

+REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

UNIVERSITE IBN KHALDOUN –TIARET

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES



Mémoire de Master en didactique des langues étrangères

Thème :

**Le rôle des activités ludiques dans l'acquisition d'un
vocabulaire actif
(Cas des apprenants de la 3^{ème} A.P.).**

Présenté par :

-Seroura Ali
-Rezoug Rekia

Sous la direction de :

Mme : Belkaim Leila

Membres du jury :

Président : LAHMAR Rabiaà (MCA) Université de Tiaret

Rapporteur : BELKAIM Leila (MCA) Université de Tiaret

Examineur : BELGHITAR Imane (MCA) Université de Tiaret

Année universitaire : 2022/2023

+REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

UNIVERSITE IBN KHALDOUN -TIARET

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES



Mémoire de Master en didactique des langues étrangères

Thème :

**Rôle des activités ludiques dans l'acquisition d'un
vocabulaire actif
(Cas des apprenants de la 3^{ème} A.P.).**

Présenté par :

-Seroura Ali
-Rezoug Rekia

Sous la direction de :

Mme : Belkaim Leila

Membres du jury :

Président : LAHMAR Rabiaà (MCA) Université de Tiaret

Rapporteur : BELKAIM Leila (MCA) Université de Tiaret

Examineur : BELGHITAR Imane (MCA) Université de Tiaret

Année universitaire : 2022/2023



Remerciements

Dieu merci

Nous remercions profondément notre directrice de recherche madame BELKAIM LEILA pour sa disponibilité, sa patience, et surtout ses précieux conseils durant tout le parcours de notre recherche.

Nous exprimons nos remerciements les plus sincères à tous les enseignants du département de français qui ont veillé à nous former.

Merci bien pour tout ce que vous nous avez donné et tout ce que vous nous avez appris.

Nous remercions aussi les membres de jury qui ont accepté d'évaluer ce modeste travail de recherche.

A toutes et à tous, merci infiniment.

Dédicace 01

Je dédie ce modeste travail, tout d'abord à :

Ma mère, le soleil de ma vie, la lumière qui a toujours accompagnée vers la réussite.

Mon père, la lune de ma vie, pour son soutien, son sacrifice, son aide et surtout son amour.

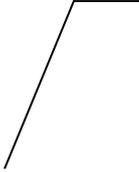
A mon adorable frère Mohammed Bachir.

A mes très chères sœurs : Manel, Israa, Imen et la petite Ritadj.

A mes tantes, mes oncles, toutes mes grand-mères, et toute ma famille.

A mes chères amis et collègues qui m'ont toujours tendus la main quand j'en avais besoin.

Rekia



Dédicace 02

Je dédie ce modeste travail à :
Mes chers parents, mes frères et ma sœur
A toute la famille Seroura
et à toutes les personnes que j'aime.

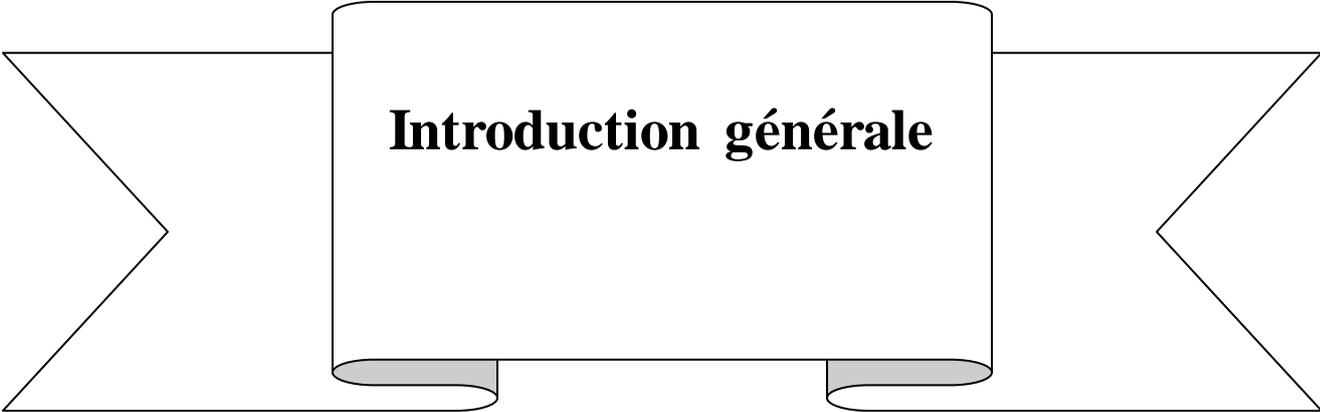


Ali



Sommaire

Introduction générale	8
Chapitre 01	12
Partie 01 : l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.....	13
Introduction.....	14
Conclusion partielle.....	20
Partie 02 : Le jeu à l'école primaire.....	21
Introduction.....	22
Conclusion partielle.....	27
Chapitre 02 : Cadre méthodologique.....	28
Introduction.....	29
Conclusion partielle.....	40
Chapitre 03 : l'analyse des résultats.....	41
Introduction.....	42
Synthèse.....	53
Conclusion partielle.....	54
Conclusion générale.....	55
Références bibliographiques.....	56
Table des matières.....	60
Annexes.....	64
Résumé.....	81



Introduction générale

Le programme scolaire algérien encourage la mise en place d'une pédagogie différenciée. La centration sur l'apprenant permet à celui-ci de construire de manière consciente ses savoirs et savoir-faire par le biais d'une démarche s'appuyant sur l'observation, l'analyse, l'interaction et l'évaluation. Pour autant, l'école algérienne accorde une grande importance à l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère. Ces dernières années, une série de réformes a été introduite dans laquelle le français comme discipline scolaire a une place primordiale.

Au plan des langues, l'enseignement-apprentissage de la langue française en Algérie a connu des changements importants dans le système éducatif. En mai 2000, l'installation, de la Commission Nationale de Réforme du Système Educatif (CNRSE) a constitué le premier acte de la réforme initié par l'ancien président de la république Abdelaziz Bouteflika qui a déclaré que : « (...) *la maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable. Apprendre aux élèves, dès leur jeune âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter les atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain* ». (Abdelaziz Bouteflika. samedi 13 mai 2000.)

Les réaménagements qu'a connus notre système éducatif depuis 2003 et qui ont été clos par celui de la rentrée 2007/2008 concernant l'introduction de l'enseignement du français au cycle primaire à partir de la 3^{ème} année de scolarisation. Mais selon les auteurs du champ, les apprenants qui avaient la chance de vivre cette expérience continuent à éprouver des difficultés d'apprentissage. Ce phénomène suscite l'intérêt des spécialistes en matière d'éducation pour chercher les sources de ce problème et comment y remédier.

Ainsi, dans le cas de l'école algérienne, il nous semble que ce n'est pas tant le fait que l'on enseigne plus ou moins d'heures de français que celui de les enseigner plus tôt qui fera la différence. C'est pour cela les didacticiens et les pédagogues ne cessent pas de faire des recherches concernant des nouvelles méthodes et stratégies afin de faciliter le processus d'enseignement. « *L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant* » (Chateau Jean.1980 : 4).

L'intégration de jeu dans la classe permet à l'apprenant à avoir le désir de découvrir et le plaisir d'apprendre pour sortir de la théorie vers la pratique.

Le jeu est l'activité normale de l'enfant [qu'] il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... permet l'exploration des milieux de vie, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales,... [Qu'] il est le point de départ de 7 nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant, [que] c'est par le jeu que l'enfant construit ses acquisitions fondamentales.(Tréville et Duquette.1996: 9)

En effet l'un des rôles de l'enseignant est de rendre l'apprenant plus actif et plus motivant pour pouvoir communiquer plus facilement, c'est le fait de jouer et d'apprendre en même temps. Notre travail de recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues étrangères notamment celle du FLE, notre intitulé est le rôle des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère dans le cycle primaire algérien cas des apprenants de la 3^{ème} année, et pour le choix de notre sujet de recherche est dû d'une motivation qui considère le jeu comme moyen important qui rend la classe plus dynamique, et motivé, afin d'apprendre un nouveau lexique dans une langue étrangère.

Notre recherche a pour objectif de répondre à la problématique suivante : Quelle est le rôle des jeux ludique dans l'acquisition d'un vocabulaire dans une classe de FLE ?

De cette problématique découle des sous questions ou questions secondaires : Quelle stratégie peut être efficace pour aider les apprenants à acquérir un vocabulaire actif du FLE ? Est-ce que nous pouvons améliorer la participation des apprenants par le biais des jeux ??

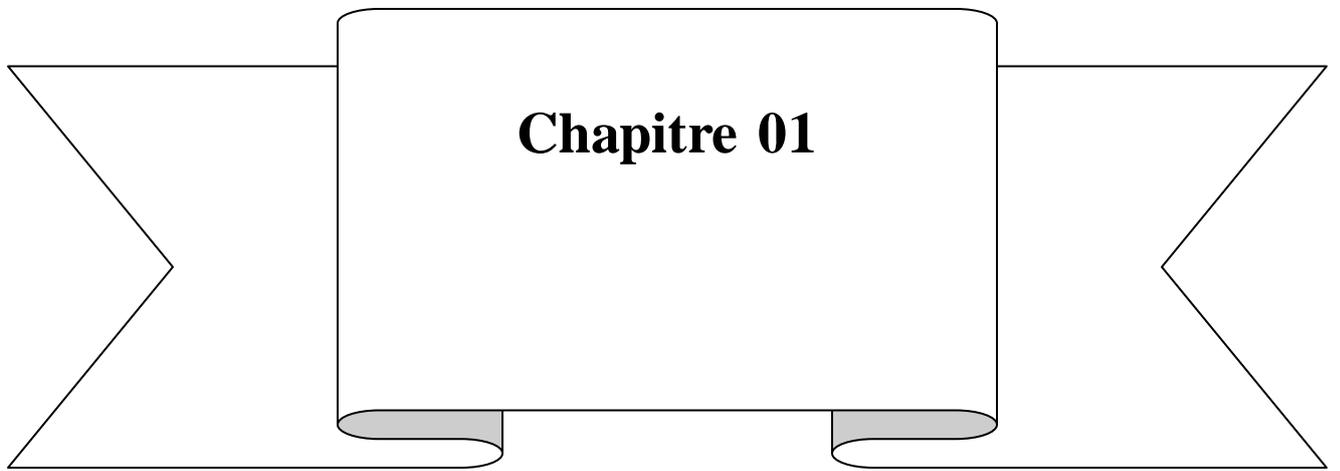
Pour répondre à ces questions, nous avons formulé les hypothèses suivantes :

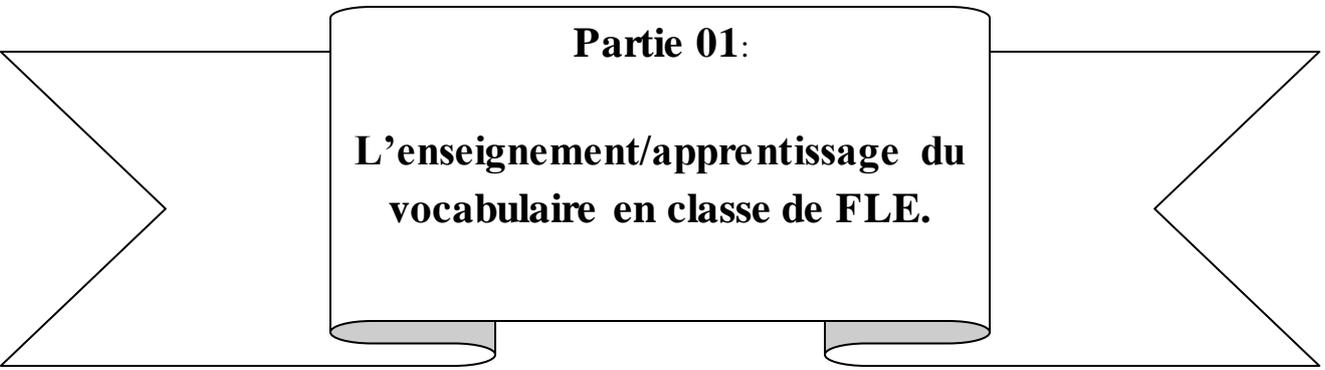
Le jeu un outil d'expression et de motivation dans une classe de langue, l'activité ludique comme une stratégie pour faciliter l'apprentissage de FLE, et le jeu comme un vecteur qui peut aider à atteindre les objectifs d'enseignement-apprentissage du vocabulaire et comme objet de notre expérimentation, nous avons choisi le travail avec les apprenants de la 3^{ème} année primaire à l'école Abdellaoui Tayeb à Sougueur, le travail que nous allons présenter sera divisé en trois chapitres : le premier chapitre s'intitule : L'enseignement-apprentissage du vocabulaire en classe de FLE. Il sera consacré aux définitions : la définition d'un mot, lexique, vocabulaire et le jeu à l'école qui portera aussi cinq grands titres : les activités ludiques en classe de FLE, les classifications du jeu, les typologies des activités ludiques selon Cuq et Grula, l'analyse des activités ludiques proposés en classe de FLE (3^{ème} année primaire), les avantages des activités ludiques dans la pratique pédagogique.

Le deuxième chapitre sera consacré à la pratique, il sera réservé au cadre méthodologique : Présentation de l'école et de la classe, le groupe expérimental, le choix de l'échantillon, et la méthodologie de la recherche et le troisième chapitre sera consacré à l'analyse des résultats : les

résultats de la séance d'observation et de l'expérimentation, en plus d'une comparaison entre les séances, pour trouver quelle est la plus efficace entre les deux.

Enfin une conclusion générale dans laquelle nous reprenons tous les points abordés de cette recherche en infirmant ou en confirmant les hypothèses et en proposant quelques réponses à la problématique traitée.





Partie 01:

**L'enseignement/apprentissage du
vocabulaire en classe de FLE.**

Introduction

Le principal objectif de l'enseignement des langues étrangères c'est de pouvoir communiquer en classe et dans des situations de communication réelle. Pour accéder à cet objectif il faut de passer par le vocabulaire car il désigne un élément indispensable pour pouvoir communiquer.

Dans ce chapitre nous allons définir quelques concepts liés au domaine du vocabulaire comme : le mot, le lexique, le vocabulaire et la différence entre le lexique et le vocabulaire puis, nous allons évoquer l'apprentissage du vocabulaire, son processus, ses stratégies et ses difficultés.

1. Concepts et définition :

1.1.La définition d'un mot :

Pour faire comprendre la notion de mot aux apprenants on le définit comme mot graphique, c'est-à-dire isolé par deux blancs dans un texte.

Les mots graphiques peuvent être divisés en :

- **Mots pleins ou lexicaux** qui renvoient à une réalité et à un référent que l'on peut définir : table, monter, montagne, rouge.....
- **Mots-outils ou grammaticaux** qui n'évoquent pas de réalité concrète : les prépositions (à, de, par, pour...), les articles(le, un, une...), les conjonctions (que...).

« Élément de la langue composé d'un ou plusieurs phonèmes, susceptible d'une transcription écrite individualisée et participant au fonctionnement syntactico-sémantique d'un énoncé. »(Le Grand dictionnaire Larousse. 2000.)

1.2.La définition du lexique :

Le lexique désigne l'ensemble des mots au moyen desquels les membres d'une communauté linguistique communiquent entre eux. Selon le dictionnaire Jean Pierre Cuq : « Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social, ou d'un individu.... » (Jean-Pierre Cuq.2003: 155)

On peut dire que le lexique est l'ensemble des mots faisant partie d'une langue représentée à la forme écrite ou orale.

1.3.La définition du vocabulaire :

Le vocabulaire est une portion. C'est l'ensemble des mots disponibles pour chaque personne dans un énoncé oral ou écrit. Les programmes 2008 préconisent, au cycle 3, l'enseignement du vocabulaire sous deux angles : celui de la forme et celui du sens.

L'enseignement du vocabulaire implique que l'on reconnaisse le mot comme élément de forme et de sens appartenant au système de la langue, mais aussi comme une réalité psychique correspondant à des représentations d'ordre linguistique, cognitif et affectif dans la conscience des individus. (Lidil. 1999, num.19 à 22).

1.4.Les types du vocabulaire :

1.4.1. Vocabulaire actif :

Le vocabulaire actif c'est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur quotidiennement dans ses conversations écrites ou orales. Le vocabulaire actif n'est à aucun cas complet ou statistique car il est en évolution, en d'autres termes il évolue au fur et à mesure, le vocabulaire actif, « *Désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral* ». (Bazin Jean Michel.2008:53).

1.4.2. Vocabulaire passif

Le vocabulaire passif ce sont les mots qu'on connaît mais qu'on n'utilise pas couramment. Autrement dit, il correspond aux termes dont le locuteur connaît le sens mais n'utilise pas dans la communication. Le vocabulaire passif : « *Désigne l'ensemble des mots dont vous connaissez le sens, et vous êtes capable de comprendre dans un texte ou lorsque quelqu'un vous parle, mais vous n'employez pas vous même.* » (Bazin Jean Michel.2008 :53).

1.4.3. Vocabulaire passif > Vocabulaire actif

L'objectif de l'école est de rendre les mots du vocabulaire passif compréhensibles afin qu'ils puissent basculer dans le vocabulaire actif ou au moins afin d'éviter que les élèves ne commettent de contresens à leur sujet.

2. L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE.

2.1. Comment motive-t-on l'apprenant à enrichir son vocabulaire ?

L'un des moyens les plus simples de renforcer les compétences d'écriture consiste à apprendre de nouveaux mots pour les ajouter au vocabulaire écrit ou orale. La langue française compte parmi les plus riches de toutes les langues en quantité de mots, ne manquer donc pas de vocabulaire à apprendre et à utiliser. Toutes les formes d'écriture permettant l'usage d'un vocabulaire riche et varié. Ainsi, le temps exploité à enrichir le vocabulaire en langue française sera en fait du temps investi pour améliorer le style et les compétences en écriture.

➤ 7 manières d'enrichir le vocabulaire

1. prendre l'habitude de lire

L'enrichissement du vocabulaire est plus facile lorsque vous rencontrez des mots dans leur contexte. Découvrir de nouveaux mots dans un article de journal ou un roman peut être beaucoup plus utile que les voir apparaître sur des listes de vocabulaire. Non seulement cela vous expose à des mots inconnus mais aussi comment ils sont utilisés.

2. L'utilisation de dictionnaire

Les dictionnaires sont des ressources utiles si elles sont utilisées correctement. Elles peuvent vous rafraîchir la mémoire sur des synonymes qui seraient en fait de meilleurs mots dans le contexte de ce que vous écrivez. Une définition complète du dictionnaire peut également vous renseigner sur les antonymes, les mots racines et les mots associés, ce qui est une autre façon d'apprendre du vocabulaire.

3. Les jeux de mots

Les jeux classiques comme le Scrabble et le Boggle peuvent fonctionner comme un moyen amusant d'égaliser votre vocabulaire. Les puzzles de mots croisés sont très bien, aussi si vous voulez vraiment être efficace, faites une prise de notes des mots nouveaux à la suite de chaque partie ou séance de mots croisés. Gardez une liste des différents mots que vous avez appris en jouant au jeu, puis étudiez cette liste de temps en temps.

4. L'utilisation des cartes mémoire

Un moyen rapide d'élargir votre niveau de vocabulaire est d'étudier un certain nombre de mots via des cartes mémoires. A l'ère du numérique, un large éventail d'applications pour Smartphone rend les cartes mémoires pratiques et faciles à organiser. Viser un nouveau mot par jour est raisonnable. Vous pouvez toujours en faire plus, mais il n'est peut-être pas raisonnable d'assimiler des dizaines de nouveaux mots chaque jour.

5. L'abonnement aux flux « mot du jour »

Certaines plates-formes Web vous fourniront un mot par jour, que ce soit sur un site Web, une application ou par e-mail, pour vous aider à élargir votre vocabulaire. Vous pouvez ajouter ces mots aux listes de mots ou cartes mémoire en cours d'apprentissage.

6. L'utilisation des moyens mnémotechniques pour retenir leur signification

Un dispositif mnémotechnique est une forme d'association de mots qui vous aide à vous souvenir des définitions de mots et des utilisations appropriées.

7. Entraîner à employer ces nouveaux mots dans une conversation

Il est possible de connaître un grand nombre de mots de vocabulaire sans vraiment savoir comment les utiliser. Cela signifie que vous devez mettre en pratique ces nouvelles acquisitions. Rien de tel que de les utiliser lors d'une conversation anodine. En expérimentant l'utilisation de nouveaux mots dans des situations à faible enjeu, vous pouvez pratiquer l'art du choix des mots et, à force d'essayer et peut-être de vous tromper, affiner le bon mot pour un contexte particulier.

2.2.L'objectif de l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE.

Les séances que les enseignants de FLE consacrent aux activités de vocabulaire ayant pour objectif, de rendre l'apprenant capable d'identifier un élément linguistique et d'arriver à sa représentation et sa nomination dans un contexte bien défini afin de mettre en exergue les termes de vocabulaire qui sont relativement liés aux activités de compréhension et de production orales et écrites.

Le vocabulaire actif comme un type de vocabulaire fait partie de la maîtrise de la langue et l'une des activités dont les élèves de 3^{ème} année primaire ont besoin pour utiliser correctement les matériaux linguistiques dans différentes situations de communication. A ce stade, l'enseignement du vocabulaire actif est un facteur primordial pour développer la compétence lexicale des élèves (employer les mots qui conviennent afin de donner un sens au texte étudié durant la séance).

3. L'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.

3.1.Les différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire.

Les stratégies d'apprentissage deviennent un moyen pour une meilleure acquisition des langues étrangères, elles sont les techniques d'apprentissage utilisées par les apprenants pendant la situation d'apprentissage, elles sont pour but de les diriger et faciliter l'apprentissage des langues étrangères, elles peuvent être implicites ou explicites selon l'apprenant (chaque apprenant a une manière d'apprendre propre à lui).

a. Stratégies mnémoniques:

Cette stratégie facilite le rappel du vocabulaire et la grammaire de la langue étrangère elle sert à enregistrer les informations dans la mémoire de l'apprenant cela lui permet de les réutiliser pour communiquer, nous pouvons prendre l'exemple de l'utilisation des sons et des images.

b. Les stratégies cognitives :

Ces stratégies sont fondées sur la cognition, elles se basent sur l'analyse et la répétition (pratiquer la langue) des sons, du vocabulaire, de la grammaire...

L'entraînement sur l'écoute des sons et les graphies pour la compréhension du texte écrit, elles sont très importantes pour faciliter la tâche, émettre et recevoir les informations.

c. Les stratégies compensatoires :

Ces stratégies exigent un apprenant de diriger intelligemment la communication, mais de temps à autre il a besoin de l'aide, il peut consulter un dictionnaire.

d. Les stratégies métacognitives :

Les stratégies métacognitives se basent sur « l'auto-amélioration » dire aussi l'auto-diagnostique, l'autoréflexion ... Tout ça renvoie à l'apprenant lui seul de se contrôler et de s'évaluer son propre apprentissage, elles se basent aussi sur la planification et l'aménagement.

e. Les stratégies affectives :

Ce type de stratégies exige la bonne situation, la récompense et la motivation pour avoir un préférable résultat de la part de l'apprenant dans le but de favoriser à l'apprenant de se manœuvrer de ses sentiments, sa motivation et ses attitudes.

f. Les stratégies sociales :

Les stratégies sociales se basent sur le contrat avec le social (la coopération avec les autres par les questions posées) dans le but de faciliter, favoriser et encourager l'apprenant à agir dans la situation d'apprentissage.

3.2. Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire.

C'est l'ensemble des lacunes attachés à l'apprentissage du fait de l'apprenant au moment où il s'exprime soit à l'oral ou à l'écrit. Alors que le vocabulaire c'est l'utilisation des vocables dans les différentes situations de communication mais ses vocables ont des contextes précis. « *Les mots ne pèsent pas tous le même poids* » (Alain Bentolila. 2011: 36). À travers cette citation nous comprenons que le mot n'a pas une seule signification et que les mots ne possèdent pas la même quantité d'information, à chaque contexte le mot change sa signification par exemple : le mot mémoire signifie :

Le mémoire : veut dire un document.

La mémoire : faculté.

Les mémoires : c'est les souvenirs.

D'après Paul Aim enseignant à l'IUFM et Gisèle Mayet-Albagnac, conseillère pédagogique « *les élèves acquièrent les connaissances puis les capacités à travers les activités mises en place par l'enseignant* ». (Aim P, Mayet-Albagnac G., 2008: 12,16). C'est-à-dire quand l'enseignant ignore les activités lors de la présentation des cours, il fait un cours magistral sans application, l'apprenant risque d'être perdu c'est-à-dire il oublie les vocables et parfois il confond entre eux tout long temps. Ainsi, le retour à la langue maternelle pose un grand problème dans l'apprentissage de FLE car elle bloque l'apprentissage des apprenants, elle peut aussi influencer négativement l'apprentissage des apprenants d'une langue étrangère.

D'une manière générale, l'enseignement, l'apprentissage, et l'acquisition de la langue étrangère relèvent toujours à la fois des pratiques d'enseignant, des pratiques d'apprenant, et des pratiques de classe. En effet, ces dernières sont en relation de complémentarité, donc il est nécessaire de les comprendre et de les prendre en compte lorsque l'on s'intéresse à l'éducation.

3.3. Le ludique un outil de l'apprentissage en classe de langue.

C'est grâce à la psychologie, des sciences de l'éducation et de la didactique des langues étrangères que le ludique est reconnu comme étant un outil didactique incontournable dans les méthodes d'enseignement les plus en vogue. Pour Marie Musset et Rémi Thibert, c'est dans le cadre de « *l'enseignement des langues vivantes que le jeu a le plus percé, notamment avec l'approche communicative, qui a mis sur le devant de la scène les jeux de rôle* » (M. Musset et R. Thibert. 2009 : 03).

Les chercheurs s'interrogent sur l'efficacité de l'exploitation des activités ludiques en classe de langue et orientent leur réflexion vers les effets de cette exploitation non seulement sur l'ensemble des processus affectifs et cognitifs, mais aussi sur le développement langagier et social de l'apprenant, et sur sa réussite scolaire ; selon Weiss, l'introduction des activités ludiques permet aux apprenants « *d'agir et de réagir de façon adéquate dans les différentes situations de communication dans lesquelles ils pourront se trouver et dans lesquelles ils seront amenés à utiliser la langue étrangère* » (F. Weiss. 2002 : 08).

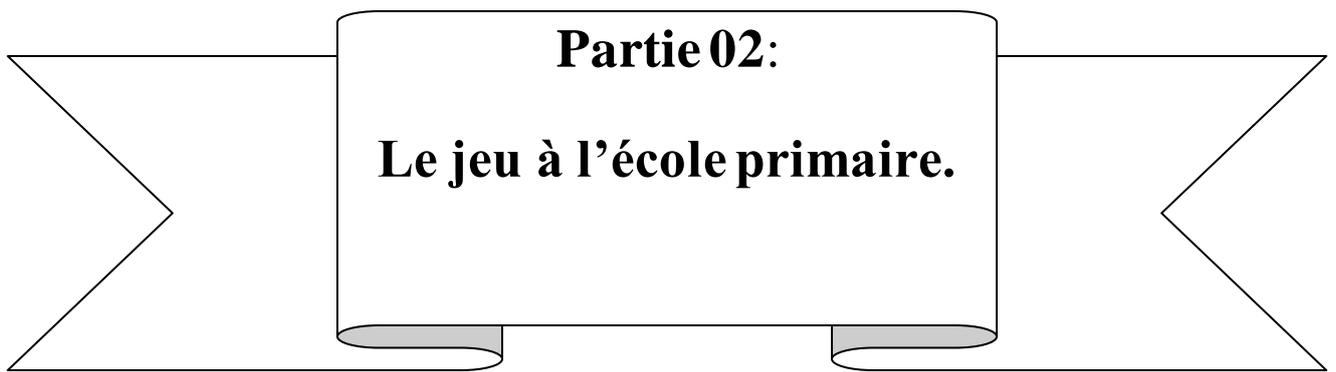
En d'autres termes, ces activités permettent de créer des environnements cognitivement favorables à l'apprentissage des langues, elles favorisent l'accomplissement des tâches langagières et placent l'apprenant dans une position d'utilisateur de la langue étrangère.

Les activités ludiques sont privilégiées par l'approche communicative. Néanmoins, introduire ces jeux en classe de langue est une affaire complexe, et comme l'affirme clairement Haydée Silva : « *L'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants.* » (H. Silva. 2008 : 22).

Les enseignants de langue éprouvent des difficultés à transposer pratiquement ces nouvelles idées dans la réalité de la classe.

Conclusion partielle

Dans ce chapitre, nous avons abordé les concepts liés à l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE, aussi on a parlé de la motivation de l'apprenant afin d'enrichir son vocabulaire, ainsi que les objectifs de l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE et les différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire. A la fin nous avons démontré que le ludique est un outil de l'apprentissage en classe de langue.



Partie 02:
Le jeu à l'école primaire.

Introduction

L'enfant est un être et rien d'autre, même si la fonction du jeu est l'amusement, jouer est aussi un élément indispensable au bon développement des enfants, c'est par le jeu qu'ils apprennent. Dans ce chapitre nous allons essayer de définir quelques concepts comme (l'activité ludique, le jeu, et le ludique). Puis, nous allons parler des différentes typologies du jeu ludique, et à la fin nous allons montrer les avantages des activités ludiques dans la pratique pédagogique.

1. Les activités ludiques en classe de FLE

1.1. Qu'est ce qu'une activité ludique?

L'activité de jeu est une activité liée au jeu, dont le but principal est de s'amuser ; c'est une activité récréative et amusante.

Exemple : Les jeux de mots qui permet aux enfants de s'amuser grâce à différents défis, etc.

Les jeux ludiques sont des activités conçues pour améliorer et faciliter l'apprentissage tout en s'amusant. Il permet :

- l'échange d'informations entre les apprenants et les enseignants.
- rendre la classe plus dynamique.
- créez une bonne atmosphère d'apprentissage.

1.2. Qu'est ce que le ludique ?

Le mot ludique vient du latin ludus, qui signifie jeu, amusement. Par conséquent, cet adjectif ne connaît aucun changement sémantique par l'élargissement du sens, il définit toujours ce qui peut être amusant.

1.3. Qu'est ce qu'un jeu ?

Selon le Nouveau dictionnaire de français, Larousse le mot ludique est : Relatif au jeu. Activité ludique des enfants. Selon le dictionnaire didactique « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* » » (F. Debyser. 1996/97: 1.)

L'enfant a besoin toujours à jouer pour son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Les jeux permettent aux enfants d'acquérir des idées complémentaires aux jeux à travers les jeux. Par conséquent, le jeu peut être considéré comme une activité dans laquelle les enfants se construisent en développant leurs capacités et leurs compétences.

Le jeu est une activité essentielle et nécessaire qui permet à un enfant de découvrir l'environnement et de commencer à connaître le monde dans lequel il vit. Ainsi, il favorise aussi

la créativité et l'imagination des apprenants. Comme l'affirme Piaget« *Jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur* »(J -N Foulin, S. Mouchon. octobre 200 : 14).

2. Progression du concept « jeu » selon Nicole DE Grandmont

N.D. Grandmont, citée par Harkoulilia dans son article a classé le jeu en trois niveaux intéressant : « *pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu:1- niveau ludique [...]. 2- niveau éducatif [...] 3- niveau pédagogique [...].* » (Nicole De Grandmont. 1995: 106).

2.1. Jeu ludique

Un type de jeu caractérisé par : le plaisir, la joie, la spontanéité, la gratuité, il fait appel à l'imaginaire et la créativité, N.D. Grandmont désigne que : « *Le jeu ludique permet à tout sujet de comprendre et d'appivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses perceptions* »(De Grandmont Nicole.1995: 103).

Le jeu ludique aide l'apprenant à comprendre et découvrir son monde selon ses visions et ses perceptions.

2.2. Jeu éducatif

Selon Nicole De Grandmont, le jeu éducatif n'est pas différent du jeu ludique. Sauf que l'objectif du jeu éducatif est l'éducation et la formation de l'enfant, elle souligne que : « *Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort soit absent, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant* »(De Grandmont. Nicole. 1995: 103).

Le jeu éducatif a pour rôles

- De cadrer par des structures pré-établies.
- De supporter par le désir d'apprendre du joueur.
- De définir et comprendre son monde intérieur et extérieur.
- De favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur.

2.3. Jeu pédagogique

N. De Grandmont définit cette notion: comme « *une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages* » (Nicole De Gramont. 1997:66).

Certes le jeu pédagogique favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer qui sont vérifiées et renforcées, alors que les buts des jeux éducatifs sont moins déclarés.

3. Les classifications du jeu

Piaget, Château, Caillois et Garon ont classé les jeux selon diverses catégories.

- **Piaget** classifie le jeu selon une évolution en trois (parfois quatre) stades :
 - 1) Les jeux d'exercices (0 à 18 mois).
 - 2) Les jeux symboliques (2 à 7 ans).
 - 3) Les jeux perceptifs moteurs ou de construction (2 à 8 ans)
 - 4) Les jeux à règles (à partir de 4 ans).

- **Château**, quant à lui, répartit le jeu selon les trois étapes suivantes : Les jeux fonctionnels de la petite enfance.
 - 1) Les jeux symboliques.
 - 2) Les jeux de prouesse.
 - 3) Les jeux sociaux.

- **Caillois** décide de séparer le jeu en quatre attitudes fondamentales:
 - 1) Les jeux de compétition (Agôn).
 - 2) Les jeux du hasard (Alea).
 - 3) Les jeux de simulacre (Mimicry).
 - 4) Les jeux de vertige (Ilinx).

- Quant à **Denise Garon**, elle choisit de classer le jeu selon un système qu'elle appelle le « Système ESAR»:
 - E** : Les jeux d'exercices.
 - S** : Les jeux symboliques.
 - A** : Les jeux d'assemblages.
 - R** : Les jeux de règles simples et complexes.

4. Typologies des activités ludiques selon Cuq et Grula

C'est l'ensemble des activités ludiques exploitables en classe de langue. Cuq et Grula distinguent quatre groupes :

4.1. Les jeux culturels

Ils font d'avantage la référence à la culture et aux connaissances des apprenants.

4.2. Les jeux linguistiques

Les jeux morphologiques, syntaxiques ou lexicaux) qui permettent :

- la découverte des structures et des caractéristiques de la langue.
- la mémorisation de ces règles de fonctionnement d'une manière amusante.
- à développer les compétences linguistiques de l'apprenant.

4.3. Les jeux de créativité

Selon Jean-Pierre Cuq et I. Gruca, les jeux de créativité : « *Engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la plupart de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel* » (Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca. 2003: 457).

4.4. Les jeux dérivés du théâtre : (les jeux de rôle, les jeux de simulation).

5. Analyse des activités ludiques proposées en classe de FLE (3^{ème} année primaire)

Nous avons catégorisé et analysé les différentes activités ludiques présentées dans le manuel de français (3^{ème} AP). Ce livre est écrit par des auteurs algériens et publiés en 2017 par l'Office National des Publications Scolaires (ONPS) :

5.1. Les bandes dessinées : support fabriqué pour un dialogue authentique

L'image est un support nécessaire qui facilite l'acquisition et l'apprentissage de la lecture et de la l'écriture, les bandes dessinées permettent aux élèves de comprendre les histoires d'une manière amusante.

5.2. Atelier d'écriture ludique comme source de plaisir

IL permet aux jeunes apprenants de reproduire progressivement des mots, des phrases et des cours textes pour but de renforcer la maîtrise des gestes d'écritures.

5.3.Poème/ chansons

C'est une source de plaisir qui favorise un apprentissage ludique chez les enfants, elle permet à l'enseignant d'offrir des connaissances culturelles de la langue étrangère.

Elle permet aussi de faciliter et enrichir les acquisitions fondamentales de l'apprenant.

5.4.les devinettes et les mots croisés

Un plaisir à l'apportée de tous.

5.5.Contes à oraliser

Des moyens pour faire jouer un conte sous forme de théâtre.

6. Les avantages des activités ludiques dans la pratique pédagogique

6.1.Qu'est-ce que la motivation ?

La motivation vient du Latin, le mot signifie « movere » c'est-à-dire : déplacer. La motivation selon le dictionnaire de la psychiatrie : « *Un ensemble de processus dynamiques conscients ou inconscients, en particulière les émotions qui orientent l'action d'un individu vers un but donne* » (P .PICHOT.1971 : 76). On peut dire que la motivation est un processus essentiel de l'acquisition du savoir-faire. Donc la motivation est un processus essentiel qui pousse l'apprenant à attendre un but.

6.2.Le jeu, une source de motivation

Le jeu joue un rôle primordial dans l'apprentissage d'une langue étrangère parce qu'elle met l'apprenant dans une situation réelle et efficace pour le motiver à parler et discuter en langue étrangère en brisant les obstacles et à travers le jeu, la mémoire de l'apprenant reste active toujours et les informations acquises sont enregistrées dans sa mémoire.

Le jeu est l'une des éléments les plus puissants de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des apprenants lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux et ils vont trouver un plaisir à rester en classe pour jouer, plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

6.3.Le jeu, facteur d'apprentissage

Pour Décuré :

Le jeu n'est pas une activité périphérique dans une classe de langue. Il doit être central. C'est une tâche communicative qui met l'apprenante en situation de communication. S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatismes (Nicole Décuré. 1994 : 16).

Le jeu en classe de langue est le meilleur moyen pour établir des liens entre l'enseignant et ses apprenants. L'enseignant essaye de motiver ses élèves et les intéresser par des stratégies et des méthodes amusantes afin de réussir son cours et d'atteindre l'objectif de la leçon, d'un côté, et d'autre côté l'élève se développe et il trouve un plaisir d'apprendre tout en amusant, certains élèves découvrent ses talents à partir des jeux proposés en classe. Aussi il est permis aux professeurs de diversifier les situations de communication en favorisant :

- la communication (la prise de parole).
- l'interaction entre les élèves.

Cuq affirme : « *Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives* » (Cuq J. -P. 2003).

Conclusion partielle

Dans ce chapitre, nous avons traité la notion du ludique de façon générale. Commenant par éléments de base (jeu, activité ludique) nous avons présenté les différents types, classifications, progression du concept « jeu » selon Nicole De Grandmont et les typologies des activités ludiques selon Cuq et Gula.

Nous avons parlé aussi de l'importance de la motivation qui permet de faciliter la tâche de l'enseignant dans la classe du FLE ainsi son rôle pour créer un climat favorable dans la classe.



**Chapitre 02 : Cadre
méthodologique**

Introduction :

Pour indiquer le rôle des activités ludique dans l'apprentissage du vocabulaire nous allons procéder à la récolte des informations en distribuant un questionnaire aux enseignants de primaire. Ce questionnaire nous permettra de comprendre et de préciser la place centrale du jeu ludique au sein d'une classe de 3^{ème} année primaire. Dans la deuxième parties ; nous allons présenter les paramètres méthodologies de notre recherche, qui constitue : la description, l'observation, l'expérimentation, et l'analyse à la fois.

Pour vérifier les hypothèses du départ. Nous avons opté pour le questionnaire afin d'avoir leur avis sur l'apport des jeux ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE. La contribution des sujets questionnés ainsi les élèves de la 3eme année primaire nous a été d'une grande importance. Grâce à cela, il nous semble important de comprendre comment et pourquoi les jeux peuvent être utile à l'apprentissage du vocabulaire de à l'école primaire. C'est A travers cela que nous allons décrire le rôle de l'activité ludique. Ce questionnaire se compose de 09 questions fermées et ouvertes. Nous avons distribué 25 questionnaires.

Présentation des méthodes d'enquête de terrain

L'observation : c'est une méthode d'enquête par laquelle nous observons directement les réactions et les réponses des apprenants dans la classe, afin d'étudier l'importance des activités ludiques.

L'observation-non- participante : l'observateur dans ce genre d'observation garde une certaine distance et il ne participe pas aux activités.

Fiche pédagogique : c'est une référence d'enseignement permet aux enseignants d'atteindre l'objectif du cours, elle comprend des éléments importants dans l'apprentissage :

- Niveau des apprenants (3 4 5 AP)
- L'activité : conjugaison, oral compréhension, grammaire, dictée, compte renduetc.
- Durée de la séance : temps consacrer pour présenter le cours.
- Support et matérielles: les outils utilisés par l'enseignant pour faire son cours ;
- Objectif du cours : le but de la séance.
- Déroulement du cours : les différentes moments de la séance (découverte, renforcement ...)

Questionnaire

1- Vous êtes :

-Homme -Femme

2- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

3- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants ?

-La compréhension de l'oral -les points de la langue

-Production orale -Compréhension de l'écrit

4- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ?

-Oui -Non

5- vous utilisez les jeux pendant les séances ?

-Jamais -Parfois -Souvent -Très souvent

6- Dans quelle discipline utilisez-vous les jeux à vos apprenants ?

-Lecture -L'orale-Ecriture

-conjugaison -Vocabulaire -Tous les cours

7- Quels sont les types de jeu que vous utilisez en classe ?

-les bandes dessinées -les jeux de puzzle

-Charades et devinettes -Autres

8- Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :

-Motivant -utile -inutile

9- Comment vous-trouvez l'impact des jeux sur l'apprentissage de vos apprenants ?

-positif -négatif

1. Le cadre de l'expérimentation :

1.1. Présentation de l'école :

Pour bien élaborer notre travail de recherche nous avons choisi l'école Abdellaoui Tayeb se situe à la cité Abdellaoui Tayeb à Sougueur la wilaya de Tiaret, elle a ouvert ses portes en 2005. Elle contient cinq salles, une administration, une vaste cour de récréation, une cantine et une bibliothèque (70 livre).

Il y a un data-show qui était à notre disposition.

L'école est gérée par un régime de double vacation. Les cours commencent de 8.00h jusqu'à 10 :15h et 10 :20 jusqu'à 12 :40h pour la matinée, et de 12 :45h jusqu'à 14 :55h et 15 :00 jusqu'à 17 :15h pour le soir.

L'enseignant de français travaille 14 à 15 h chaque semaine avec les 3AP, 4AP et 5AP.

En ce qui concerne le personnel de cette institution, on a :

- Un directeur.

Les directeurs qui se sont passés par l'école :

Said Abd-el-Kader.....	2005-2008
Gana Ahmed	2008-2011
Maascri Abd-el-Kader.....	2011-2015
ToumiToumi	2015-2016
Trafi Miloud.....	2016-2022
Benziane Fayçal.....	2022-2023

- 10 enseignants (5 femmes) dont 2 enseignants de la langue française.
- 1 secrétaire administratif.
- 3 gardiens.
- 2 femmes de ménages.
- 2 cuisiniers.

Concernant le nombre des apprenants, dans chaque classe, est distribué selon le tableau suivant

Tableau 1 : Le nombre des apprenants

Année	Nombre de divisions	Nombre total D'élèves	Filles	Redoublants
1 ^{ère} AP	1	48	20	
2 ^{ème} AP	2	62	32	3
3 ^{ème} AP	2	65	35	5
4 ^{ème} AP	2	59	27	7
5 ^{ème} AP	1	34	17	2

1.2. Description des classes observées :

L'école dispose de deux classes pour chaque niveau.

La classe de troisième année contient 33 élèves, ils sont déposés en quatre rangées chaque rangée a six tables de deux élèves.

Chaque classe a un bureau, une armoire, un tableau et un chauffage à gaz

La classe est éclairée par des néons et des fenêtres.

En ce qui concerne l'affichage de la classe ; Il y a un affichage didactique riche et régulier faite par l'enseignant et un affichage esthétique faite par les élèves et l'enseignant.

1.3. Le choix du public (l'échantillon) :

Concernant le choix du public, nous avons choisi les apprenants de la 3^{ème} année primaire, cette classe est le meilleur échantillon de notre expérimentation parce que les apprenants de cette classe sont des enfants et les plus influencés par les jeux, aussi ils vont apprendre cette langue étrangère pour la première fois.

1.4. La méthodologie de la recherche

- **La méthode comparative :**

Cette méthode comparative est nécessaire pour indiquer la différence entre les séances avant et après l'intégration du jeu c'est à dire la comparaison entre des activités du manuel et les activités ludiques. Donc, nous avons fait l'explication en deux étapes :

Etape 01 : nous avons choisi des activités du manuel scolaire de 3^{ème} année primaire.

Etape 02 : nous avons proposé des activités ludiques (jeu de mots, jeux en puzzles).

2. Le déroulement de l'expérimentation :

2.1..Présentation des activités proposées :

Nous avons choisi des activités du manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire sans l'intégration du jeu:

2.1.1. Les activités sans l'intégration du jeu :

2.1.1.1. Activité 01 :

Fiche pédagogique

Le projet 01: Tu connais les animaux.

Séquence 02 : A la ferme.

Séance : le vocabulaire

Support : Tableau, les figurines.

Objectif d'apprentissage : l'apprenant sera capable de connaître et nommer les animaux de la ferme.

Acte de parole : nommer les animaux de la ferme.

Durée : 30mn.

Activité : Je dis.

Le déroulement de la séance:

1. Situation problème

→ Affichez les images (chien –vache – cheval)

→ dire les noms de ces images.

●Où vivent ces animaux (maison- ferme – forêt)

2. Moment de découverte

•Affichez les figurines du dialogue au tableau.

•Demander aux apprenants d'observer les images

• Combien ya t-il d'images ?

•Combien ya t-il de personnages ?

• Ces personnages sont- ils où ? (jardin– maison –ferme).

●Amener les 'élèves à nommer ces animaux -Emettre des hypothèses de sens.

Ces animaux sont domestiques ou sauvage ?

quelques apprenants pour nommer les animaux de la ferme.

3. Moment de reformulation

Inviter les apprenants à redire les noms des animaux de la ferme et dire où ils vivent

4. Moment d'évaluation

Exercice sur le cahier d'activités.

Fiche pédagogique

Cours: 3^{ème} AP

Projet 02: En famille.

Séquence 01: Nous sommes une famille !

Acte de parole: Présenter sa famille.

Discipline : Copie. **Durée:** 25 mn

Composantes de la compétence:

- Ecrire pour répondre à une consigne d'écriture.

Valeurs mises en œuvre :

- Participer aux activités qui valorisent la propreté, l'hygiène et la santé en exprimant son avis.

Objectifs d'apprentissage:

- Copier des mots (reproduire des mots en cursive en respectant les normes de l'écriture).

Matériel didactique: Tableau, Cahiers de classe.

Déroulement de l'activité

Pré-requis:

- Rappeler les graphèmes étudiés " ou-u-p-b " un par un en invitant quelques élèves à les reproduire au tableau.

1-Moment de découverte (mise en contact avec un mot ou une phrase écrit (e) :

**Le professeur dessine les lignes et les interlignes et invite les élèves à bien observer les lettres écrites:

- Faire observer les lignes et les interlignes suivi de questions suivantes:

- Combien de lignes y a-t-il ? - Et d'interlignes ?

- Présentation la phrase à faire reproduire par les élèves au tableau.

Batoul porte un bonnet bleu

- Lecture de la phrase par le professeur puis par quelques élèves.

2-Moment d'observation méthodique (analyse du mot écrit):

- Faire observer la majuscule au début des mots.

- Comment est écrit le « b » dans le premier ?

- Combien d'interlignes monte la lettre " b " ?

3- Moment de reformulation personnelle (reproduire avec respect du code graphique):

- Demander aux élèves de recopier les deux mots mot par mot sur leurs cahiers de classe en respectant les normes de l'écriture.

- Le maître passe dans les rangs et corrige les mauvaises écritures.

4- Moment d'évaluation (pour faire le point):

Dictée (quelques mots qui contient les sons étudiés).

2.1.1.2. Activité 02

2.1.2. Les activités avec l'intégration du jeu :

2.1.2.1. Activité 01

La fiche de l'activité

Projet 01 : Tu connais les animaux.

Séquence : 02 : A la ferme.

Séance : le vocabulaire

Durée : 30mn

Objectif d'apprentissage : l'apprenant sera capable de connaître et nommer les animaux de la ferme

Acte de parole : nommer les animaux de la ferme

Activité : Je dis

Situation problème

→ Affichez les images (chien –vache – cheval- mouton – coq-lapin- lion-gazelle)

→ dire les noms de ces images.

●Où vivent ces animaux (maison- ferme – forêt)

1-Moment de découverte:

•Affichez les noms des animaux sur le tableau.

•Demander aux apprenants d'observer les images.

• Combien ya t-il d'images ?

●Amener les 'élèves à lire les noms de ces animaux

Ces animaux sont des animaux domestiques ou sauvages ?

2-Moment de reformulation :

→Inviter les apprenants à redire les noms des animaux de la ferme et dire où ils vivent

→Mettre les images des animaux sur une table.

→Le professeur dit l'animal et voir l'apprenant qui va trouver l'image en premier.

→Faire passer la majorité des apprenants.

2.1.2.2. Activité 02 :

Fiche pédagogique

Projet 2 : En famille

Séquence 1: Nous sommes une famille!

Actes de parole : Présenter sa famille

Activité : étude de phonème B

Compétence : lire et comprendre un texte d'une trentaine de mots.

Composante : maîtriser le système graphique du français.

Objectif d'apprentissage : l'élève sera capable de discriminer et identifier aux niveaux phonique et graphique les sons de la séquence.

-Reconnaitre la correspondance phonique / graphique

Matériels : le tableau, l'ardoise,...

Déroulement de l'activité :

Pré-requis : révision de l'alphabet

Moment de découverte :

-présenter les différentes écritures de la lettre b (cursive/ scripte/ majuscule/ minuscule).

- demander aux apprenants de citer des mots contient la lettre/**b** /

-lecture syllabique.

-Moment de reformulation :

Travail de groupe : jeu en puzzle.

2.1.2.3. Activité 03

Fiche pédagogique

Projet 3 : Tu connais les animaux de la ferme

Séquence 1: A la

Actes de parole : Nommer les animaux de la ferme.

Activité : Comptine
jeudi

Titre: c'est demain

Compétence : Construire le sens d'un message oral en réception.

Composante : Saisir la portée du message oral.

Objectif d'apprentissage :

Enrichir le stock lexical de l'apprenant

Matériels : vidéo, enregistrement .figurines

Déroulement de l'activité

Situation problème → Affichez l'image de la souris

• Comment s'appelle ?

Eveil de l'intérêt → Inviter les apprenants à nommer les animaux de la ferme

Moment de découverte

Portez le texte au tableau

La fête à la souris

C'est demain jeudi
La fête à la souris
Qui balaie son tapis
Avec son manteau gris,
Trouve une pomme d'api
La coupe et la cuit
Et la donne à ses amis

1^{ère} écoute

- Mettez le doigt derrière l'oreille et dites : « Ecoutez »

• De quoi parle ce texte (vidéo- enregistrement) (la vache - le chien - la souris)

• Mettez le doigt sur la souris !

• La souris est rouge ou bien grise

• Que fait la souris (balaie son tapis) (l'enseignant fait semblant de balaie pour approfondir la compréhension)

2^{ème} écoute.

- Mettez le doigt derrière l'oreille et dites : « Ecoutez »

• Faites écouter les élèves une deuxième fois, mimez la scène, en même temps qu'ils écoutent l'enregistrement, en désignant la souris

Moment de reformulation

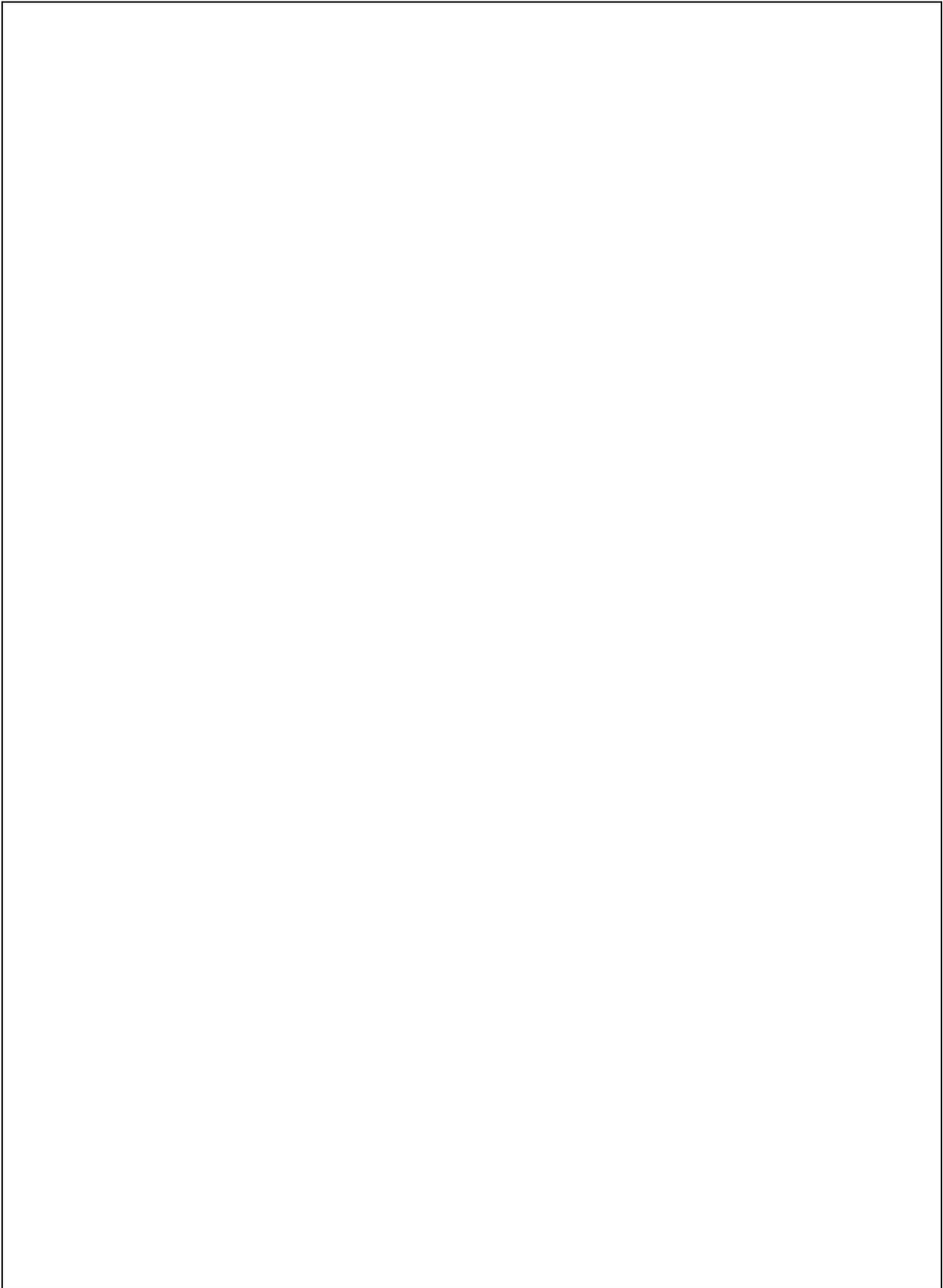
→ Procédez à la répétition de la comptine (les apprenants s'imprègnent du rythme des sonorités)

- Faire répéter la comptine vers par vers et faire enchaîner à chaque fois.

Moment d'évaluation → Inviter les apprenants à redire la comptine dans sa globalité individuellement puis en groupe, tout en respectant la mélodie ou la musicalité des vers

1.3.2.3- troisième activité :

Jeu en puzzle : un petit jeu permet de stimuler les capacités de concentration, d'observation, de réflexion et de mémorisation.



2.2. Le choix de jeu (l'activité ludique) :

Puisqu'ils sont des enfants de 3^{ème} année primaire qui aiment apprendre en s'amusant nous avons choisi les jeux comme une méthode didactique motivante.

2.3. La description des jeux proposés :

2.3.1. Activité 1 :

C'est un jeu de mots, faire passer deux apprenants et voir qui va trouver le mot citer par le professeur en premier.

2.3.2. Activité 2 :

Jeu en puzzle : un petit jeu permet de stimuler les capacités de concentration, d'observation, de réflexion et de mémorisation.

2.2.3. Activité 3 : une comptine

Nous avons présenté ce tableau pour bien expliquer les activités proposés dans notre expérimentation et l'observation de chaque étape.

Tableau 2 : présentation de l'activité proposée

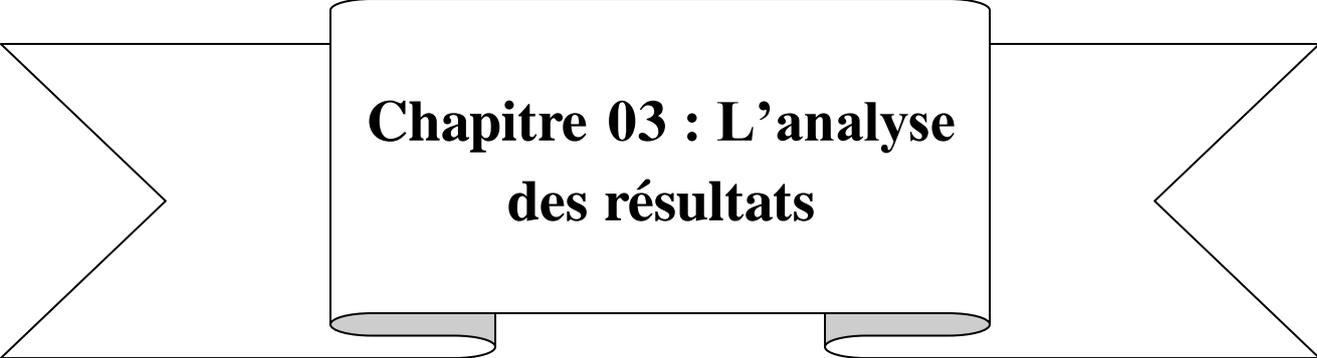
Nombre des apprenants	Projet	Séquence	activité	Types d'exercice	Observation de la classe
33	Tu connais les animaux	A la ferme	Je dis	-Lire et écrire les animaux présentés sur le tableau	-il y a quelques apprenants qui sont motivés, et suivent la leçon. - les apprenants ne prennent pas l'initiative de la parole, ils attendent qu'on les interroger sauf les meilleurs
33	Nous sommes une famille!	En famille	copie	Lire et écrire des mots	-les apprenants ne sont pas motivés. -ils ne participent pas.
33	Tu connais les animaux	A la ferme	Je dis	-Un jeu ludique :	-tous les apprenants participent

				Trouve l'image de l'animal en premier	-tous les apprenants sont motivés. -une concurrence entre les apprenants pour passer au tableau.
--	--	--	--	---------------------------------------	---

33	Nous sommes une famille!	En famille	Lecture : (phonème B)	Jeu en puzzle	- mémoriser et identifier le phonème étudié d'une façon facile. - Ce jeu a créé un climat favorable d'apprentissage en classe. - Il y a une bonne communication. il demandent des exercices plus sous formes de jeux à faire
33	Tu connais les animaux	A la ferme	Une comptine	Une comptine : Mémoriser la comptine (c'est demain jeudi)	-tous les apprenants sont motivés. -ils trouvent un plaisir d'apprendre.

Conclusion partielle

Dans la première partie de ce chapitre, nous avons présenté les éléments de notre expérimentation : lieu, l'échantillon, la méthodologie et les fiches pédagogiques, aussi nous avons parlé des différentes activités présentés par le professeur de français dans la classe de 3^{ème} année primaire : deux activités avec l'intégration du jeu et deux autres activités sans l'intégration du jeu pour objectif d'indiquer le rôle de ses activités dans l'apprentissage.



**Chapitre 03 : L'analyse
des résultats**

L'analyse et l'interprétation des résultats est considérée comme l'étape la plus difficile, compliquée et la plus importante dans la recherche parce qu'une fausse analyse peut être une fausse piste pour d'autres travaux, qui vont prendre cette analyse comme référence pour l'élaboration de leur recherche. L'objectif de cette analyse est de rendre compte, les informations véhiculées par l'expérimentation et le questionnaire.

Donc, en premier lieu nous allons présenter les résultats analysés des activités avant l'intégration du ludique ainsi que les résultats des activités après l'exploitation du ludique, puis nous allons faire une comparaison sur trois cours présentés d'une manière traditionnelle sans ludique et trois autres séances présentés par l'intégration de jeu et voir l'efficacité des activités ludiques pour la motivation des apprenants. En deuxième lieu nous allons présenter les résultats analysés fournis par le questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire, nous essayons de mettre en valeur les facteurs qui influencent l'apprentissage du vocabulaire et l'intérêt des activités ludiques.

Notre analyse nous permet de voir l'importance de l'utilisation de jeu pour acquérir un vocabulaire actif chez les apprenants.

1. Résultats de l'expérimentation :

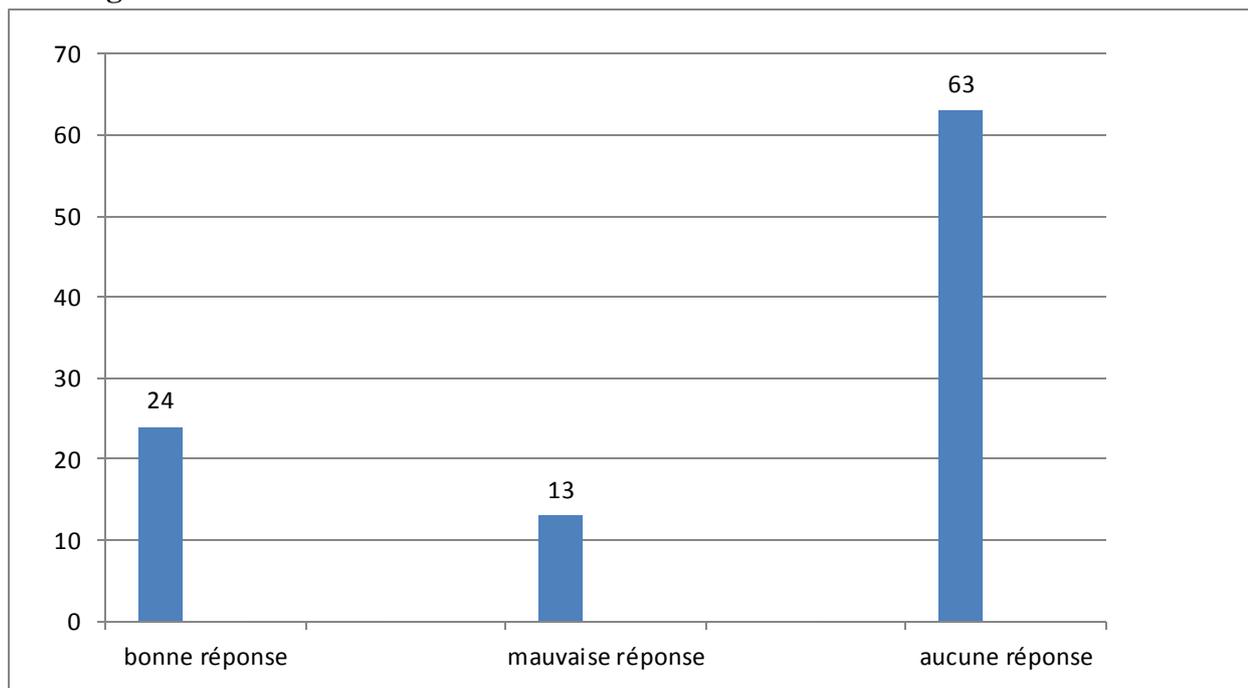
I. résultats des activités sans l'intégration du ludique :

1.1. Première activité : Nommer les animaux de la ferme

Tableau 3 : Nommer les animaux de la ferme

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	8	24%
Mauvaise réponse	4	13%
Aucune réponse	21	63%

Histogramme 1 : Nommer les animaux de la ferme



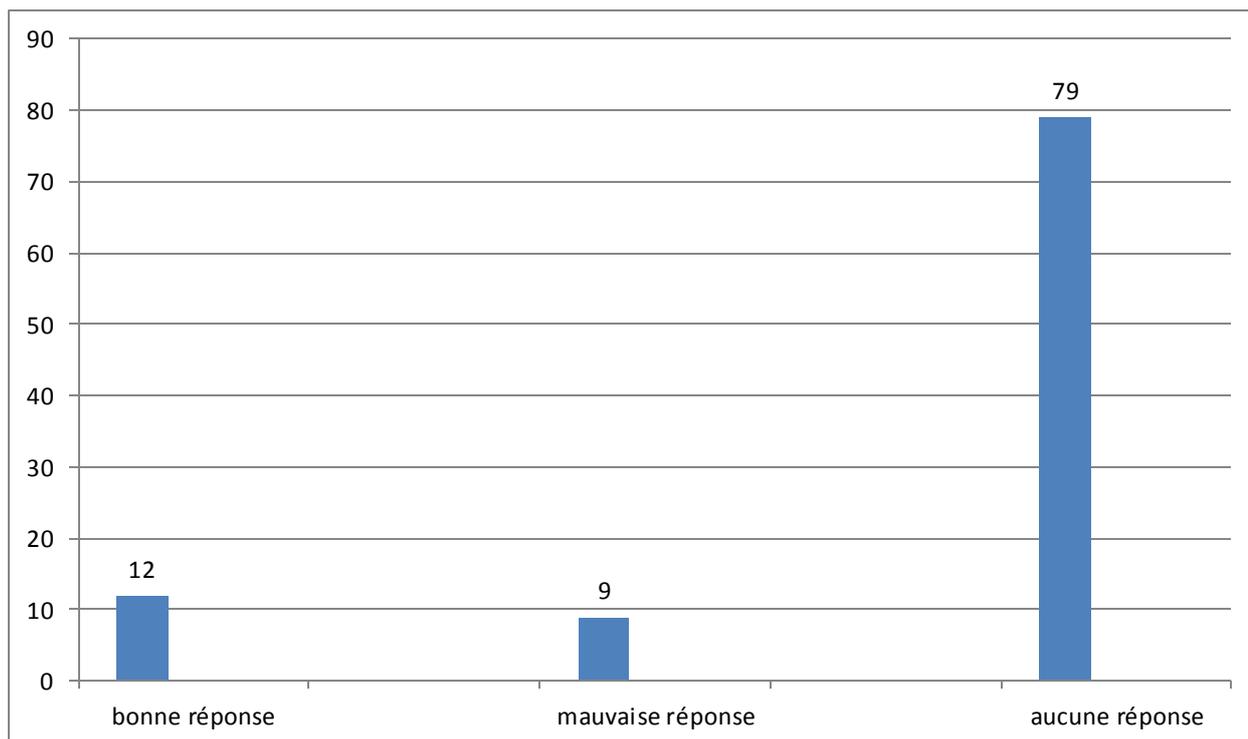
Parmi les 33 apprenants, il y a quelques apprenants qui sont motivés, et qui suivent la leçon, aussi les apprenants ne prennent pas l'initiative de la parole, ils attendent qu'on les interroge sauf les meilleurs.

1.2. Deuxième activité : étude de phonème B

Tableau 4 : étude de phonème B

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	4	12%
Mauvaise réponse	3	9%
Aucune réponse	26	79%

Histogramme 2 : étude de phonème B



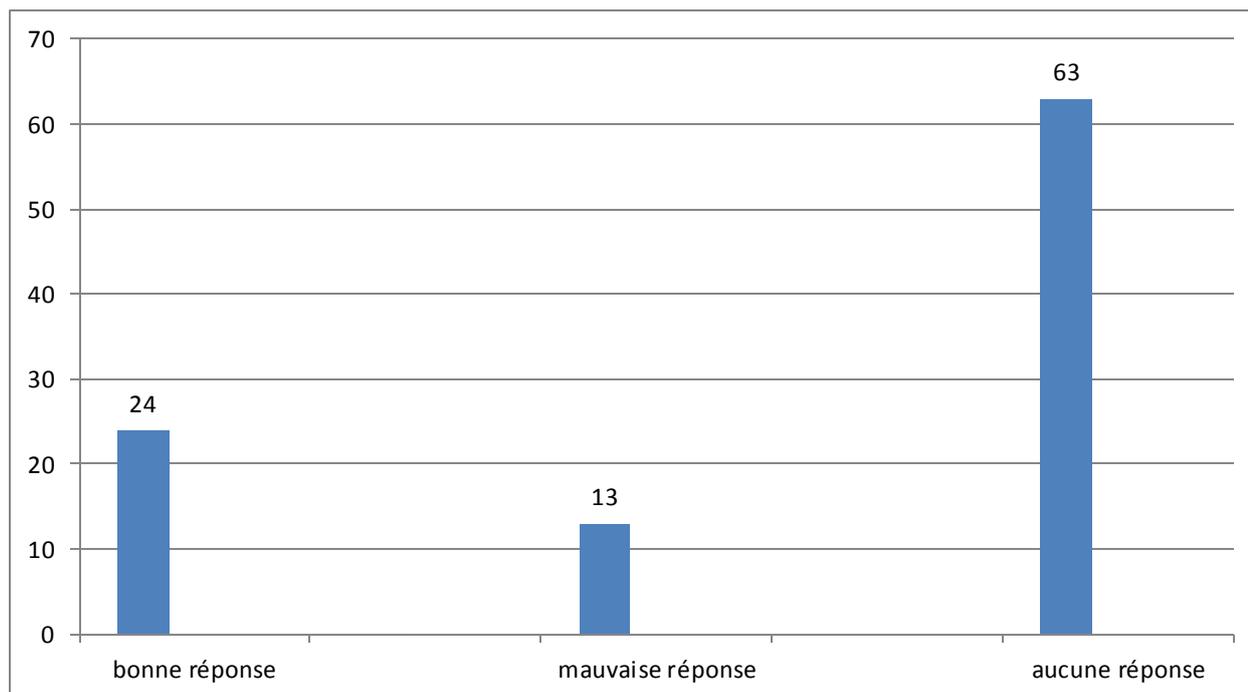
Pour la deuxième activité il y a seulement 7 apprenants parmi 33 apprenants qui ont participé. Alors à chaque fois les mêmes éléments qui répondent et les autres ne suivent pas l'enseignant, ils semblent démotivés et ennuyés. Donc il faut intégrer une méthode plus motivante pour que l'apprenant soit de plus en plus actif et vivant afin d'apprendre en s'amusant.

1.3. Troisième activité : Nommer les animaux de la ferme

Tableau 5: Nommer les animaux de la ferme

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	8	24%
Mauvaise réponse	4	13%
Aucune réponse	21	63%

Histogramme 3: Nommer les animaux de la ferme



On remarque que parmi les 33 apprenants, il y a quelques apprenants qui sont motivés, et qui suivent la leçon, aussi les apprenants ne prennent pas l'initiative de la parole, ils attendent qu'on les interroge sauf les meilleurs.

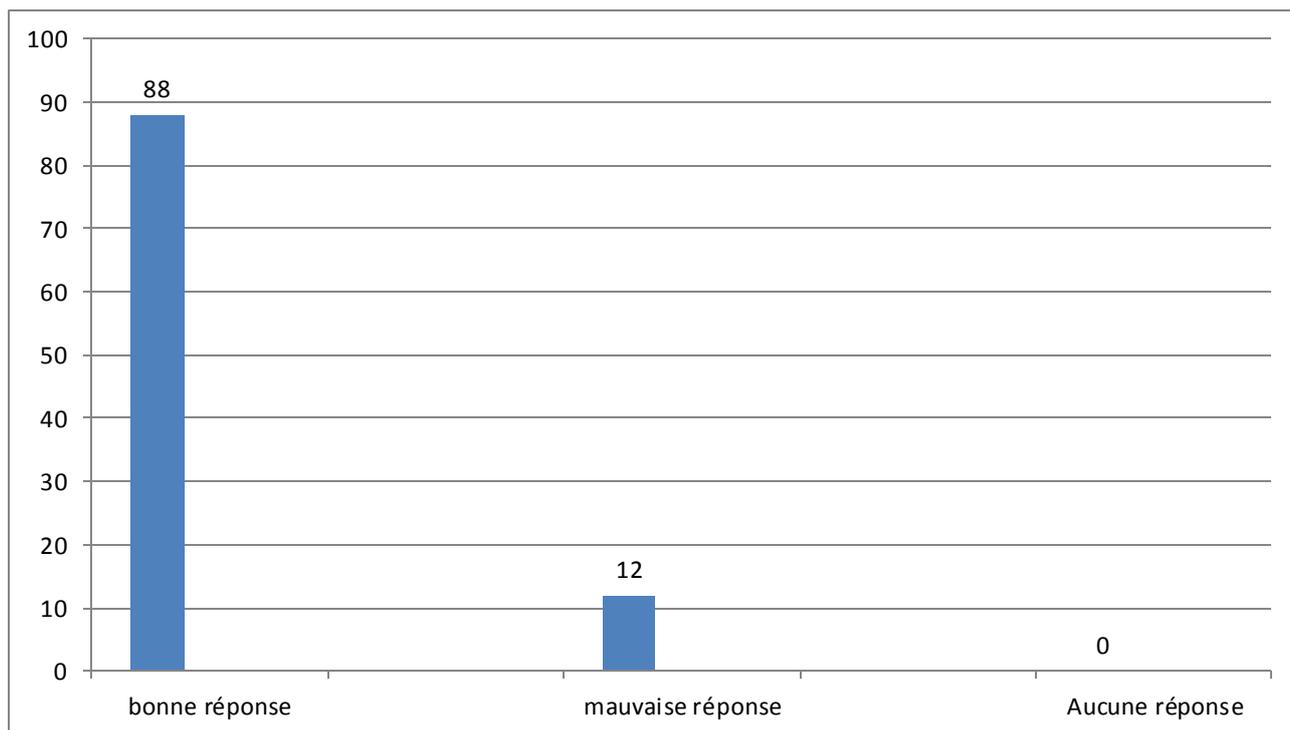
II. résultats des activités après l'intégration du ludique :

2.1. Première activité : Nommer les animaux de la ferme

Tableau 6: Nommer les animaux de la ferme

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	29	88%
Mauvaise réponse	4	12%
Aucune réponse	00	0%

Histogramme 4 : Nommer les animaux de la ferme



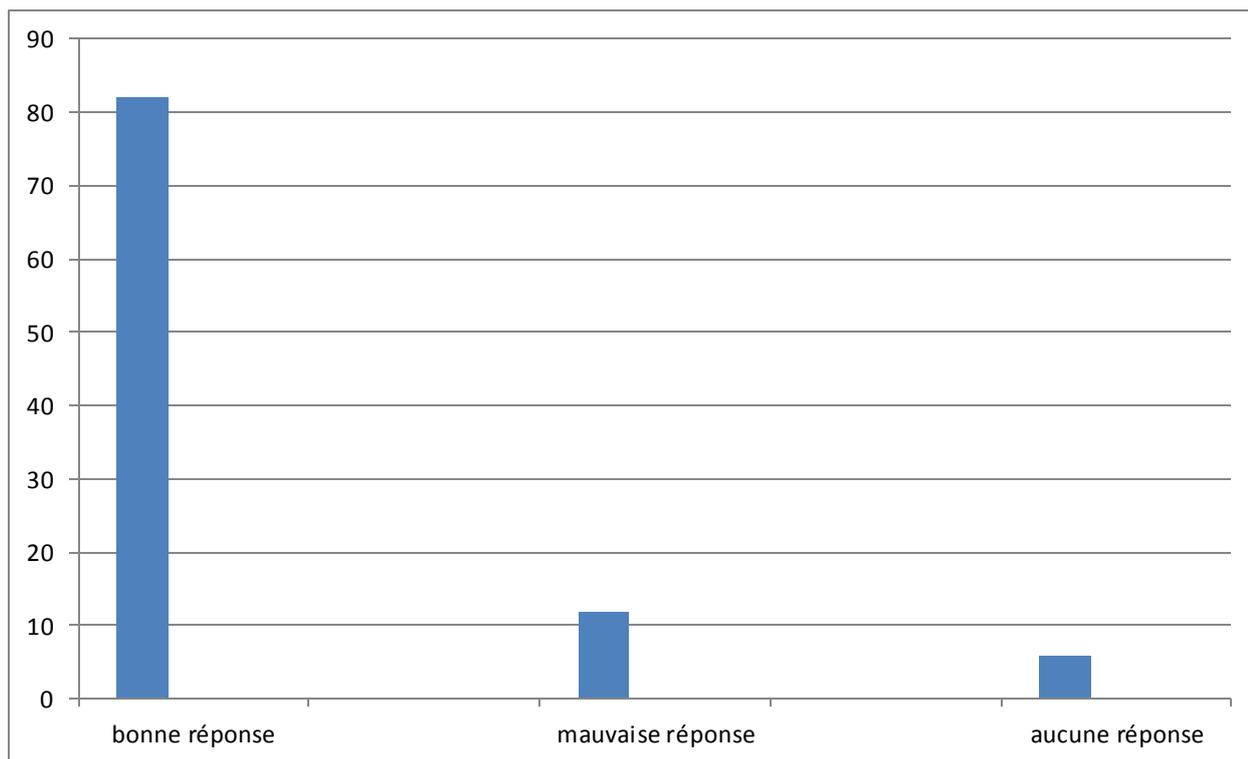
A travers l'analyse des résultats obtenus après l'intégration du ludique, on observe que tous les apprenants participent et tous les apprenants sont motivés, y a une concurrence entre les apprenants pour passer au tableau sans timidité et sans peur puisqu'ils trouvent un plaisir d'apprendre.

2.2. Deuxième activité : étude de phonème B

Tableau 7: étude de phonème B

Réponses	Nombre des apprenants	pourcentage
Bonne réponse	27	82%
Mauvaise réponse	4	12%
Aucune réponse	2	6%

Histogramme 5 : étude de phonème B



On remarque que ce jeu a créé un climat favorable d'apprentissage en classe. Les apprenants sont joyeux, attentifs et motivés, ils comprennent rapidement la consigne et ils cherchent à réussir car le jeu est très facile à utiliser.

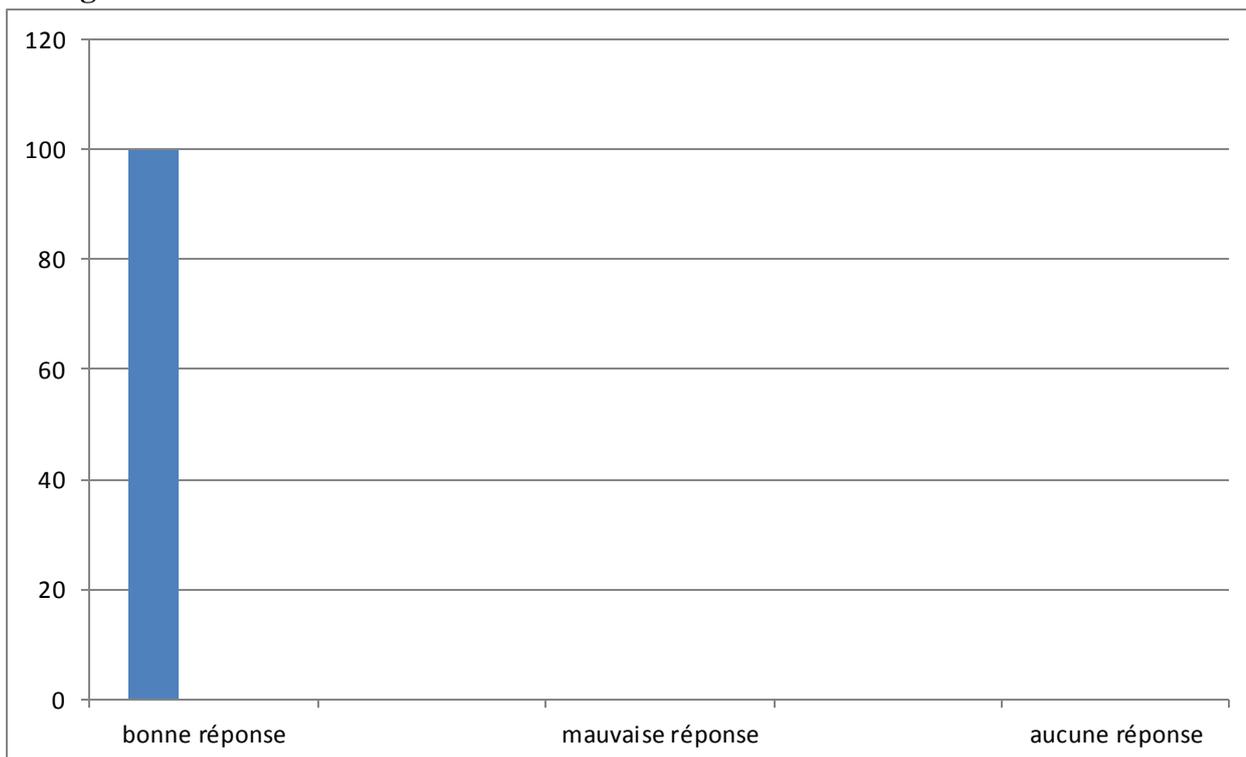
Il y a une bonne communication, ils demandent à l'enseignant des exercices plus sous formes de jeux à faire.

2.3. Troisième activité :

Tableau 8: Nommer les animaux de la ferme

Réponses	Nombre des apprenants	pourcentage
Bonne réponse	33	100%
Mauvaise réponse	00	00%
Aucune réponse	00	00%

Histogramme 6 : Nommer les animaux de la ferme



On remarque que l'activité de la comptine a créé un climat favorable d'apprentissage en classe. Les apprenants sont joyeux et motivés, ils veulent tous chanter, tous les apprenants participent, on voit une bonne communication et il y a une réaction collective avec la chanson de la part des apprenants.

2. Interprétation des résultats de l'expérimentation :

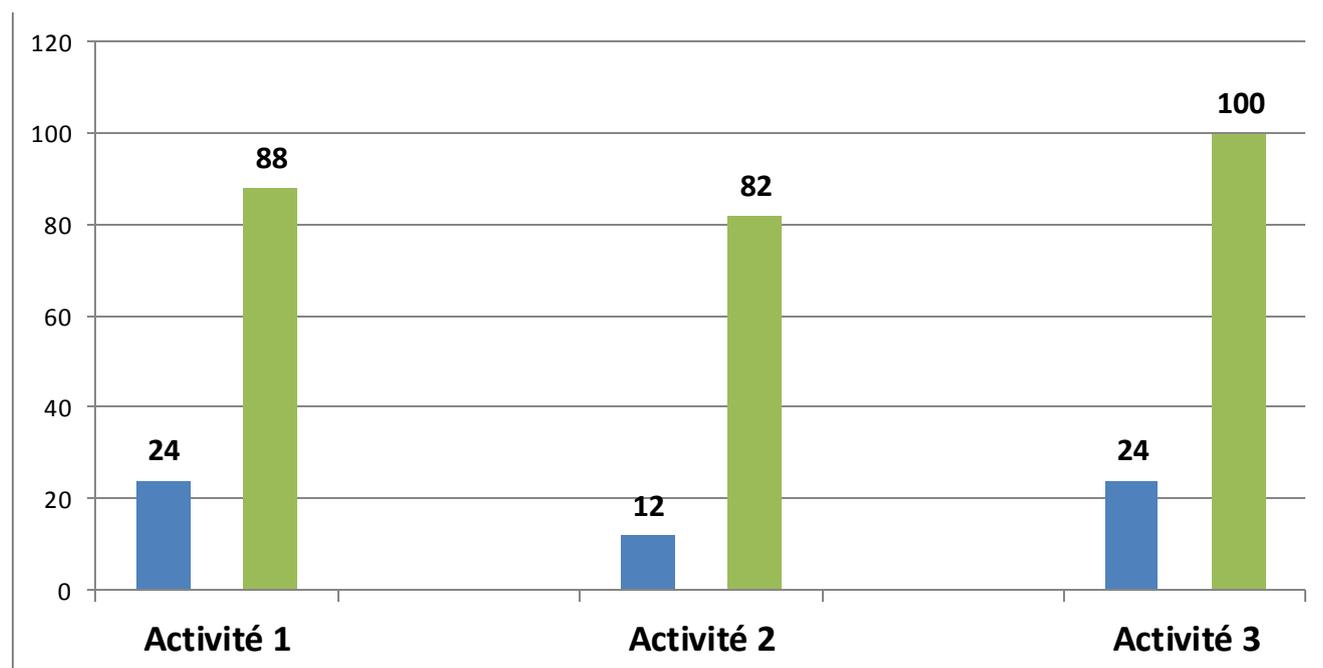
A partir des données recueillies, nous pouvons déduire que : Les apprenants sont plus intéressés au jeu et chacun essaie de terminer la tâche pour faire réussir surtout pour le jeu de puzzle, l'attention est renforcée par l'envie de gagner, les apprenants sont joyeux, attentifs et motivés, et l'esprit de réussite est favorisé, on voit que les apprenants comprennent rapidement la consigne. Aussi, les jeux étaient très faciles à utiliser, abordables par la majorité, et ils ne nécessitent pas un grand effort cognitif. Les apprenants ont pu trouver par eux même les réponses demandées par l'enseignant et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans la leçon. Les apprenants se prêtent profondément au jeu et ils demandent à l'enseignant de refaire les jeux les prochaines séances.

3. Comparaison des résultats :

Tableau 9 : représente la comparaison des résultats

	Première activité : Nommer les animaux de la ferme		Deuxième activité : étude de phonème B		Troisième activité : Nommer les animaux de la ferme	
	Réponses	Pourcentages	Réponses	Pourcentages	Réponses	Pourcentages
Avant l'intégration	8	24%	4	12%	8	24 %
Après l'intégration du ludique	29	88%	27	82%	33	100 %

Histogramme 7: Représente la comparaison des résultats



A travers cette comparaison entre les résultats des quatre séances avant et après l'intégration du jeu ludique nous avons remarqué que la motivation des apprenants des deux premières activités sans l'exploitation de jeu est faible par rapport aux deux activités qui sont exploitées par un jeu ludique, donc on résulte que le jeu a un impact positif et il facilite l'apprentissage de notre apprenant.

III. Résultats du questionnaire :

1. Description du questionnaire :

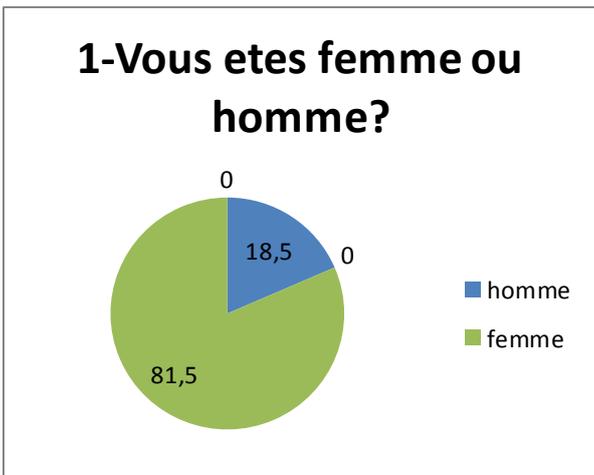
Dans cette partie qui est réservée pour l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus par le questionnaire, nous allons voir quelle interaction existe entre les représentations des enquêtés et l'importance des activités ludiques.

Donc l'objectif de l'analyse de ce corpus est d'identifier et d'analyser les informations véhiculées par le questionnaire.

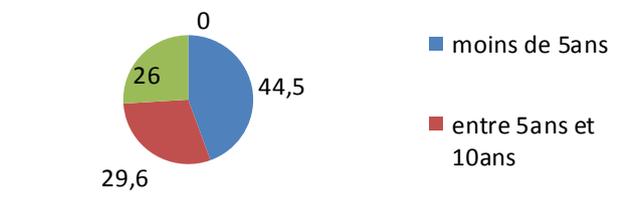
2. Analyse du questionnaire

Notre questionnaire est destiné aux enseignants de FLE au cycle primaire, se compose de 9 questions sur leurs actions pédagogiques, dans le but de savoir si les activités ludiques sont efficaces pour acquérir un vocabulaire actif en langue étrangère notamment le français. Les questions de ce questionnaire étaient la suivante :

1- Vous êtes homme ou femme ?



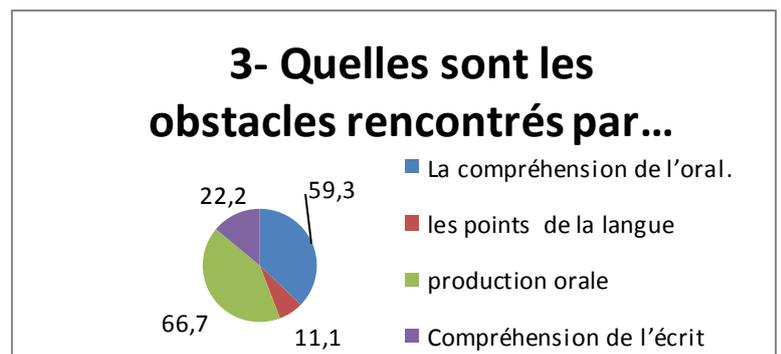
2- Depuis quand enseignez-vous le...



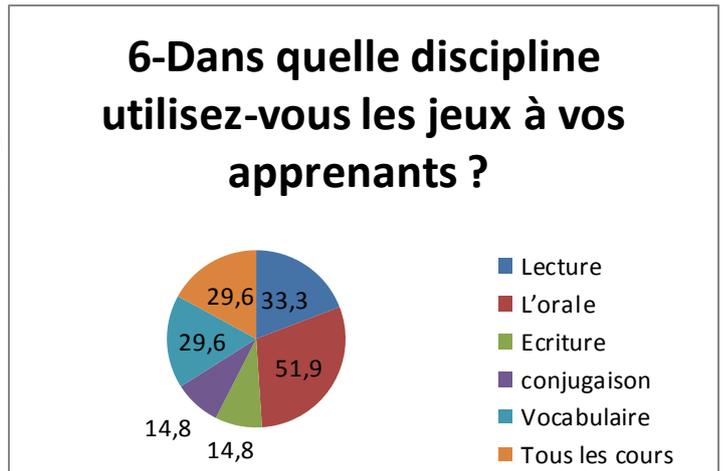
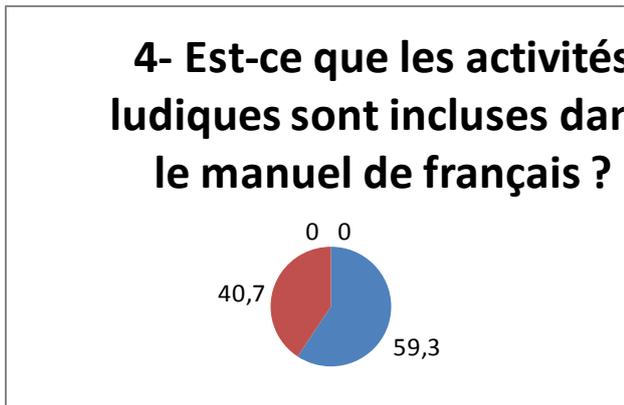
3- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants ? - compréhension de l'oral - points de la langue - Production orale - Compréhension de l'écrit

2- Depuis quand enseignez-vous le FLE? - Moins de 5ans. - Entre 5ans et 10ans. - Plus

3- Quelles sont les obstacles rencontrés par...

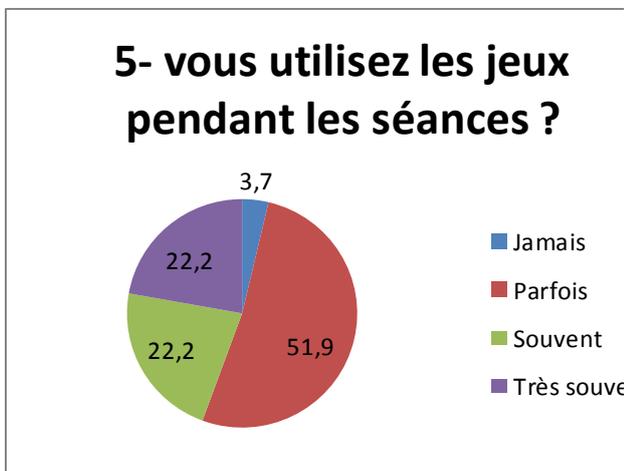


4- Est-ce que les activités ludiques sont incluses -Vocabulaire -Tous les cours dans le manuel de français ?



5- vous utilisez les jeux pendant les séances ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

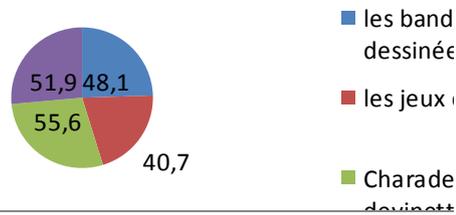


6-Dans quelle discipline utilisez-vous les jeux à vos apprenants ?

- Lecture -L'écrit
- Ecriture -conjugaison

7- Quels sont les types de jeu que vous utilisez en classe ?-les bandes dessinées - les jeux de puzzle-Charades et devinettes -Autres

7- Quels sont les types de jeu que vous utilisez en classe ?



8-Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :-Motivant -utile - inutile

8-Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :



9-Comment vous-trouvez l'impact des jeux sur l'apprentissage de vos apprenants ?-positif -négatif

9-Comment vous-trouvez l'impact des jeux sur...



3. Interprétation des résultats du questionnaire :

A travers les résultats de l'analyse du questionnaire nous avons démontré que la plupart de nos enquêtés ont parfois utilisés ces activités ludiques. Malgré qu'ils sachent leurs importances dans l'apprentissage de FLE, nous avons constaté que les apprenants de ces enseignants ont des difficultés dans l'apprentissage de cette langue.

L'analyse de ce questionnaire a démontré que les activités ludiques sont incluses dans le manuel scolaire de français et que les enseignants utilisent les jeux plus à l'oral qu'aux autres séances.

Nous avons déduit que les jeux proposés peuvent être exploitées au service de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire. Les jeux présentés permettent aux apprenants de reconnaître plus facilement les noms des animaux, ainsi que le phonème B ce qui montre que les jeux sont très utiles et qu'ils ont motivé les apprenants, les encouragé à apprendre, à être actifs en classe et surtout à résoudre leurs problèmes d'apprentissage. Ainsi, ils les aident à apprendre le sens des mots et enrichir leur vocabulaire (les noms des animaux et connaître le phonème B).

Synthèse de recherche :

A travers les résultats recueillis après l'expérimentation, nous constatons que l'intégration et l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE favorisent la motivation des apprenants pendant l'apprentissage d'une langue étrangère, aussi que l'activité ludique qui attire leur attention et améliore leur concentration afin d'accomplir les tâches attribuées.

En effet, l'apprenant développe sa créativité et enrichit son lexique en français donc il devient un acteur de son apprentissage. Après avoir analysé les réponses des enseignants nous avons constaté que 97% des enseignants jugent qu'il est important et nécessaire d'utiliser les activités ludiques comme méthode d'apprentissage, car, elles permettent aux apprenants de s'exprimer librement à l'oral et à l'écrit, elles contribuent également à enrichir le vocabulaire de l'enfant puisqu'elles représentent un bon moyen de motivation, et elles aident l'apprenant dans son apprentissage du FLE, et pousse l'apprenant à s'exprimer. Les activités ludiques permettent lors de la réalisation du cours de centrer l'apprentissage sur l'apprenant par le biais du plaisir.

Aussi nous avons remarqué que presque tous les enseignants ont reconnu l'importance du jeu sur le développement d'un apprenant

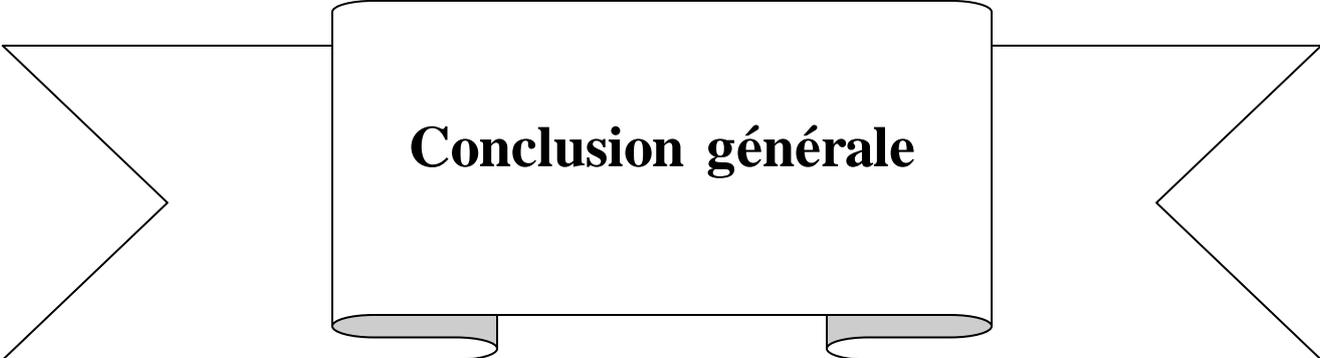
Donc, le jeu assure son palace comme support didactique efficace. Les jeux ludiques sont un support pédagogique riche et un moyen très important dans l'enseignement-apprentissage de la langue française ainsi qu'à l'apprentissage d'autres langues étrangères.

L'enquête montre de manière exhaustive que les enseignants aussi bien que les apprenants souhaitent et privilégient l'utilisation du ludique en tant que stratégie dans l'enseignement de toutes les matières, car le potentiel de créativité redynamise et rajeunit l'acte d'enseigner.

Conclusion partielle

A la fin de notre analyse, nous constatons que l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE favorise la motivation des apprenants, attire leur attention, pousse les apprenants à se concentrer, et d'accomplir les tâches qui leur sont attribuées. En effet, par le biais du jeu l'apprenant devient acteur de son apprentissage, il développe sa créativité et son imagination.

Donc, nous pouvons dire que le jeu est un outil efficace pour l'amélioration et la facilitation de l'apprentissage du vocabulaire chez les jeunes apprenants. Les jeux ludiques sont un bon moyen permettant de centrer l'apprentissage sur l'apprenant et favorisent la motivation des apprenants lors de la réalisation du cours par le biais de plaisir. Donc, il semble nécessaire de varier les démarches d'enseignement à d'autres supports pour développer l'acquisition d'un vocabulaire actif chez les apprenants au cycle primaire.



Conclusion générale

Ce projet de recherche a été réalisé pour objectif de répondre à notre problématique du départ et de démontrer l'utilité et l'efficacité de l'activité ludique dans l'amélioration et la facilitation de l'enseignement - apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.

Dans un premier temps, nous avons présenté dans ce mémoire une étude théorique sur le vocabulaire et les activités ludiques dans le programme scolaire, puis nous avons parlé de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire, ses types, ses stratégies et finalement ses difficultés en classe de FLE. Dans un second temps, nous avons parlé de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE et son rôle pour faciliter l'apprentissage de vocabulaire.

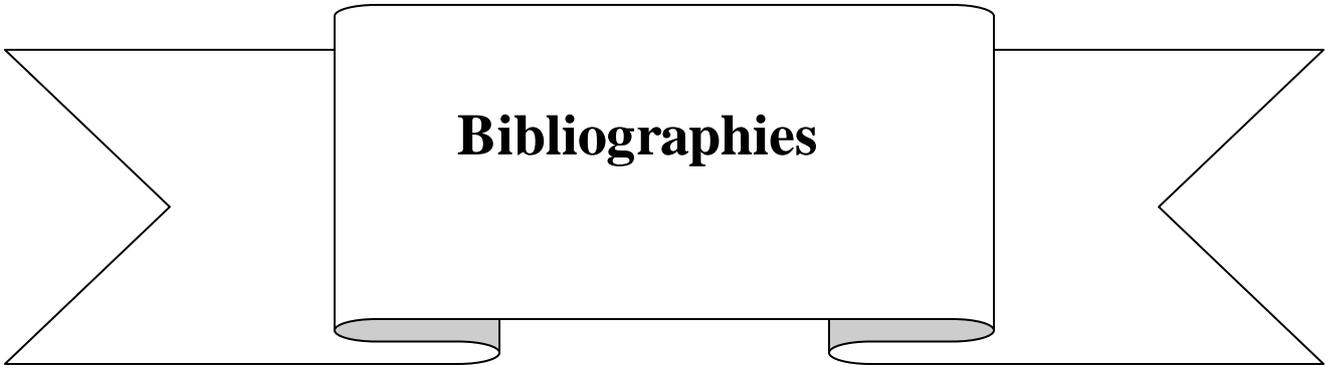
D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre expérimentation, nous avons confirmé nos hypothèses de départ s'appuyant sur l'idée que :Le jeu est une activité essentielle dans l'apprentissage du vocabulaire à l'école primaire, aussi c'est une source de motivation qui permet de rendre l'enseignement plus efficace, donc il est pour l'enseignant une formidable source d'exploitation, et il crée un climat favorable d'apprentissage.

C'est un outil qui permet à développer les compétences et la personnalité de l'apprenant, pour qu'il puisse exploiter et investir ce qu'il a appris dans sa vie. À travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'impact du ludique comme une source de motivation et de plaisir sur les apprentissages, précisément sur l'apprentissage du vocabulaire en classe de la 3^{ème} année primaire du FLE.

Nous espérons que les programmes scolaires de l'enseignement, et même les professeurs de français au primaire prennent en considération les jeux ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Pour conclure, nous souhaitons que ce travail ait pu soulever au moins un aspect de l'intérêt des activités ludiques sur le plan didactique de FLE.

Enfin, est-ce-que le jeu ludique peut aider l'apprenant à apprendre la prononciation, la compétence la plus incontournable dans l'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère ?

A decorative banner with a central rectangular box containing the word "Bibliographies". The banner has a ribbon-like shape with pointed ends and a slight 3D effect at the bottom.

Bibliographies

Ouvrages :

- Triville et Duquette. (1996), *enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Paris, Hachette, p.9
- Chateau Jean. (1980), *L'enfant et le jeu*, Paris, éd. Du Scarabée. p : 155.4.
- M-C. Triville & L. Duquette. (1996), *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Hachette. Paris. P.33.
- Aim P., Mayet-Albagnac G. (2008), *L'essence de mots. Une pédagogie active du vocabulaire au cycle 3*, Paris, Hachette Education. p : 12,16
- Bazin Jean Michel. (2008) *Des méthodes et des exemples de bonnes copies*. de Boeck, Paris. p :53).

Articles/revues :

- Fatiha Fatma Ferhani, *Le français aujourd'hui*, 2006/3 (n°154), pages 11 à 18.
- Imane Chaif, *L'enseignement du français langue étrangère dans le cycle primaire algérien : stratégies et difficultés d'apprentissage*, *Synergies Algérie* n°22-2015 p : 171-177.
- Sofiane Harrache, « *Le ludique dans les manuels de français du cycle primaire : enjeux et perspectives* », *Multilinguales* [En ligne], 12 | 2020,
- Alain Bentolila, *le vocabulaire : pour dire et lire*, *éduscol*, novembre 2011 :36.
- Lidil, num.19 à 22, éd. Presses universitaires de Grenoble, 1999.

Dictionnaires :

- Le dictionnaire du Robert 2007.
- Le Grand dictionnaire Larousse, 2000.p.155.
- Le petit Robert *dictionnaire de française* nouvelle édition paris 2011.
- Robert, J.P, (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*.
- Jean-Pierre Cuq, *dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. CLE international, Paris, 2003, P.155

Manuel :

- Le manuel scolaire de 3AP ?

Mémoires :

- OUAHMICHE. Ghania, *Stratégies d'apprentissage/ enseignement de la prononciation: quel(s) choix didactique(s) pour le français en contexte algérien*, pour l'obtention du diplôme de magister, Université d'Oran, 2012.)
- Baghdad. Saida, *Le ludique comme processus d'enseignement/apprentissage du FLE Cas des apprenants de la 4ème année primaire de l'école Ziani*, Université de Saida, 2020.
- Ghoufrane Lamri et Ichraf Bariza Ogab, *Les activités ludiques employées pour l'enrichissement du vocabulaire (Cas des élèves de 4ème A.P.)*, Université d'Oum El Bouaghi, 2022.
- Guitoune Fatima Zohra, *Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement-apprentissage de FLE le cas de la 4ème année primaire (Ecole Momene Mohamed à Sebdu)*, Université de Tlemcen, 2018.
- Mededjel Karima, *L'activité ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe FLE, Cas des apprenants de 3ème année primaire « école Lefreid Massoud »* Université de M'sila, 2022.
- Belabbes Sanaa et Benaouali Rachida, *L'importance des activités Ludiques dans l'enseignement /apprentissage du vocabulaire, Exemple des apprenants de 1ère année moyenne, Mémoire de Master en didactique de FLE et ingénierie de la formation*, Université de Tiaret, 2019.

Sitographies :

- <https://doi.org/10.3917/lfa.154.0011>, le 01/01/2010.
- <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-joue> [en ligne], jeudi 7 octobre 2010 à 18 :08
- <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019- juin 2020>.
- [URL:http://journals.openedition.org/multilinguales/4407](http://journals.openedition.org/multilinguales/4407) mis en ligne février 2020, consulté le 13 juin 2023 à 10 :40.

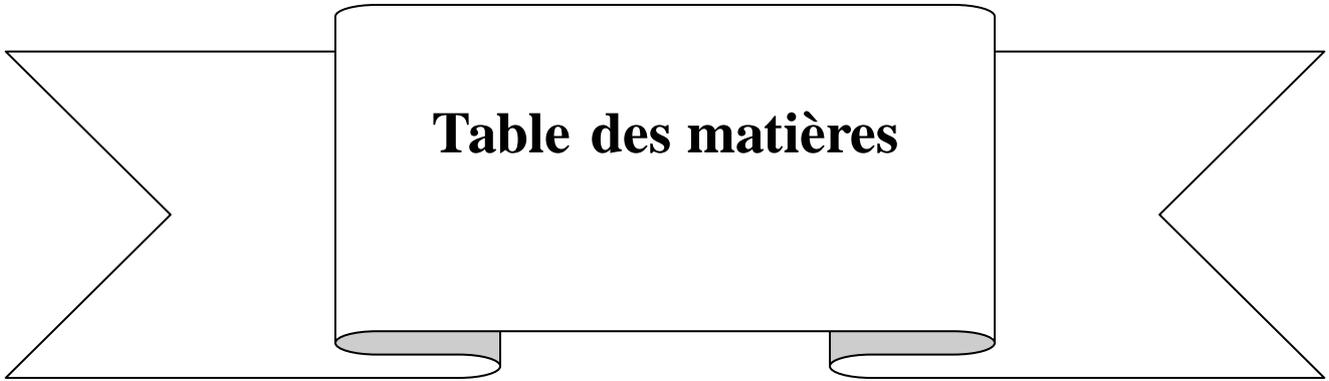


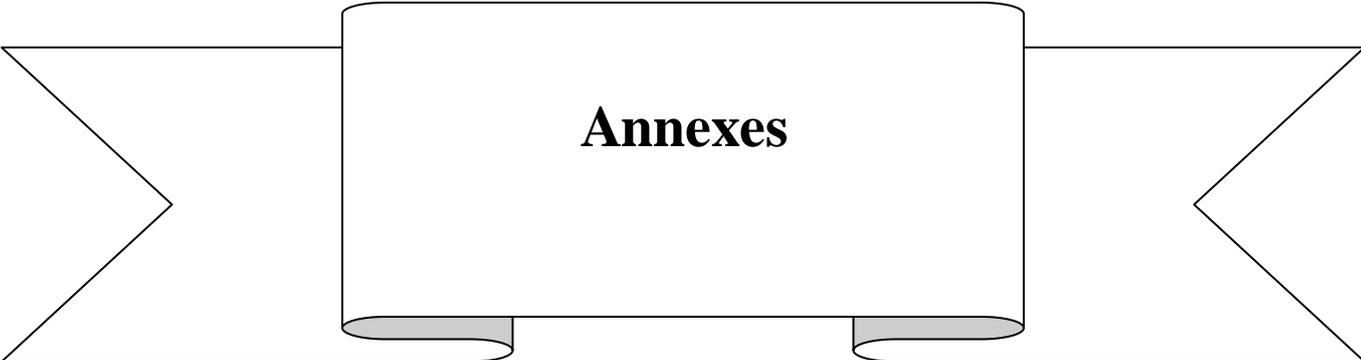
Table des matières

Table des matières

Sommaire.....	06
Introduction générale.....	08
Chapitre 01 :	12
Partie 01 : l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.....	13
1. Concepts et définition.....	14
1.1.La définition d'un mot.....	14
1.2. La définition du lexique.....	14
1.3.La définition du vocabulaire.....	15
1.4.Les types du vocabulaire.....	15
1.4.1 Vocabulaire actif.....	15
1.4.2 Vocabulaire passif.....	15
1.4.3 Vocabulaire passif > Vocabulaire actif.....	15
2. L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE.....	16
2.1.Comment motive-t-on l'apprenant à enrichir son vocabulaire ?.....	16
2.2.L'objectif de l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE.....	17
3. L'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.....	18
3.1.Les différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire.....	18
3.2.Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire.....	19
3.3.Le ludique un outil pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire.....	19
Partie 02 : Le jeu à l'école primaire.....	21
1. Les activités ludiques en classe de FLE.....	22
1.1. Qu'est ce qu'une activité ludique?.....	22
1.2. Qu'est ce que le ludique ?.....	22
1.3. Qu'est ce qu'un jeu ?.....	22
2. Progression du concept « jeu » selon Nicole DE Grandmont.....	23
2.1. Jeu ludique.....	23
2.2. Jeu éducatif.....	23
2.3. Jeu pédagogique.....	24
3. Les classifications du jeu.....	24
4. Typologies des activités ludiques selon Cuq et Grula	25

4.1. Les jeux culturels.....	25
4.2. Les jeux linguistiques.....	25
4.3. Les jeux de créativité.....	25
4.4. Les jeux dérivés du théâtre.....	25
5. Analyse des activités ludiques proposées en classe de FLE (3^{ème} AP).....	25
5.1. Les bande dessinées.....	25
5.2. Atelier d'écriture ludique comme source de plaisir.....	25
5.3. Poème/ chansons.....	26
5.4. les devinettes et les mots croisés.....	26
5.5. Contes à oraliser.....	26
6. Les avantages des activités ludiques dans la pratique pédagogique.....	26
6.1. Qu'est-ce que la motivation ?.....	26
6.2. Le jeu, une source de motivation.....	26
6.3. Le jeu, facteur d'apprentissage.....	26
Chapitre 02 : Cadre méthodologique.....	28
1. Le cadre de l'expérimentation.....	31
1.1. Présentation de l'école	31
1.2. Description des classes observées.....	32
1.3. Le choix de l'échantillon.....	32
1.4. La méthodologie de la recherche.....	32
2. Le déroulement de l'expérimentation.....	33
2.1. Présentation des activités proposées.....	33
2.1.1. Les activités sans l'intégration du jeu.....	34
2.1.2. Les activités avec l'intégration du jeu.....	36
2.2. Le choix de jeu (l'activité ludique)	39
2.3. La description des jeux proposés.....	39
Chapitre 03 : l'analyse des résultats.....	41
1. le résultat des activités proposées	42
2. le résultat du questionnaire.....	48
3. Comparaison des résultats	49
4. le résultat du questionnaire.....	50
5. Interprétation des résultats du questionnaire	52
Synthèse de recherche.....	53
Conclusion générale	55
Références bibliographiques.....	56

Table des matières.....	60
Annexes.....	64
Résumé.....	81



Liste des illustrations

Histogrammes

Histogramme 1 : Nommer les animaux de la ferme.....	43
Histogramme 2 : étude de phonème B.....	44
Histogramme 3 : Nommer les animaux de la ferme.....	45
Histogramme 4 : étude de phonème B.....	46
Histogramme 5 : Représente la comparaison des résultats.....	47
Histogramme 6 : Nommer les animaux de la ferme.....	48
Histogramme 7 : Représente la comparaison des résultats.....	49

Tableaux

Tableau 1 : Le nombre des apprenants.....	32
Tableau 2 : présentation de l'activité proposée.....	39
Tableau 3 : Nommer les animaux de la ferme.....	42
Tableau 4 : étude de phonème B.....	43
Tableau 5 : Nommer les animaux de la ferme.....	44
Tableau 6 : étude de phonème B.....	45
Tableau 7 : représente la comparaison des résultats.....	46
Tableau 8 : Nommer les animaux de la ferme.....	47
Tableau 9 : représente la comparaison des résultats.....	49

les garçons	les filles
4	3





TikTok
@user4...

La comptine

La fête à la souris

C'est demain jeudi
La fête à la souris
Qui balaie son tapis
Avec son manteau gris,
Trouve une pomme d'api
La coupe et la cuit
Et la donne à ses amis

28 réponses

Attacher dans Sheets

Réponses obligatoires

Résumé

Question

Individuel

recoigneblart@gmail.com

< 20 sur 28 >



Les réponses ne peuvent pas être modifiées.

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

L'adresse e-mail du répondant (recoigneblart@gmail.com) a été enregistrée lors de l'envoi de ce formulaire.

* Indique une question obligatoire

Option 1

1- Vous êtes ? *

- Femme
- Homme

2- Depuis quand enseignez-vous le FLE ? *

- Moins de 5 ans
- Entre 5 ans et 10 ans
- Plus de 10 ans

3- Depuis quand enseignez-vous le FLE ? *

- Moins de 5 ans
- Entre 5 ans et 10 ans
- Plus de 10 ans

4- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants ? *

- La compréhension de l'oral

5- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ? *

28 réponses

Attacher dans Sheets

Réponses enregistrées

Résumé

Question

Individuel

naajoudaahimad@gmail.com

0 22 sur 22



Les réponses ne peuvent pas être modifiées.

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

Adresse e-mail du répondant (naajoudaahimad@gmail.com) a été enregistrée lors de l'envoi de ce formulaire.

* Indique une question obligatoire

Option 1

1- vous êtes? *

Femme

Homme

2-Depuis quand enseignez-vous le FLE? *

Moins de 5 ans

Entre 5 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

3-Depuis quand enseignez-vous le FLE? *

Moins de 5 ans

Entre 5 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

4- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants? *

La compréhension de l'oral

5- Est-ce que les activités ludiques sont inclus dans le manuel de français? *

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

L'adresse e-mail du répondant (boundjames@leggsaif.com) a été enregistrée lors de l'envoi de ce formulaire.

* Indique une question obligatoire

Option 1

1- Vous êtes ? *

Femme

Homme

2- Depuis quand enseignez-vous le FLE ? *

Moins de 5 ans

Entre 5 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

3- Depuis quand enseignez-vous le FLE ? *

Moins de 5 ans

Entre 5 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

4- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants ? *

La compréhension de l'oral

5- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ? *

Oui

Non

6- Vous utilisez les jeux pendant les séances ? *

très souvent

souvent

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

L'adresse e-mail du répondant (fouzi.ka@igpma.tunisi.com) a été enregistrée lors de l'envoi de ce formulaire.

* Indique une question obligatoire

Option 1

1- Vous êtes ? *

Femme

Homme

2- Depuis quand enseignez-vous le FLE ? *

Moins de 5 ans

Entre 5 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

3- Depuis quand enseignez-vous le FLE ? *

Moins de 5 ans

Entre 5 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

4- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants ? *

La compréhension de l'oral

5- Savez-vous que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ? *

Oui

Non

6- Vous utilisez les jeux pendant les séances ? *

très souvent

souvent

4- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ?

- Oui
- Non

5- Vous utilisez les jeux pendant les séances ?

- très souvent
- souvent
- parfois
- jamais

6- Dans quelle discipline utilisez-vous les jeux à vos apprenants ?

- Lecture
- Oral
- Écriture
- Conjugaison
- Vocabulaire
- Tous les points

7- Quels sont les types des activités ludiques que vous utilisez en classe ?

- les bandes dessinées
- les jeux de puzzle
- Charades et devinettes
- Jeux

8- Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :

- Médiocre
- Utile
- Inutile

9- Comment vous trouvez l'impact des jeux sur l'apprentissage de vos apprenants ?

- Positif
- Négatif

4-Selon de que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ?

- Oui
- Non

5-Vous utilisez les jeux pendant les séances ?

- très souvent
- souvent
- parfois
- jamais

6-Dans quelle discipline utilisez-vous les jeux à vos apprenants ?

- Lecture
- Gram
- Grammaire
- Conjugaison
- Vocabulaire
- Tous les cours

7-Quels sont les types des activités ludiques que vous utilisez en classe ?

- les bandes dessinées
- les jeux de puzzle
- Charades et devinettes
- Jeux

8-Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :

- Méthode
- Utile
- Inutile

9-Comment vous évaluez l'impact des jeux sur l'apprentissage de vos apprenants ?

- Positif
- Négatif

4-Êtes-vous que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ?

- Oui
- Non

5-Vous utilisez les jeux pendant les vacances ?

- très souvent
- souvent
- parfois
- jamais

6-Dans quelle discipline utilisez-vous les jeux à vos apprentissages ?

- Lecture
- Oral
- Écriture
- Conjugaison
- Vocabulaire
- Tous les cours

7-Quels sont les types des activités ludiques que vous utilisez en classe ?

- les bandes dessinées
- les jeux de puzzle
- Charades et devinettes
- Jeux

8-Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :

- Motivant
- Utile
- Inutile

9-Comment vous trouvez l'impact des jeux sur l'apprentissage de vos apprentissages ?

- Positif
- Négatif

fatimadesoud91@gmail.com

< 22 sur 22 >



Les réponses ne peuvent pas être modifiées.

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

L'adresse e-mail du répondant (fatimadesoud91@gmail.com) a été enregistrée lors de l'envoi de ce formulaire.

* Indique une question obligatoire

Option 1

1- vous êtes ? *

Femme

Homme

2- Depuis quand enseignez-vous la FLE ? *

Moins de 2 ans

Entre 2 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

2- Depuis quand enseignez-vous la FLE ? *

Moins de 2 ans

Entre 2 ans et 10 ans

Plus de 10 ans

3- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants ? *

La compréhension de l'oral

4- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ? *

Oui

Non

4- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ?

- Oui
 Non

5- Vous utilisez les jeux pendant les séances ?

- très souvent
 souvent
 parfois
 jamais

6- Dans quelle discipline utilisez-vous les jeux à vos apprenants ?

- Lecture
 Oral
 Écriture
 Conjugaison
 Vocabulaire
 Tous les cours

7- Quels sont les types des activités ludiques que vous utilisez en classe ?

- les bandes dessinées
 les jeux de puzzle
 Charades et devinettes
 Jeux

8- Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :

- Méchant
 Utile
 Inutile

9- Comment vous trouvez l'impact des jeux sur l'apprentissage de vos apprenants ?

- Positif
 Négatif

dimnahouf@gmail.com

< 27 sur 28 >



Les réponses ne peuvent pas être modifiées.

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

Le rôle des jeux ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

L'adresse e-mail du répondant (dimnahouf@gmail.com) a été enregistrée lors de l'envoi de ce formulaire.

* Indique une question obligatoire

Option 1

1- vous êtes? *

- Femme
 Homme

2- Depuis quand enseignez-vous le FLE? *

- Moins de 5 ans
 Entre 5 ans et 10 ans
 Plus de 10 ans

3- Depuis quand enseignez-vous le FLE? *

- Moins de 5 ans
 Entre 5 ans et 10 ans
 Plus de 10 ans

4- Quelles sont les obstacles rencontrés par vos apprenants? *

- La compréhension de l'oral

5- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français? *

- Oui
 Non

4- Est-ce que les activités ludiques sont incluses dans le manuel de français ?

- Oui
- Non

5- Vous utilisez les jeux pendant les séances ?

- très souvent
- souvent
- parfois
- jamais

6- Dans quelle discipline utilisez-vous les jeux à vos apprenants ?

- Lecture
- Oral
- Écriture
- Conjugaison
- Vocabulaire
- Tous les jours

7- Quels sont les types des activités ludiques que vous utilisez en classe ?

- les bandes dessinées
- les jeux de puzzle
- Charades et devinettes
- Jeux

8- Selon vous, l'enseignement à travers le ludique est :

- Moqueur
- Utile
- Inutile

9- Comment vous trouvez l'impact des jeux sur l'apprentissage de vos apprenants ?

- Positif
- Négatif

Résumé :

Dans ce travail, nous avons montré le rôle et l'importance de l'intégration de l'activité ludique en classe de FLE pour permettre l'acquisition d'un vocabulaire actif chez les apprenants de 3^{ème} année primaire, afin de pouvoir communiquer plus facilement.

Notre recherche s'expose en deux parties, la première partie est consacrée à la théorie, elle s'appuie autour de l'étude des concepts de l'enseignement-apprentissage de FLE et de l'apprentissage par le jeu, la deuxième partie est consacrée à la pratique qui a pour but de confirmer ou d'infirmer les hypothèses, cette partie étudie l'analyse des résultats des activités expérimentées en classe de FLE. Donc à travers ce travail de recherche, nous confirmons que l'exploitation de jeu en classe de FLE, améliore l'acquisition et l'apprentissage d'un vocabulaire actif chez les apprenants.

Mots clés : l'enseignement, l'apprentissage, vocabulaire, activité ludique, jeu.

Abstract:

In this research, we referred to the role and importance of introducing recreational activities in the French-as-a foreign-language-classroom so that there would be real acquisition of vocabulary for third-year primary school pupils, with the aim of facilitating communication.

The research that we have done consists of two parts. The first part is devoted to theory, which is based on the study of concepts related to learning and teaching foreign French through play. As for the second part, we devoted it to the application that aims to confirm or refute hypotheses, in which we analyzed the results of the activities tested in the French Foreign Language classroom. Through our research work we confirm that the inclusion of recreational activities improves learners' active vocabulary acquisition and also improves learning.

Keywords: teaching, learning, vocabulary, recreational activity, game.

ملخص:

في هذا البحث، أشرنا إلى دور و أهمية إدخال الأنشطة الترفيهية في قسم اللغة الأجنبية الفرنسية حتى يكون هناك اكتساب لمفردات فعلة عند تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي. بهدف سهولة التواصل.

البحث الذي قمنا به يتكون من جزئين، الجزء الأول مخصص للنظري، الذي يستند على دراسة المفاهيم المتعلقة بتعلم و تعليم اللغة الفرنسية الأجنبية عن طريق اللعب. أما الجزء الثاني فقد خصصناه للتطبيق الذي يهدف إلى تأكيد أو تفنيد الفرضيات، فيه قمنا بتحليل نتائج الأنشطة المختبرة في قسم اللغة الأجنبية الفرنسية. من خلال عملنا البحثي نحن نؤكد أن إدراج الأنشطة الترفيهية يحسن اكتساب المفردات النشطة عند المتعلمين و يحسن أيضا التعليم.

الكلمات المفتاحية: التعليم، التعلم، المفردات، نشاط ترفيهي، لعبة.