouer.
- Il faut rendre l'élève capable de parler et lui faire utiliser la langue : par exemple en apprenant des comptines ou en répétant ce que dit le maître.

- En remplissant la langue de sens : la communication non verbale telle que le mime a facilité la compréhension sans avoir au français.
- Le jeu (outil pédagogique) pourrait être une vocation didactique afin de faciliter l'acquisition d'une langue étrangère chez les apprenants.

Donc le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer.

Ainsi, l'intérêt de notre étude va être de montrer l'importance de ce type d'activités ludique et l'avantage de l'utiliser comme un outil de référence.

Il ne s'agit pas d'essayer de tout faire comprendre aux apprenants qui tendance à demander une définition de chaque mot. Car le but est de faire en sorte qu'ils deviennent de plus en plus autonomes linguistiquement, bien entendu et cela d'une manière progressive.

Pour la capacité d'écoute, pour le développement de la curiosité, pour la stimulation des sens et pour le développement du langage et du vocabulaire.

Pour l'application des outils pédagogiques et leurs influences sur le changement du comportement des apprenants. Le plaisir de développer chez l'apprenant une compétence langagière et par la suite une compétence communicative. L'objectif principal est rendre les apprenants « plus compétents et plus motivés »¹

L'école possède ici un formidable moyen qui contribuera à ouvrir l'esprit de nos enfants. L'enfant s'enrichira ainsi par la découverte de l'autre.

En effet, le choix d'un cadre primaire (cas de 5^{ème} année primaire) permet un enseignement moins contraignant que celui du moyen ou du secondaire.

En outre, à cet âge, les élèves prennent beaucoup plus facilement la parole que les adolescents. Ils s'expriment avec moins de crainte et de timidité et sont impulsifs que l'adolescent, qui lui, se méfie des autres par peur de leurs réactions.

Notre mémoire s'articule autour de deux parties une première partie théorique, et une deuxième partie pratique :

La partie théorique se compose de deux chapitres : dans le premier chapitre nous présentons d'abord

.....
.....
Dans le deuxième chapitre nous essayons d'apporter à la lumière de certaines.....

.....
Dans cette partie pratique, expérimentale et analytique ; nous proposons l'exploitation de l'outil pédagogique: comptine et jeu comme des support didactique dans le domaine de l'apprentissage des langues étrangères (FLE dans notre cas) auprès d'un public bien défini et ce en nous référant à la partie théorique.

La partie pratique englobe, nous essayons de vérifier à travers une expérimentation menée dans des classes de cinquième année primaire.

Puis, deuxième étape, elle est consacrée à l'analyse et l'interprétation des résultats de l'expérimentation. Afin de répondre à notre problématique de départ et aussi pour vérifier et corriger certaines des données énoncées dans la partie théorique.

Chapitre I

L'enseignement en Algérie

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous acteurs du système éducatif.

L'enseignement du FLE a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer. Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

La recherche a connu beaucoup ces dernières années, de progrès dans le domaine de l'observation des faits linguistiques, et c'est dans le cadre didactique et pédagogique que s'inscrivent les premières réflexions au sujet de l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.

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

Le système éducatif Algérien

La création du système éducatif en Algérie s'est matérialisée à une cadence rapide depuis l'indépendance. On assiste actuellement à un ensemble de sous systèmes qui est en voie d'être complètement changé. On ne peut effectivement, nier le rôle important que joue ce système qui jouit d'une influence remarquable sur les aspects socioculturels et socio-économiques de la réalité algérienne.

Le système éducatif en Algérie se compose de cinq années d'apprentissage au primaire, quatre années au moyen, et de trois années au secondaire. Les deux premières années du cycle primaire sont adaptées au développement cognitif de l'enfant (enseignement de base), tandis que la troisième jusqu'à la cinquième année constitue plutôt une phase d'éveil d'intérêt pour l'élève, puis arrive le cycle d'orientation qui prolonge de la première à la quatrième année moyenne. Enfin, l'accès au cycle secondaire est conditionné par l'examen du BEM, et l'enseignement secondaire est caractérisé par un enseignement global d'une durée de trois ans. Le baccalauréat est le diplôme qui déterminera la fin de l'enseignement général et permet par la suite aux étudiants de s'intégrer dans le monde universitaire.

Pour les programmes enseignés dans les établissements scolaires de ce pays, ils ont connu ces dernières années une profonde réforme qui demeure actuellement primordiale dans le but de rejoindre le train de la mondialisation.

Définitions

Langue étrangère :

Toute langue non maternelle est une langue étrangère. En didactique, une langue devient étrangère lorsqu'elle est constituée comme un objet linguistique d'enseignement et d'apprentissage qui s'oppose par ses qualités à la langue maternelle. La langue étrangère n'est pas la langue de première socialisation, ni la première dans l'ordre des appropriations linguistiques.

La proportion entre apprentissage et acquisition s'inverse dans son mode d'appropriation par rapport à ce qui fonde la langue maternelle et le critère d'appartenance est lui aussi minoré.

Le français est donc une langue étrangère pour tous ceux qui, ne le reconnaissent pas comme langue maternelle, entrent dans un processus plus ou moins volontaire d'appropriation, et pour tous ceux qui, qu'ils le reconnaissent ou non comme langue maternelle, en font l'objet d'un enseignement à des parleurs non natifs. (*Dictionnaire de didactique du français*, Jean-Pierre Cuq, 2003 : 150)

La culture

L'enseignement de la culture d'une langue étrangère dépend de l'enseignant lui-même ; c'est généralement l'image qu'il a du pays de la langue étrangère qu'il transmet à ses apprenants. Dans ce sens, l'enseignant doit faire des recherches et trouver les documents appropriés pour faire acquérir des connaissances culturelles à ses apprenants.

Ce concept recouvre plusieurs dimensions, par exemple la culture individuelle ou collective, la culture nationale ou internationale, et la culture traditionnelle ou moderne. Néanmoins, il existe plusieurs définitions de la culture.

J.P.CUQ estime que :

*« Culture est un concept qui peut concerner un ensemble social (ou même une société) qu'une personne individuelle. C'est « la capacité de faire des différences », c'est-à-dire de construire et de légitimer des distinctions [...]; légitimer des distinctions consiste à élever ses propres préférences, ou celles de son groupe, au rang des préférences les meilleures, celles qui dominent toutes les autres, celles par rapport auxquelles s'établit la hiérarchie des valeurs. »¹ (CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, asdifle/Clé International, 2003, p. 63.)*

Le vocabulaire

Le terme de *vocabulaire* désigne « l'ensemble des mots d'une langue et c'est en ce sens que des ouvrages à but pédagogique ou documentaire s'intitulent *vocabulaire* »². 2Ibid., p.246.

Marie-Claude Tréville et Lise Duquette voient que :

« Le *vocabulaire d'une langue* est un sous-ensemble du *lexique de cette langue*. Il est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement simples et composées, et locutions indécomposables qui s'actualisent dans le discours et que l'on appelle "*vocables*" ou plus communément "*mots*" »³. 3TREVILLE, Marie-Claude, DUQUETTE, Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette Livre, 1^{ère} Edition, 1996, p.12.

L'apprenant apprend de nouveaux mots lors de son contact avec l'enseignant, son contact avec le monde et son contact avec le manuel scolaire surtout à travers la lecture. L'accès au vocabulaire peut se faire par le biais : des activités orales, des activités de découverte en contexte, des activités de compilation, des activités réflexives, des activités systématiques et des activités ludiques.

L'orthographe

¹ L'orthographe française est difficile. Tous les adultes se rappellent le stress des dictées à l'école.

Ensemble de règles et d'usages qui régissent la manière d'écrire correctement les mots d'une langue. (NOUVEAU DICTIONNAIRE DE FRANÇAIS, LA ROUSSE)

Une classe de langue

La classe de FLE est un espace social où se développe, entre deux partenaires enseignant/enseigné, un enseignement/apprentissage de l'objet en circulation : la langue et la culture étrangères. La coexistence de la diversité en classe de FLE implique une capacité d'intercompréhension de la part de l'enseignant, les apprenants et les parents.

Aussi une classe de langue (FLE) est un espace plurilingue et pluriculturel, c'est un espace où se rencontrent les cultures des apprenants, la culture de l'enseignant et la culture de la langue à enseigner. La présence de la culture de l'Autre se manifeste à travers cet outil de classe qu'est le manuel scolaire ou le support didactique.

SUPPORT DIDACTIQUE

L'utilisation du support didactique en classe de français langue étrangère facilite l'acte pédagogique, et rend le cours plus attrayant aux yeux des apprenants, souvent habitué à des supports plus classiques. Il s'agit également d'avoir une vision plus claire de l'univers francophone, qu'ils commencent à appréhender. Le manuel scolaire se place parmi les nombreux supports possibles, permettant de varier nos approches en tant qu'enseignant de langue. Donc de côté perspectives pédagogiques

Quels supports, quels dispositifs, quelles pratiques d'enseignement/apprentissage des langues entretiennent une relation privilégiée avec la sphère du ludique ?

LUDIQUE

Relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage. (NOUVEAU DICTIONNAIRE DE FRANÇAIS, LA ROUSSE)

Oral/écrit : deux entités complémentaires

Les travaux sur la communication montrent que les deux composantes oral/écrit et expression/compréhension sont en étroite corrélation et qu'il est difficile de les dissocier. L'apprentissage de l'une sert à développer l'autre : bien lire implique bien écrire, bien entendre et écouter, bien parler implique bien comprendre et s'exprimer.

Toutefois, le langage oral diffère du langage écrit, les processus engagés par les actes de compréhension et d'expression sont également différents. De ce fait, dans la communication en classe de langue étrangère, on essaie de reproduire les traits authentiques de la communication de la vie de tous les jours.

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

Toutefois, le langage oral diffère du langage écrit, les processus engagés par les actes de compréhension et d'expression sont également différents. De ce fait, dans la communication en classe de langue étrangère, on essaie de reproduire les traits authentiques de la communication de la vie de tous les jours.

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

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

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

Depuis les années 1970, avec les approches communicatives, l'oral est devenu un objectif à part entière en mettant en œuvre de nouvelles techniques comme, par exemple, les jeux de rôles et les simulations globales. De nouveaux aspects non verbaux sont pris en compte comme les éléments paralinguistiques, les gestes, les mimiques etc. Pourtant, dans les pratiques de classe, l'écrit prend le dessus sur les activités de l'oral employé comme une passerelle pour l'apprentissage de l'écrit. « Les activités reposent sur des écrits oralisés ou ritualisés, qui somme toute ne sont qu'un pâle reflet du français parlé. En somme, on efface l'apprenant derrière un français parlé artificiel ou stérile et qui n'offre pas l'occasion d'en saisir les variations, ni son fonctionnement ». (Weber, 2005, 32).

En effet les deux activités de l'oral et de l'écrit sont donc souvent simultanées.

Chapitre II

La place du jeu dans l'apprentissage de FLE

D. Winnicott précise que : « La principale caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique ». Dans l'enfance, jouer est aussi naturel que se développer, explorer, apprendre, communiquer mais avec une dimension spécifique : le plaisir.

Le jeu est un mode d'expression du jeune enfant et un facteur de son développement. L'enfant de maternelle passe la plus grande partie de son temps à jouer. C'est un besoin aussi vital que manger et dormir.

On considère qu'un enfant de maternelle qui ne joue pas ou qui ne veut pas jouer est un enfant malade ou perturbé, dont la personnalité ne s'affirme pas. L'enfant implique dans son jeu toutes ses capacités sensorielles, motrices et verbales.

J. Château ajoute que directement lié au développement de l'enfant, le jeu devient un élément essentiel de « l'équilibre de l'adulte ».

Le jeu étant une activité spontanée et régulière des enfants, une partie intégrante de leur vie, il peut permettre d'aborder avec les élèves des domaines ou des notions qui leur sont étrangers et qui paraissent difficiles tout en les intéressant à ceux-ci.

L'exploitation des activités ludiques illustrées en classe de FLE, un univers de plaisir et d'apprentissage

« *L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui* » Pablo Neruba

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

Le terme jeu se résume en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et découverte de l'individu.

L'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère. Le jeu en temps qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire. Nous supposons que les *activités ludiques illustrées* seraient une méthode d'apprentissage efficace et un outil pédagogique ludique précieux en classe de langue. Car l'exploitation de l'image comme un support visuel et un vecteur culturel et du jeu comme moyen de détente et libérateur de toute contrainte puisse faire de l'activité ludique illustrée une porte d'entrée à la langue à la culture de l'autre.

Nous proposons l'activité ludique comme technique qui peut aide le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent. Le jeu ludique, conduit de façon méthodique, pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser peu à peu l'usage.

Définition du jeu

Le jeu a été l'objet d'étude de nombreux chercheurs dans de multiples domaines (psychologie, éthologie, sociologie, philosophie...), c'est la raison pour laquelle il n'existe pas une définition du jeu mais des définitions tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le problème. Johan HUIZINGA (psychologue) définit le jeu comme « *une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles* ».

En effet pour l'enfant, le jeu est une action librement choisie ne résultant d'aucune obligation. Il va s'investir volontairement dans le jeu de façon désintéressée, ne lui

attribuant aucune utilité, si ce n'est le plaisir de jouer. A la différence des jeunes animaux pour qui les jeux sont déjà utilitaires, le jeu de l'enfant est gratuit car la nature même du jeu engendre un investissement naturel et total. Le jeu est également nouveauté, exploration, créativité, jouissance de soi-même, recherche d'un triomphe interne.

Pour Pauline KERGOMARD, *«le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est une activité sérieuse et formatrice en elle-même. « Il joue » disons-nous, non pas il travaille à se développer selon son instinct. Le jeu n'est pour lui que le travail naturel et agréable »*. Le mot «jeu » est habituellement associé à l'idée de divertissement, et à observer l'enfant de l'extérieur, nous aurions naïvement tendance à considérer ses activités de jeu spontané comme des divertissements sans importance et sans conséquence.

Cependant pédagogues, psychologues et psychanalystes ont découvert progressivement que ces soi-disant divertissements pouvaient être le moyen d'apprentissages. En effet pour l'enfant le jeu n'est pas une futilité, au contraire le jeu est très sérieux, c'est le regard de l'adulte qui lui attribue ce caractère futile.

Le jeu : un outil pédagogique

Nous avons vu que le jeu est une activité gratuite dans laquelle l'enfant entre librement et avec plaisir. L'enfant choisit de rentrer dans le jeu. C'est une activité dans laquelle il va volontairement mettre toute son énergie pour son propre plaisir. L'école est une espace où l'on joue et où on apprend en jouant. Il serait judicieux que le maître utilise le plaisir du jeu comme moteur à l'activité de l'élève. En effet, la motivation du jeu suscite l'action.

E. CLAPAREDE disait «le jeu apparaît comme le moteur de l'auto-développement de l'enfant, comme méthode naturelle d'éducation. Le jeu n'est rien d'autre que la pédagogie naturelle qui s'impose à lui-même, il est l'instrument de développement. L'enfant doit se développer lui-même grâce à deux instruments : **le jeu et l'imitation** »¹. (1) *Jeu et éducation*, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995. (en bas de la page)

Eric Plaisance² (Professeur à Paris?) explique que l'attrait récent pour les jeux vient du fait qu'on attribue une importance à la motivation des élèves et que l'on considère qu'ils ont un pouvoir sur leur éducation. L'enfant devient ainsi l'agent de sa propre éducation. L'intérêt que manifeste l'enfant pour le jeu doit être utilisé pour la bonne cause. Donner l'aspect de jeu à des exercices scolaires, c'est utiliser **le jeu comme ruse pédagogique**. En effet, il utilise le plaisir, le dynamisme, l'attraction du jeu pour faire apprendre à l'enfant « mine de

rien » des notions choisies au préalable. (2) en bas de page *L'enfant et le jeu*, Congrès AGIEM n°92, Clermont-Ferrand.

« Le jeu est l'activité normale de l'enfant ». Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles...Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires...Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent pas moins ludiques ³». Les nouveaux programmes de l'école maternelle, 2002.

1-Le jeu ludique

2-Le jeu éducatif

3-Le jeu pédagogique

4-Le jeu en classe de FLE

-Le jeu, source de motivation et aide à acquérir des compétences

Définition de l'image

Toute recherche se doit de définir son objet.

Alors Qu'est-ce qu'une image ?

Selon le dictionnaire Le petit Larousse 2005¹(*Dictionnaire, Le Petit Larousse, 2005*)

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

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

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

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

Contrairement au texte, l'image attire d'emblée l'attention du lecteur. Elle arrête le regard.

L'image peut provoquer une émotion, une sensation pouvant ou non être liée au plaisir esthétique. Dans la même veine, l'illustration dans les livres peut créer un effet de suspense, son impact, dû à son caractère visuel, la rend facilement mémorisable.

« L'image provoque un substitut visuel, fixe une vision fugitive, rend visible l'invisible, accommode la vision. Elle propose une échelle de grandeur, en agrandissant ou en réduisant son sujet. Elle justifie, prouve. Elle classe. L'image décompose et recompose.

*De plus, elle réunit des éléments dispersés, tout en dispersant des éléments réunis. Elle a une certaine puissance affective et émotive que le texte n'a pas ».*² (A.M.HUMBOUT LALAN, *L'image dans la société contemporaine*, Ed, DENOEL, 1981.)

L'image aussi, par sa dimension plastique (composition, couleurs, contrastes, etc.) peut proposer elle-même un ordre de lecture. S'imposent à travers elle le cadrage, l'angle de prise de vue, la mise en perspective de différents plans, permettant un découpage subjectif du sens, qui constituent des instruments de lecture visuelle.

Sémiologie de l'image

La sémiologie, suivant l'intuition de Ferdinand de Saussure, tend à devenir aujourd'hui le lieu d'élaboration d'une problématique aux sciences de la communication. Et de fait, si la linguistique, a donné naissance, en un premier temps à une sémiologie de l'écrit, on a vu naître par la suite, une sémiologie de la parole et du discours, puis enfin une sémiologie de l'image. Ces trois étapes ont marqué un glissement de l'intérêt conceptuel de la recherche, de l'information vers la communication verbale, puis vers la représentation audiovisuelle. Il s'agit de mettre en évidence la spécificité propre de l'image.

C'est Roland Barthes qui fut le premier à mettre le point sur cette approche, dans son article « rhétorique de l'image » publié en 1964. qui est concerné par une image de publicité sur une marque de pâtes a appelée « Panzani », il en donne les arguments suivants :

*« L'image publicitaire fait l'objet d'études attentives de la part des sémiologues. Il s'agit là de message d'un type très particulier, de situation artificielle comme le seraient aussi, d'ailleurs, l'image de propagande et l'image pédagogique, pareilles situations offrent un texte privilégié à l'analyse par l'étendue du corpus, que facilite le repérage des lois d'assemblage, élément capital du système »*³ (ROLAND BARTHES : *Cours inaugural donné au collège de France, en Janvier 1978.*)

La couleur

La couleur et la lumière sont peut-être en matière d'image les signes plastiques les plus importants puisque leurs présences, comme leur absence influe considérablement sur le sens .comme le dit Fresnault Deruelle, « *perçue optiquement et vécue psychologiquement* »⁴ (FRESNAULT DERUELLE, PIERRE, *L'éloquence des images*, Paris, PUF, 1993.)

Les jeunes enfants sont facilement stupéfiés par la couleur. Une étude montre que les enfants possèdent une grande sensibilité à la mémoire chromatique, puisque la mémoire répond variablement aux stimuli en fonction du développement du cerveau. De ce fait ils réagissent très vite à tous les objets colorés qui se trouvent autour d'eux. Ils ont une vision concrète du monde, ils sont en effet incapables, au départ de comprendre la valeur symbolique d'une couleur ce qu'ils apprécient, c'est de vivre dans un monde coloré. La joie et le plaisir de manipuler les couleurs, de réunir des couleurs très variées sur une feuille. Cette pratique leur procure une satisfaction évidente. Il suffit d'observer un enfant occupé à peindre. Les couleurs constituent essentiellement un moyen d'expression pour traduire les émotions ressenties, elles sont donc indispensables dans les messages visuels.

L'image pour enseigner/apprendre une langue

L'image est certainement l'un des plus intéressants moyens qui peuvent contribuer à l'apprentissage des langues ; parce qu'à l'aide de l'image nous pouvons expliquer le code de la langue en employant un autre code qui est visuel.

L'image a été toujours peu ou prou présente dans une classe de langue. La place faite à l'image dans l'enseignement des langues a connu une évolution considérable, et un renforcement de son usage.

Chapitre III

« Plus l'apprentissage est précoce, mieux est efficace pour l'enfant qui possède à partir de trois ans la souplesse intellectuelle pour imiter, apprendre, et se fondre dans la langue et la culture de l'autre. »¹

A- Le jeu, un outil pédagogique et un support didactique

1- La description de l'outil

Le choix de ce type de jeu(s) est dû à une ante. C'est injuste et ennuyeux de ne pas partager avec nos élèves :

- Le plaisir d'apprendre que nous avons nous-mêmes connu avec nos propres enseignants en tant qu'élève et étudiant durant toute notre carrière d'études scolaire et universitaire.
- Le plaisir de leur venir en aide pour qu'ils puissent dépasser toutes difficultés rencontrés lors de l'acquisition du FLE.

Nous proposons un outil pédagogique ludique, destine aux apprenants de 5^{ème} année primaire.

L'outil c'est une série complète d'objets ; de même nature (matière). Ce sont des petits carrés en bois qu'on peut toucher.

Ce jeu est une activité intellectuelle (parfois physique), à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.

Ce jeu, consiste à apprendre à l'élève, l'écriture correcte des mots de la langue française, à l'aide d'un ludique.

Le but de ce travail de recherche est de valoriser la notion de ludique et l'activité ludique et de montrer que l'acquisition d'une compétence de communication oral/écrit peut constituer.

En effet, ici cet instrument en bois permet à l'apprenant d'acquérir un savoir faire (combinatoire/orthographe) par la pratique. Quand l'enseignant essaie de résoudre un

problème d'apprentissage de l'orthographe des par le jeu. Oser s'impliquer dans l'activité, participer, se faire plaisir. Donc ce jeu permet à l'élève d'apprendre la correspondance graphie/phonie.

La maîtrise d'une langue comporte différentes caractéristiques selon les aptitudes et les niveaux visés: les méthodes d'enseignement/d'apprentissage ne seront pas les mêmes s'il s'agit d'acquérir une maîtrise de la langue parlée ou écrite.

La comptine : un univers pédagogique particulier

Définitions : qu'est ce qu'une comptine ?

La comptine est un langage oral, poétique et ludique souvent accompagné d'une mélodie afin d'amuser et d'éduquer les petits enfants d'une part, et de servir comme moyen mnémotechnique de l'autre. À l'origine, c'est une formule enfantine dite ou chantée qui sert à désigner et départager celui à qui sera attribué et dévolu un rôle particulier dans un jeu, dans cette optique nous trouvons plusieurs définitions :

« Les comptines c'est pour compter quand on joue ! Chaque syllabe de la comptine doit tomber sur un joueur ; le dernier touché sort du cercle. On recommence, et celui qui reste s'y colle. Les comptines c'est aussi fait pour jouer avec les mots, avec les sons.»²

« C'est une formule rythmée, dite ou chantée qui sert traditionnellement à compter des joueurs lorsqu'on doit en retenir ou en éliminer un pour la partie qui se prépare »³

« C'est un petit poème oral, traditionnel, une formulette qui sert à compter pour savoir qui « colle », une courte histoire gaie, une formulette magique, un jeu sur les sonorités, sur les mots .Ni poésie, ni chanson, elle est rythmée et plus ou moins rimée »⁴

« Une petite chanson simple à structure répétitive bâtie sur un éventail restreint de notes courtes, phrases rythmiques accompagnées de gestes »⁵

Les comptines servaient donc autrefois à rythmer les jeux des enfants « cache-cache, chat perché, la marelle ... etc. ». De nos jours ces petits poèmes rythmés favorisent une

1

2 Classique Juniors, Larousse

⁴ Anne H. Bustarret, (1982), L'oreille tendre .Les Editions Ouvrières.. P.123

⁵ Grandcoïn-Joly.G, Spitz .J& Cejtilin .D, (.1991), pour une classe réussie en maternelle .ED Nathan pédagogie. P64

⁶ B.Leuthereau, Pâte à modeler, Fuzeau 1987

approche ludique qui prépare de manière implicite un travail de structuration et une réflexion sur la langue.

Rôle et intérêt(s) des comptines

L'école a pour mission de scolariser, socialiser, faire apprendre et exercer. Elle structure ses enseignements en grands domaines d'activités visant des objectifs précis. Il semble que la comptine soit un outil majeur de contribution à l'atteinte de ces objectifs. Elle se présente comme une situation globale qui permet à l'enseignant de viser des compétences tant disciplinaires que transversales, sans laisser de côté une dimension culturelle, ludique et affective.

Du point de vue de l'apprenant, les comptines jouent un rôle affectif, sécurisant et apaisant. Elles lui donnent l'occasion de découvrir comment agir avec des mots, le rassurent et l'aident à développer des dons cognitifs relatifs à différents domaines d'apprentissage en procurant du plaisir.

Les comptines peuvent aussi jouer un rôle pédagogique lorsqu'elles contribuent au développement de plusieurs compétences transversales et transdisciplinaires relatives à différents domaines comme : la langue (orale /écrite), les mathématiques (approche du nombre), l'éducation artistique (le développement du sens esthétique, l'imagination et la créativité), les activités physiques (jeux dansés, jeux de doigts, coordination gestuelle). De plus, leur emploi et leur répétition aident à prendre des repères dans la vie de classe, dans la journée, (regroupement, déplacement, présentation d'activités telles que les moments des contes, les noms des jours...).

Aussi, elles sollicitent et entraînent les différentes formes de mémoire (Visuelle, auditive, gestuelle) et participent à la transmission des valeurs universelles (l'amitié, la solidarité) et beaucoup d'autres objectifs. Or, l'intérêt le plus pertinent sur lequel nous nous centrons dans notre recherche réside dans le fait qu'elles peuvent viser l'appropriation de compétences langagières surtout lorsqu'il s'agit d'une langue étrangère. Si le bébé fait à travers les comptines *l'expérience charnelle du langage*, tous les enfants sont sensibles à leurs sonorités, assonances et allitérations. Les comptines viennent nourrir l'attrait pour la poésie. Elles ont un côté jubilatoire qui favorise le goût des mots et familiarisent avec leur sens parfois varié. Elles sont une source inépuisable d'enrichissement du vocabulaire dont on connaît l'impact sur l'apprentissage de l'écrit, mais aussi sur les capacités d'expression et de communication. À travers elles, les enfants découvrent la puissance de l'humour et le

charme du non- sens qui crée un autre rapport aux mots, un rapport propice à la mise à distance, au métalangage et aux activités de structuration nécessaire à l'apprentissage d'une langue qu'elle soit maternelle ou étrangère.

Des comptines phoniques :

Elles permettent, grâce à la multiplication des rimes des allitérations...de travailler sur la prononciation, l'articulation, l'écoute...elles sont généralement dépourvues de sens référentiel, comme c'est le cas dans la comptine suivante qui permet d'entraîner la prononciation et l'articulation de certaines voyelles de la langue française.

A A A j'ai du chocolat, E E E je vais le manger

I I I il est trop petit, O O O j'en veux un plus gros

U U U tu n'en n'auras plus...

Des comptines linguistiques :

Ces comptines présentent des intérêts variés sur le plan lexical et structural. Elles offrent autant de variations, de syntaxe, de lexique, de temps, de sens...

Petit Chaperon rouge, Regarde devant toi ! Le loup est dans le bois.

Cache-toi ! Le loup est dans le bois ? Mais je ne le vois pas !

Je n'ai pas peur du tout ;

Ce loup est un fou...You !

Activités possibles autour des comptines

Les comptines en classe de langues

Les enfants très jeunes entrent d'autant plus vite dans l'activité de chant si les chansons proposées s'accompagnent de gestes particuliers, ritualisés, permettant par la répétition de créer une accroche et d'entraîner chacun dans une dynamique collective. Même s'ils ne participent pas tous d'emblée par la verbalisation ; ils auront la possibilité, et rapidement le plaisir, d'entrer en communication par l'activité gestuelle. Cet étayage par la gestuelle fait du langage un objet de jeu et de curiosité qui aide à la mémorisation et permet que chacun puisse participer selon ses propres capacités. L'intérêt des comptines et des formulettes apparentées réside en plus dans le fait qu'elles favorisent une approche ludique de la langue préparant, de manière implicite, le travail de structuration et les traitements réflexifs

sur la langue. Jouer avec la langue consiste à ne pas tant s'occuper du sens ou du comique de ce qui est dit mais davantage de la forme.

Les comptines doivent avoir du sens pour l'enfant, elles racontent des histoires simples, faciles à comprendre qui plaisent aux enfants, car proches de la réalité ou de leur imaginaire. Les textes peuvent venir en illustration d'un moment de vie de classe, d'un moment projet, d'une sortie, d'un événement ou bien ils servent de déclencheur à un nouvel intérêt.

Les comptines ont une place plus importante comme support d'apprentissage et objet d'étude. Dans cette perspective nous allons essayer de vérifier comment et en quoi la comptine peut-elle aider les apprenants d'une langue étrangère (FLE).

Notre expérience a porté sur un ensemble de séances pour une durée deux semaines.

Le lieu de l'expérimentation

La présente enquête a eu lieu dans une école primaire (SI EL-HAWESSE) à M'chouneche au niveau de la wilaya de Biskra.

Le groupe expérimental

Afin de bien sélectionner et choisir un échantillon précis nous avons essayé en premier lieu de connaître, d'observer et surtout d'écouter en classe les élèves. En effet nous tentons l'expérience avec un groupe hétérogène d'élèves.

Les corpus

Dans cette partie nous présentons les différentes activités expérimentales à l'aide desquelles nous essayons de vérifier et de mettre l'accent d'une manière judicieuse sur l'influence, le rôle, et l'apport positifs de la comptine dans l'apprentissage du FLE. À l'issue des séances d'apprentissage nous réévaluons les compétences des élèves. Enfin, la comparaison des résultats du post-test et du Pré-test sera très intéressante dans la mesure où elle permettra de vérifier l'impact que peut avoir la comptine sur les compétences langagières du groupe expérimental.

PRE-TEST : Evaluation des compétences Langagières (première partie)

NOMMER ET PRONONCER

Objectifs

L'objectif de cette activité est l'évaluation des compétences suivantes :

- ✓ Compétence phonologique
- ✓ Compétence lexicale

Matériel :

Images illustrant des objets de la vie quotidienne (voir annexes)

Déroulement :

- ✓ L'enseignante va demander à l'élève de nommer ce qu'il voit en lui posant les questions : qu'est ce que ? / qui est-ce ?
- ✓ En cas de silence ou de fausse désignation l'enseignante donne le mot exact à l'élève et lui demande de le répéter.
- ✓ La passation est individuelle.
- ✓ Le temps moyen est de 3 minutes par enfant

PRE-TEST : Evaluation des compétences Langagières (deuxième partie)

RACONTER ET DECRIRE

Objectifs

Cette deuxième activité du pré-test sert à observer les capacités des élèves à ordonner mentalement, décrire et raconter les étapes d'un récit, l'objectif est l'évaluation des compétences narratives

Matériel :

Des images séquentielles illustrant le thème " réalisation d'un bon homme de neige par un petit garçon " (voir annexe)

Déroulement :

L'enseignante demande à l'élève :

- ✓ De regarder les images et de les ordonne
- ✓ Ensuite de raconter et décrire le contenu de chaque image (ce que fait l'enfant dans chaque image)
- ✓ Et enfin elle lui demande de raconter l'histoire illustrée, toute l'histoire et du mieux qu'il peut

En cas de silence, de récit trop bref ou de récit synthétique, l'enseignante demande à l'élève :

- ✓ Que vois-tu d'autres ?
- ✓ Dis-moi en plus ?

Si l'enseignante estime que l'enfant est arrivé vers la fin de son récit, elle lui demande :

- ✓ As-tu fini ?
- ✓ Est-il arrivé autre chose ?

Séances d'apprentissage par les comptines

En s'appuyant sur les résultats du pré-test nous avons décidé avec les enseignantes de la manière de procéder pour introduire l'apprentissage par les comptines.

Objectifs des séances :

L'apprentissage et la mémorisation de comptines permettent de :

- ✓ Découvrir et doter notre public d'un bagage de sons, de mots, d'expressions et de structures variés en langue française
- ✓ Découvrir et prendre conscience des différents sons du système phonologique du Français.
- ✓ Corriger les problèmes de prononciation et d'articulation qu'éprouve notre échantillon et que nous avons repérée grâce au pré-test
- ✓ De maîtriser le volume de la voix, le débit, le geste et le regard.
- ✓ Initier notre publique aux différentes conduites narratives.

Matériel

- **LES COMPTINES**
- **IMAGES :**

Afin de faciliter l'accès au sens lors de cet apprentissage, on a eu recours à des images illustrant les objets et les thèmes évoqués par les comptines choisies ce qui permet une meilleure compréhension et mémorisation de ces dernières.

Séance d'apprentissage par la comptine

DEROULEMENT

- **PHASE D'IMPREGNATION (5 MINUTES)**

-L'enseignant : « aujourd'hui nous allons chanter ensemble, nous allons apprendre une comptine ».

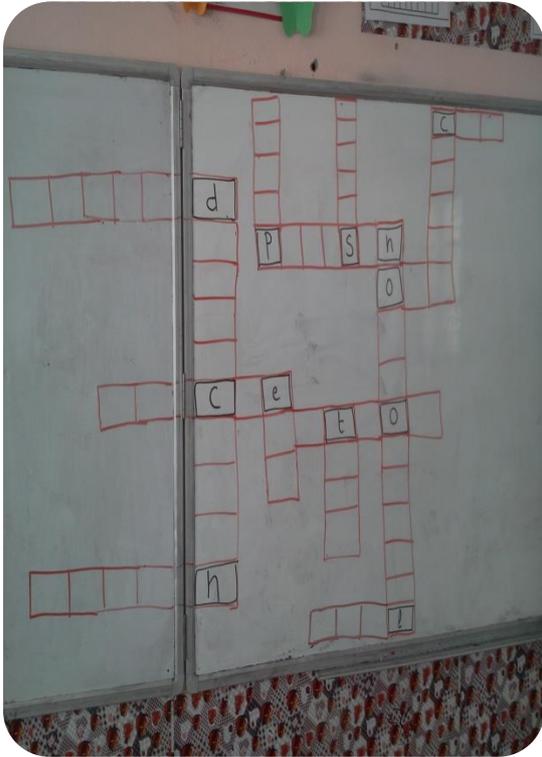
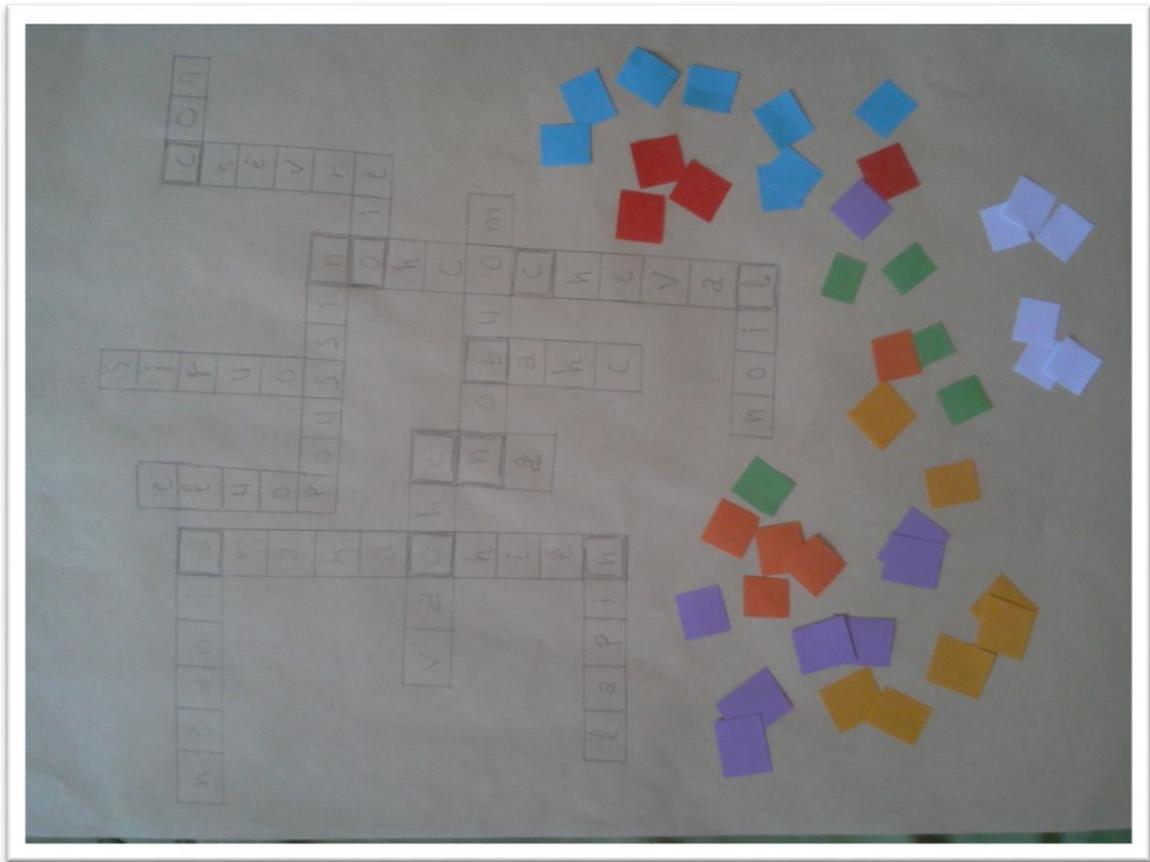
- Il demande aux élèves le silence pour pouvoir écouter la comptine
- Il leur fait entendre la comptine en utilisant l'ordinateur (une vidéo).

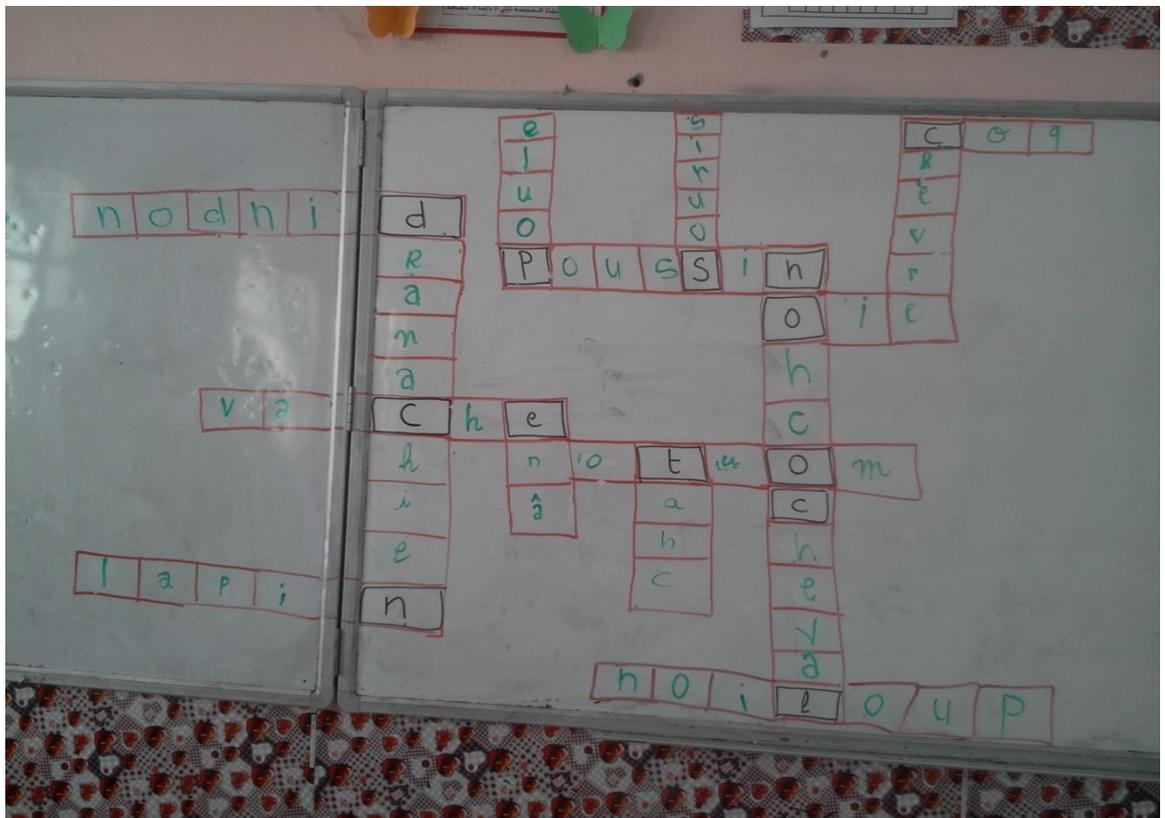
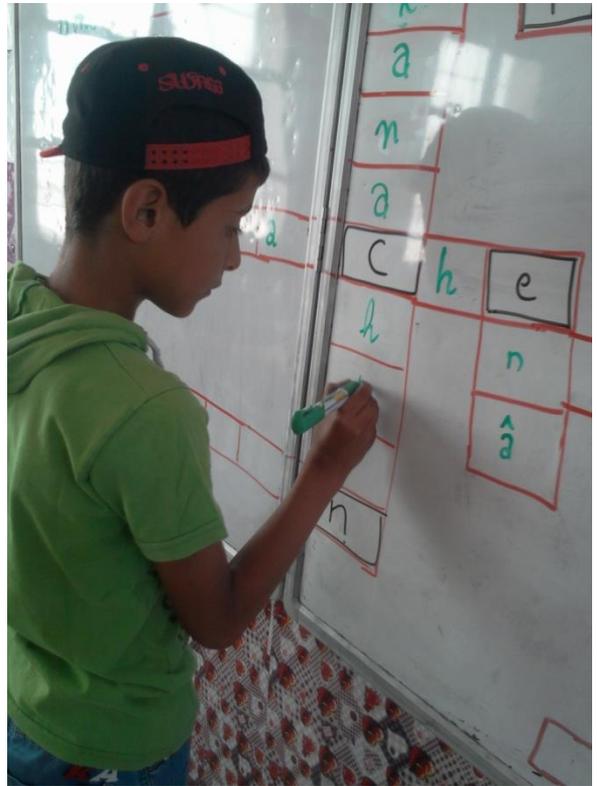
- **PHASE DE COMPREHENSION (10 MINUTES)**

- L'enseignant lit la comptine deux fois avec une voix lente et monocorde
- Au cours des deux lectures il essaiera d'expliquer le sens de la comptine en utilisant des images et des gestes que l'enfant peut comprendre et interpréter.

➤ **PHASE DE MEMORISATION (60 MINUTES)**

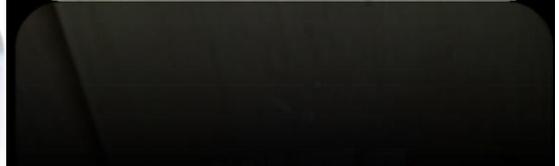
- L'enseignant chante la 1^{ère} phrase et les apprenants répètent après elle, puis seuls.
- Même démarche pour la 2^{ème} phrase
- Ils chantent enfin les deux phrases à la fois puis même démarche et ainsi de suite.

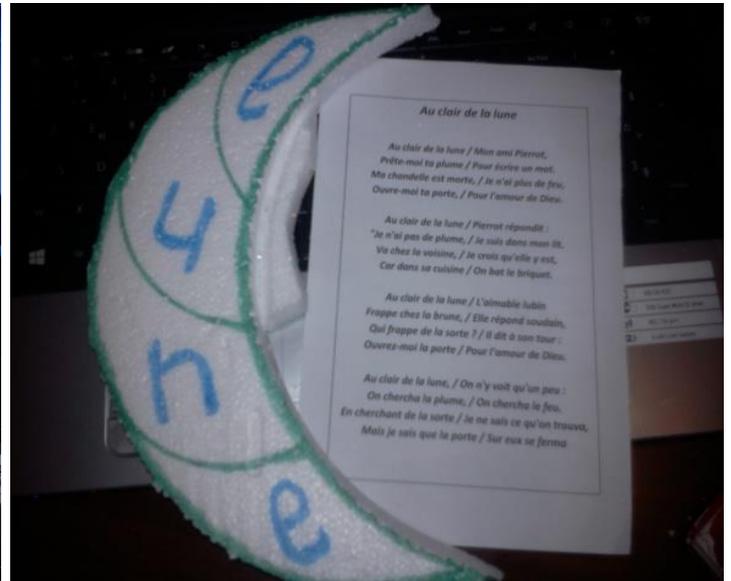
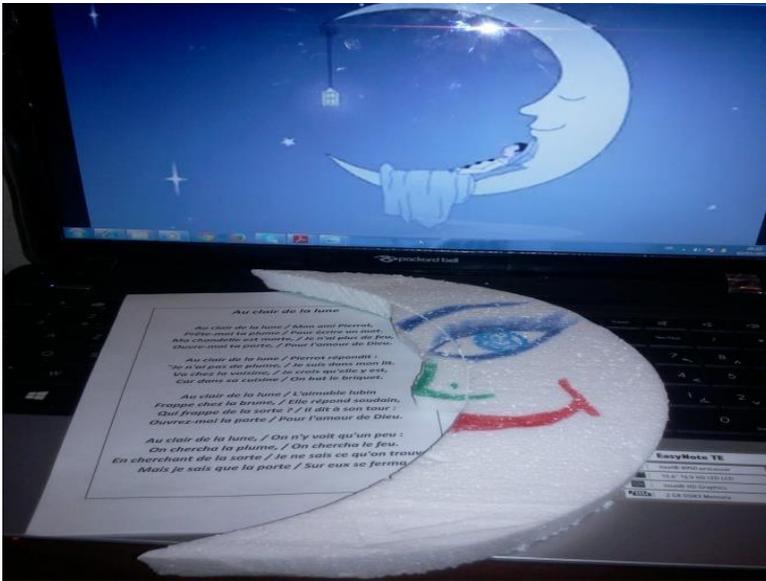


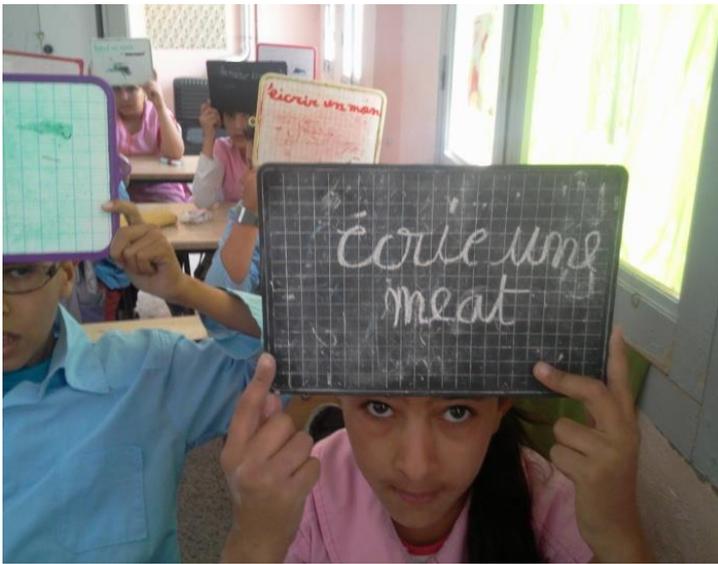
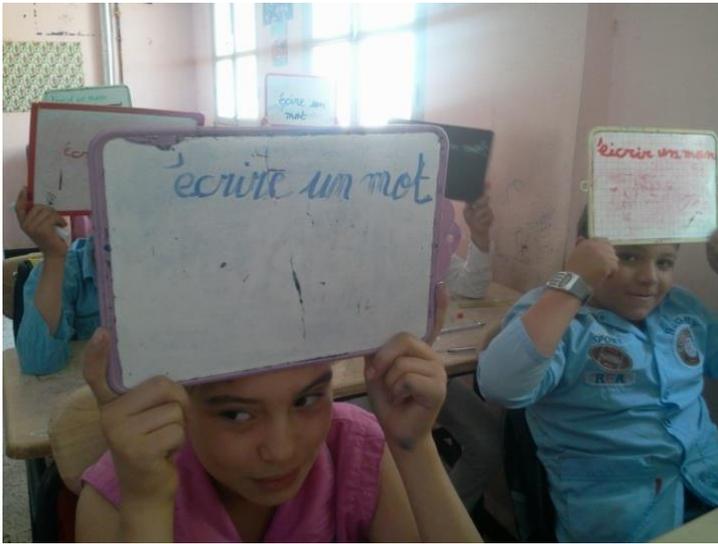


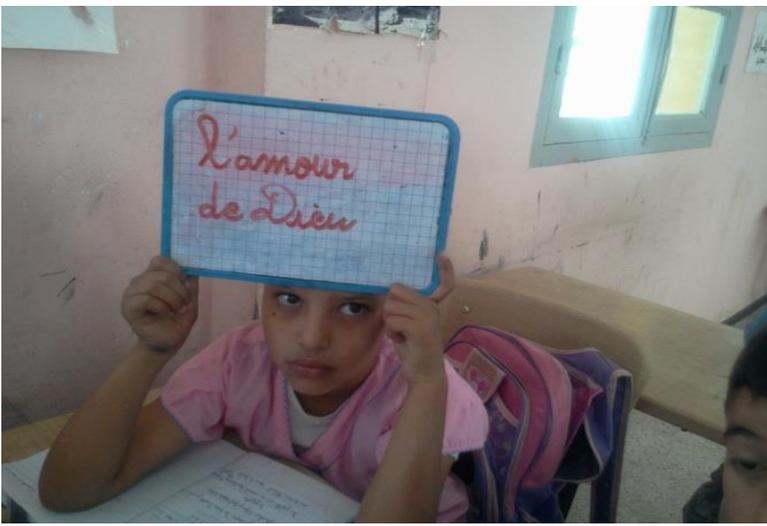
















1. BEACCO, Jean-Claude, *Les dimensions culturelles des enseignements de langue*, Hachette livre, Paris, 1995.
2. BERTRANT, Olivier, *Diversités culturelles et apprentissage du français, Approche interculturelle et problématiques linguistiques*, France, Editions de l'école polytechnique, 2005.
3. BOUTAN, P., CHAILLEY M., VIGNE, H., *Il était une fois... la vie. Enseigner la fiction, Images et langages*, 1988.
4. BROUGÈRE, G., *Jeu et éducation*, Paris, L'harmattan, 1995.
5. CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1968.
6. CUQ, J.P. & GRUCA, I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2003.
7. DABÈNE, Louise, *Repères sociolinguistiques pour l'enseignement des langues*, Paris, Hachette supérieur, 1994.
8. GALISSON, Robert, *D'autres voies pour la didactique des langues étrangères*, France, Hatier/Didier, s.d.
09. HAMM, Liliane, *Lire des images*, Paris, Armand Colin Bourrelier, 1986.
10. HUIZINGA, Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951. 107

11. LAMAILLOUX, Pierre, ARNAUD, Marie-Hélène, JEANNARD, Robert, *Fabriquer des exercices de français*, Paris, Hachette Education, 1993.
12. TARDY, Michel, *Le professeur et les images*, Paris, PUF, 1973.
14. TREVILLE, Marie-Claude, DUQUETTE, Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette Livre, 1^{ière} Edition, 1996.
15. GRANDMONT, Nicole, *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, De Boeck & Larcier, 1997.

DICTIONNAIRES ET ENCYCLOPEDIES

1. CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, asdifle/Clé International, 2003.
2. *Dictionnaire de l'éducation*, Larousse, 1988.
3. *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1993.
4. *Le Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1981.
5. *Le Petit Robert Grand format*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1996.

THESES ET MEMOIRES

- 1- JAVIER, Suso López, *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, Université de Granada, p.2, Document consulté sur internet, disponible sur le site : www.lepointdufle.net/p/activites_de_classe.htm.
- 2- Jolanta, Zajak, *La compétence lexicale au service des représentations culturelles des apprenants en langues étrangères*, Université de Varsovie, Pologne, s.d,

Au claire de la lune

Dimanche 10

Au claire de la lune

Mon ami Pissot,

Prête-moi ta plume

Pour écrire un mot.

Ma chandelle est morte,

Je n'ai plus de feu.

Ouvre-moi ta porte,

Pour l'amour de Dieu.

Au claire de la lune

Dimanche 10

Au claire de

..... Pissot,

Prête-moi

Pour

Ma est morte,

Je n'ai plus

..... ta

Pour

Au claire de la lune

Dimanche 10

Au claire de la lune

Mon ami Pissot,

Prête-moi ta plume.

Pour écrire un mot.

Ma chandelle est morte,

Je n'ai plus de feu.

Ouvre-moi ta porte,

Pour l'amour de Dieu.



- 1- BEACCO, Jean-Claude, *Les dimensions culturelles des enseignements de langue*, Hachette livre, Paris, 1995.
- 2- BERTRANT, Olivier, *Diversités culturelles et apprentissage du français, Approche interculturelle et problématiques linguistiques*, France, Editions de l'école polytechnique, 2005.
- 3- Brigitte Cord-Maunoury (2003) : *Internet et pédagogie, état des lieux*. Consulté le 11-03-2012, sur le site :
http://www.adm.amp6.jussieu.fr/fp/uaginternetep/defi_et_concours.htm
- 4- BROUGÈRE, G., *Jeu et éducation*, Paris, L'harmattan, 1995.
- 5- GRANDMONT, Nicole, *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, De Boeck & Larcier, 1997.
- 6- Jolanta, Zajak, *La compétence lexicale au service des représentations culturelles des apprenants en langues étrangères*, Université de Varsovie, Pologne, s.d,
- 7- *Le Petit Robert Grand format*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1996.
- 8- SILVA, Haydée, *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*, article publié sur le site www.Franc-parler.org, Consulté le 12-12- 2011. 110
- 9- TREVILLE, Marie-Claude, DUQUETTE, Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette Livre, 1^{ière} Edition, 1996.
- 10- WETTRWALD, Aude, sous le titre de : *Pédagogie du jeu et enseignement musical*, p.8, disponible sur le site : www.cefedem-ouest.org/recherche/mem-php., Consulté le 10-02-2012 OUVREGE « ENSEIGER LE FLE/ PRATIQUES DE CLASSE. » (2005, 21-25) en trois catégories.
- 11- . *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1993.
- BOUTAN, P., CHAILLEY M., VIGNE, H., *Il était une fois... la vie. Enseigner la fiction, Images et langages*, 1988.
- 12- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1968.
- 13- CUQ, J.P. & GRUCA, I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2003.
- 14- DABÈNE, Louise, *Repères sociolinguistiques pour l'enseignement des langues*, Paris, Hachette supérieur, 1994.
- *Dictionnaire de l'éducation*, Larousse, 1988.
- 15- FOUCTEAU Béatrice, L'HEUDÉ Sylvie, ROGER Annie, *Comment repositionner le jeu comme support d'apprentissage à l'école maternelle*, in 8^{ème} Biennale de l'éducation et de la formation, Texte publié par l'INRP sous l'entière responsabilité des auteurs.

- 16- GALISSON, Robert, *D'autres voies pour la didactique des langues étrangères*, France, Hatier/Didier, s.d.
- 17- HAMM, Liliane, *Lire des images*, Paris, Armand Colin Bourrelrier, 1986.
- 18- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951. 107
- 19- JAVIER, Suso López, *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, Université de Granada, p.2, Document consulté sur internet, disponible sur le site : [www.lepointdufle.net/p/activités de classe.htm](http://www.lepointdufle.net/p/activités_de_classe.htm).
- 20- LAMAILLOUX, Pierre, ARNAUD, Marie-Hélène, JEANNARD, Robert, *Fabriquer des exercices de français*, Paris, Hachette Education, 1993.
- *Le Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1981.
- 21- R. DASEN, Pierre et PERREGAUX, Christiane (Éds), *Pourquoi des approches interculturelles en sciences de l'éducation ?*, Bruxelles, éd. De Boeck Université, 2002.
- 22- TARDY, Michel, *Le professeur et les images*, Paris, PUF, 1973.
- A.M.HUMBOURT LALAN, *L'image dans la société contemporaine*, Ed, DENOEL, 1981.
- Camra.Giné.M, *Une APPROCHE ETHNOPOLOGIQUE DE LA CLASSE DE LANGUE*. Didier, 2003, p 159.
- CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, asdifle/Clé International, 2003.
- CUQ, Jean-Pierre**, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, asdifle/Clé International, 2003, p. 63
- Dictionnaire de didactique du français*, **Jean-Pierre Cuq**, 2003 : 150
- Dictionnaire*, Le Petit Larousse, 2005
- Jeu et éducation, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.
- L'enfant et le jeu, Congrès AGIEM n°92, Clermont-Ferrand.
- Les nouveaux programmes de l'école maternelle, 2002.
- NOUVEAU DICTIONNAIRE DE FRANÇAIS, LA ROUSSE**
- PERIODIQUES**
- ROLAND BARTHES : Cours inaugural donné au collège de France, en Janvier 1978
- FRESNAULT DERUELLE, PIERRE, *L'éloquence des images*, Paris, PUF, 1993
- THESES ET MEMOIRES**
- TREVILLE, Marie-Claude, DUQUETTE, Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette Livre, 1ère Edition, 1996, p.12