

RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITÉ MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FAFACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPDÉPARTEMENT DES LETTRES ET

LANGUE FRANÇAISE



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES

ÉTRANGERES

FILIERE : LANGUE FRANÇAISE

Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique
Par : GHAYAT SAMIYA

Intitulé :

L'impact du jeu sur l'enseignement l'apprentissage
du vocabulaire du français langue étrangère chez
les élèves de 4 années primaires

Exemple jeu des mots croisés .Cas des apprenants de
l'école

Ahmed chawki .m'sila

Soutenu devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Grade	Qualité	Établissement
*		Président	
*Khedhar	Mounir	Rapporteur	
*		Examineur	

Année universitaire : 2020/2021



DEDICACE

Je tenue tout d'abord à remercier Allah ,elhamdulilah le tout puissants qui m'a protège tout le temps et qui m'a donné la volonté le courage et patience pour faire ce modeste travail .

je dédie ce modeste travail, à mes parents, à ma source de générosité et de patience tout au long de ma carrière scolaire. Que

Dieu vous protèges, vous prêtez bonne santé et longue vie.

A ma famille, qui m'ont toujours indiqué

La bonne voie et qui ont su m'aider.

A mes frères et ma sœur . Sans oublier mon neveu Wassim mon amour , A Tarek qui m'a aidé et encourager pour réaliser ce travail .

A monsieur KHADHAR Mounir , pour ses conseils son soutien et son

Encouragement.

Aux personnes qui m'ont accompagné durant mon cursus universi-

Taire, à mes amies Rayan ,Chaimaimane pour leurs encouragements

Permanents, et son soutien moral.



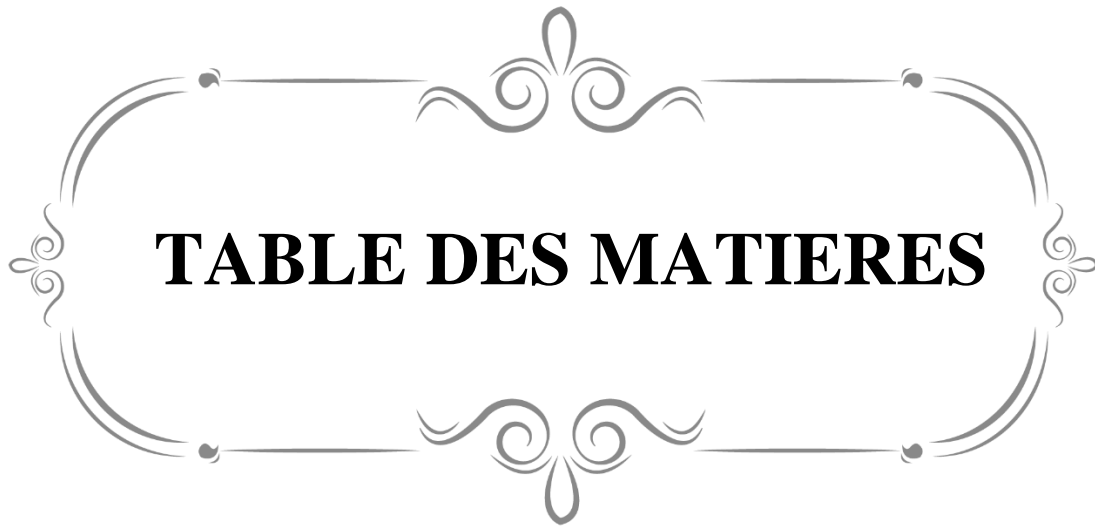


TABLE DES MATIERES

DEDICACE.....

TABLE DES MATIERES.....

Introduction générale : 1

Premiere partie

Cadre theorique

CHAPITRE 1

l'apport du jeu À la pédagogie

Introduction : 6

1. La définition du jeu : 6

2. Le jeu ludique : 7

3. Le jeu éducatif : 9

4. Le jeu pédagogique : 10

5. Les caractéristiques du jeu de l'enfant : 11

5.1 Pourquoi l'enfant joue-t-il ? 12

6. Le jeu en classe de FLE 13

6.1 Le jeu source de motivation : 14

6.2 Le jeu, aide à acquérir des compétences : 15

6.3 le jeu , facteur d'acquisition : 15

7. Quels jeux pour la classe de langue ? 16

7.1 Le jeu linguistique : 17

7.2 jeux de communication : 17

8. L'apport de la psychologie 1 19

8.1 le jeu enfantin : 19

8.2 le développement du jeu chez l'enfant : 19

8.3 fonction du jeu : 21

Conclusion : 22

CHAPITRE 2

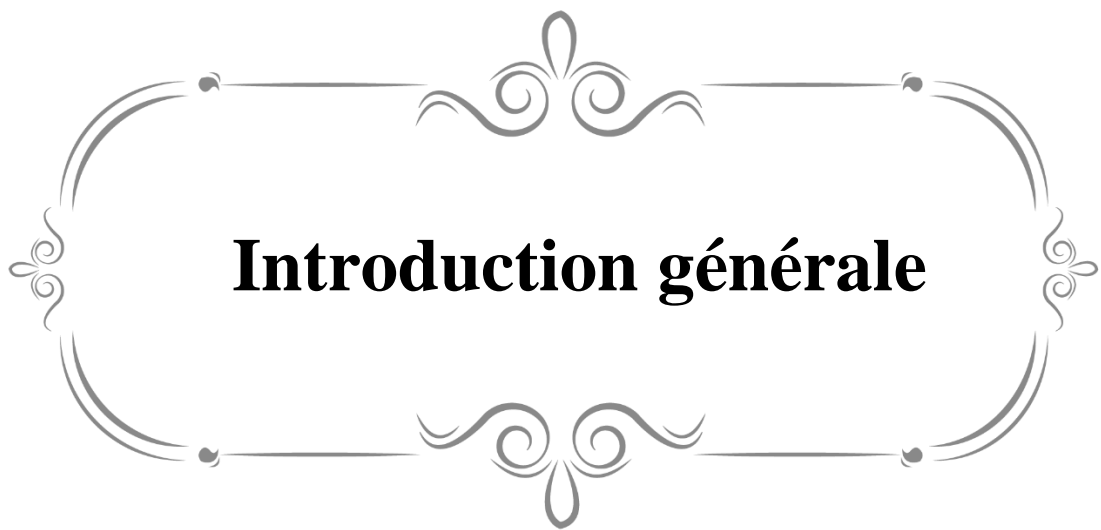
le vocabulaire l'enseignement et pédagogie

1. Introduction :	24
2. La définition du vocabulaire :	24
3. La différence entre vocabulaire et lexique :	25
4. Pédagogie du vocabulaire :	26
5. Les objectifs d'une approche lexicale :	26
6. La sélection du contenu lexical :	27
7. La présentation des mots nouveaux :	28
Conclusion :	30

Partie Pratique

Analyse de l'enquête et de l'expérimentation

1. Introduction :	32
2. questionnaire auprès d'enseignants du FLE au primaire :	32
3. Analyse et interprétation du questionnaire :	33
4. L'expérimentation :	50
4.1 La façon de l'expérimentation :	50
4.2 La description du lieu d'expérimentation :	50
4.3 Présentation de l'échantillon :	50
4.4 Le Choix de l'activité :	51
5. Synthèse :	53
Conclusion Générale	55
Bibliographique	
Annexes	



Introduction générale

Introduction générale :

Actuellement, l'enseignement apprentissages du français langue étrangère à l'école primaire est l'un des objectifs importants et un aspect fondamentale de la discipline éducative.

L'enseignement du français langue étrangère a pour but d'apprendre aux élèves la communication et pour réaliser cette objectif , l'enseignant doit apprendre aux élèves « les quatre compétences de communication à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit

S'exprimer a l'oral est une aptitude qui n'est pas facile à se produire dans l'école primaire parce que l'apprenant ne détient pas des pré-requis qui lui permettent de s'exprimer et de communiquer aisément.

Évidemment parler ou communiquer avec une langue n'est pas une activité abordable parce que l'apprenant est obligé à maîtriser un certain nombre de mots « apprendre une langue Essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue » (Fréville , 2000 p :9) .

Cette citation montra clairement que le vocabulaire est un outil primordial pour pouvoir sélectionner les objets du monde et surtout communiquer dans

la société .

L'acquisition du vocabulaire est l'élément de base sur lequel reposent les autres compétences langagières d'une langue étrangère. Son acquisition exige de la part de l'enseignant d'employer plusieurs techniques et stratégies. L'apprenant aussi doit faire de l'effort pour bien acquérir de nouveaux mots.

L'enseignement du vocabulaire est donc d'enseigner aux apprenants avant tout les activités de communication , la puissance d'utiliser d'une manière créatrice , les moyens linguistique pour admettre les besoins de communication . Il ne concerne pas uniquement a accroître le volume du bagage lexicale d'un élève , mais également d'approfondir la connaissance qui débouche sur l'analyse grammaticale et qui occupe toutes les facettes de la compétence lexicale .

En revanche , enseigner le vocabulaire n'est pas une tâche aisée c'est pour cela que les chercheurs , les didacticiens et les enseignants réfléchissent toujours , comment enseigner le vocabulaire ?

Notre travail porte sur l'activité ludique comme un outil pédagogique , pour motiver les élèves pour acquérir le vocabulaire vu que l'acquisition du vocabulaire joue un rôle primordial dans la communication , elle est devenue un sujet indispensable traité dans le domaine de l'apprentissage des langues .

Dans quelle mesure le recours aux activités ludiques peut-il faciliter l'acquisition du vocabulaire ?

Afin de répondre à notre question, nous avons émis quelques hypothèses à savoir :

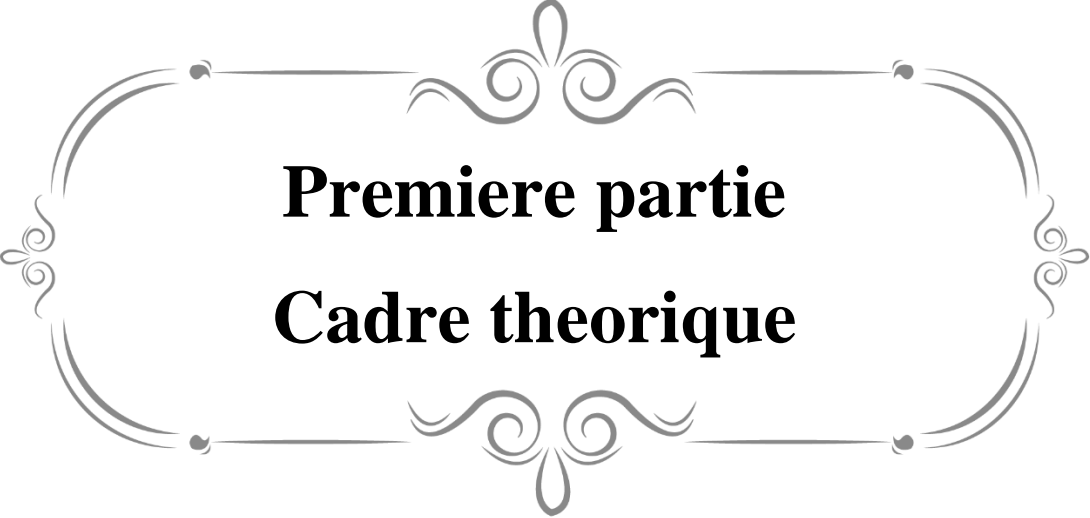
L'utilisation du support ludique dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les élèves un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer .

Le jeu favorise la motivation des élèves qui est à la base de tout apprentissage , il permet de motiver les apprenants d'exprimer oralement et de susciter le goût et le plaisir d'apprendre et d'instaurer un climat agréable.

Notre travail se subdivise en deux parties, une théorique , l'autre pratique.

Le partie théorique se compose de deux chapitres l'un est consacré aux des notions les plus importantes qui sont en relation avec les activités ludiques et les avantages du jeu et classification des jeux vis-à-vis de l'élève et le dans second chapitre on a parlé du vocabulaire l'enseignement et pédagogique .

Dans le partie pratique nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire , destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la wilaya m'sila et l'expérimentation élaborée avec des élèves d'une classe de 4eme AP de l'école Ahmed Chawki.



Premiere partie
Cadre theorique



CHAPITRE 1

l'apport du jeu À la pédagogie

Introduction :

Le jeu est une représentation amusante de la vie réelle , présente chez les être humain et même les animaux . Le jeu est connu depuis l'antiquité , cependant il a été reconnu dans la pédagogie qu'en 20 ème siècle.

Dans ce chapitre intitulé « l'enseignement ludique en classe de français langue étrangère ». Nous allons consacrer sur la définition des notions qui ont relation avec l'activité ludique . Également nous allons monter son statut en classe de FLE et pour finir nous allons présenter son rapport de la psychologie et son fonctionnement .

1. La définition du jeu :

J'ai tenté dans cette étape de définir le jeu , lorsque j'ai commencé à travailler sur ça , mes différentes lectures m'ont aidées à s'apercevoir qu'il existe pas mal de définitions du jeu et j'ai compris que pour définir ce concept n'est pas une chose facile , j'ai analysé des textes de chercheurs ayant déjà travaillé sur ce sujet et j'ai consulté des dictionnaires qui l'ont défini généralement comme une activité physique ou mentale ,non imposée , purement gratuite , généralement fondée sur la convention ou la fiction , qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même , d'autre but que le plaisir qu'elle procure , le petit Robert ,(1991 :p1046) :par exemple définit le jeu comme suivant :

«Le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage » ou en latin plus courant « amusant , divertissement ».

Tandis que pour BIODGETT (1929) le définit comme ainsi :

«Le jeu peut être définit comme une activité ludique reposant sur un jouet ou un objet technique, et qui permet soit l'acquisition disposition utile à l'existence (le jeu éducatif).»

§ Le petit Larousse,Paris,1991.p.1046

Ajoutant à cela la définition de J. CHATEAU : Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie, 6° édition J. Urin, 1973

«Le jeu est « une action libre, sentie comme fictive, située hors de la vie courante, dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité, bien délimitée dans le temps et dans l'espace, se déroulant sous

certaines règles et suscitant des relations de groupe qui accentuent leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. ».

JEU = Jeu libre, sans aucune contrainte (ex. : jouer à la poupée).

= Activité ou objet (ex. : jeux de société, balle au prisonnier).

= Activité présentée sous une forme ludique (ex. : jeux éducatifs).

Selon : J. HUIZINGA : Homo ludus. Essai sur la fonction sociale du jeu. Trad. C. Seresia, Paris, 1951

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

2. Le jeu ludique :

Selon Roger. Caillois, dans son ouvrage « les jeux et les hommes » (1958), l'idée de liberté est pesante : « le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien et à lui, où il peut construire le monde, le défaire et le Reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celles qu'il veut bien se donner »

Il ajoute également que le jeu ludique est une activité libre par excellence.

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant, c'est son travail à lui, sa préoccupation : d'après Fred. Rogers « on parle souvent du jeu comme si c'était une récréation pour les enfants, le jeu représente un apprentissage sérieux. Le jeu est le vrai travail de l'enfant. »

Le jeu permet à l'enfant de comprendre et d'appivoiser le monde afin de pouvoir s'y intégrer, le jeu permet à l'enfant de : travailler et découvrir par le plaisir s'ouvrir au monde, travailler et découvrir par le plaisir s'ouvrir au monde, travailler la concentration, organiser sa pensée et son intelligence.

L'historien Néerlandais, à tenter de donner une définition au jeu dans son livre « homo ludens», le jeu serait une :

« action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu , suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pour vu d'une fin en soi , accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être « autrement » que dans la vie courante.»

Selon Nicole de Grandmont (1989 : 47) :

«Le jeu ludique est une activité libre et gratuite qui est essentielle au plaisir et nécessaire au développement De tout individu. Ce type de jeu ne comporte pas de règles, il permet le développement intellectuel, affectif et psychomoteur de l'individu sans aide ou sans support extérieur ».

En termes d'apprentissages

- Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance :
- La motivation intrinsèque à la connaissance
- La motivation intrinsèque à l'accomplissement
- La motivation intrinsèque aux sensations
- Le jeu ludique aide certains apprentissages comme :
- Savoir gérer l'imprévu,
- Contrôler ses émotions,
- Explorer ses émotions,
- Développer sa motivation et sa curiosité
- Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.
- Le jeu ludique permet d'appivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments

Nicole de Grand mont, précise dans son livre « pédagogie du jeu » que

« le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son contenu », elle souligne aussi « le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité », elle ajoute que « dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps ni d'espace ».

Dans cette définition nous remarquons que c'est le joueur qui décide de l'utilisation du jeu, ce qui rejoint le caractère « libre » du jeu qui a été argué par Caillois et de Huizinga.

Le jeu ludique représente un constituant essentiel dans la vie de l'homme, c'est un outil nécessaire au développement de l'individu, il permet selon Grandmont « d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur ».

3. Le jeu éducatif :

Le jeu éducatif voit tout d'abord la définition que Nicole de Grandmont donne au jeu éducatif sur son site « pédagogie du jeu ».

Le jeu éducatif est explicité par Nicole de Grandmont (1989 : 55) comme :

«Un jeu essentiellement axé sur les apprentissages, un jeu qui permet à un adulte d'observer les comportements stratégiques, les acquis d'un enfant. Il est distrayant, sans trop de contraintes. Tout comme le jeu ludique il favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur, il permet également de comprendre des notions, d'approprier des concepts, de structurer sa pensée.»

Nicole de Grandmont met en évidence les bienfaits du jeu au niveau des apprentissages. Les mots « notions » et « concepts » sont clairement formulés : le jeu est distrayant mais n'apporte pas que plaisir, c'est un outil éducatif qui permet de « comprendre, approprier, structurer » aussi bien les capacités cognitives qu'affectives.

« L'acte ludique est le premier palier de la pédagogie du jeu, puis vient une application éducatif où s'établit la structuration des règles » (De Grandmont, 1989 : 27).

Ainsi, suite à une phase ludique qui privilégie découverte, imaginaire et créativité, vient une phase éducatif qui va permettre de structurer et de mettre en place des règles.

Nous remarquons que Nicole de Grand mont donne une définition vraiment détaillée de ce qu'elle estime être le jeu éducatif par excellence.

Une autre définition, bien moins détaillée et nettement plus tournée vers les apprentissages, nous est donné dans l'ouvrage « jeu et éducation » de Gilles brougère, d'après une citation de Jeanne Girard :

« Que sera donc le jeu éducatif ? C'est celui qui répondra le plus exactement à l'idée qu'on peut s'en faire d'après cette définition : agir, apprendre, s'éduquer sans le savoir Par des exercices qui recréent en préparant l'effort du travail proprement dit ».

Jeanne Girard Indique – tout comme Nicole de grand mont – que l'élève n'a pas

d'apprendre Quand il joue, mais se met en conditions pour travailler bien que peut-être efficace, cette utilisation du jeu peut être problématique dans la mesure où le jeu serait employé pour son effet motivant.

C'est cette idée que Gilles Bougrerie joint(1995 : 147) en parlant de « ruse » :

« Il ne s'agit pas de considérer que le jeu pourrait avoir une valeur éducative, mais dans une logique de la ruse, de construire des jeux qui ont un intérêt pour l'éducation, ou de trouver moyen à donner un aspect plaisant aux exercices » Bien que peut-être efficace, cette utilisation du jeu peut être problématique dans la mesure où le jeu serait employé pour son effet motivant.

C'est cette idée que Gilles Brougère rejoint (1995 : 147) en parlant de « ruse »: « Il ne s'agit pas de considérer que le jeu pourrait avoir une valeur éducative, mais dans une logique de la ruse, de construire des jeux qui ont un intérêt pour l'éducation, ou de trouver moyen à donner un aspect plaisant aux exercices »

4. Le jeu pédagogique :

Nicole de Grand mont (1989 : 69) indique que « le jeu pédagogique est un jeu quasiment assimilé à un exercice et de ce fait, un jeu dans lequel le plaisir est presque absent. Il est axé sur le devoir d'apprendre et il concerne et génère un apprentissage précis ».

Le jeu pédagogique implique au préalable, des notions et concepts assimilés par les élèves. Ceux-ci ne partent pas de rien, ils devront réinvestir leurs acquis dans la situation ludique. Le jeu pédagogique apparaît alors comme une évaluation qui permettra de déceler les éventuelles difficultés des élèves.

Le jeu pédagogique s'assimile davantage aux méthodes scolaires traditionnelles, axées sur les apprentissages sans plaisir. Il est la dernière étape suivant logiquement le jeu ludique et le jeu éducatif.

Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées.

C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueur et donc mettra en évidence sa performance face à telle ou telle connaissance. C'est en fait une sorte d'examen de ses connaissances. Le joueur, pour s'adonner à un Jeu pédagogique, sera passé par les étapes du jeu ludique qui va à la découverte de la connaissance puis, il franchira les étapes reliées au jeu éducatif qui mettra des règles à son exploration ludique, pour enfin pouvoir démontrer socialement ses compétences toujours en regard d'une connaissance qu'il veut acquérir. Pour qu'il soit efficace, il faut donc qu'il soit utilisé après un apprentissage précis et théorique. Par la Suite le jeu pédagogique va démontrer ce qui est acquis ou pas (de Grand mont, 26/04/2007).

En somme, nous synthétiserons cette partie consacrée aux types de jeux en retenant les propos de Nicole de grand mont (2007) qui a en grande partie guidé ma réflexion. Il faut :

Que le pédagogue soit très conscient que le jeu ludique est encore le meilleur moyen de faire faire des apprentissages qui respectent le rythme de chacun.

Que le jeu éducatif permet d'apprendre des règles par déduction, par hypothèse, par réflexion, ce un large spectre de stratégies en résolution de problèmes. Que le jeu pédagogique n'est rien de moins, ni rien de plus qu'un examen de nos connaissances acquises, Puisque pour jouer à un tel jeu il faut avoir des connaissances préalables (scrabble, Monopoly, etc.)

5. Les caractéristiques du jeu de l'enfant :

D'après pierre Ferran , François mariet et Louis porcher et partir de ses explications , nous avons regroupé les principales caractéristiques du jeu.

Le jeu est donc une activité :

La fiction : il existe un décalage entre le jeu et la réalité, le jeu possède des caractéristiques imaginaires qui causent la rupture avec le réalisme habituel. La fiction c'est autorisé qu'ou moment du jeu

La détente : « la fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle (...) cela explique, par

exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre. Sa revanche sur un sort défavorable. »

L'exploration : « jouer c'est explorer le monde, se mesurer à lui ressembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ». L'action du jeu permet à l'enfant de découvrir le monde qui l'entoure et se découvrir lui-même, découvrir et s'ouvrir au monde et aux autres.

La socialisation : « le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultanément de l'affrontement par ce que le jeu est fiction, l'affrontement y est symbolique ». Apprendre à gérer et dépasser les tensions liées à la socialisation et à ses frustrations. En jouant l'enfant apprend à mieux comprendre, le jeu permet à l'enfant de se socialiser et construire sa personnalité.

La compétition : « le jeu a un but et constitue un enjeu (...) la compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit d'autrui ». L'enfant réussisse ou échoué.

La règle « l'enfant, comme l'adulte à y découvrir comme un être sociale et unique a la fois, gendarme et voleur, législateur, Bourgeois et vagabond. »

5.1 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

Les enfants aiment jouer, c'est leur nature, ils s'amuse.

On ne reprend jamais assez les paroles du psychologue château « le jeu est le travail de l'enfant ». Aussi « le jeu est sérieux. Il possède des règles sévères. Il comporte des fatigues et

parfois même mène jusqu'à l'épuisement. » il ajoute que, « L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux .se demander pourquoi l'enfant joue , c'est demander pourquoi il est enfant . » le jeu fait partie de l'univers de l'enfant, c'est un monde de fonctionnement pour lui , lorsqu'il joue découvre le monde et intégré dans celui-ci ses expériences les plus précoces .

Le jeu permet à l'enfant de connaître les choses et maîtriser ses angoisses, est un moyen d'échange entre l'enfant et son milieu, l'enfant apprend a agir pour transformer le monde et son environnement , le jeu permet à l'enfant de développer une culture familiale et sociale . Aussi de se construire sa personnalité. Quand les enfants jouent, réfléchissent, résolvent des problèmes , s'expriment et bougent . « un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. » Le jeu prend une part importante dans l'évolution du langage

6. Le jeu en classe de FLE

Le jeu est un moyen d'expression du jeune enfant et un facteur de son développement. L'enfant passe la plus grande partie de son temps à jouer , c'est un besoin aussi vitale que manger et dormir.

Au sein de la classe, le jeu permet tout d'abord de briser la glace au sein d'un Groupe peu communicatif, ou qui ne se connaît pas encore ou de lâcher du lest avant/après .

Une activité plus lourde et demandeuse, il permet d'encourager le développement émotionnel cognitif , social mais aussi de favoriser l'acquisition des savoirs au sein d'une classe de français langue étrangère .

L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences linguistiques et décontextualisées , mais bien d' « agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère »

(Weiss,2020 :p7) . C'est d'ailleurs là l'intérêt principale des articles ludiques, qui permettent une mise en situation proche du réel . S'il est parfois difficile de reproduire toute les données et les circonstances d'une véritable situation communication dans la salle de classe ,les jeux amènent toujours les apprenants à faire semblant , à simuler , à prétendre qu'ils sont ailleurs, ou qu'ils sont quelqu'un d'autre .

Patrick Fougère , un psychologue de l'éducation précise dans le revue : les langues modernes (1994) que « l'enfant , lui , prend les activités , très au sérieux et le considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnelles . Il ajoute aussi « le jeu n'est pas le travail , il mène au travail [...] il demande effort , discipline . Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi , et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe , de coopérer. »

L'avantage de jeu reste à placer les apprenants dans des situations de communication aussi authentiques et naturelle que possible. Le jeu reste peu utilisé à des fins pédagogique.

6.1 Le jeu source de motivation :

La motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite d'un apprentissage notamment dans l'apprentissage d'une langue étrangère .c'est elle qui fournit à l'apprenant une impulsion à sa participation active durant son apprentissage, l'enseignant doit utiliser différentes stratégies pour motiver ses élèves , le jeu pédagogique peut être une de ses stratégies , C'est ce que BROUGER e Gilles montre : « comme toute expérience humaine, le jeu a des effets d'apprentissage non recherchés ,ce que l'on appelle les apprentissages informels. »

Le jeu sert comme d'excellent support pédagogique, aide à faire naître une ambiance amicale entre l'enseignant et ses apprenants , le jeu ne peut qu'aiguiser leur curiosité ; plus enfants sont motivés , plus l'apprentissage est facile .

L'auteur Susan Halliwell parle d'un « apprentissage indirect » et précise. que « les jeux sont bien davantage qu'un à côté divertissant, ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu , ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu , il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches tours en fin de cours ou comme une récompense après un *vrai travail *. Le jeu est effectivement un vrai travail, il tient une place capital dans le processus d'acquisition d'une langue . »

Aussi Weiss note que le jeu « permet grandement contribuer à animer les classe de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant

plaisir à jouer avec les mots , les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement. »

D'après TAGHEZOUT.A ,il est important de préciser qu'en classe de langue et surtout au moment des premiers apprentissages ,tôt est complètement nouveau et différents .Ainsi,des jeux qui seraient puérils ou ennuyeux dans la langue maternelle ne seront pas forcément vécus comme tel dans la

langue étrangère . Ils pourront même valoriser l'élève qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent a des règles déjà acquises. Le jeu va aider et encourager l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant . Le jeu arrive à dramatiser les situations d'apprentissage.

6.2 Le jeu, aide à acquérir des compétences :

Lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement. Le jeu constitue une activité primordiale pour développement de l'enfant, de l'adolescent et même de l'adulte , il sert les trois grands domaines du développement humains ,à savoir le développement moteur le développement cognitif , social et affectif , la collaboration aussi bien que l'opposition , il développera l'écoute et le respect de l'autre , la solidarité, le jeu répond aux besoins des mouvements il fait venir à l'enfant des notions mathématiques et logique , le jeu permet à l'enfant de découvrir ou d'exercer des attitudes et des gestes ce qu'on l'appelle le développement psychomoteur , le jeu contribue au développement moral .

Le jeu incite l'enfant à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problème de langue , aussi ose parler , essayé , se trompe réessaye dans un climat de confiance et de sécurité et d'acquérir de conception , de la rapidité , de la précision , de la réflexion , du la logique , du langage . L'enfant apprendra à penser et à agir il élaborera développement cognitif .

6.3 le jeu , facteur d'acquisition :

Le jeu est source de motivation et de communication aussi facteur d'acquisition

« 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'automatique) , pour améliorer l'aisance dans le maniement de le langue ». (Décidé,1994,p16)

Il existe un lien entre « jeu » et « mémorisation » : l'expérience se personnalise et donc se mémorise mieux car la personne est impliquée » (Décidé.1994,p21).

Quand à Weiss (1983,p.8) . « les jeux est les exercice de créativité ». Ahlem ; mentionne que les jeux permettent aux apprenants « d'utiliser de façon nouvelle , personnelle , le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du Cadre , du contexte , de la situation dans les quelles ils les ont appris .

Ahlem ajoute que a travers l'action , l'apprenant arrive à Mémoriser mieux , il s'implique profondément dans ses expériences ; il joue , échoue et rejoue de nouveau et que la répétition qui se fait naturellement de structures aide l'apprenant à fixé l'information dans sa mémoire .(2009,p41)

7. Quels jeux pour la classe de langue ?

Haydée Silva professeur de didactique du FLE et spécialiste du jeu en classe de langue dit dans interview que Impossible de faire un top 10 ou top 100 de jeux qui marchent: tout dépend des objectifs d'apprentissage visés, du public auquel on s'adresse, des styles d'apprentissage et d'enseignement, du contexte, des ressources disponibles...

Mais elle dirait que le jeu le plus efficace est celui qui a été intégré avec succès dans la séquence pédagogique, d'une manière rentable (passer des heures à préparer un jeu qui ne durera que quelques secondes, et y investir beaucoup d'argent, par exemple, n'est pas toujours raisonnable).

Elle ajouterait que, depuis la perspective actionnelle aujourd'hui dominante, un jeu efficace en classe de langue est celui qui invite l'apprenant-utilisateur à mobiliser l'ensemble de ses compétences générales et langagières dans la réalisation d'une tâche, avec une disposition d'esprit faite à la fois de légèreté (ce qui permet une plus grande tolérance à l'erreur) et d'implication (ce qui permet un engagement intellectuel et affectif). Il peut s'agir de jeux de société en boîte, mais aussi d'applications Ludo linguistiques , voire de jeux sans matériel...

7.1 Le jeu linguistique :

Le jeu linguistique en classe de FLE permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'à la construction des énoncés. très utile pour apprendre à maîtriser le langage, est un outil effectif sert à faciliter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Le jeu linguistique est un moyen de mémorisation et de créativité il rend la classe vivante.

Rebouillet(1978,p32), propose quelques jeux qui sont utilisés plus particulièrement pour l'apprentissage des langues, comme les jeux de mots croisés, le rebut, les devinettes, (comme apprendre le vocabulaire et encourage l'interactivité; des jeux sur les rimes, poèmes, comptines, les mots valides (qui enrichissent le vocabulaire); des jeux sur les sons: « identifier le même son dans plusieurs mots, ces mots étant suggérés par l'image » (p33); il propose aussi plusieurs autres jeux qui consistent à détecter sur une image l'ensemble des mots qui commencent par une certaine lettre ou qui s'achèvent tous par les quatre mêmes lettres...etc..

F. Debyser, (1978), annonce l'importance d'un choix parfait des activités ludiques en classe, il voit que le jeu ne doit plus être utilisé comme une amulette mais comme un moyen pour l'objectif d'apprendre » (idem,p128) et donc le but est d'encourager les apprenants à créer des définitions pour des mots nouveaux, Présente aussi des jeux d'association. (Debussy,1978 :p133).

Les didacticiens insistent sur l'esprit ludique dans l'apprentissage du vocabulaire: « les équivalences analogiques, nonces, et oppositions de sens inspireront des exercices de jeux, partant non d'un mot isolé mais d'une expression ou d'une phrase simple, fournir de préférence par une autre activité. » (Leterrier .1981 :61)

7.2 jeux de communication :

Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue par la parole l'élève communique avec ses camarades, lorsqu'ils jouent à communiquer et utiliser des structures langagières. Par ce

genre d'activité ils apprennent à s'exprimer pour comprendre et de se faire comprendre.

Encourage en eux la créativité, aide à libérer l'imagination, Ils s'expriment, selon Sabine de

greave, par des mimiques, des gestes, des attitudes, comportement, des cris, des langages verbaux et graphiques et aussi par des activités manuelles.

Weiss(1983) propose des activités de présentation, des techniques de libération de l'expression orale : 'le remue-méninge', 'mobiliser rapidement des solutions pour résoudre un problème ou un conflit (p.13), jeux de chiffres, lotos des nombres par exemple

'(p :20), 'la chasse au trésor' ou il s'agit d'expliquer aux apprenants qu'il ya un trésor caché dans un endroit en salle ;pour le trouver ils sont sensées poser des questions auxquelles l'enseignant y répond par 'oui' ou 'non' (p.53), reconstituer des dialogues, trouver des situations qui correspondent à certains question, compléter des textes (p.81).

Ce didacticien propose aussi une autre forme d'activité

, « le jeu de rôle » qui réagir spontanément dans différentes situations de communication'(p15). Ces activités ont pour conditionner l'interaction entre les éléments du groupe, et de les aider à s'interroger spontanément dans des situations de communication.

Sabine De Greave (p36) étale plusieurs types orale et écrite. Ces propositions impliquent au moins deux participants

- créer un dialogue entre deux marionnettes, ou les jeunes apprenants ont pour mission d'imaginer une situation sensée dans la quelle ils sont tenus d'échanger des propos.

- jouer au téléphone avec un correspondant : répondre correctement à des questions et savoir en poser

- jouer au facteur et prendre connaissance d'un message, dramatiser une histoire, jouer au téléphone sans fil et jeu de piste.

Par ces jeux les enfants vont découvrir plusieurs situations de communication fictives qui ont pour objectif de les aider à s'interroger sans problème dans des situations réelles.

· François Weiss, jeu et activité communicative dans la classe de langue, collection, pratique pédagogique. Paris hachette :1983.

8. L'apport de la psychologie 1

8.1 le jeu enfantin :

L'étude du jeu enfantin a commencé avec les premiers travaux de psychologie de l'enfant . A la fin du XIXe siècle (à.preyer) et au début du XXe (Et. Pérez , Et. claparède ,KGroos) .Elle n'a pas cessé depuis lors .Mais on s'est aperçu que le jeu pouvait être utilisé également à des fins de recherches psychologiques (un grand nombres de tests ne sont que des jeux), et des fins psychothérapeutiques, ce qui a posé un dernier problème , celui de la cure par le jeu : la plupart des méthodes thérapeutiques conçues pour soigner les enfants caractériels se fondent sur le jeu comme la " psycho-rythmique" ou le psychodrame (cf . PSYCHODRAME). Même lorsqu'un enfant souffre d'un trouble psychiques les élue manière de le soigner est le faire jouer . Ce problème a donné naissance à tout un domaine d'études aujourd'hui en cours.

8.2 le développement du jeu chez l'enfant :

Le jeu occupe une grande place dans le développement de l'enfant. Ferland (2002, p. 33) le définit comme « une attitude subjective où le plaisir, la curiosité, le sens de l'humour et la spontanéité se côtoient, qui se traduit par une conduite choisie librement et pour laquelle aucun rendement n'est attendu ». Le jeu touche à plusieurs aspect du développement de l'enfant ,Il peut stimuler les sens, développer la motricité, aider à acquérir des habiletés cognitives, affectives et sociales.

8.2.1 imitation et activité créatrice :

Les jeux d'imitation commencent vers l'âge de quatre ans , ils se poursuivront longtemps encore, prenant même plus tard,une forme collective jusque vers sept ans , cette période d'enfance est considéré comme l'age de l'imagination . Les imitations portent sur les modèles les plus proches , parents , maîtreesse , sœurs et frères. A cet âge l'enfant ne saisit pas encore très bien la distance entre les adultes ou "les grands"

. Les imitations ont tendance à changer de nature pendant quelques temps et a faire appel aux animaux et aux objets inanimés .Par contre , les jeux de construction dès l'âge de deux ans et c'est uniquement a l'âge de cinq ans qui démarrent à apparaître après les jeux d'imitation . Ces

jeux à règles arbitraires remplissent ainsi une sorte d'entrecroisement entre les imitations les plus primitives et les jeux collectifs d'imitation ; se sont ceux par lesquels l'enfant dégage ses énergies créatrices dans ses propres règles.

8.2.2 : le jeu favorise le développement de la personnalité de l'enfant :

L'enfant construit sa personnalité en jouant, il s'affirme au monde. Le jeu lui donne la possibilité de maîtriser un reflet de la réalité humaine. Au début, il pratique le jeu libre :

- « playing ». Il assume ainsi toutes sortes de rôles dont il reste le Maître. Puis, le jeu devient plus social et réglementé :

- « game ».

Le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant par la créativité. Jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est avoir l'occasion de décider. C'est le lieu des expériences uniques, espace d'innovation et de création. Le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de sa singularité, par la création de symboles originaux, et par la différenciation d'avec l'autre à travers les identifications et les projections. « Pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre conscience de soi, à la fois dans ce qu'on est, et dans ce que l'on veut être »

HENRIOT

Au regard de la théorie psychanalytique freudienne, le jeu peut être rapproché des autres activités fantasmatiques de l'enfant et plus particulièrement du rêve, mais la différence essentielle tient au fait que l'on ne peut pas rêver à plusieurs, alors qu'on peut partager son jeu. La fonction du jeu apparaît alors essentiellement dans la réduction des tensions nées de l'impossibilité de réaliser les désirs, mais contrairement au rêve, le jeu repose sur un compromis permanent entre les pulsions et les règles, entre l'imaginaire et le réel. L'enfant va « réparer » ou « arranger » dans le jeu des situations qui l'ont angoissé, et le rééducateur pourra l'y aider, en jouant avec lui.

8.3 fonction du jeu :

8.3.1 Jeu et interactivité

Le jeu en classe de langue est une pratique sociale qui permet une « prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer /savoir vivre ensemble » (Vauthier, 2009, p.57). A travers le jeu l'élève va être amené à des situations dans lesquelles ils vont devoir apprendre à vivre en communauté, il va devoir être capable de partager, d'attendre son tour et discuter des stratégies.

Selon Vauthier (2006), le jeu contribue au perfectionnement du langage de l'apprenant en le conduisant à s'exprimer, clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et à argumenter. De plus, il donne l'opportunité aux apprenants de multiplier aussi bien leur temps de parole individuelle et personnalisé que leur temps de réflexion et de travail en autonomie (Silva, 2008b)

8.3.2 jeu et cognitif :

D'après Silva, le ludique permet le déploiement de nombreux mécanismes tels que l'intelligence, d'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse. Aussi permet à l'apprenant d'investir ses connaissances et d'avoir une meilleure estime de lui-même. Il va être amené à être actif notamment en occupant la fiction de partenaires auprès de son équipe et en mobilisant ses efforts pour aider son groupe à gagner (Vauthier). Il est possible d'ailleurs qu'il prenne plaisir à partager et à échanger et de ce fait, il fera preuve d'une attitude positive.

8.3.3 : jeu et motivation :

D'après Vauthier (2006), le jeu a ainsi de nombreuses vertus dont motiver l'apprenant faciliter sa concentration et son recours à la mémoire. Le jeu crée un climat pédagogique positif dans lequel l'erreur est dédramatisée et le centre d'attention est déplacé du contenu linguistique vers la tâche ludique à effectuer. Lorsqu'il est motivé, l'apprenant peut prendre l'initiative de travailler soit seul soit avec les camarades de son choix. En outre, le jeu est un moment de détente aussi bien émotionnelle, intellectuelle que physique. Ce jeu donne aux apprenants des occasions pour être motivés et ainsi favoriser leur réussite scolaire.

Conclusion :

dans cette partie nous avons pu voir les divers propositions de jeux qui peuvent soutenir dans l'enseignement / apprentissages de français langue étrangère. Également, nous amène à se poser quelques questions : pourquoi l'enfant joue-t-il et quels jeux pour la classe de langue . Les activités ludiques sont des outils plus efficaces pour chercher les savoirs puis les acquérir dans un climat de plaisir et de la motivation .



CHAPITRE 2

le vocabulaire l'enseignement et pédagogie

1. Introduction :

Le vocabulaire est un terme importante, il a une grande place dans l'enseignement /apprentissage d'une langue . Via le vocabulaire , on peut comprendre les règles d'une langue , la grammaire ... etc .Il aide les élèves à s'exprimer , il est un moyen essentiel de communication. Dans cette partie nous allons définir le vocabulaire et aussi mettre l'accent sur la différence entre vocabulaire et lexique et son pédagogie et autres concepts qui sont en relation avec le vocabulaire.

2. La définition du vocabulaire :

Dans le l'article du grand dictionnaire de langue française. «Vocabulaire : (nom , masculin): liste de mots accompagnée d'exploitation ou d'une traduction.

- Ensemble des mots qui appartiennent à une science, à un art .
- Mots dont se sert une personne, une classe sociale etc»

Liste de mots, rangés habituellement dans l'ordre alphabétique et accompagnés d'une explication succincte. Il y a un vocabulaire à la fin de ce volume. Il se dit aussi de l'ensemble des mots employés par un peuple, par un groupe, par un écrivain, etc. Le vocabulaire de ce peuple est peu étendu. Ce poète a un vocabulaire très riche. Il se dit encore des Mots qui appartiennent particulièrement à une science, à un art. Le vocabulaire de la chimie, des mathématiques, des arts, de la philosophie.

Ensemble des mots employés par un peuple, par un groupe, par un écrivain, etc.Ce sont des mots qui appartiennent particulièrement au vocabulaire de l'Argonne et qui n'ont pour la plupart aucun équivalent précis dans la langue française courante : type, « togearde », « atuyo », « encarnager» , etc.

Le vocabulaire , selon Duquette (1996) , est aussi défini comme " un sous ensemble du lexique de la langue . Il est composé de toutes unités sémantiques, graphiquement simple et composées et locutions indécomposables qui s'actualisent dans le discours "

3. La différence entre vocabulaire et lexique :

Le lexique renvoie à la langue, c'est l'ensemble des mots et des Idioms de la langue d'une communauté discursive, il est composé de tous les mots des différentes branches humaines pour parler et se comprendre tandis que le vocabulaire renvoie au discours, il est l'ensemble des mots utilisés par une personne dans une discussion orale ou écrite dans des circonstances données .

La différence entre le lexique et le vocabulaire réside dans le contexte car le vocabulaire demande un contexte. Ainsi, le lexique c'est des mots isolés, c'est pourquoi le vocabulaire nécessite un locuteur et un discours.

Quant à J.PICOCHÉ (1992 :44) elle distingue lexique et vocabulaire comme suit

« Il conviendra d'appeler lexique l'ensemble des mots d'une langue mis à la Disposition des locuteurs, et vocabulaire l'ensemble des mots utilisés par un Locuteur donné dans des circonstances données. Le lexique est une réalité De langue à la quelle on ne peut accéder que par la connaissance des Vocabulaires particuliers qui sont une réalité du discours. Le lexique Transcende les vocabulaires mais il n'est accessible que par eux : un Vocabulaire suppose l'existence du lexique dont il est un échantillon. Il est Extrêmement difficile, voire impossible de dénombrer les mots qui Composent le lexique d'une langue, pour la raison que le nombre de ces Mots, tout en étant fini, ce qui est la condition même de son utilisation, est Sujet à des enrichissements et à des appauvrissements ; donc illimité ».

Le vocabulaire fait partie du lexique, ce dernier englobe les unités lexicales d'une langue. C'est-à-dire l'un complète l'autre .Il n'y a du vocabulaire que par la présence d'un Lexique et vice versa. Aussi Jean Tournier (1991 :183) explique qu'« Il est souhaitable d'utiliser le mot lexique quand on se place du point de Vue de la langue et le mot vocabulaire quand on se place du point de vue du Discours. Ainsi on ne dira pas le lexique de Macbeth ni le lexique de Shakespeare, mais le vocabulaire de Macbeth et le vocabulaire de Shakespeare c'est-à-dire des textes de SHAKESPEAR. »

4. Pédagogie du vocabulaire :

Les variantes conceptuelles qui sous-tendent les options méthodologiques de L'enseignement des langues, s'articulent autour de trois axes correspondant aux trois domaines de recherches : celui de la finalité de l'enseignement, celui de l'acquisition des langues et celui de

la démarche pédagogique. La pensée didactique oscille, au fil du temps, d'un extrême à l'autre (Tréville Duquette, 1996).

Selon Porcher, les mots ne s'apprennent pas n'importe comment : « Désormais, on est revenu à des considérations plus pédagogiques. On s'aperçoit que, pour communiquer (et, notamment pour comprendre) les mots, dans leur diversité, ils ne s'apprennent pas n'importe comment mais relèvent de stratégies et de tactiques d'apprentissage spécifiques. » (Porcher, 1995 : 36). L'acquisition du vocabulaire demande des Stratégies et des techniques d'apprentissage Spécifiques.

L'acquisition du vocabulaire par l'apprenant est l'une des compétences la plus importante pour tout enseignement/apprentissage d'une langue étrangère : « Le vocabulaire peut être considéré comme un des piliers fondamentaux dans une langue étrangère, ensemble avec la grammaire ils sont indispensables dans l'apprentissage d'une langue. Sans connaissance du vocabulaire, personne n'est capable de communiquer ni se faire comprendre. » (Prochazkova H, 2013 : 8)

5. Les objectifs d'une approche lexicale :

Le terme approche lexicale a été introduit en 1993 par Michael Lewis, qui a observé que « la langue consiste en une lexique grammaticalisée et non en une grammaire lexicalisée » (The Lexical approach, 1993).

L'approche lexicale n'est pas une méthode unique et clairement définie d'enseignement des langues. C'est un terme couramment utilisé qui est mal compris par la plupart. Les études de littérature sur le sujet montrent souvent qu'il est utilisé de manière contradictoire. Il repose en grande partie sur l'hypothèse que certains mots susciteront une réponse avec un

ensemble spécifique de mots. Les élèves pourraient apprendre quels mots sont connectés de cette manière. On attend des élèves qu'ils apprennent la grammaire des langues en reconnaissant des modèles dans les mots.

L'approche lexicale implique une diminution du rôle de la grammaire des phrases, au moins jusqu'aux niveaux post-intermédiaires. En revanche, elle implique un rôle accru pour la grammaire des mots (collocation et apparentés) et la grammaire du texte (caractéristiques surpassent entelles). »

L'approche lexicale est considérée comme un moyen rapide pour les élèves de saisir des phrases, elle ne préfère pas assez la créativité.

« Les connaissances linguistiques des adultes consistent en un continuum de constructions linguistiques de différents niveaux de complexité et d'abstraction. Les constructions peuvent comprendre des éléments concrets et particuliers (comme dans les mots et idiomes), des classes d'éléments plus abstraites (comme dans les classes de mots et les constructions abstraites), ou combinaisons complexes de morceaux de langage concret et abstraits (en tant que constructions mixtes). Par conséquent, aucune séparation rigide n'est postulée entre le lexique et la grammaire. » (Référence)

On peut penser que les différentes composantes d'une compétence de communication ne relèvent pas d'une même et unique procédure d'apprentissage ; il vaut mieux enseigner le vocabulaire selon 4 compétences : compréhension orale, compréhension écrite, expression écrite et expression orale.

Introduire les mots nouveaux à petite dose, Essayer de ne pas augmenter le lexique
Garder les mots connus en mémoire. Les utiliser constamment pour l'explication des mots nouveaux et des formes grammaticales.

6. La sélection du contenu lexical :

Le vocabulaire, dans une méthodologie communicative, n'est pas pré-sélectionné en fonction de listes ou d'inventaire divers. Il est nécessaire de déterminer dès le début (surtout avant chaque leçon) le vocabulaire à enseigner. Dans ce vocabulaire, il est important de sélectionner les éléments dont on souhaite une utilisation active (la compréhension et

l'expression), les éléments dont on souhaite une simple reconnaissance (la compréhension seulement).

Il se peut que le vocabulaire-cible ne se trouve pas en intégralité dans le manuel utilisé. Il faut alors introduire les mots qui semblent nécessaires pour le public visé. En général le vocabulaire comprend les mots de base pour la communication, les mots ayant trait à un domaine spécifique.

Il s'agit d'un vocabulaire occasionnel qui émerge des documents authentiques constituant le point de départ de la démarche pédagogique. Tout au long de l'apprentissage, la langue doit être manipulée dans ses aspects usuels, pratiques et fonctionnels.

Les items lexicaux seront choisis prioritairement pour les fréquences, leur utilité et leur disponibilité dans les situations de la vie courante. Ces mots doivent être saisis en contexte. On ne peut pas mémoriser des mots à vide, il faut les rattacher à quelque chose. Mais il ne s'agit pas d'un contexte riche qui permettrait à l'apprenant d'en dégager le sens par lui-même. Si le contexte est assez explicite, le mot n'a pas besoin d'être enseigné en classe, le lexical sélectionné consistera en mots utiles pour la communication en situation authentique. Il faut rappeler que l'utilité n'est

pas nécessairement liée à la fréquence. En outre, il est absolument contraindre de prédéterminer le vocabulaire à enseigner. Mais il faut aussi donner à l'apprenant la liberté de l'élargir tout seul.

7. La présentation des mots nouveaux :

Les mots devaient être présentés dans un contexte connu pour l'apprenant. Il est important de faire deviner à l'apprenant le sens du mot en écoutant, en lisant pour développer chez lui la capacité hypothétique qui constitue une des stratégies clefs dans l'apprentissage.

Comme le vocabulaire est souvent constitué d'une série de systèmes interalliés, il est bon qu'il soit présenté de façon systématique et 'organisé'.


Par ailleurs, la mémorisation du vocabulaire s'appuie sur les traits communs des et est toujours mise en référence à des mots antérieurement appris.

Il est préférable alors d'introduire les mots par ensemble. En effet, le fait de regrouper les mots qui ont des traits communs aide l'apprenant à associer le mot nouveau à des mots déjà connus et favorise la mémorisation . Il y'a différentes façons de regrouper les mots, par exemple, après une activité de compréhension de texte , on le fait employer dans un échange guidé (question réponse).

Conclusion :

En guise de conclusion de ce deuxième chapitre , nous avons tenté de parler sur le vocabulaire et montrer la différence entre le vocabulaire et lexique nous avons vu la présentation des mots nouveaux aussi que le

vocabulaire fait partie de la langue et que l'enseignement du vocabulaire n'est pas une tâche aisée , ce qui nous a conduit à penser comment enseigner on le vocabulaire de la langue française , alors que on a besoin d'utiliser des stratégies et des techniques .



Partie Pratique
Analyse de l'enquête et de
l'expérimentation

1. Introduction :

Dans ce chapitre nous allons faire une analyse des résultats du questionnaire que nous avons adressé aux enseignants de primaire.

et on le termine par une activité expérimentale en mettant en œuvre le jeu qu'on a choisi avec un groupe de 4eme année primaire .il sera consacré à l'analyse des données, nous allons analyser les comportements des apprenants et leurs réactions

2. questionnaire auprès d'enseignants du FLE au primaire :

A. présentation de l'échantillon :

Notre questionnaire s'est étalé dans la semaine du 20 au 25 mai 2021 auprès des enseignants au cycle primaire ,

Nous avons accompli notre questionnaire auprès de 30 enseignants dans différents collèges qui a pour but de déterminer la pertinence des pratiques ludiques dans l'enseignement /apprentissage du français en classe de 4ème année primaire.

B. interprétation des données :

Pour faciliter les résultats obtenus, nous avons conçu des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question .Puis , nous avons élaboré des grille de lecture qui montre chaque représentation graphique .

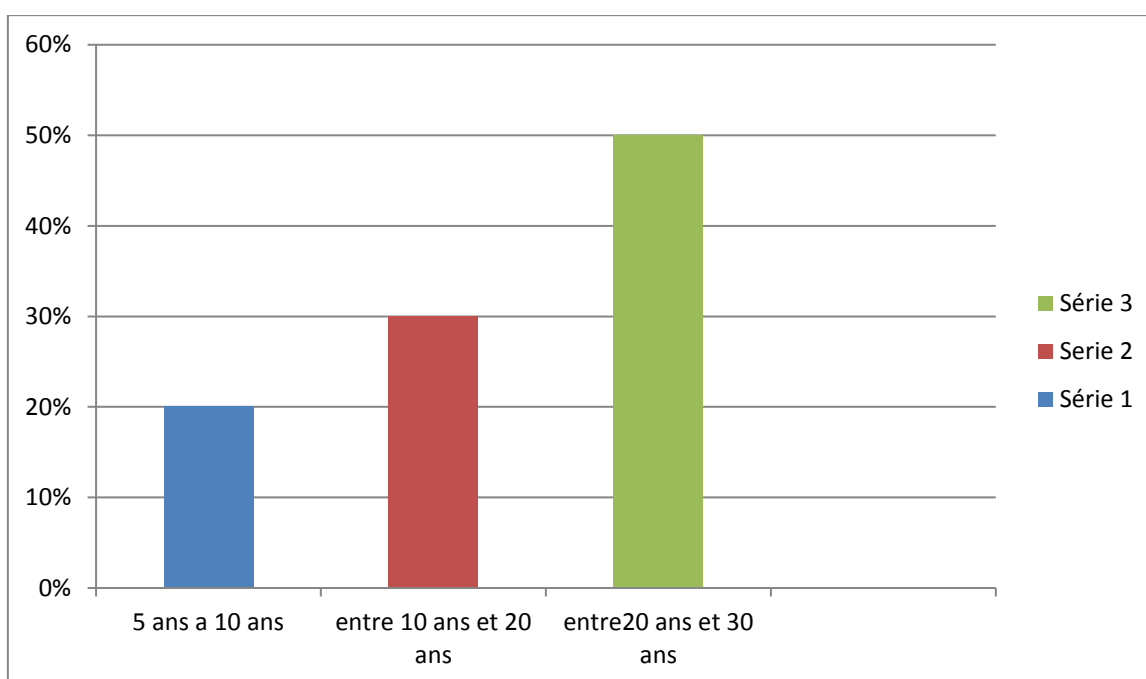
3. Analyse et interprétation du questionnaire :

Question N :01

- Combien d'années avez-vous enseigné la langue française ?

Tableau 01 :

5 ans à 10 ans	20 %
Entre 10 ans et 20 ans	30 %
Entre 20 ans et 30 ans	50 %



A. présentation de résultats :

Nous remarquons du tableau que sur l'ensemble de 30 enseignants ,50 % ont plus de 20 ans dans l'enseignement , 30 % depuis plus de 10 ans et 20% entre 5 ans jusqu'à 10 ans .

B. Analyse des résultats :

D'après ce premier résultat , nous pouvons constater qu'il ya un nombre important des enseignants qui sont au début de carrière et la majorité à la fin de carrière , c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir faire

Question N : 02

- Vous êtes enseignant (e) de français parce que ?

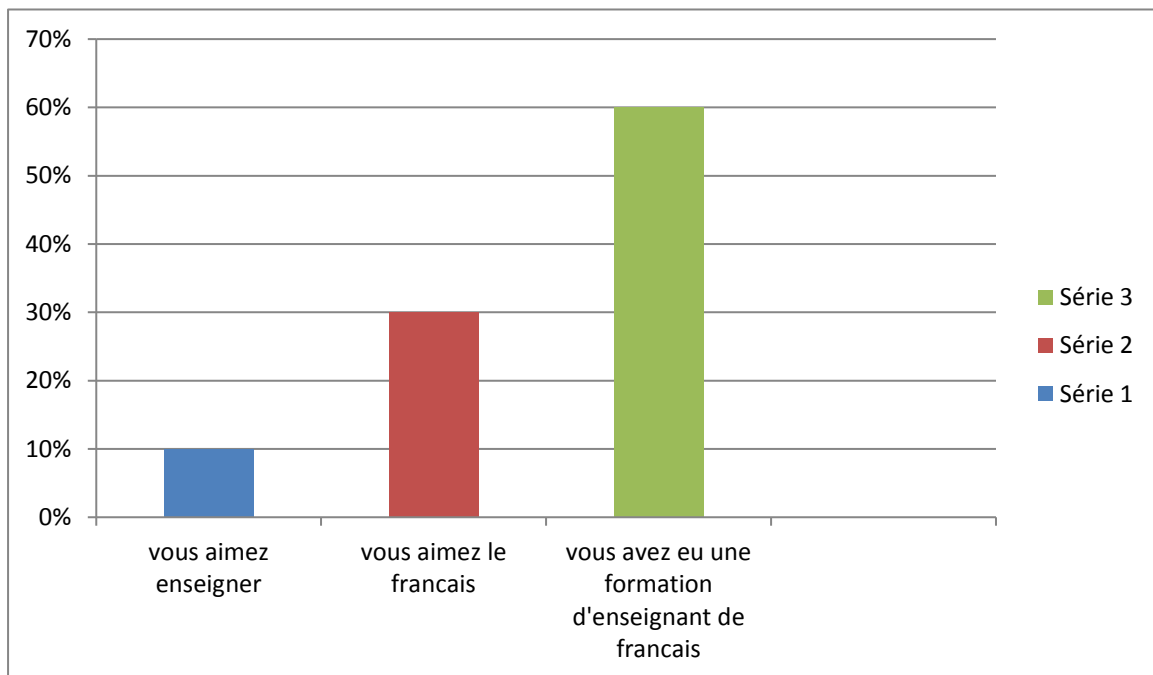
-Vous aimez enseigner

-Vous aimez le français

-Vous avez eu une formation d'enseignant (e) de français

Tableau : 02

Vous aimez enseigner	10 %
Vous aimez le français	30 %
Vous avez eu une formation d'enseignant de français	60 %



A. présentation de résultats :

A la lumière de ce tableau , nous observons que 10% des enseignants ont choisi la réponse a , 30% ont choisi la réponse b et 60 % ont choisi la réponse c

B. Analyse de résultats :

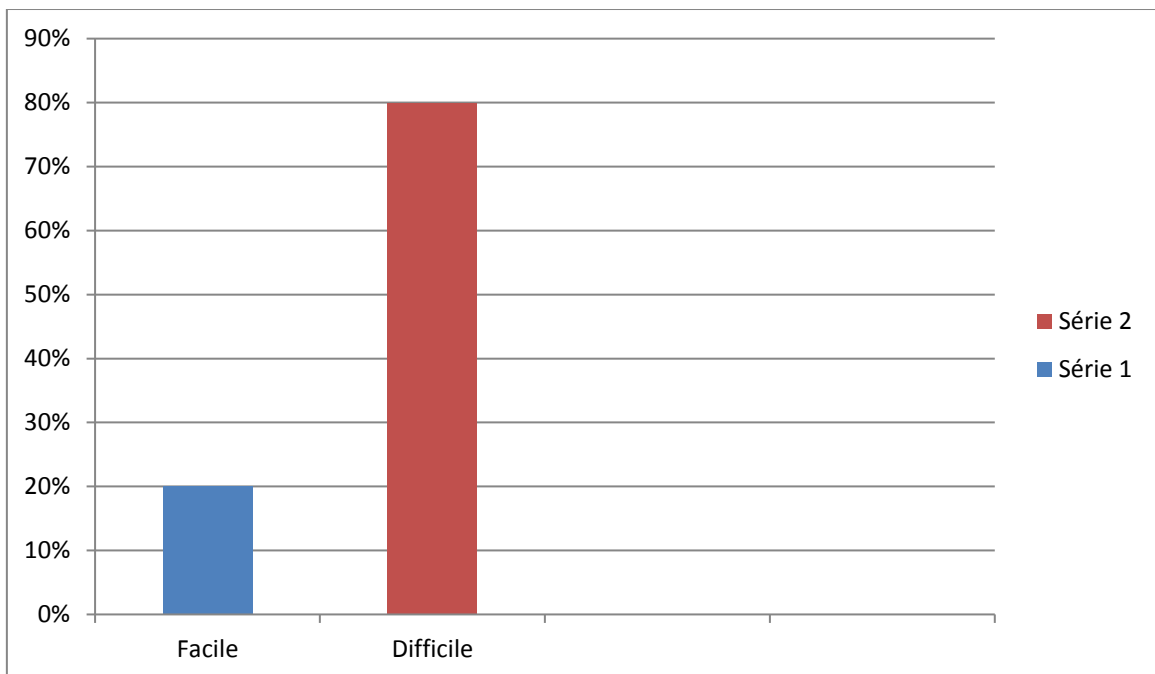
La réponse varie d'un enseignant à l'autre et cela dépend du nombre d'années d'exercice sur le terrain ainsi que l'environnement .

Question N : 03

- Actuellement l'enseignement est facile ou difficile ? Pourquoi ?

Tableau : 03

FACILE	20 %
DIFFICILE	80 %

**A. présentation des résultats :**

Sur l'ensemble des réponses nous avons obtenu 0% qui prétend qu'enseigner est facile et 100% affirment que c'est difficile .

B. interprétation des résultats :

D'après les réponses des enseignants, nous constatons que les causes de cette difficulté est :

- Programme compliqué et trop chargé aussi trop ambitieux
- Manque de temps
- les élèves deviennent difficiles à intéresser et maintenant ils ont un rapport critique aux savoirs et à l'apprentissage.
- le programme de ces dernières années et en comparant avec le programme des années 80 et 90 la préférence est pour l'ancienne génération que la nouvelle.
- le manque d'intérêt que portent les parents vis-à-vis de leurs enfants.
- la langue française n'est pas utilisée dans la vie quotidienne.
- le manque des formations qui sont assignées à des inspecteurs.
-

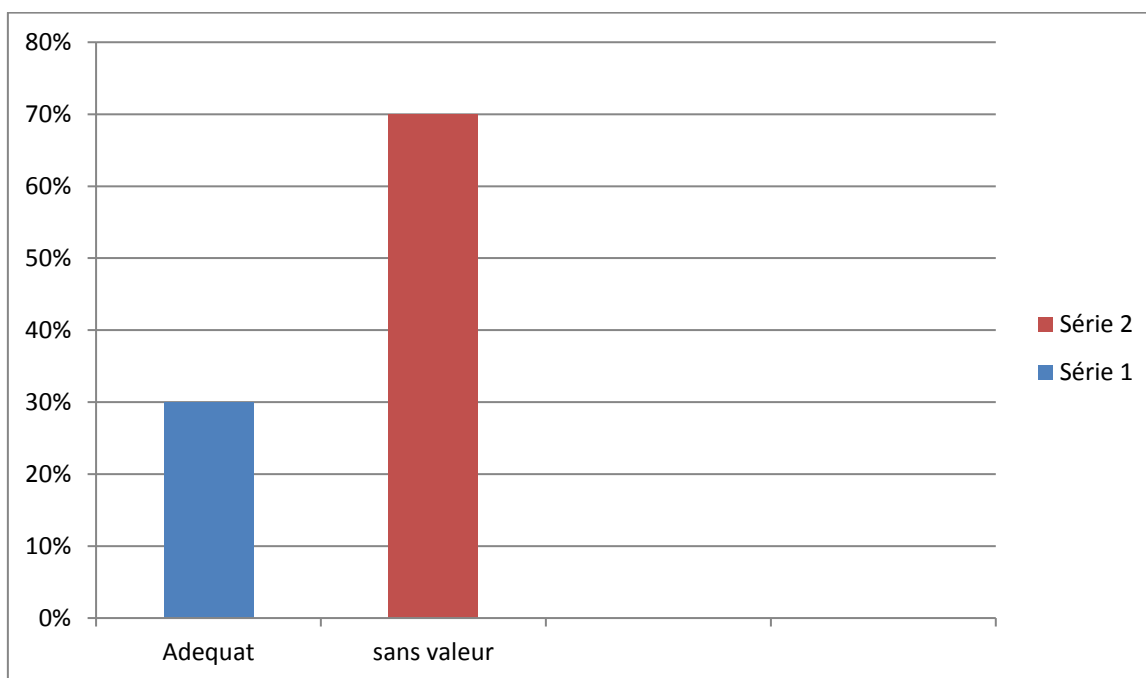
Question N : 04

- Pensez-vous que le programme est ?

_adéquat. _ Sans valeur.

Tableau 04

ADEQUAT	30 %
SANS VALEUR	70 %



A. Présentation des résultats :

dans cette question, il ya eu 30% sur l'adéquation du programme et 70 % qui trouvent que le programme sans valeur.

B_ analyse de résultats :

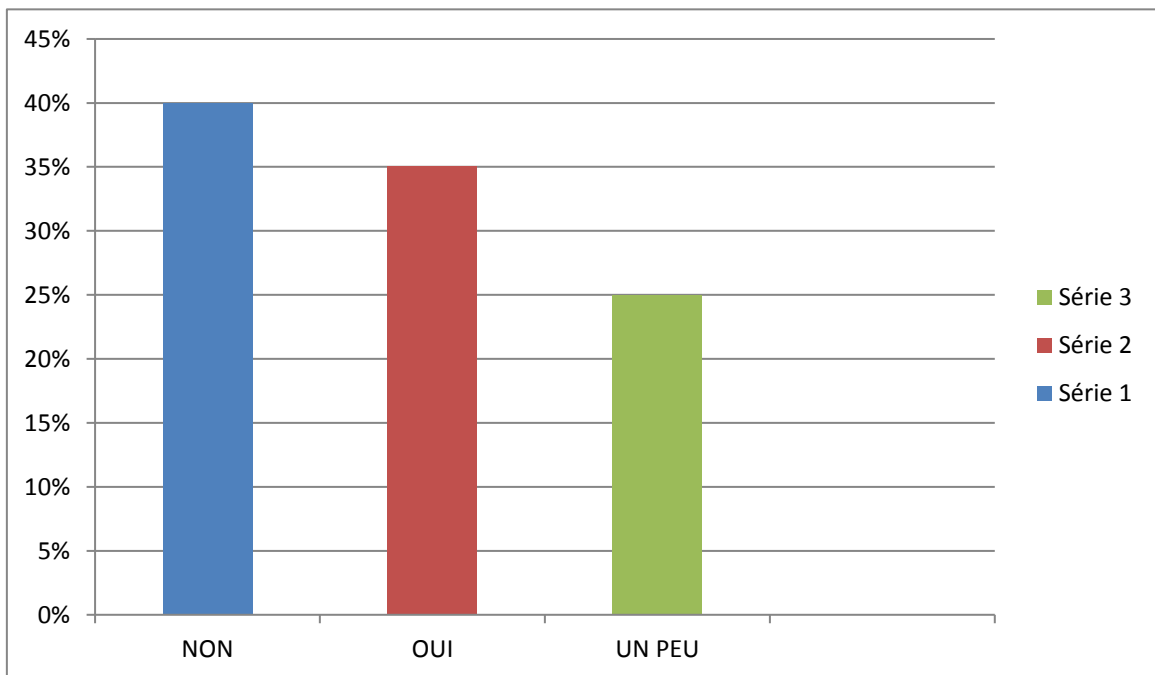
30 % d'enseignants disent que le programme est adéquat, alors que 70% d'eux confirment qu'il est sans valeur, ils disent il est trop chargé, trop ambitieux et mal réfléchi aussi par apport les besoins des apprenants.

Question N :05

- Est ce que vos élèves aiment et s'intéressent à cette langue ?

Tableau 05

NON	40 %
OUI	35 %
UN PEU	25 %

**A_ présentation de résultats :**

Un grand nombre d'enseignants qui est de 40% environ trouvent que les apprenants n'aiment et ne s'intéressent pas à cette langue, alors que 35 % d'eux aiment et s'intéressent.

B_ Analyse de résultats :

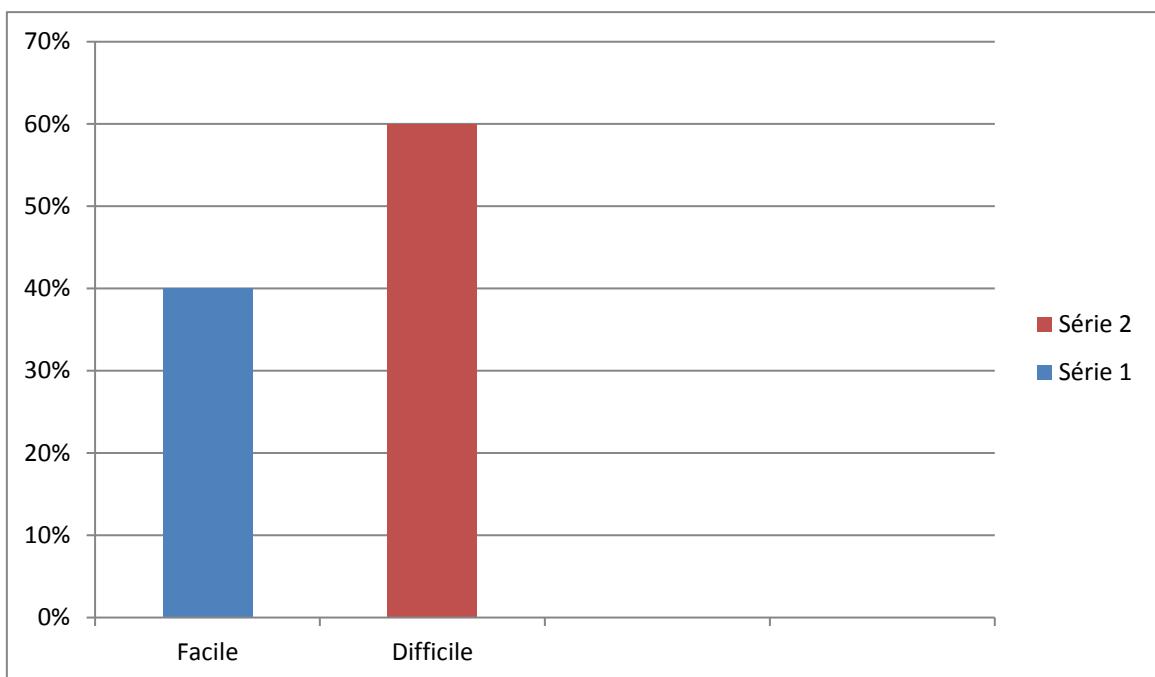
A partir des résultats obtenus, nous pouvons observer qu'il y a un nombre important d'élèves qui ne s'intéressent pas à la langue française, nous constatons qu'elle est une langue étrangère pour eux et ils trouvent une difficulté et peur de l'apprendre

Question N : 06

- D'après vous, l'enseignement du français du vocabulaire est facile, difficile ?

Tableau 06

FACILE	40 %
DIFFICILE	60 %

**A_ présentation des résultats :**

Comme le montre le tableau ci-dessus, 60% d'enseignants disent que l'enseignement du français du vocabulaire est difficile et 40 % d'eux trouvent qu'il est facile

B _ analyse des résultats :

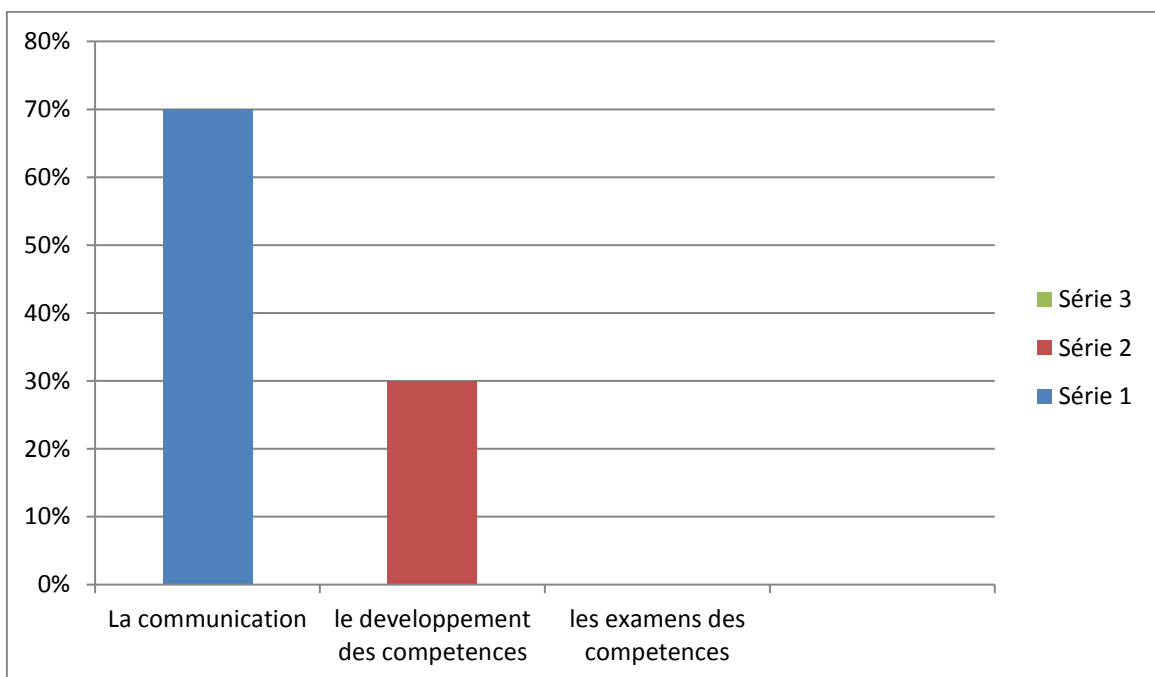
Suite aux résultats obtenus, on peut remarquer qu'il ya plus d'enseignants qui éprouvent des difficultés lors de l'enseignement du vocabulaire, ce qui signale une situation inquiétante.

Question N 07 :

- Quel est le but de l'enseignement du vocabulaire dans une classe de langue

Tableau 07

La communication	70 %
Le développement des compétences	30 %
Les examens des compétences	0 %

**A_ présentation des résultats :**

A la lumière de ce tableau, nous observons que 70 % d'enseignant trouvent que le but de l'enseignement du vocabulaire dans un classe de la langue est la communication

B_ analyse des résultats :

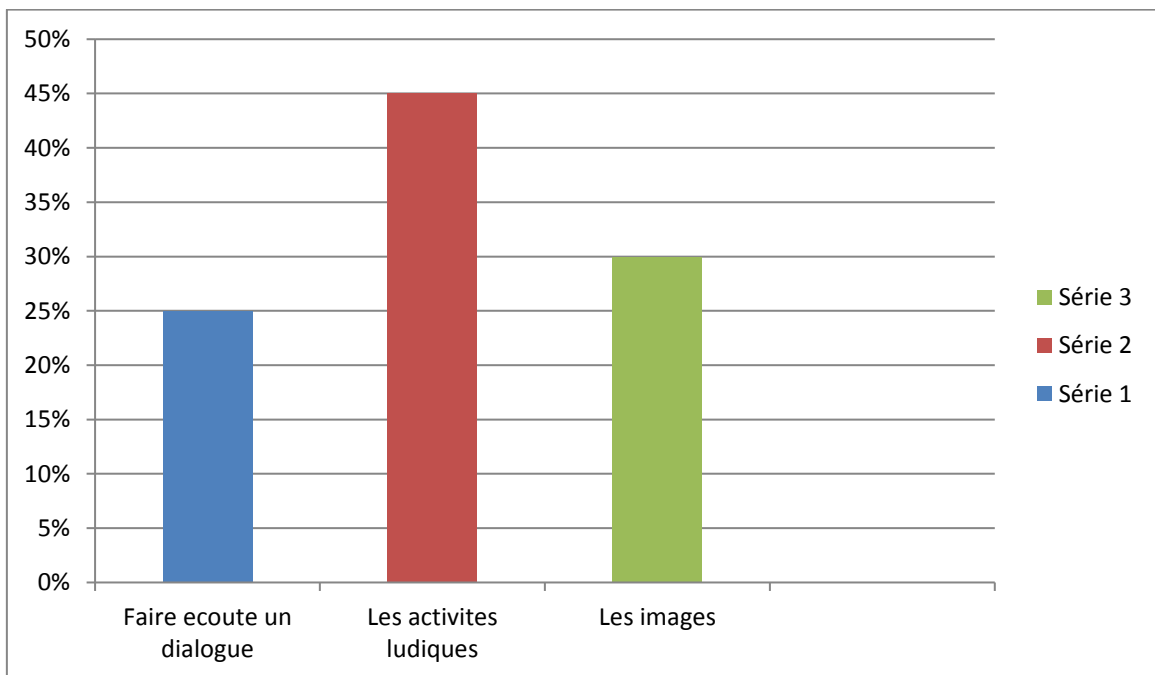
La majorité des enseignants ont partagé la même réponse et confirmé que le but de l'enseignement du vocabulaire est la communication.

Question N : 08

- Quels sont les meilleurs moyens d'apprendre le vocabulaire de nouveaux mots ?

Tableau N08

Faire écouter un dialogue	25 %
Les activités ludiques	45 %
Les images	30 %

**A_ Présentation des résultats :**

Les réponses ont été données comme suit :

25 % ont choisi faire écouter un dialogue.

45 % ont opté pour les activités ludiques.

30 % choisi l'utilisation des images.

B _ analyse des résultats :

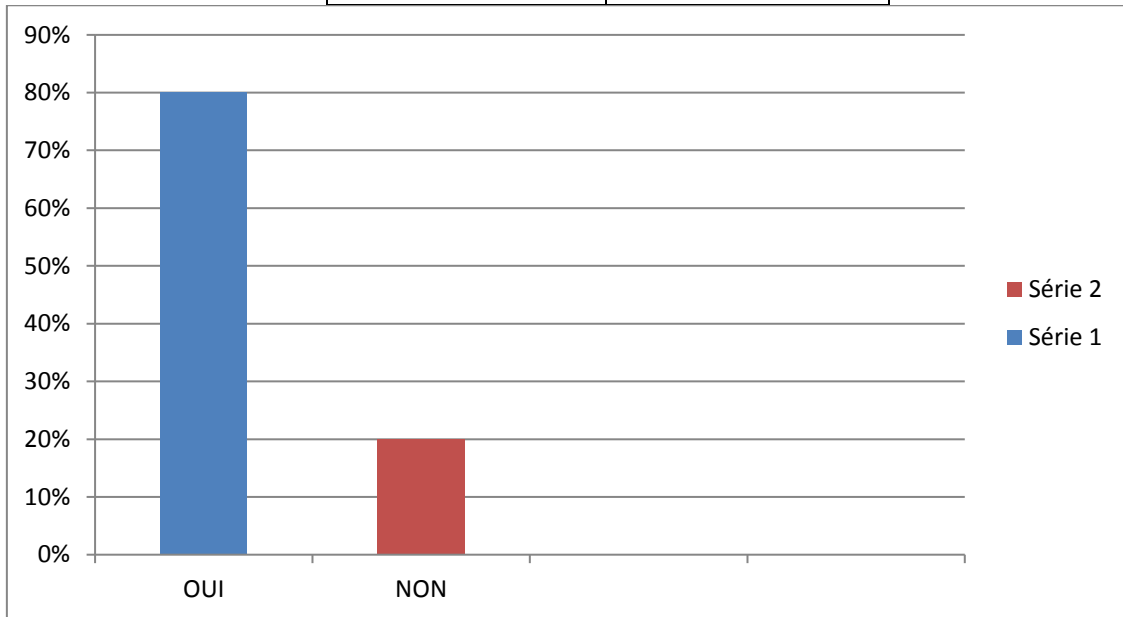
Pour cette question, nous avons eu des réponses différentes, car chaque enseignant à ses techniques, il y'a qui utilisent les activités ludiques, les autres utilisent les images. Alors que l'utilisation du ludique est primordiale et facilite la transmission du savoir.

Question N : 09

- Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignant ?

Tableau N09

OUI	80 %
NON	20 %

**A_ présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 80% des réponses pour un « oui », 20 % pour un « non » .

B_ analyse des résultats :

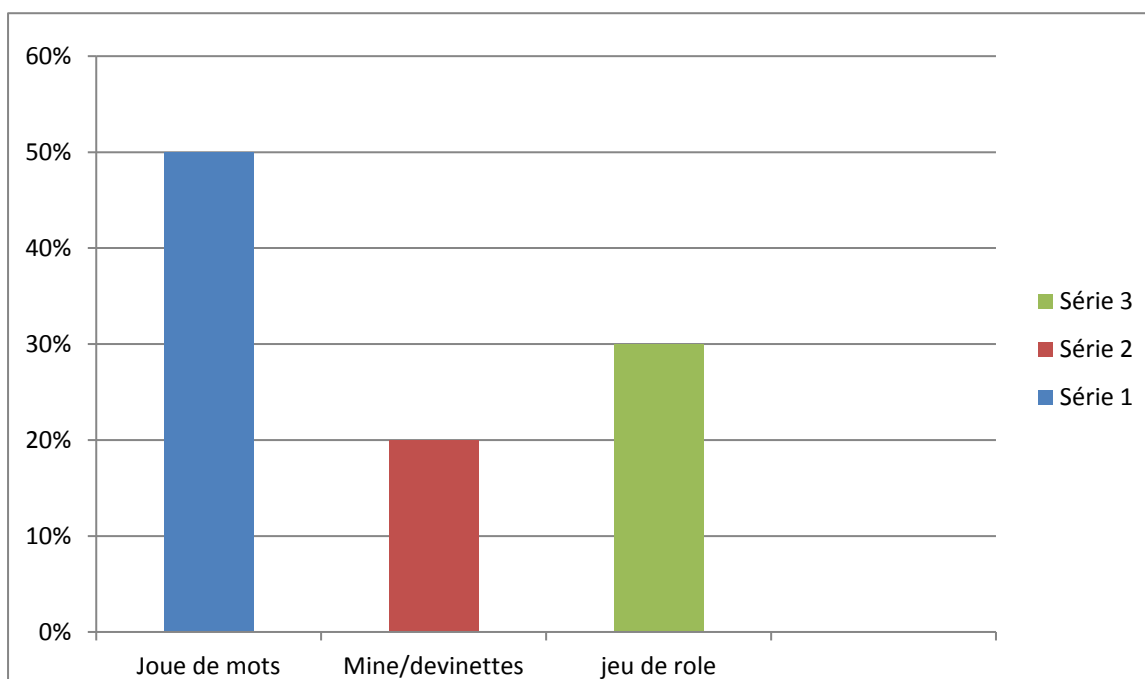
Dans cette question nous remarquons que la plupart des enseignants répondent par « oui », alors pour eux les activités ludiques existent dans le programme , cependant 20% d'enseignant déclarent que les activités ludiques n'existent pas dans le programme .

Question N :10

- Quelles activités ludiques sont recommandées par la tutelle dans les programmes ?

Tableau N 10

Joue de mots	50%
Mine/devinettes	20 %
Jeu de rôle	30 %



A_

présentation des résultats :

Il y a eu 50% d'enseignants qui ont répondu par « jeu de mots », 30% pour jeux de mine et devinettes , et pour finir 20 % ont répondu jeu de rôle .

B _ analyse des résultats :

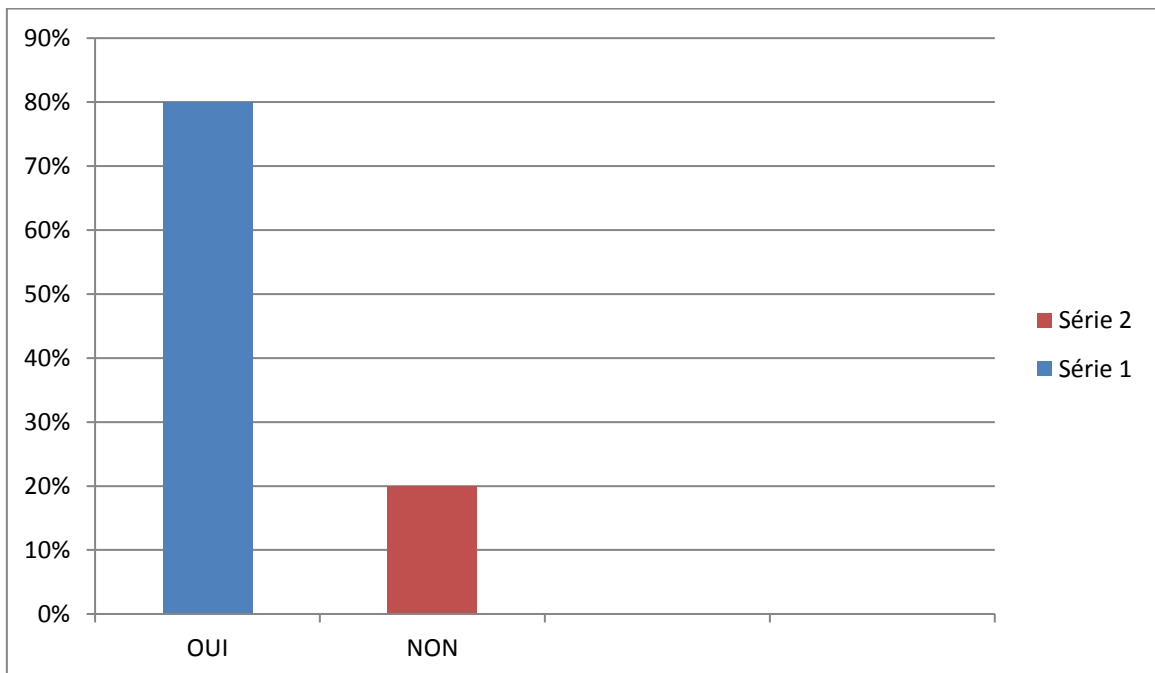
A travers les réponses collectées, nous pouvons dire qu'il y a un grand nombre d'enseignants qui répondent pour jeu de mots.

Question N : 11

- Avez-vous des élèves démotivés face à l'apprentissage du français ?

Tableau N 11

OUI	80 %
NON	20 %

**A_ Présentation des résultats :**

Concernant cette question, nous avons compté 80% de « oui », 20% ont opté pour « non ».

B_ l'analyse des résultats :

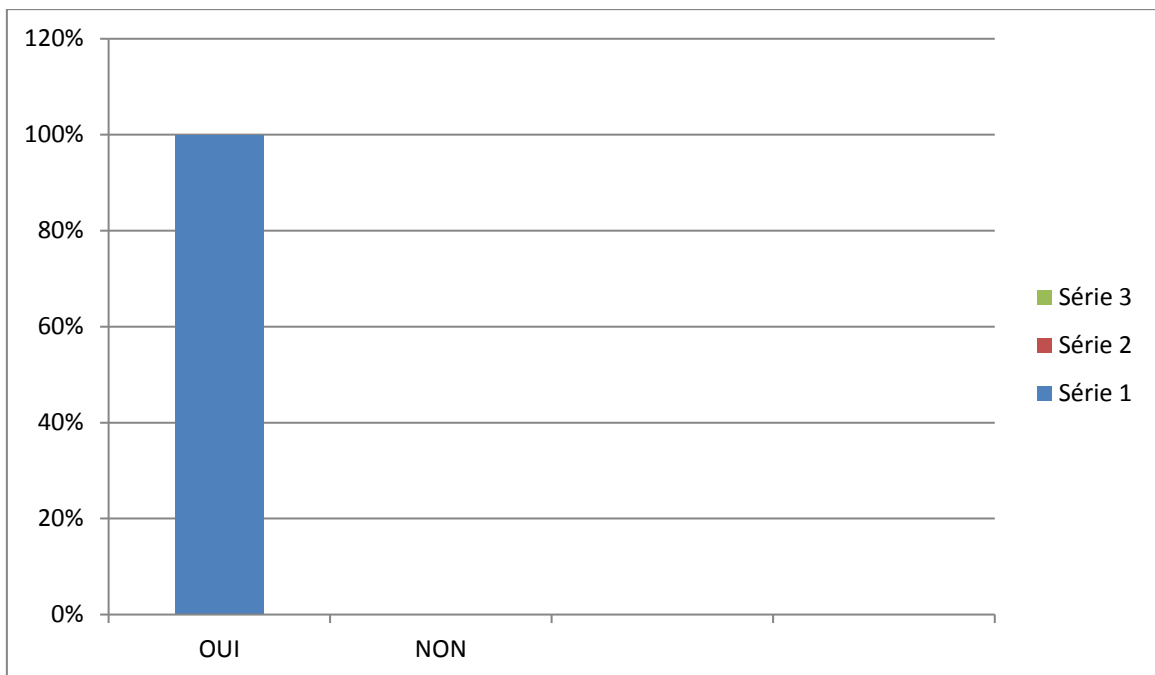
La question posée est s'il y a des élèves démotivés face à l'apprentissage du français, un nombre important d'enseignants répondent par oui, contrairement 20 % d'enseignants déclarent qu'ils sont motivés.

Question N : 12

- _ Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez vous des activités ludiques ?

Tableau N 12

OUI	100 %
NON	0 %

**A_ Présentation des résultats :**

Dans cette question tous les enseignants nous ont confirmé qu'ils ont recours aux activités ludiques.

B_ Analyse des résultats :

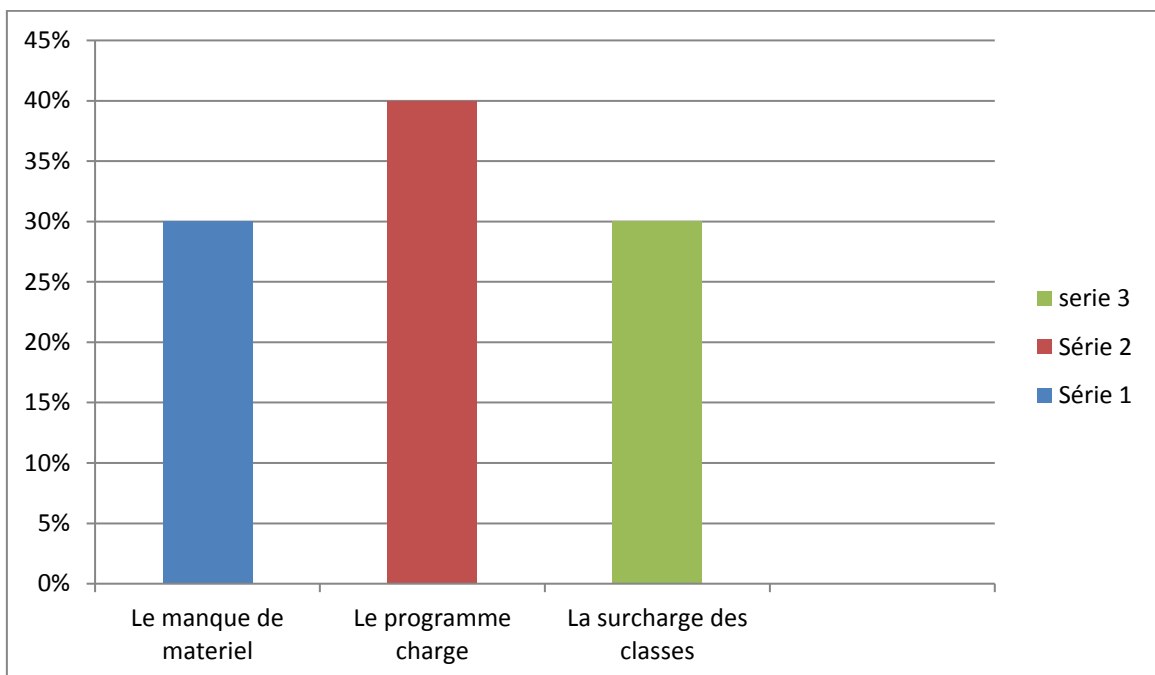
Cette réponse nous n'a pas surpris car les activités ludiques donnent un résultat pour l'acquisition de la langue française. On peut dire que les activités ludiques jouent un rôle très significatif sur les aspects fondamentaux de l'apprenant, sur le plan affectif et cognitif.

Question N : 13

- quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors l'utilisation des activités ludiques ?

Tableau N13

Le manque de matériel	30 %
Le programme charge	40 %
La surcharge des classes	30 %

**A_ présentation des résultats :**

Dans cette question on parle des difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques en classe 40% d'enseignants répondent par le manque de matériel ,40% disent que le programme chargé et 30 % la surcharge des classes.

B_ Analyse des résultats :

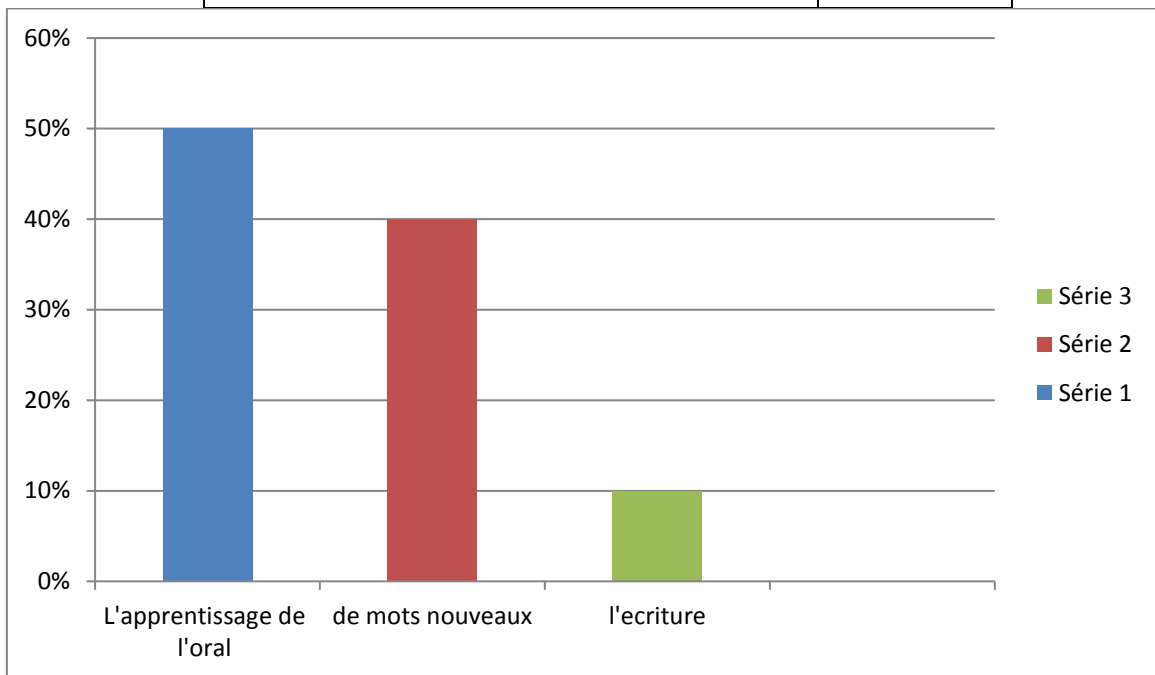
A la suite des résultats obtenus pour cette question nous remarquons que les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à réussir leurs tâches.

Question N : 14

- pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage le jeu exerce-t-il une influence ?

Tableau N 14

L'apprentissage de l'oral	50 %
De mots nouveaux	10 %
L'écriture	40 %

**A_ présentation des résultats :**

A travers les résultats enregistrés, nous remarquons que le jeu a une influence importante sur l'apprentissage de l'oral (50%) , également sur l'apprentissage de nouveaux mots (40%) , pour l'apprentissage de l'écriture est moins important (10%).

B _Analyse des résultats :

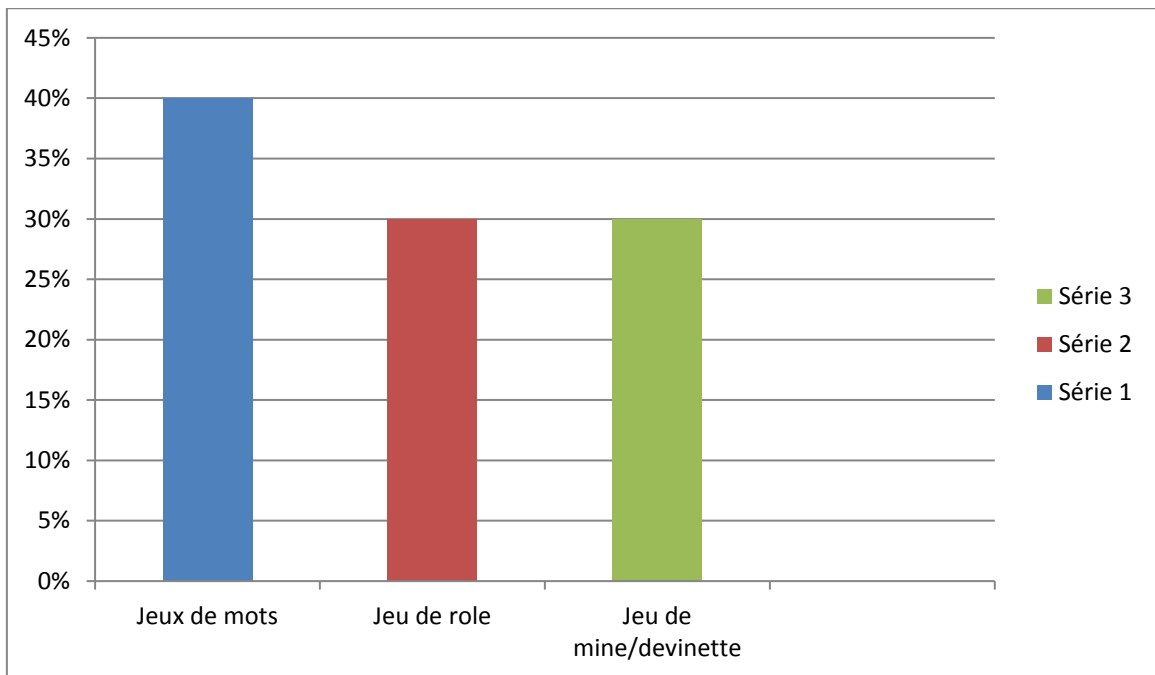
Les résultats obtenus pour cette question font remarquer que l'influence de l'activité ludique sur la différente discipline n'a pas le même effet, elle agit sur l'oral et l'apprentissage des mots.

Question N : 15

_ pouvez vous donner un exercice ludique que vous aurez créé pour votre enseignement ?

Tableau N 15

Jeux de mots	40 %
Jeu de rôle	30 %
Jeu de Mine/ Devinette	30 %

**A_ présentation des résultats :**

Suite aux résultats obtenus, nous observons que les types des jeux ludiques varient, 40% pour jeux de mots ,30% jeu de rôle et pour mine et devinettes 30%

B _ analyse des résultats :

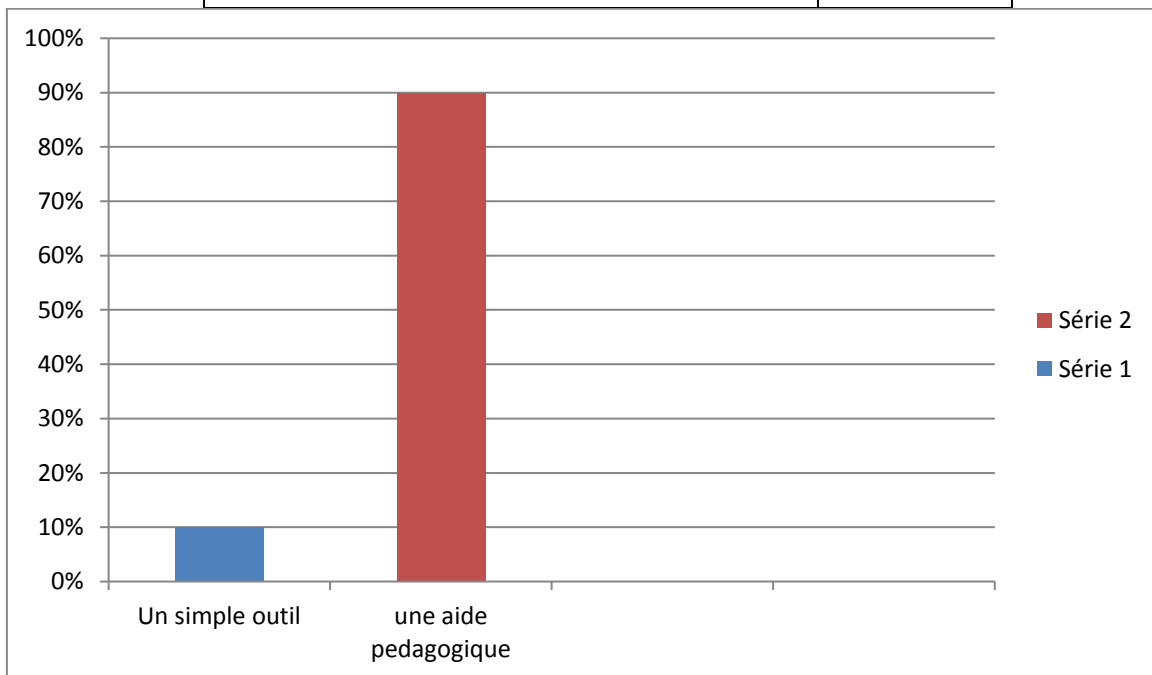
Nous estimons que les jeux les plus proposés sont ceux portés sur les mots, nous noterons aussi que l'utilisation de mine /devinettes est important nous remarquons aussi que les enseignants choisissent les activités selon les besoins de leur élèves.

Question N :16

- vous pensez quoi sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur l'importance de son utilisation ?

Tableau N 16

Un simple outil	10 %
Une aide pédagogique	90 %

**A_ présentation des résultats :**

Dans cette question, nous avons essayé de savoir l'importance de l'utilisation du ludique, la majorité d'enseignants répondent par « une aide pédagogiques et 20% un simple outil.

B_ Analyse des résultats :

Nous remarquons qu'un nombre d'enseignants ont partagé et confirmé que le ludique est une aide pédagogique et donne un sens aux apprentissages aussi favorise l'acquisition d'une méthode de travail et l'organisation de la pensée de l'apprenant tout en stimulant ses capacités de compréhension et de production

4. L'expérimentation :

Pour réaliser notre expérience, nous avons choisi un groupe d'apprenants de 4 AP de l'école moujamaa Ahmed Chawki ,(m'sila) .Le nombre d'apprenants est de 30 élèves de sexe différents nous leur avons donné un exercice sous forme d'activité ludique pour but d'acquérir des compétences de communication Et Enrichir le bagage de l'élève pour qu'il reconnaisse des mots nouveaux et leur sens .

4.1 La façon de l'expérimentation :

Avant mon expérimentation, j'étais obligée de faire une séance supplémentaire pour éclairer aux apprenants le jeu et ses règles et que ce qu'on va faire dans un court temps puis j'ai laissé les élèves observer et travailler Spontanément.

4.2 La description du lieu d'expérimentation :

L'école primaire se situe à m'sila, contient actuellement 60 élèves des 4 eme année avec deux enseignants .Les classes bien décorées avec des dessins, des jeux éducatifs, des tableaux des verbes conjugués, des images.

4.3 Présentation de l'échantillon :

Le choix d'un seul groupe expérimental a été fait par l'enseignante par hasard, cette classe porte 30 élèves de sexe différents, 20 filles et 10 garçons .Nous avons fait une séance supplémentaire avec l'aide d'une enseignante ARIOUA habiba, pour expliquer le fonctionnement du jeu, les élèves étaient hâtes et voulaient jouer dans cette séance.

4.4 Le Choix de l'activité :

Mots croisés :

Le jeu de mots croisés consistant à classer les lettres dans les cases en s'aidant des images qui précèdent chaque ligne et des lettres qui se trouve en haut de la grille. L'apprenant ne peut jouer qu'avec les lettres qui se trouvent en liste et chaque lettre utilisé doit être barré. Il s'agit d'encourager les apprenants à avoir l'esprit créatif de communiquer dans le groupe par le biais de la motivation.

Matériel utilisé :

Des feuilles, des crayons et des dessins.

Résultat obtenu :

Au début de la séance les apprenants étaient isolés chacun pour soi et semblaient surtout comme délivrés de l'ennui, ils avaient peur de répondre aux questions qui sont très

simples, ils ont honte de participer devant nous aussi devant leurs camarades, ils avaient la timidité qui est un véritable obstacle par conséquent ils font des fautes à cause du trac.

Après l'expérimentation, les apprenants se sentent plus libres car ils ont joué avec liberté avec leurs camarades. J'ai constaté que les élèves jouaient avec admiration, passion et joie. Le jeu aide les apprenants à oser et affronter leur timidité et leur peur de parler, quand ils ne savaient pas répondre ils demandèrent de l'aide à leur enseignant.

Au début, les élèves ont eu difficulté à s'exprimer en langue étrangère mais avec un peu de temps ils commenceraient à utiliser quelques mots simples puis des courtes phrases mal structurées mais mieux qu'avant.

J'ai observé que les nombres des apprenants motivés par le jeu étaient élevés, les élèves devenaient plus intéressés, motivés on peut dire que avec cette activité les élèves ont pu mémoriser plus de mots, donc le jeu de mots croisés a un impact positif, effectif sur les apprenants par la motivation.

J'ai constaté que le jeu de mots croisés peut être indiqué aux activités ludiques dans le but de servir l'enseignement d'apprentissage du vocabulaire.

5. Synthèse :

A travers du jeu proposé et les résultats obtenus, nous avons trouvé que les activités ludiques :

A une importance incontestable dans l'acquisition du vocabulaire, surtout lorsqu'il s'agit d'une langue étrangère.

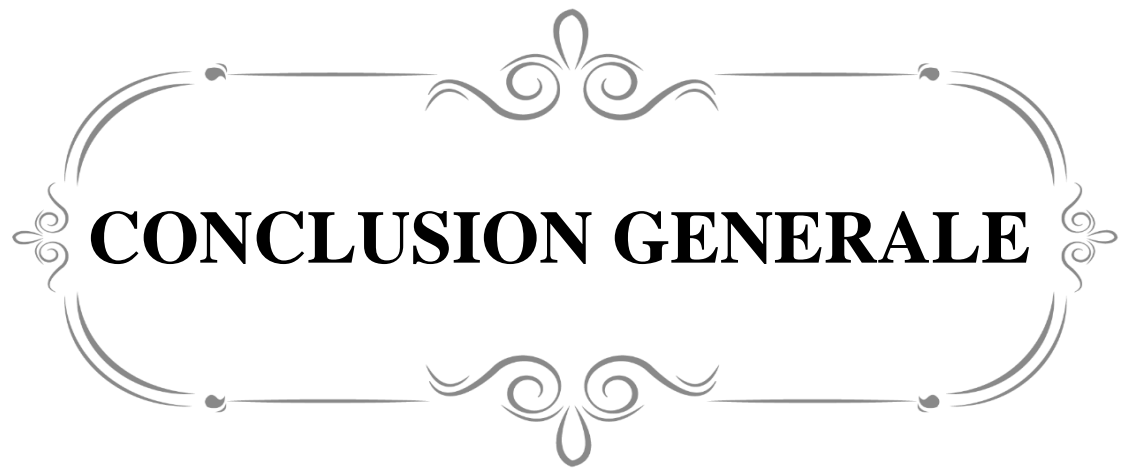
Les activités ludiques libèrent l'imagination de l'apprenant

Les activités ludiques pièce maîtresse pour aimer l'apprentissage de la langue française.

L'utilisation des activités ludiques a des résultats encourageants et satisfaisants pour l'apprentissage des mots nouveaux.

L'utilisation du ludique est primordiale et facilite la transmission du savoir.

L'activité ludique est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation.



CONCLUSION GENERALE

Conclusion Générale

La problématique posée dans le cadre de cette recherche avait pour but de voir l'impact de l'activité ludique comme outil pédagogique sur la facilitation de l'acquisition et la mémorisation des mots en français langue étrangère et de montrer à quel point le jeu est utile et nécessaire dans l'enseignement / apprentissage de FLE

Nous nous sommes parvenu à montrer que le jeu motive les apprenants à s'exprimer en les soumettant à une situation d'apprentissage amusante dans laquelle ils apprennent avec plaisir.

Notre travail est consacré à l'étude du vocabulaire qui s'inscrit dans le renforcement et le développement des acquis.

Dans un premier temps, nous avons parlé de l'activité ludique et son utilisation dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère.

Dans un second temps, nous avons parlé de l'enseignement /apprentissage du vocabulaire de français langue étrangère.

Le but de ce travail est de donner du nouveau dans le domaine de l'enseignement /apprentissage de français langue étrangère et rendre la séance du vocabulaire plus agréable et motivante et surtout pour la mémorisation.

Dans notre recherche, nous avons rencontré des difficultés et éprouvé des doutes et des soucis à ne pas aboutir à notre objectif et à un résultat satisfaisant.

Il n'est plus à montrer que l'enseignement par l'utilisation du ludique surtout dans le cycle primaire est un puissant stimulus d'apprentissage parce qu'il permet aux élèves de développer leur imagination et leur créativité, ce qui les épaula à mémoriser rapidement et correctement les nouveaux mots.

Il est donc un moyen fructueux dans l'assimilation de nouvelles connaissances et à construire un environnement favorisant la communication en permettant à l'élève de faire des échanges.

Nous avons abordé la démarche expérimentale où nous avons pu pratiquer le jeu des mots croisés en classe de français langue étrangère et avons pu à travers cette démarche confirmé que le jeu représente un facteur incontournable de motivation, donne aux élèves l'occasion de sentir libre.

On peut dire aussi que le jeu de mots croisés a pu assurer sa place comme support pédagogique et un outil didactique efficace à la fois.

Les résultats de notre expérimentation ont prouvé donc que l'activité ludique aide les élèves à améliorer leurs compétences et que cet outil ne doit pas être marginalisé par les spécialistes du domaine de l'éducation car il sert l'élève dans son apprentissage du français langue étrangère.

D'après les résultats, nous avons pu dire que les enseignants approuvent et sollicitent l'utilisation des activités ludiques pour améliorer le niveau de leurs élèves.

Bibliographique

1. André Reboullet , et Al. La méthode orange , Paris ,
hachette,1978,p.32ibid.p33 Debyser.f, article introductif : « les jeux du
langage et du plaisir » ,inJ.M,café,F.Debyser : jeu , langage : créativité
.Paris hachette_larousse,1978.
2. Décidé.Nicole ,françois FROGER / ELIZABATH Al .help ! Exercice et
jeu pour la classe d'anglais , Toulouse CRDP.1985
3. DeGrandmont, N,(1989). Pédagogie du jeu, Montréal : Éditions
logiques.g.(1995).jeu et éducation. ParisLe harmattan
4. Degrandmont,N,(1989). Pédagogie du jeu ,Montréal : Éditions logiques
Degrandmont, N. (2007). Pédagogie et philosophie du jeu [en ligne].
Repéré à : · <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.fr/>[consulté le 12
janvier 2015].
5. françois Weiss, jeu et activité communicative dans la classe de langue
,collection,pratique pédagogique .Paris hachette :1983.
6. GCHARAUDEAE,p.(1992), grammaire du sens et de l'expression,
Hachette, Paris.
7. <http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2018/11/15112018Article636778627035074426.aspx>
8. Jacqueline. PICOCHÉ, Précis de lexicologie française, Nathan université,
paris, 1992, p. 44.
9. Jean Babin, Les parlers de l'Argonne, thèse principale pour le doctorat ès-
lettres présentée à la faculté des lettres de l'université de Paris,
Klincksieck, 1954, p. 36)Dictionnaire de l'Académie française, huitième
édition (1932-1935)
- 10.Jean château. Le jeu chez l'enfant.Introductionà la pédagogie 6° édition j
.Urin .1973« pratique pédagogique Paris , hachette . 2002 .p. 7

11. Jean TOURNIER, Structures lexicales de l'anglais, Nathan Université, Paris, 1991, p. 183.
12. Johan Huizinga. Homo ludens . Essai sur la fonction sociale du jeu
grallimard 1951 (1ere Ed , 1938)
13. KRASHEN, S.D., (1982). principes and second language acquisition,
Oxford , Pergamon.
14. leterrier , cité par Hervé hunkler. ''Analyse del'évaluation de problèmes
d'enseignement du vocabulaire .'' Ed. publibook2005 .
15. Marie-Claude Terville, Vocabulaire et apprentissage d'une langue
seconde, recherches et théorie, Montréal, Canada, Éditions Logiques.
2000, p.9
16. Marie-Claude Tréville , et liste Duquette. Enseigner le vocabulaire en
classe de langue. Hachette FLE Vauver 1996.p18
17. Maryse MÉTRA. UFAIS Lyon. Le 10 juin 2006 « le jeu dans le
développement affectif , cognitif , corporel et social de l'enfant »
18. Michael Lewis, The Lexical Approach : The State of ELT and a
Way Forward .Language teaching Publications, 1993
19. Nick C. Ellis, «L'émergence du langage en tant que système adaptatif
complexe.» Le Manuel de Routledge de linguistique appliquée , éd. Par
James Simpson. Routledge, 2011
20. Nicole de grandmont , pédagogie et philosophie du jeu 2007 en ligne .
21. NICOLE de Grandmont, pédagogie du jeu : jouer pour apprendre, Ed
Boeck université 1997 p47_48
22. pierre Ferran , François mariet, Louis porcher . A l'école du jeu , bordas ,
1978.
23. Porcher L, Le français langue étrangère : Enjeu du système éducatif,
Hachette Livre, Paris, 105 pages, 1995.

24. Prochazkova H, Enseigner le vocabulaire en Classe de FLE, mémoire de master, The University of West Bohemia-Pilsen, République Tchèque, 100 pages, 2013.
25. Rogercaillois, les jeux et les hommes (1958)
26. sabine de greave , apprendre par les jeux, outils pour enseigner. Ed. de Boeck(2006.p122)
27. silvaHadyée , « concevoir des jeux pour la classe » , in le français dans le monde ,n°358,2008
28. silvaHadyée , le jeu en classe de langue . Paris ,CLE international, 2008.
29. Sources : éléments bibliographiques en ligne sur « la fonction du jeu chez l'enfant
30. susanHalliwell, enseigner l'anglais a la école primaire,longman :p5.6
31. TAGHEZOUT.Ahlem « activité ludique dans l'apprenant des mots en français langue étrangère (2009.p41) .
32. Vauthier , Evelyne (2006) , le jeu en classe un mode d'apprentissage efficace
33. Vauthier , Evelyne (2006) .Le jeu en classe , un mode d'apprentissage efficace
34. weiss .f jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection « pratique pédagogique hachette,1983.
35. Weiss François , jeu et activités communicative dans la classe de langue , collection

13- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

14- Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral
- L'apprentissage de mots Nouveaux.
- L'apprentissage de l'écriture

15-Pouvez-vous donner un exercice ludique que vous aurez créé pour votre enseignement ?

16- Vous pensez quoi sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur l'importance de son utilisation ?.

Résumé

Le jeu ludique est un outil peut faciliter l'apprentissage de l'élève à l'école , il est considéré comme un moteur de motivation et de mémorisation car la réussite de l'élève dans l'apprentissage d'une langue étrangère dépend dans une grande partie de sa motivation.

il est connu maintenant que parmi les activités qui motivent l'élève les activités ludiques qui le mettent dans une situation pleine du plaisir et de joie qui le rendent.

L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue étrangère notamment à l'école primaire.

Dans notre travail nous nous sommes intéressé à l'impact du jeu sur l'enseignement / apprentissage du vocabulaire du français qui est une langue étrangère par rapport aux élèves de 4^{ème} année primaire où nous avons essayé de mettre à leur disposition une activité ludique à savoir « les mots croisés » . On a pu à travers cette expérimentation montrer que le jeu en classe crée une motivation chez les élèves qu'une activité traditionnelle.

MOTS-CLÉS : jeu , ludique , enseignement , apprentissage , l'élève , l'école , vocabulaire.

ABSTRACT

Games are a tool that can facilitate the learning of the learners at school, they are considered as a motive for motivation as well as memorization ; because the learning of the students largely depends on their motivation, it improves their level.

Games in the learning process puts the children in a state of happiness and joy which leaves them active, using these games as a support in the environment became an interest in approach to arouse the need and pleasure of learning a foreign language and hence facilitate their learning in primary school ; they have a positive impact on the learner.

In our study, we were interested in the impact of games on the teaching/ learning of the French language vocabulary of 4th year primary school students. We tried to provide with « crosswords » game and finally, we concluded that games in the classroom are more motivating to the learners than traditional games.

KEYWORDS : Game, playful, teaching, learning, learner, school , vocabulary