



جامعة محمد بوضياف - المسيلة  
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR  
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE  
UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET LANGUES ETRANGERES  
DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE FRANÇAISE  
SPECIALITE : DIDACTIQUE DES LANGUES ETRANGERES



جامعة محمد بوضياف - المسيلة  
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

MEMOIRE PRESENTE POUR L'OBTENTION  
DU DIPLOME DE MASTER ACADEMIQUE

PAR :

BENMADANI AMIRA ROKIA

GAMRA AMIRA

ENCADRE PAR:

PR. ZBIRI ABDELKARIM

INTITULE

LES ACTIVITES LUDIQUES DANS L'ACQUISITION DU VOCABULAIRE  
DANS UNE CLASSE DE FLE  
« cas des apprenants de 4° année primaire  
de l'école BAKHTI Mohamed – Bensrouf-M'sila »

SOUTENU DEVANT LE JURY COMPOSE DE :

<u>Nom et Prénom</u>	<u>Grade</u>	<u>Qualité</u>	<u>Établissement</u>
ZEBIRI Abderrazak	MCA	Président	Université de Msila
ZEBIRI Abdelkrim	MCA	Rapporteur	Université de Msila
MEKDOUR Zaidi	MCB	Examineur	Université de Msila

ANNÉE UNIVERSITAIRE : 2022 – 2023

## Remerciements

---

Tout d'abord, nous tenons à remercier "**Allah**", le Tout Puissant et Miséricordieux, qui nous a donné le courage, la volonté et la capacité d'achever ce modeste travail de recherche.

Puis nous tenons aussi à exprimer nos vifs remerciements et notre profonde gratitude à **Mr. Zbiri Abdelkrim**, de nous avoir encadré et pour sa disponibilité, ses orientations et ses précieux conseils, grâce à lui, nous avons pu approfondir nos connaissances dans le domaine et mener à bien cette recherche.

Egalement, nous remercions profondément tous les membres du jury, qui ont accepté d'évaluer et d'examiner ce travail.

Nous remercions aussi fortement notre chère **Mme. Mézian Fatima** pour sa disponibilité et son aide dans la phase « pratique » de notre travail,

Sans oublier l'ensemble des enseignants de l'école Bakhti Mohamed à Ben srou de leur bon accueil et bon soutien.

Sans oublier nos parents, nos proches et nos amies pour leur soutien, leurs encouragements et leur confiance.

Mille mercis à tous les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de notre mémoire de fin d'étude.

*Amira Rokia BENMADANI*  
*Amira GAMRA*

## Dédicaces

---

Je dédie cet humble mémoire à mes êtres chers qui occupent une place spéciale dans mon cœur :

Mes chers parents «Messaoud» et «Malika», pour leur amour, leurs sacrifices, leur soutien et leurs prières tout au long de mes études. Que Dieu leur accorde une bonne santé et une longue vie.

À mes oncles «Mokhtar» et «Adel» pour leurs encouragements à surmonter les moments difficiles, leur soutien moral et leurs précieux conseils qui m'ont aidé à réaliser ce mémoire. Je leur souhaite un avenir radieux rempli de réussite.

À mes frères «Adam», «Rafâa», « Mohamed» et «Anas» ainsi qu'à ma chère cousine «Chams Majda».

Je le dédie également, À mon cher binôme « Amira » et sa famille, à toutes mes amies, en particulier ma meilleure amie « Nesrine » , à mes cousins proches et à tous ceux qui m'aiment.

*Amira Rokia BENMADANI*

## Dédicaces

---

Je dédie ce modeste travail accompagné d'un profond amour :

À celle qui a attendu avec patience les fruits de sa bonne éducation et ses dévouements à ma chère mère « Houria ».

À celui qui s'est changé la nuit en jour pour m'assurer les bonnes conditions, mon père « Mohamed ».

À mes chers frères : « Oussama », « Louây » et sœurs : « Nadia » « Hanin » et ma belle-sœur « Amina » sans oublier leurs enfants la source de joie et bonheur : « Sidra », « Ghaith ».

À mon cher binôme « Amira Rokia », et toute sa famille.

À tous mes amies, tout particulièrement : « Qamar », « Maissa » et « Yasmine » et toute personne qui occupe une place dans mon cœur.

*Amira GAMRA*

---

# Introduction générale

---

## Introduction générale

---

L'apprentissage des langues à l'école primaire inclut des activités ludiques, car le jeu reste une méthode pédagogique efficace, peu importe l'âge de l'enfant.

L'objectif d'enseigner une langue à un apprenant est de lui donner confiance dans sa capacité à la parler. L'initiation n'est pas une méthode d'apprentissage systématique, mais plutôt un moyen de familiariser les élèves avec les sons d'une autre langue, de les sensibiliser à la relativité de chaque langue et de les encourager à s'ouvrir au monde. L'enseignement d'une langue doit être accompagné de l'enseignement de sa culture respective. Ainsi, l'apprentissage du FLE permet à l'apprenant de découvrir une nouvelle culture.

Il est possible d'explorer différents angles en ce qui concerne la combinaison des jeux et de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE) : les recherches dans le domaine, les applications dans l'enseignement, etc. En se basant sur ces réflexions, on peut se poser la problématique suivante :

Comment les jeux peuvent-ils motiver les élèves pour apprendre le FLE à l'école primaire et les aider à l'acquisition du vocabulaire ?

Pour tenter de répondre à ce questionnement, nous posons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques aident les élèves à apprendre et à acquérir le vocabulaire (sons et orthographe) du FLE ?
- Les jeux motivent les élèves à vouloir apprendre le français.

L'activité ludique est considérée comme un élément important de l'apprentissage. *« L'activité ludique en vocabulaire constitue un élément essentiel de l'apprentissage, favorisant l'engagement actif des apprenants, stimulant leur motivation intrinsèque et facilitant l'assimilation des nouveaux mots dans un contexte amusant et interactif »* (Dupont, 2018)

Les enfants sont confrontés dès leur plus jeune âge à des situations ludiques (jeux, contes, dessins, etc.) qui enrichissent leurs expériences, forment leur personnalité et leur ouvrent d'autres horizons tels que la créativité et l'imagination.

Le but de l'enseignement du français langue étrangère (FLE) est de permettre à chaque enfant d'apprendre deux langues dès son plus jeune âge, car c'est à ce moment-là que son oreille est au sommet de son développement. Ainsi, pour inciter les élèves à apprendre, il faut leur donner l'envie de s'exprimer en jouant. Il est également important de les encourager à parler et à utiliser la langue, en leur apprenant des comptines ou en leur faisant répéter ce que dit l'enseignant. De plus, en utilisant des gestes et des mimiques, il est possible de faciliter la compréhension sans avoir besoin de parler français. Le jeu peut

donc être utilisé comme un outil pédagogique pour aider les apprenants à acquérir une langue étrangère. Dans cette étude, nous montrerons l'importance de ces activités ludiques et leur utilité comme outil de référence.

L'objectif n'est pas de tout expliquer aux apprenants qui ont tendance à demander une définition pour chaque mot, car le but est de les rendre de plus en plus autonomes sur le plan linguistique, de manière progressive. Cela se fait en favorisant leur capacité d'écoute, leur curiosité, leur stimulation sensorielle, leur développement linguistique et leur acquisition de vocabulaire. Les outils pédagogiques doivent être appliqués de manière à influencer le comportement des apprenants, en les encourageant à développer des compétences linguistiques et communicatives avec plaisir. L'objectif principal est de rendre les apprenants "plus compétents et plus motivés". L'école possède ici un formidable moyen qui contribuera à ouvrir l'esprit de nos enfants. L'enfant s'enrichira ainsi par la découverte de l'autre.

En effet, en choisissant de travailler avec des élèves du primaire (en l'occurrence ceux de la 4ème année primaire), l'enseignement devient moins strict que celui dispensé au collège ou au lycée. De plus, à cet âge, les élèves sont plus enclins à prendre la parole que les adolescents. Ils s'expriment avec moins de réserve et de timidité, et sont plus spontanés que les adolescents, qui peuvent parfois se méfier des autres par peur de leur jugement. Notre mémoire se compose de deux parties distinctes : une partie théorique et une partie pratique.

Le présent mémoire de fin d'étude vise à approfondir la compréhension du rôle des activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire au cycle primaire, en se basant sur une méthodologie de recherche statistique et expérimentale. L'étude a été menée auprès des élèves de 4ème année primaire de l'école Bakhti Mohamed située à Bensrou, dans la région de Msila. Les enseignants de la langue française exerçant dans les communes de Msila, Bensrou et Mcif ont également été inclus dans l'échantillon de recherche.

L'objectif principal de cette étude est de déterminer l'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire en français langue étrangère (FLE) chez les élèves du cycle primaire. Pour ce faire, une approche mixte a été adoptée, combinant à la fois des questionnaires administrés aux enseignants et des séances pratiques menées avec les élèves.

La première partie de cette recherche s'est concentrée sur une revue approfondie de la littérature existante portant sur le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire au cycle primaire. Cette revue a permis de mettre en évidence l'importance des activités ludiques pour favoriser la motivation, l'engagement et la rétention du vocabulaire chez les apprenants. Les travaux antérieurs ont également souligné la nécessité d'approfondir les études empiriques dans ce domaine, d'où l'approche méthodologique adoptée dans cette recherche.

La méthodologie utilisée dans cette étude est à la fois statistique et expérimentale. Les enseignants ont été invités à compléter des questionnaires visant à recueillir des

informations sur leurs pratiques pédagogiques en matière d'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire. Ces questionnaires ont permis de mieux comprendre les méthodes actuellement employées et d'identifier les éventuels obstacles rencontrés.

En ce qui concerne les séances pratiques, deux groupes d'élèves ont été formés, à savoir un groupe témoin (GT) qui a suivi des séances de vocabulaire traditionnelles sans activités ludiques, et un groupe expérimental (GE) qui a bénéficié de séances de vocabulaire intégrant des activités ludiques. Les résultats obtenus ont ensuite été comparés pour évaluer l'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire.

L'échantillon d'apprenants visé dans cette étude était composé d'élèves de 4ème année primaire de l'école Bakhti Mohamed à Bensrou, Msila. Cette tranche d'âge a été choisie en raison de son importance dans le développement linguistique et de sa capacité à bénéficier pleinement des activités ludiques pour l'apprentissage du vocabulaire.

Les résultats obtenus à partir des questionnaires et des séances pratiques ont été particulièrement remarquables. En effet, l'analyse des données a révélé un taux d'augmentation de réussite de l'apprentissage du vocabulaire par les activités ludiques d'environ 30%. Cette constatation souligne l'efficacité des activités ludiques dans l'enrichissement du vocabulaire des élèves du cycle primaire.

---

# Chapitre 1

## L'enseignement du FLE en Algérie

---

# Chapitre I

## L'enseignement en du FLE Algérie

---

De nos jours, l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) à l'école primaire suscitent l'intérêt de tous les acteurs du système éducatif. L'objectif premier de l'enseignement du FLE est d'apprendre aux élèves à communiquer. L'acquisition d'un savoir académique n'est plus la finalité principale, mais plutôt l'utilisation de la langue dans la vie quotidienne, c'est-à-dire comprendre et répondre à ce qui est dit, réagir, s'exprimer et donner des opinions.

*« On constate que l'apprentissage d'une langue étrangère se fait lorsque l'élève s'engage dans des activités langagières : la compétence à communiquer langagièremment du sujet apprenant et mise en œuvre dans la réalisation d'activité langagière relevée de la réception, où de la production, de l'interaction » (CECRL, 1996, p. 76)*

## 1.1 Enseignement/Apprentissage du FLE en Algérie

Au cours des dernières années, la recherche en observation des phénomènes linguistiques a connu de nombreux progrès, ce qui a suscité les premières réflexions sur l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère en Algérie. Les enseignants et les parents sont insatisfaits de l'enseignement du français en Algérie et constatent une baisse du niveau général, avec des élèves qui ont de plus en plus de difficultés à communiquer en français, à l'oral comme à l'écrit. Dans ce contexte, notre intérêt s'est porté sur la notion de stratégie d'apprentissage, afin de mieux comprendre comment exploiter ces moyens pour favoriser l'apprentissage du FLE.

Pour Cuq.JP et Gruca I, dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et l'apprentissage : « *l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* » (Cuq.J.P & I, 2002 p117)

« *L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui à pour but l'appropriation.[...] il peut aussi être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir de savoirs ou savoir-faire en langue étrangère*» (Cuq P. , 2003)

## 1.2 Le système éducatif algérien

Depuis l'indépendance de l'Algérie, le système éducatif s'est développé rapidement, et est en constante évolution. Ce système joue un rôle important dans la société algérienne, ayant des impacts sociaux, culturels et économiques. Il est composé de cinq ans d'éducation primaire, quatre ans d'éducation moyenne, et trois ans d'éducation secondaire. Les deux premières années de l'éducation primaire sont axées sur l'enseignement de base pour l'enfant, tandis que les années suivantes sont plus axées sur l'éveil d'intérêt pour les élèves. Le cycle d'orientation dure de la première à la quatrième année moyenne, et l'accès au cycle secondaire est conditionné par l'examen du BEM. Le système éducatif a connu une profonde réforme ces dernières années, visant à suivre le mouvement de la mondialisation. Le baccalauréat est le diplôme qui marque la fin de l'enseignement général et permet aux étudiants d'accéder à l'enseignement universitaire.

## 1.3 Quelques définitions

### 1.3.1 Langue étrangère

En didactique, toute langue qui n'est pas la langue maternelle est considérée comme une langue étrangère. Cela signifie qu'elle est enseignée comme un objet linguistique distinct de la langue maternelle, avec des caractéristiques propres qui la différencient de celle-ci. Contrairement à la langue maternelle, la langue étrangère n'est pas la première langue apprise ni utilisée dans les interactions sociales. Le processus d'acquisition de la langue étrangère est différent de celui de la langue maternelle, avec une proportion inversée entre

apprentissage et acquisition, et un critère d'appartenance moindre. Ainsi, pour ceux qui ne considèrent pas le français comme leur langue maternelle et qui l'apprennent volontairement ou non, ainsi que pour ceux qui l'apprennent en tant que langue étrangère, le français est considéré comme une langue étrangère.

### 1.3.2 La culture

L'enseignement de la culture dans l'apprentissage d'une langue étrangère est entièrement entre les mains de l'enseignant. En effet, c'est l'image qu'a l'enseignant du pays de la langue étrangère qui est généralement transmise aux apprenants. Pour cette raison, il est de la responsabilité de l'enseignant de mener des recherches et de trouver des documents appropriés pour fournir aux apprenants des connaissances culturelles. Ce concept de culture englobe plusieurs dimensions telles que la culture individuelle ou collective, la culture nationale ou internationale et la culture traditionnelle ou moderne. Cependant, il existe plusieurs définitions de la culture.

### 1.3.3 Le vocabulaire

L'élève acquiert de nouveaux termes en entrant en contact avec l'enseignant, en explorant le monde qui l'entoure, et surtout en lisant le manuel scolaire. *L'acquisition du vocabulaire permettra à l'élève de se constituer un stock lexical varié, composé de mots de différentes natures (noms, pronoms, verbes, adverbes, adjectifs et prépositions)* (Ministère.de.l'éducaton.natonale, 2016)

Pour enrichir son vocabulaire, plusieurs méthodes peuvent être utilisées, telles que des activités de conversation, des exercices de contextualisation, la compilation de listes de mots, la réflexion sur l'usage des termes, des exercices systématiques et des activités ludiques.

Le vocabulaire ; définition du dictionnaire : « *Le vocabulaire n'est que le catalogue des mots d'une langue, et chaque langue a le sien.* » (Beauzée, 1996, p. 45)

### 1.3.4 Une classe de langue

En classe de FLE, l'enseignant et l'apprenant interagissent pour l'enseignement et l'apprentissage de la langue et de la culture étrangère. Cette interaction implique une capacité d'intercompréhension de la part de tous les acteurs impliqués, y compris les parents des apprenants. La classe de FLE est un espace plurilingue et pluriculturel, où les cultures des apprenants, de l'enseignant et de la langue cible se rencontrent. Cette présence de la culture de l'Autre se manifeste notamment à travers les manuels scolaires et autres supports didactiques utilisés en classe.

### 1.3.5 Le support didactique

L'utilisation d'un support didactique en cours de français langue étrangère facilite l'enseignement et rend le cours plus attrayant pour les apprenants qui sont souvent habitués à des supports plus traditionnels. De plus, cela permet d'avoir une vision plus claire de

l'univers francophone, que les apprenants commencent à découvrir. Le manuel scolaire fait partie des nombreux supports possibles, qui permettent de varier les approches en tant qu'enseignant de langue. En outre, quelles sont les perspectives pédagogiques qui favorisent une relation privilégiée avec la sphère ludique en ce qui concerne les supports, les dispositifs et les pratiques d'enseignement/apprentissage des langues ?

### 1.3.6 L'enseignement du vocabulaire : Oral/Écrit

Les recherches en communication démontrent que les compétences orales/écrites et d'expression/compréhension sont fortement liées et qu'il est difficile de les dissocier. Apprendre l'une de ces compétences contribue au développement de l'autre : avoir une bonne capacité de lecture aide à bien écrire, une bonne capacité d'écoute et de compréhension aide à bien parler et s'exprimer. Cependant, il y a une différence entre le langage oral et écrit, et les processus impliqués dans la compréhension et l'expression sont également différents. C'est pourquoi, dans l'enseignement d'une langue étrangère, on cherche à reproduire les caractéristiques authentiques de la communication quotidienne. Cette distinction entre l'oral et l'écrit, ainsi que la production et la compréhension, permettent de définir des objectifs d'apprentissage en fonction des besoins linguistiques des apprenants. *« L'activité ludique rend l'apprentissage du vocabulaire une tâche désirée par l'apprenant, ce qui l'amènera à participer dans l'enrichissement de son vocabulaire »* (TAGHEZOUT.Ahlem, 2009)

Cependant, il convient de noter que le langage oral diffère du langage écrit, et les processus impliqués dans la compréhension et l'expression sont également différents pour chaque forme de langage. Par conséquent, dans les cours de langue étrangère, l'objectif est de recréer les aspects authentiques de la communication quotidienne. Cette distinction entre l'oral et l'écrit, ainsi que la production et la compréhension, aide à définir les objectifs de formation en fonction des besoins linguistiques spécifiques des apprenants.

La méthode utilisée pour enseigner le français aux non-francophones s'appelle le Français Langue Étrangère (FLE). Cependant, l'enseignement de l'oral dans cette méthode n'est pas exempt de difficultés. Les apprenants ont besoin d'apprendre à communiquer efficacement, ce qui implique de participer à diverses situations de communication dans la langue française. Ces expériences leur permettent de communiquer non seulement dans leur environnement immédiat, mais aussi dans un contexte plus large, tel que les relations commerciales internationales. Dans tous les cas, les apprenants ont besoin de développer leur capacité à établir des relations avec les autres.

Historiquement, l'enseignement des langues étrangères, y compris le FLE, a longtemps négligé l'oral au profit de l'écrit. Les méthodes traditionnelles se concentraient principalement sur le texte et la langue écrite, n'utilisant l'oralité que pour des activités telles que la lecture à voix haute et quelques exercices de grammaire. Comme le souligne Rosier : *"l'histoire de la didactique montre le mépris de la méthode grammaire/traduction envers l'oral, toujours rangé du côté du spontané, du ludique, de l'expression débridée, source de chahut"* (Rosier.P87, 2002). L'oral était donc considéré comme une source de

désordre, perçu comme "ludique" et "débridé", contrairement à l'écrit qui était considéré comme normatif et ordonné.

Depuis les années 1970, les approches communicatives ont donné à l'oral une place centrale dans l'enseignement des langues étrangères. De nouvelles techniques ont été mises en place pour encourager l'utilisation de l'oral, comme les jeux de rôles et les simulations globales. Les aspects non verbaux tels que les gestes et les mimiques sont également pris en compte. Cependant, dans la pratique en classe, l'écrit est souvent privilégié par rapport à l'oral, qui est utilisé comme une passerelle vers l'apprentissage de l'écrit. Les activités sont basées sur des textes oraux ou ritualisés qui ne reflètent pas la richesse et la diversité de la langue parlée. L'apprenant est ainsi confronté à un français parlé artificiel ou stérile qui ne lui permet pas de saisir les variations et le fonctionnement de la langue. Les activités de l'oral et de l'écrit sont souvent pratiquées simultanément. « *Leur utilisation dans les cours de langues, notamment de français langue étrangère, est très appréciable, notamment lorsqu'il s'agit d'apprendre de nouveaux mots* » (HAMZA.Nariman, 2022)

Dans ce chapitre, nous avons effectué une revue de la littérature sur le rôle et le taux d'amélioration des activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire en FLE au cycle primaire. Nous avons mis en évidence le rôle positif des activités ludiques dans la motivation des apprenants et leur engagement actif dans l'apprentissage du vocabulaire. Cependant, notre analyse a également révélé un manque de recherches quantitatives spécifiques évaluant le taux d'amélioration des apprenants. C'est dans ce contexte que notre recherche trouve sa justification, visant à combler cette lacune et à fournir des données quantitatives solides pour soutenir l'efficacité des activités ludiques en FLE au cycle primaire.

---

## Chapitre 2

# Enseignement /Apprentissage du lexique par le ludique

---

## Chapitre II : Enseignement /Apprentissage du lexique par le ludique

---

### 2.1 L'apprentissage du lexique dans la classe du FLE au cycle primaire

L'apprentissage du lexique dans la classe de FLE au primaire est un aspect important de l'enseignement de la langue française aux enfants non natifs. Les enfants apprennent le lexique à travers des activités ludiques et interactives qui sont adaptées à leur âge et à leur niveau de langue. L'objectif est de leur faire découvrir le vocabulaire de manière ludique et de manière contextualisée.

Les enseignants de FLE utilisent différentes stratégies pour aider les enfants à acquérir du vocabulaire. Parmi les stratégies les plus courantes, il y a les activités de lecture et d'écriture, les jeux de vocabulaire, les activités de groupes, les activités de mise en situation et les activités de production orale.

Les activités de lecture et d'écriture permettent aux enfants de découvrir le vocabulaire dans un contexte authentique. Les enseignants peuvent utiliser des histoires, des contes et des fables pour aider les enfants à comprendre les mots nouveaux. Les activités de jeux de vocabulaire sont une manière amusante d'apprendre de nouveaux mots. Les enfants peuvent jouer à des jeux de cartes, des jeux de mémoire ou des jeux de devinettes pour découvrir le vocabulaire. Les activités de groupes permettent aux enfants de travailler ensemble pour découvrir le vocabulaire. Les activités de mise en situation permettent aux enfants de découvrir le vocabulaire dans un contexte réel et d'apprendre à l'utiliser dans des situations de la vie courante. Les activités de production orale permettent aux enfants de s'exprimer et de communiquer en utilisant le vocabulaire qu'ils ont appris.

En somme, l'apprentissage du lexique dans la classe de FLE au primaire est un processus interactif et ludique qui implique une variété d'activités. Les enseignants doivent choisir des activités qui sont adaptées à l'âge et au niveau de langue des enfants afin de les aider à acquérir du vocabulaire de manière efficace et plaisante.

### 2.2 La typologie du lexique dans la classe du FLE

La typologie du lexique dans une classe de FLE peut être très variée et dépendra du niveau des apprenants ainsi que des objectifs d'apprentissage spécifiques du cours. Cependant, on peut identifier quelques catégories de lexique fréquemment utilisées dans l'enseignement du français langue étrangère au niveau primaire :

Le lexique de base : Cela inclut les mots les plus courants et les plus utilisés dans la vie quotidienne, tels que les salutations, les nombres, les couleurs, les objets de la maison, les parties du corps, les aliments, les animaux, etc.

Le lexique fonctionnel : Il s'agit des mots et des expressions liées aux fonctions de communication, comme les demandes, les remerciements, les excuses, les compliments, les invitations, etc.

Le lexique thématique : Cela peut inclure des termes spécifiques à un sujet ou un domaine particulier, tels que les professions, les voyages, la nature, la famille, les loisirs, etc.

Le lexique grammatical : Il s'agit des mots et des expressions liées à la grammaire, tels que les verbes, les adjectifs, les adverbes, les prépositions, etc.

Il est important de noter que l'enseignement du lexique doit également inclure des activités pratiques pour aider les apprenants à utiliser les mots et les expressions de manière appropriée et naturelle. Cela peut être accompli par des jeux de rôle, des dialogues simulés, des discussions en groupe et des activités de production écrite.

## 2.3 Entre "lexique" et "vocabulaire"

Le terme "lexique" et le terme "vocabulaire" sont souvent utilisés de manière interchangeable pour désigner l'ensemble des mots d'une langue. Toutefois, il y a une différence subtile entre ces deux termes.

Le lexique se réfère à l'ensemble des mots d'une langue, y compris les mots spécialisés, techniques ou scientifiques, ainsi que les termes argotiques et les expressions idiomatiques. Le lexique est donc plus large que le vocabulaire.

*«Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe sociale, ou d'un individu ... » (Cuq P. , 2003)*

Le vocabulaire, quant à lui, se réfère aux mots spécifiques qu'un individu connaît ou utilise dans son discours ou son écriture. C'est donc une partie du lexique. Le vocabulaire d'un individu peut varier en fonction de son niveau de langue, de son domaine d'expertise et de son exposition à la langue.

Le terme "lexique" est souvent utilisé comme synonyme de "vocabulaire", mais il peut avoir une signification légèrement différente. Le lexique fait référence à l'ensemble des mots d'une langue, ainsi qu'à leurs relations et à leurs significations. Le vocabulaire, quant à lui, se réfère à l'ensemble des mots que connaît une personne ou une communauté linguistique spécifique.

En d'autres termes, le lexique est l'ensemble des mots d'une langue, tandis que le vocabulaire est l'ensemble des mots qu'une personne ou une communauté linguistique connaît et utilise. On peut donc dire que le vocabulaire est une partie du lexique.

En bref, le lexique est un terme plus général qui inclut l'ensemble des mots d'une langue, tandis que le vocabulaire se réfère à la connaissance individuelle et à l'utilisation de ces mots dans la langue.

Dans la classe de FLE, l'enseignement du vocabulaire consiste à aider les apprenants à acquérir les mots et expressions spécifiques à la langue française. Cela peut inclure l'apprentissage de nouveaux mots, ainsi que l'apprentissage de l'utilisation correcte des mots et expressions dans différents contextes. L'enseignement du vocabulaire est donc une partie importante de l'apprentissage de la langue et doit être intégré dans toutes les activités de la classe, y compris la lecture, l'écoute, l'expression orale et écrite.

## 2.4 L'insertion du ludique dans l'apprentissage de FLE

L'insertion du ludique dans l'apprentissage du FLE (Français Langue Étrangère) est une pratique pédagogique qui consiste à utiliser des jeux et des activités ludiques pour faciliter l'acquisition de la langue française chez les apprenants. Cette méthode a pour but de rendre l'apprentissage plus amusant, interactif, motivant et moins stressant pour les apprenants. *"L'insertion du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) représente une stratégie pédagogique prometteuse. En offrant aux apprenants des activités ludiques variées et engageantes, l'enseignant stimule leur motivation intrinsèque, favorise leur participation active et facilite l'assimilation des structures linguistiques.»* (Lambert, 2009)

En utilisant des activités ludiques, les apprenants sont plus engagés dans le processus d'apprentissage et ils sont plus enclins à participer activement aux cours. De plus, le jeu permet de créer un environnement détendu et agréable, ce qui facilite l'expression orale des apprenants et leur permet de pratiquer la langue de manière informelle.

Les jeux utilisés dans l'apprentissage du FLE peuvent varier en fonction de l'âge et du niveau des apprenants. Par exemple, pour les enfants, on peut utiliser des jeux de rôle, des chansons, des contes, des jeux de mémoire ou des jeux de société. Pour les adultes, les jeux de rôle, les jeux de discussion, les jeux de vocabulaire ou les jeux de simulation peuvent être utilisés.

L'utilisation de la ludique dans l'apprentissage du FLE peut contribuer à améliorer la motivation et la confiance en soi des apprenants, tout en développant leur compétence linguistique. Cependant, il est important de souligner que l'utilisation des activités ludiques doit être équilibrée avec des activités plus formelles et structurées pour garantir une progression dans l'apprentissage.

### 2.4.1 Qu'est-ce qu'un ludique ?

"Ludique" est un adjectif qui décrit quelque chose de lié aux jeux, à l'amusement et au divertissement. On utilise souvent ce terme pour décrire une activité qui est conçue pour être amusante, plaisante et agréable. Par exemple, des activités ludiques peuvent être organisées pour des enfants ou des adultes lors d'une fête, d'un événement ou d'une

formation. Dans le domaine de l'éducation, les activités ludiques peuvent également être utilisées pour rendre l'apprentissage plus interactif et amusant, afin de favoriser l'engagement et la motivation des apprenants.

Le terme "ludique" fait référence à quelque chose qui est amusant, agréable et qui implique des jeux ou des activités récréatives. En général, une activité ludique est conçue pour être divertissante et éducative à la fois, en faisant appel à l'imagination, à la créativité et à l'interaction sociale. Dans le contexte de l'apprentissage, les activités ludiques peuvent être utilisées pour rendre l'apprentissage plus intéressant et plus motivant pour les apprenants, en créant un environnement d'apprentissage positif et stimulant.

#### 2.4.2 L'enseignement/ Apprentissage dans une classe de FLE

L'enseignement et l'apprentissage dans une classe de FLE (Français Langue Etrangère) sont basés sur des objectifs clairement définis en fonction du niveau de langue des apprenants et de leurs besoins langagiers. Le professeur doit adapter sa pédagogie en fonction du niveau de ses élèves, de leur âge, de leur culture et de leur langue maternelle.

Les cours de FLE se concentrent généralement sur l'acquisition des compétences de compréhension et d'expression orale et écrite. Les cours d'expression orale visent à améliorer la prononciation, l'intonation, la fluidité et la précision du discours. Les cours de compréhension orale visent à aider les élèves à comprendre les différents accents et les différentes vitesses de parole. Les cours d'expression écrite visent à améliorer la grammaire, le vocabulaire, la syntaxe et la cohérence des textes écrits. Les cours de compréhension écrite visent à améliorer la compréhension des textes écrits et des documents authentiques.

L'utilisation de supports authentiques tels que des journaux, des magazines, des vidéos, des chansons et des films est courante dans l'enseignement du FLE, car cela permet aux élèves d'acquérir des compétences linguistiques utiles pour la vie quotidienne et professionnelle. L'utilisation de la technologie, telle que les logiciels de langues, les plateformes d'apprentissage en ligne, les réseaux sociaux et les applications mobiles, est également de plus en plus courante dans l'enseignement du FLE.

L'enseignement du FLE doit être interactif, dynamique et motivant pour les élèves, avec l'objectif de les amener à communiquer en français de manière efficace et autonome. L'utilisation de méthodes pédagogiques innovantes telles que les jeux de rôle, les simulations, les débats et les projets de groupe peut aider à rendre l'apprentissage plus amusant et plus efficace.

Enfin, l'évaluation régulière des compétences linguistiques des élèves est essentielle pour mesurer leur progression et adapter l'enseignement en conséquence. Les examens officiels tels que le DELF (Diplôme d'Etudes en Langue Française) et le DALF (Diplôme Approfondi de Langue Française) sont couramment utilisés pour mesurer le niveau de compétence en français des apprenants.

### 2.4.3 La didactique du jeu dans une classe de FLE au primaire

La didactique du jeu dans une classe de FLE au primaire consiste à intégrer des activités ludiques dans l'enseignement de la langue française. Le jeu permet aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, de manière non formelle et non contraignante. Il peut également favoriser la motivation, l'engagement, la coopération et la communication entre les élèves.

Les activités ludiques peuvent prendre différentes formes, telles que des jeux de rôles, des chansons, des histoires, des jeux de société adaptés, des activités manuelles, des jeux de devinettes, des jeux de mémoire, des jeux de mots, etc. L'enseignant doit adapter les activités en fonction de l'âge, du niveau linguistique et des centres d'intérêt des élèves.

Et dans ce sens, on peut se poser la question suivante :

- Quel est l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de l'acquisition du vocabulaire au cycle primaire ?
- Plus précisément, dans quelle mesure l'inclusion d'activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire au primaire favorise-t-elle une meilleure acquisition du vocabulaire par rapport à une approche traditionnelle sans activités ludiques ?

Pour cela, il est possible de poser l'hypothèse suivante :

« L'inclusion d'activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire au cycle primaire joue un rôle significatif dans l'amélioration de l'acquisition du vocabulaire. On postule que le taux d'amélioration de cette acquisition sera plus élevé chez les élèves exposés aux activités ludiques par rapport à ceux qui ne bénéficient pas de telles activités. »

Il est important que les activités ludiques soient bien encadrées et que les objectifs pédagogiques soient clairs pour les élèves. L'enseignant peut également utiliser les activités ludiques comme une opportunité pour introduire de nouveaux mots ou concepts, ou pour réviser et consolider les connaissances précédemment acquises.

En somme, la didactique du jeu dans une classe de FLE au primaire permet de créer un environnement d'apprentissage agréable et stimulant pour les élèves, tout en favorisant leur développement linguistique et socio-émotionnel.

---

# Chapitre 3

## Pratiques du ludique et analyse des résultats

---

## Chapitre III : Pratique du ludique et analyse des résultats

---

### 3.1.1 Le ludique comme outil d'apprentissage chez les apprenants de FLE

Le ludique peut être un outil efficace d'apprentissage dans une classe de FLE car il permet aux apprenants de se détendre et de s'engager activement dans l'apprentissage sans ressentir de stress ou de pression. Les jeux et activités ludiques peuvent aider les apprenants à développer leur créativité, leur imagination et leur esprit critique, tout en pratiquant la langue cible de manière amusante et interactive.

De plus, les activités ludiques peuvent encourager les apprenants à travailler en groupe, à communiquer et à collaborer avec leurs pairs, ce qui favorise la construction de compétences sociales et interculturelles.

L'utilisation du ludique peut également aider à motiver les apprenants et à renforcer leur confiance en eux en leur permettant de prendre des risques dans un environnement sûr et positif. Les activités ludiques peuvent également offrir des défis et des opportunités de réussite, ce qui peut aider les apprenants à se sentir plus engagés et à rester intéressés dans leur apprentissage.

Cependant, il est important de noter que le ludique doit être utilisé avec discernement et intégré de manière appropriée dans l'enseignement de la langue. Les activités ludiques doivent être conçues pour être en accord avec les objectifs pédagogiques et les niveaux de compétence des apprenants, et doivent être liées à des thèmes et des situations réelles pour garantir la pertinence de l'apprentissage.

## 3.2 Le rôle des activités ludique en classe de FLE

Les activités ludiques ont un rôle important en classe de FLE car elles permettent d'impliquer les apprenants de manière active dans l'apprentissage de la langue. Elles ont pour objectif de favoriser la motivation, la participation et l'interaction entre les apprenants, ce qui facilite l'acquisition de la langue.

Les activités ludiques permettent également de travailler différents aspects de la langue de manière ludique, tels que la grammaire, la conjugaison, la phonétique, le vocabulaire, la compréhension orale, etc. Elles permettent également de travailler sur des compétences transversales telles que la collaboration, la créativité, la prise de décision et la résolution de problèmes.

En intégrant des activités ludiques dans la classe de FLE, les apprenants peuvent apprendre la langue de manière plus détendue et moins stressante, ce qui peut réduire l'anxiété liée à

l'apprentissage d'une langue étrangère. En outre, cela peut rendre l'apprentissage de la langue plus intéressant et plus amusant, ce qui peut également stimuler la motivation et l'engagement des apprenants.

En somme, le rôle des activités ludiques en classe de FLE est de favoriser l'apprentissage de la langue en offrant aux apprenants des expériences d'apprentissage plaisantes et motivantes qui leur permettent de développer leurs compétences linguistiques et leur confiance en eux.

### 3.3 Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant

Effectivement, le jeu peut être un outil et une aide précieuse pour l'enseignant en classe de FLE. Tout d'abord, il permet de dynamiser et de rendre plus attractives les activités d'apprentissage en proposant une approche plus ludique et interactive. Cela peut contribuer à motiver les apprenants, à maintenir leur attention et à faciliter leur mémorisation.

En outre, le jeu peut être utilisé pour travailler différents aspects de la langue, tels que le lexique, la grammaire, la phonétique ou encore la communication. Il offre également la possibilité de créer des situations authentiques de communication, de stimuler la créativité et l'imagination des apprenants, et de favoriser leur coopération et leur socialisation en classe.

Le jeu peut également permettre à l'enseignant d'observer les apprenants dans une situation moins formelle et plus détendue, ce qui peut l'aider à mieux comprendre leurs besoins, leurs difficultés et leurs aptitudes en langue étrangère. Enfin, le jeu peut également servir d'évaluation formative en permettant à l'enseignant de vérifier les compétences acquises par les apprenants de manière ludique et interactive.

### 3.4 Apprentissage du lexique par des activités ludiques

L'apprentissage du lexique par des activités ludiques peut s'avérer très efficace pour les apprenants de FLE, car cela les motive et les incite à participer activement à l'apprentissage. Les activités ludiques peuvent être conçues pour enseigner des mots isolés, des expressions idiomatiques ou des collocations.

Les jeux de mots croisés, les mots cachés, les charades, les devinettes et les jeux de cartes sont des exemples d'activités ludiques qui peuvent être utilisées pour enseigner le vocabulaire en FLE. Ces activités peuvent être adaptées à différents niveaux de compétence linguistique et peuvent être utilisées dans des contextes variés, tels que des situations de la vie quotidienne, des voyages, des loisirs, etc.

Les jeux de rôle sont également une méthode ludique très efficace pour l'enseignement du vocabulaire. Les apprenants peuvent jouer des rôles différents et interagir en utilisant le vocabulaire appris, ce qui renforce leur compréhension et leur usage du vocabulaire dans des situations de communication réelles.

En somme, les activités ludiques dans l'apprentissage du lexique en FLE peuvent être une aide précieuse pour les apprenants, car elles favorisent leur motivation, leur participation active et leur apprentissage interactif. Les enseignants peuvent également bénéficier de ces activités, car elles peuvent rendre leurs cours plus attractifs et efficaces, tout en améliorant la rétention des connaissances chez les apprenants.

### 3.5 Les stratégies d'enseignement du ludique via le ludique

Les stratégies d'enseignement du ludique en classe de FLE peuvent varier en fonction des objectifs d'apprentissage et des niveaux des apprenants. Cependant, voici quelques stratégies générales :

1. Choix du jeu : l'enseignant doit choisir un jeu qui correspond aux objectifs d'apprentissage et qui est adapté au niveau et aux intérêts des apprenants.
2. Explication des règles : l'enseignant doit expliquer clairement les règles du jeu aux apprenants, en utilisant si possible des supports visuels ou des exemples concrets.
3. Déroulement du jeu : l'enseignant doit veiller à ce que le jeu se déroule correctement, en intervenant si nécessaire pour aider les apprenants à comprendre les règles ou pour résoudre des problèmes éventuels.
4. Encadrement des apprenants : l'enseignant doit s'assurer que tous les apprenants participent activement au jeu et que chacun a la possibilité de s'exprimer en français.
5. Feedback : après le jeu, l'enseignant doit donner un feedback aux apprenants sur leur performance, en soulignant les points forts et les points à améliorer.
6. Réutilisation du lexique : l'enseignant doit encourager les apprenants à réutiliser le lexique appris dans le cadre du jeu, en les invitant à faire des phrases ou des dialogues avec les mots appris.
7. Variété des jeux : l'enseignant doit proposer une variété de jeux afin de maintenir l'intérêt et la motivation des apprenants tout en leur permettant d'explorer différents aspects du lexique.

En utilisant ces stratégies, l'enseignant peut aider les apprenants à apprendre de manière ludique et efficace tout en favorisant leur motivation et leur engagement dans l'apprentissage de la langue française.

#### 3.5.1 Le ludique source de motivation

Effectivement, l'utilisation du ludique en cours de FLE au primaire peut être une source de motivation pour les apprenants. Les activités ludiques permettent de capter l'attention des élèves et de les rendre plus actifs dans leur apprentissage. Les élèves peuvent apprendre en s'amusant, ce qui peut augmenter leur intérêt et leur motivation pour la langue française.

De plus, le jeu permet de créer un environnement plus détendu et agréable en classe, où les élèves se sentent plus à l'aise pour s'exprimer en français. Les jeux peuvent encourager la collaboration et la communication entre les apprenants, ce qui est essentiel pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

Enfin, les activités ludiques offrent aux enseignants une opportunité de différencier leur enseignement et de répondre aux besoins individuels des élèves. Les jeux peuvent être adaptés pour différents niveaux de compétence en français et pour différents styles d'apprentissage. Les enseignants peuvent également utiliser les jeux pour évaluer les compétences linguistiques des élèves de manière plus informelle et plus divertissante.

En somme, l'utilisation du ludique en cours de FLE au primaire peut être bénéfique pour les apprenants en augmentant leur motivation et leur engagement dans l'apprentissage de la langue française, tout en créant un environnement d'apprentissage plus agréable et plus adapté aux besoins individuels des élèves.

### 3.5.2 Des jeux autour du lexique FLE au primaire

Il existe de nombreuses activités ludiques qui peuvent être utilisées pour l'apprentissage du lexique en classe de FLE au primaire. En voici quelques exemples :

**Memory** : ce jeu consiste à retourner des cartes avec des paires de mots en français et leur traduction dans la langue maternelle des élèves. Les élèves doivent trouver les paires correspondantes en utilisant leur mémoire et leur connaissance du vocabulaire.

**Bingo** : ce jeu est idéal pour travailler la compréhension orale et la reconnaissance des mots. L'enseignant peut préparer des cartes de bingo avec des mots en français et les prononcer à haute voix. Les élèves doivent reconnaître les mots sur leur carte et les cocher.

**Pictionary** : ce jeu consiste à dessiner des mots en français et les faire deviner aux autres élèves. Cela permet de travailler la production orale et l'expression du lexique de manière ludique.

**Devinettes** : l'enseignant peut proposer des devinettes aux élèves en utilisant des mots en français. Les élèves doivent deviner le mot caché en utilisant leur connaissance du lexique.

**Jeu de l'oie** : le jeu de l'oie peut être adapté pour travailler le lexique en français. Les cases peuvent contenir des mots en français et les élèves doivent les utiliser dans des phrases pour avancer sur le plateau.

**Jeu de cartes** : les cartes peuvent contenir des images ou des mots en français. Les élèves peuvent jouer à des jeux de cartes traditionnels comme la bataille ou le mistigri en utilisant le vocabulaire appris.

Ces activités ludiques peuvent être adaptées en fonction du niveau de langue et des besoins des élèves en classe de FLE au primaire.

### 3.5.3 Le rôle de l'enseignant dans l'apprentissage des activités ludiques

L'enseignant joue un rôle crucial dans l'apprentissage des activités ludiques en classe de FLE au primaire. Tout d'abord, il doit sélectionner des activités adaptées au niveau et aux besoins de ses élèves. Il doit également s'assurer que les activités proposées sont en lien avec les objectifs d'apprentissage visés.

Ensuite, l'enseignant doit créer un environnement favorable à l'apprentissage ludique en encourageant les élèves à participer activement et en créant un climat de confiance. Il doit également fournir des explications claires sur les règles du jeu et être disponible pour aider les élèves en cas de besoin.

Pendant le déroulement des activités, l'enseignant doit être attentif aux progrès des élèves et les encourager à utiliser le lexique et les structures de la langue française qu'ils ont appris. Il peut également encourager les élèves à s'exprimer librement et à échanger des idées pendant les activités.

Enfin, après chaque activité, l'enseignant peut proposer une phase de réflexion pour permettre aux élèves de comprendre ce qu'ils ont appris et comment ils peuvent utiliser ces connaissances dans d'autres contextes. L'enseignant peut également proposer des activités complémentaires pour renforcer les acquis et aider les élèves à intégrer le nouveau vocabulaire dans leur répertoire lexical.

## 3.6 Présentation du corpus

Dans ce chapitre, nous allons présenter le cadre de notre recherche en mettant en évidence l'outil d'investigation que nous avons choisi, la population cible, la méthode d'échantillonnage et la représentativité de notre échantillon. Notre objectif est de vérifier l'adéquation et l'efficacité des activités ludiques en 4<sup>ième</sup> année du cycle primaire pour l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire contextualisé, ainsi que d'évaluer les performances de nouveaux supports qui prennent en compte l'aspect socioculturel de l'apprenant et ses besoins lexicaux.

### 3.6.1 Le questionnaire

Notre recherche a été menée dans 13 écoles primaires situées à BENSROUR wilaya de Msila, où un questionnaire de 17 questions a été distribué pour comprendre les pratiques d'enseignement du vocabulaire en FLE dans ces écoles ainsi que l'impact et le taux d'amélioration du vocabulaire par les activités ludiques.

#### **Présentation du questionnaire :**

Dans un tableau, nous allons récapituler toutes les écoles primaires de la commune de Bensrouur wilaya de Msila, où nous avons distribué le questionnaire.

Ce tableau contient les noms des écoles, leurs villes ou village, et le nombre d'enseignant dans chaque école.

Ordre	Nom de l'école	Ville	Nombre d'enseignants FLE
01	Ecole Bakhti Mohamed	Bensrour	01
02	Ecole Saad Benferhat	Bensrour	01
03	Ecole Benhachad Ahmed	Bensrour	02
04	Ecole Zarrit Rabah	Bensrour	02
05	Ecole cité de Police	Bensrour	02
06	Ecole Kabkoub Lakhdar	Bensrour	02
07	Ecole Kabkoub Mohamed	Bensrour	02
08	Ecole Zarrit Saad	Bensrour	03
09	Ecole Maghreb Arabi	Bensrour	02
10	Ecole Benazouz Mohamed	Bensrour	02
11	Ecole Chalkoum Ameer	Bensrour	02
12	Ecole Chabira ben Chabira	M'sila	01
13	Ecole Zagaar Mohamed	M'sila	01
14	Ecole Tali Tayeb	M'sila	01
15	Ecole Ghalab Said	M'sila	01

Les résultats du questionnaire ont été analysés en détail question par question, avec des interprétations et des graphiques Excel pour représenter les pourcentages obtenus.

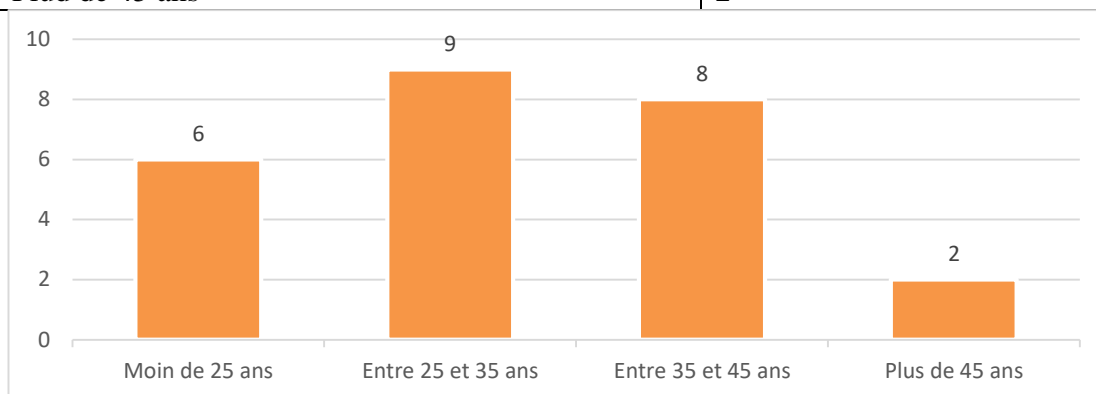
Ensuite, des séances ludiques de vocabulaire ont été mises en place dans une école primaire spécifique, l'école BAKHTI Mohamed à BENSROUR wilaya de M'sila.

### 3.7 Présentation et analyse des résultats du questionnaire

#### a. Recherche auprès des enseignants de FLE au cycle primaire:

**Question01** : Quel est votre âge ?

Moins de 25 ans	6
Entre 25 et 35 ans	9
Entre 35 et 45 ans	8
Plud de 45 ans	2

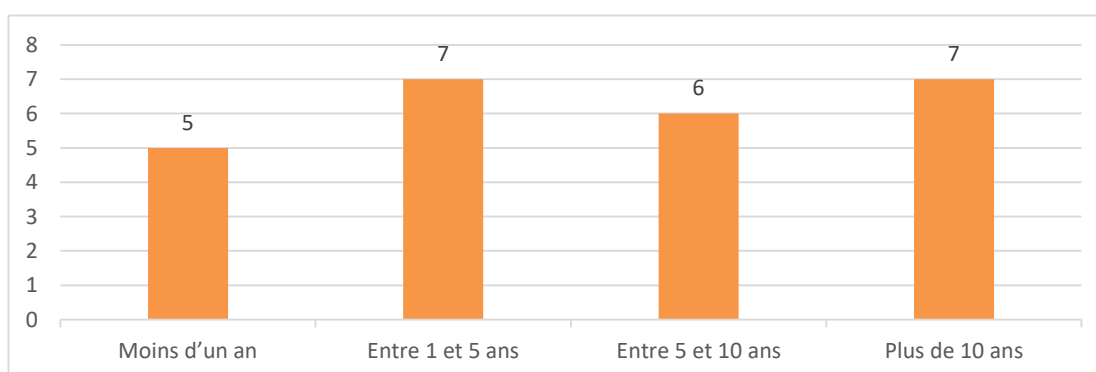


#### Interprétation des données :

Cette question permet de recueillir des informations sur la répartition des tranches d'âge parmi les participants. Les résultats indiquent que la majorité des répondants sont âgés entre 25 et 35 ans (36%), suivis par ceux âgés entre 35 et 45 ans (32%). Les répondants de moins de 25 ans représentent 24% du total, tandis que ceux de plus de 45 ans ne représentent que 2%. Ces données peuvent être utiles pour comprendre comment les différentes tranches d'âge perçoivent et utilisent les activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en classe FLE au cycle primaire.

**Question 02** Combien d'années d'expérience avez-vous dans l'enseignement du FLE au primaire ?

Moins d'un an	5
Entre 1 et 5 ans	7
Entre 5 et 10 ans	6
Plus de 10 ans	7



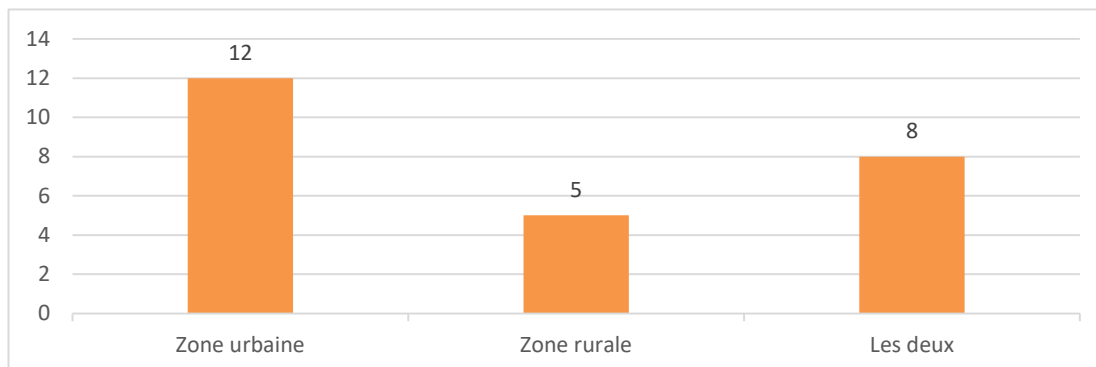
Les participants ont été invités à indiquer leur nombre d'années d'expérience parmi les choix suivants, avec les pourcentages correspondants :

- Moins d'un an (20%)
- Entre 1 et 5 ans (28%)
- Entre 5 et 10 ans (24%)
- Plus de 10 ans (28%)

**Interprétation :** Cette question vise à évaluer le niveau d'expérience des participants dans l'enseignement du FLE au niveau primaire. Les résultats indiquent que 28% des répondants ont plus de 10 ans d'expérience, tandis que 24% ont entre 5 et 10 ans d'expérience. Les répondants ayant entre 1 et 5 ans d'expérience représentent 28% du total, tandis que ceux ayant moins d'un an d'expérience constituent 20%. Ces informations sont importantes pour comprendre comment l'expérience des enseignants peut influencer leur perception et leur utilisation des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en classe FLE au cycle primaire.

**Question 03 :** Dans quelle zone(s) géographique(s) avez-vous enseigné le FLE au primaire ?

Zone urbaine	12
Zone rurale	05
Les deux	08



Les participants ont été invités à sélectionner la ou les zones géographiques dans lesquelles ils ont enseigné le FLE au niveau primaire, parmi les choix suivants, avec les pourcentages correspondants :

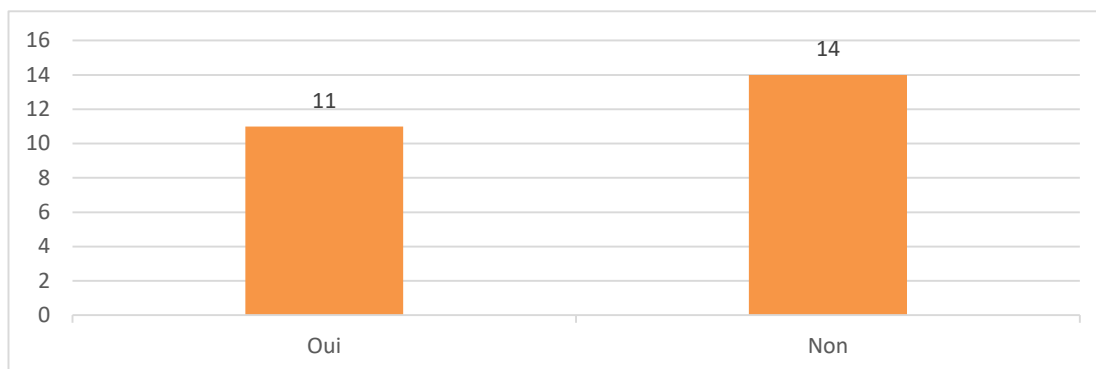
- Zone urbaine (48%)
- Zone rurale (20%)
- Les deux (8%)

**Interprétation :** Cette question cherche à déterminer les zones géographiques dans lesquelles les participants ont enseigné le FLE au primaire. Les résultats montrent que la majorité des enseignants ont enseigné dans des zones urbaines, représentant 48% des répondants. En revanche, seulement 20% des enseignants ont travaillé dans des zones rurales. Un petit pourcentage de 8% a indiqué avoir enseigné à la fois en zone urbaine et en zone rurale. Ces informations peuvent être utiles pour comprendre comment les contextes

géographiques influencent l'utilisation des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en classe FLE au cycle primaire.

**Question 04 :** Avez-vous suivi une formation spécifique en FLE pour enseigner au primaire ?

Oui	11
Non	14



Les participants ont été invités à indiquer s'ils ont suivi une formation spécifique en FLE pour enseigner au primaire, avec les pourcentages correspondants :

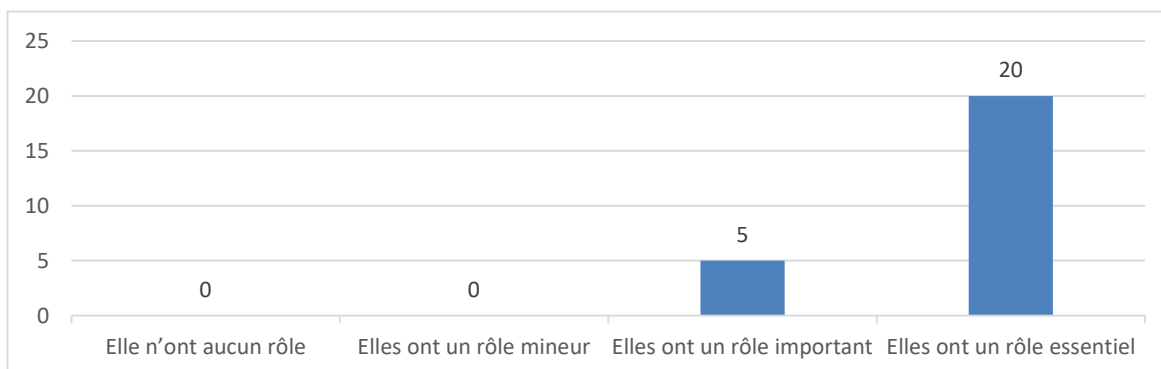
- Oui (44%)
- Non (56%)

**Interprétation :** Cette question vise à déterminer si les participants ont reçu une formation spécifique en FLE pour enseigner au primaire. Les résultats révèlent que 44% des répondants ont suivi une formation spécifique, tandis que 56% n'ont pas suivi de formation spécifique en FLE pour l'enseignement au primaire. Ces données peuvent fournir des informations précieuses sur la formation et la préparation des enseignants en ce qui concerne l'utilisation des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en classe FLE au cycle primaire.

**b. Questions visant l'impact des A.L sur l'apprentissage du vocabulaire au cycle primaire**

**Question01** : Selon vous, quel est le rôle des A.L dans l'apprentissage du vocabulaire du FLE ?

Elle n'ont aucun rôle	0
Elles ont un rôle mineur	0
Elles ont un rôle important	5
Elles ont un rôle essentiel	20



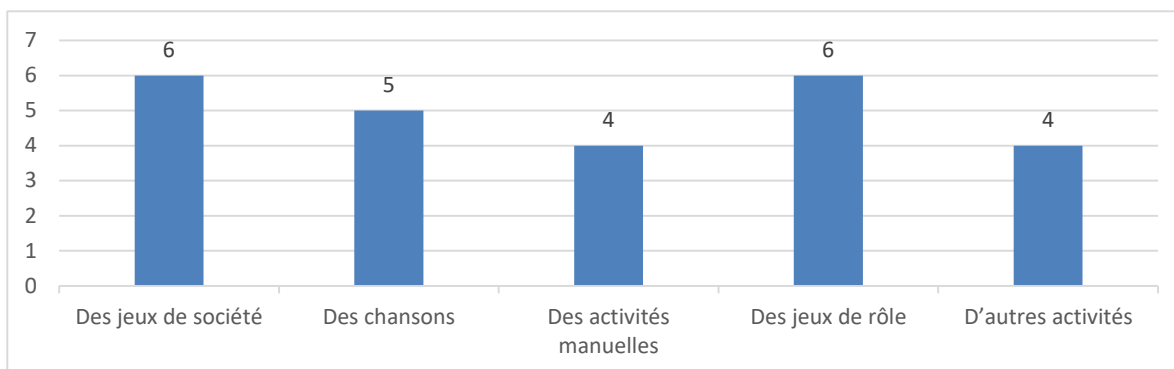
Les participants ont été invités à choisir parmi les affirmations suivantes pour exprimer leur opinion sur le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE au primaire, avec les pourcentages correspondants :

- Elles n'ont aucun rôle (0%)
- Elles ont un rôle mineur (0%)
- Elles ont un rôle important (20%)
- Elles ont un rôle essentiel (80%)

**Interprétation** : Cette question permet de recueillir l'opinion des participants sur l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats indiquent que la majorité écrasante des répondants (80%) considèrent que les activités ludiques ont un rôle essentiel dans cet apprentissage. Seulement 20% des participants estiment qu'elles ont un rôle important, tandis que personne n'a répondu qu'elles n'ont aucun rôle ou un rôle mineur. Ces résultats soulignent l'importance perçue des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en classe FLE au cycle primaire selon les enseignants participants.

**Question02** : Quel type d'A .L utilisez-vous dans votre apprentissage de vocabulaire du FLE au primaire ?

Des jeux de société	6
Des chansons	5
Des activités manuelles	4
Des jeux de rôle	6
D'autres activités	4



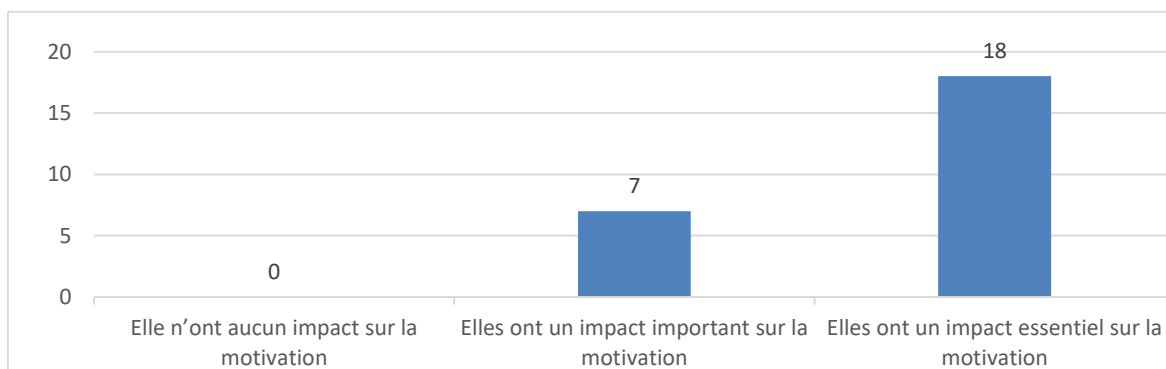
Les participants ont été invités à sélectionner les types d'activités ludiques qu'ils utilisent dans leur enseignement du vocabulaire en FLE au primaire. Voici les choix de réponse avec les pourcentages correspondants :

- Des jeux de société (24%)
- Des chansons (20%)
- Des activités manuelles (16%)
- Des jeux de rôle (24%)
- D'autres activités (préciser) (16%)

**Interprétation :** Cette question vise à identifier les types d'activités ludiques que les enseignants utilisent dans leur enseignement du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats montrent que les jeux de société et les jeux de rôle sont les activités les plus couramment utilisées, chacun représentant 24% des réponses. Les chansons sont également populaires, choisies par 20% des participants. Les activités manuelles sont mentionnées par 16% des répondants. De plus, 16% des enseignants ont précisé utiliser d'autres types d'activités ludiques qui n'étaient pas spécifiquement énumérées. Ces résultats mettent en évidence la diversité des activités ludiques utilisées par les enseignants pour l'apprentissage du vocabulaire en FLE au cycle primaire.

**Question03 :** Selon vous, quel est l'impact des A.L sur la motivation des apprenants du FLE au primaire ?

Elle n'ont aucun impact sur la motivation	0
Elles ont un impact important sur la motivation	7
Elles ont un impact essentiel sur la motivation	18



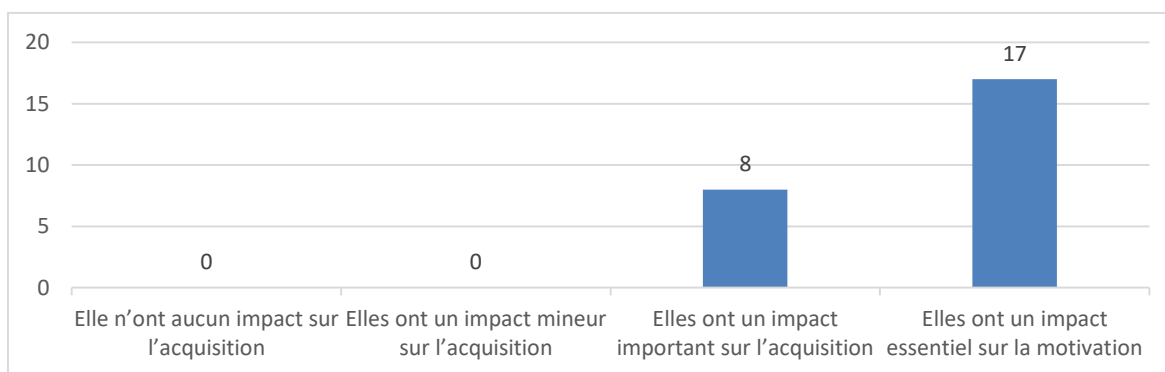
Les participants ont été invités à choisir parmi les affirmations suivantes pour exprimer leur opinion sur l'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants en FLE au primaire, avec les pourcentages correspondants :

- Elles n'ont aucun impact sur la motivation (0%)
- Elles ont un impact mineur sur la motivation (0%)
- Elles ont un impact important sur la motivation (28%)
- Elles ont un impact essentiel sur la motivation (72%)

**Interprétation :** Cette question permet de recueillir l'opinion des participants sur l'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants en FLE au primaire. Les résultats indiquent que la grande majorité des répondants (72%) considèrent que les activités ludiques ont un impact essentiel sur la motivation des apprenants. 28% des participants estiment qu'elles ont un impact important sur la motivation, tandis que personne n'a répondu qu'elles n'ont aucun impact ou un impact mineur. Ces résultats soulignent l'importance perçue des activités ludiques pour stimuler la motivation des apprenants en FLE au cycle primaire selon les enseignants participants.

**Question04 :** Selon vous, quel est l'impact des A.L sur l'acquisition du vocabulaire de FLE au primaire ?

Elle n'ont aucun impact sur l'acquisition	0
Elles ont un impact mineur sur l'acquisition	0
Elles ont un impact important sur l'acquisition	8
Elles ont un impact essentiel sur la motivation	17



Les participants ont été invités à choisir parmi les affirmations suivantes pour exprimer leur opinion sur l'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire en FLE au primaire, avec les pourcentages correspondants :

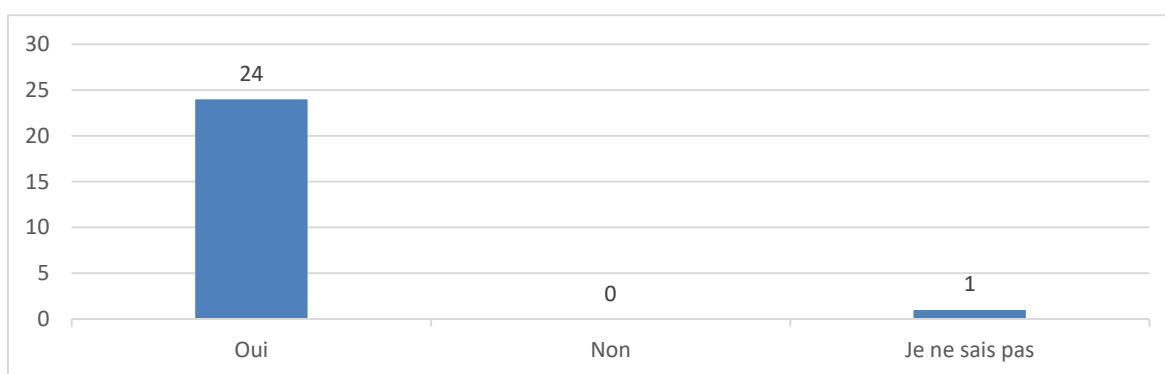
- Elles n'ont aucun impact sur l'acquisition du vocabulaire (0%)
- Elles ont un impact mineur sur l'acquisition du vocabulaire (0%)
- Elles ont un impact important sur l'acquisition du vocabulaire (32%)
- Elles ont un impact essentiel sur l'acquisition du vocabulaire (68%)

**Interprétation :** Cette question vise à recueillir l'opinion des participants sur l'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats montrent que la grande majorité des répondants (68%) estiment que les activités ludiques

ont un impact essentiel sur l'acquisition du vocabulaire. 32% des participants pensent qu'elles ont un impact important, tandis que personne n'a répondu qu'elles n'ont aucun impact ou un impact mineur. Ces résultats mettent en évidence la perception positive des enseignants quant à l'effet des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire en classe FLE au cycle primaire.

**Question05** : Avez-vous constaté une amélioration significative de la compétence lexicale des vos apprenants suite à l'utilisation des A.L en classe ?

Oui	24
Non	0
Je ne sais pas	1



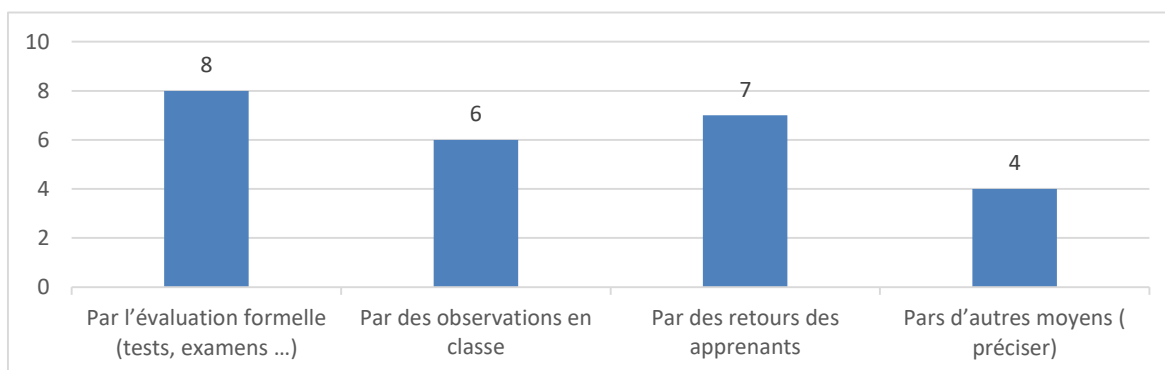
Les participants ont été invités à indiquer s'ils ont constaté une amélioration significative de la compétence lexicale de leurs apprenants suite à l'utilisation d'activités ludiques en classe, avec les pourcentages correspondants :

- Oui (96%)
- Non (0%)
- Je ne sais pas (4%)

**Interprétation** : Cette question vise à évaluer si les enseignants ont observé une amélioration de la compétence lexicale de leurs apprenants suite à l'utilisation d'activités ludiques en classe. Les résultats indiquent que la grande majorité des répondants (96%) ont constaté une amélioration significative de la compétence lexicale de leurs apprenants grâce à l'utilisation d'activités ludiques. Aucun des participants n'a répondu "Non", ce qui suggère que les activités ludiques ont été perçues comme bénéfiques dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE au primaire. Une petite proportion de 4% a indiqué ne pas savoir si une amélioration significative s'est produite. Ces résultats soutiennent l'idée que les activités ludiques peuvent jouer un rôle positif dans l'amélioration de la compétence lexicale des apprenants en classe FLE au cycle primaire.

**Question06** : Comment mesurez-vous l'efficacité des A.L sur l'amélioration du vocabulaire chez les apprenants ?

Par l'évaluation formelle (tests, examens ...)	8
Par des observations en classe	6
Par des retours des apprenants	7
Par d'autres moyens ( préciser)	4



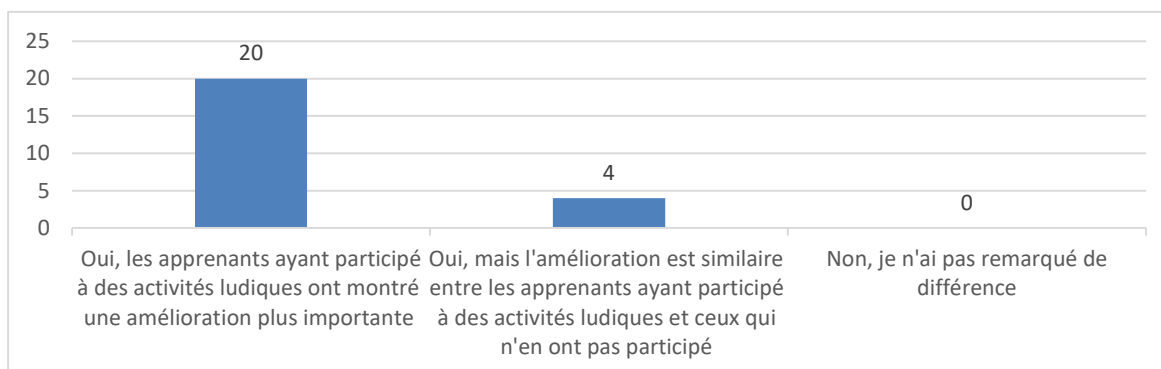
Les participants ont été invités à indiquer comment ils mesurent l'efficacité des activités ludiques sur l'amélioration du vocabulaire chez les apprenants. Voici les choix de réponse avec les pourcentages correspondants :

- Par des évaluations formelles (tests, examens) (32%)
- Par des observations en classe (24%)
- Par des retours des apprenants (28%)
- Par d'autres moyens (préciser) (16%)

**Interprétation** : Cette question cherche à déterminer les méthodes utilisées par les enseignants pour mesurer l'efficacité des activités ludiques sur l'amélioration du vocabulaire chez les apprenants. Les résultats révèlent que 32% des répondants utilisent des évaluations formelles, telles que des tests ou des examens, pour mesurer cette efficacité. Les observations en classe sont également fréquemment utilisées, avec 24% des enseignants qui les considèrent comme un moyen de mesure. Les retours des apprenants sont également considérés comme importants par 28% des participants pour évaluer l'efficacité des activités ludiques. Enfin, 16% des enseignants ont précisé utiliser d'autres moyens de mesure non spécifiés dans la liste. Ces résultats montrent que les enseignants utilisent une combinaison de méthodes pour évaluer l'efficacité des activités ludiques sur l'amélioration du vocabulaire chez les apprenants en FLE au primaire.

**Question 07 :** Avez-vous remarqué des différences dans l'amélioration du vocabulaire des apprenants qui ont participé à des activités ludiques par rapport à ceux qui n'en ont pas participé ?

Oui, les apprenants ayant participé à des activités ludiques ont montré une amélioration plus importante	20
Oui, mais l'amélioration est similaire entre les apprenants ayant participé à des activités ludiques et ceux qui n'en ont pas participé	4
Non, je n'ai pas remarqué de différence	0



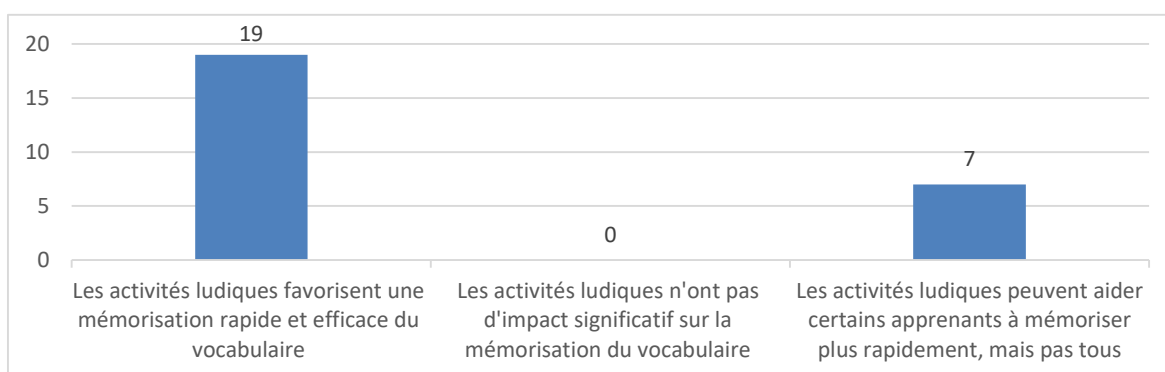
Les participants ont été invités à indiquer s'ils ont remarqué des différences dans l'amélioration du vocabulaire entre les apprenants qui ont participé à des activités ludiques et ceux qui n'en ont pas participé, avec les pourcentages correspondants :

- Oui, les apprenants ayant participé à des activités ludiques ont montré une amélioration plus importante (80%)
- Oui, mais l'amélioration est similaire entre les apprenants ayant participé à des activités ludiques et ceux qui n'en ont pas participé (20%)
- Non, je n'ai pas remarqué de différence (0%)

**Interprétation :** Cette question cherche à savoir si les enseignants ont observé des différences dans l'amélioration du vocabulaire des apprenants qui ont participé à des activités ludiques par rapport à ceux qui n'en ont pas participé. Les résultats indiquent que la majorité écrasante des répondants (80%) ont remarqué une amélioration plus importante chez les apprenants ayant participé à des activités ludiques. 20% des participants ont également noté une amélioration similaire entre les deux groupes d'apprenants. Aucun des enseignants n'a rapporté ne pas avoir remarqué de différence. Ces résultats suggèrent que les activités ludiques peuvent avoir un impact positif sur l'amélioration du vocabulaire des apprenants en FLE au primaire, selon l'observation des enseignants participants.

**Question 08 :** Selon vous, quel est l'impact des activités ludiques sur la mémorisation rapide du vocabulaire chez les apprenants ?

Les activités ludiques favorisent une mémorisation rapide et efficace du vocabulaire	19
Les activités ludiques n'ont pas d'impact significatif sur la mémorisation du vocabulaire	0
Les activités ludiques peuvent aider certains apprenants à mémoriser plus rapidement, mais pas tous	6



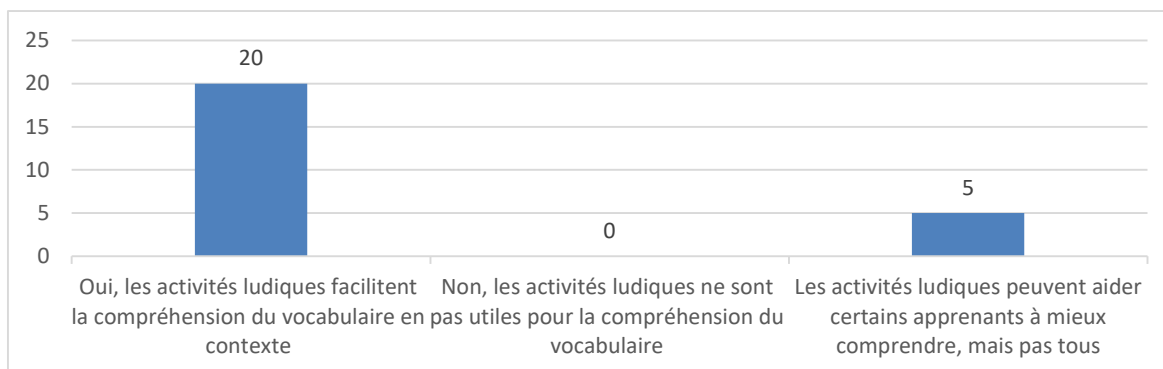
Les participants ont été invités à choisir parmi les affirmations suivantes pour exprimer leur opinion sur l'impact des activités ludiques sur la mémorisation rapide du vocabulaire chez les apprenants, avec les pourcentages correspondants :

- Les activités ludiques favorisent une mémorisation rapide et efficace du vocabulaire (76%)
- Les activités ludiques n'ont pas d'impact significatif sur la mémorisation du vocabulaire (0%)
- Les activités ludiques peuvent aider certains apprenants à mémoriser plus rapidement, mais pas tous (24%)

**Interprétation :** Cette question cherche à recueillir l'opinion des participants sur l'impact des activités ludiques sur la mémorisation rapide du vocabulaire chez les apprenants. Les résultats montrent que la grande majorité des répondants (76%) estiment que les activités ludiques favorisent une mémorisation rapide et efficace du vocabulaire. Aucun des participants n'a indiqué que les activités ludiques n'ont pas d'impact significatif sur la mémorisation du vocabulaire. 24% des enseignants reconnaissent que les activités ludiques peuvent aider certains apprenants à mémoriser plus rapidement, mais pas tous. Ces résultats mettent en évidence la perception positive des enseignants quant à l'effet des activités ludiques sur la mémorisation rapide du vocabulaire chez les apprenants en FLE au primaire.

**Question 09 :** Pensez-vous que les activités ludiques permettent aux apprenants de mieux comprendre le sens et l'utilisation du vocabulaire ?

Oui, les activités ludiques facilitent la compréhension du vocabulaire en contexte	20
Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire	0
Les activités ludiques peuvent aider certains apprenants à mieux comprendre, mais pas tous	5



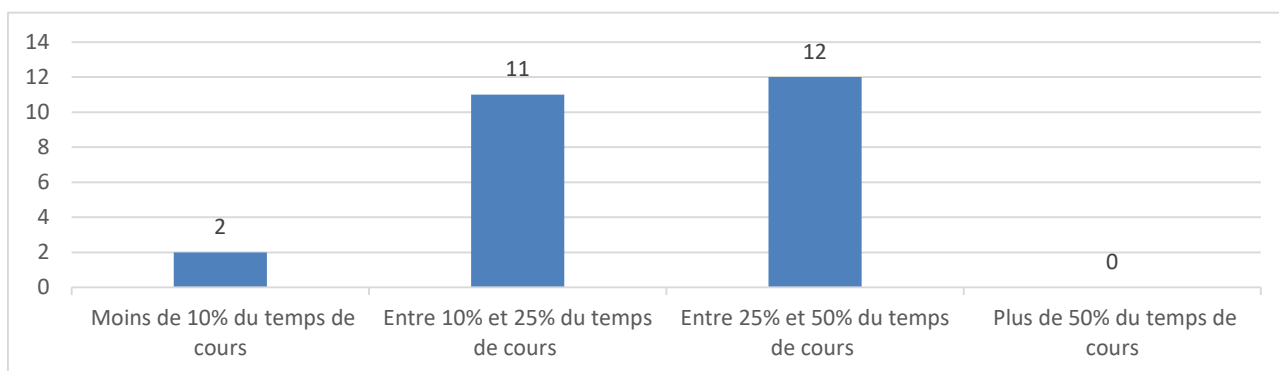
Les participants ont été invités à choisir parmi les affirmations suivantes pour exprimer leur opinion sur l'impact des activités ludiques sur la compréhension du sens et de l'utilisation du vocabulaire, avec les pourcentages correspondants :

- Oui, les activités ludiques facilitent la compréhension du vocabulaire en contexte (80%)
- Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire (0%)
- Les activités ludiques peuvent aider certains apprenants à mieux comprendre, mais pas tous (20%)

**Interprétation :** Cette question vise à recueillir l'opinion des participants sur l'impact des activités ludiques sur la compréhension du sens et de l'utilisation du vocabulaire. Les résultats indiquent que la grande majorité des répondants (80%) estiment que les activités ludiques facilitent la compréhension du vocabulaire en contexte. Aucun des participants n'a répondu que les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire. 20% des enseignants reconnaissent que les activités ludiques peuvent aider certains apprenants à mieux comprendre, mais pas tous. Ces résultats soulignent l'importance des activités ludiques pour favoriser la compréhension du sens et de l'utilisation du vocabulaire chez les apprenants en FLE au primaire, selon l'opinion des enseignants participants.

**Question 10 :** Combien de temps consacrez-vous en moyenne à des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

Moins de 10% du temps de cours	2
Entre 10% et 25% du temps de cours	11
Entre 25% et 50% du temps de cours	12
Plus de 50% du temps de cours	0



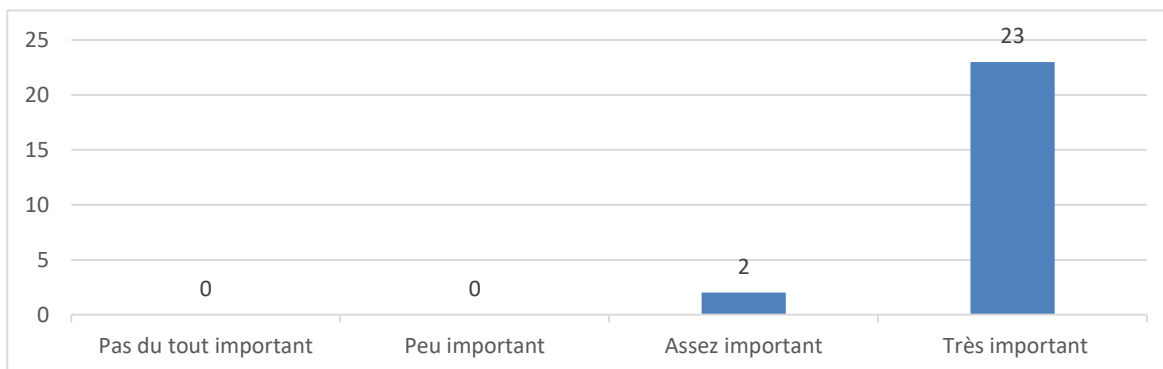
Les participants ont été invités à indiquer la proportion de temps de cours qu'ils consacrent en moyenne à des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire, avec les pourcentages correspondants :

- Moins de 10% du temps de cours (8%)
- Entre 10% et 25% du temps de cours (44%)
- Entre 25% et 50% du temps de cours (48%)
- Plus de 50% du temps de cours (0%)

**Interprétation :** Cette question cherche à déterminer la proportion de temps de cours que les enseignants consacrent en moyenne à des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats révèlent que la majorité des répondants (48%) consacrent entre 25% et 50% du temps de cours à ces activités ludiques. 44% des enseignants dédient entre 10% et 25% du temps de cours aux activités ludiques. Seulement 8% des participants consacrent moins de 10% du temps de cours à ces activités. Aucun des enseignants ne consacre plus de 50% du temps de cours aux activités ludiques. Ces résultats suggèrent que les activités ludiques occupent une part significative du temps de cours consacré à l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire, selon les pratiques des enseignants participants.

**Question 11 :** Dans quelle mesure pensez-vous qu'il est important de varier les activités ludiques utilisées pour enseigner le vocabulaire en FLE au primaire ?

Pas du tout important	0
Peu important	0
Assez important	2
Très important	23



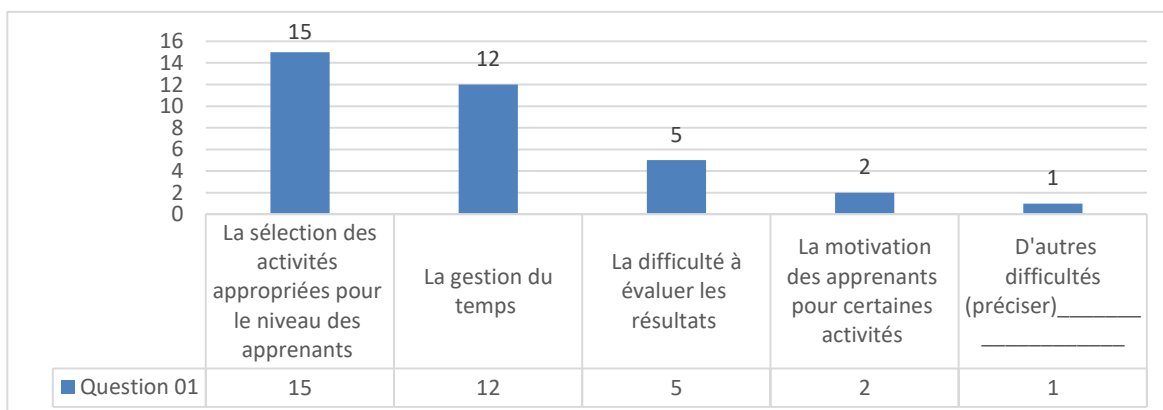
Les participants ont été invités à évaluer l'importance de la variété des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire, avec les pourcentages correspondants :

- Pas du tout important (0%)
- Peu important (0%)
- Assez important (8%)
- Très important (92%)

**Interprétation :** Cette question vise à évaluer l'importance accordée par les participants à la variété des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats révèlent que la grande majorité des répondants (92%) considèrent qu'il est très important de varier les activités ludiques. Aucun des participants n'a indiqué que c'était pas du tout important ou peu important. Seulement 8% des enseignants estiment que c'est assez important. Ces résultats mettent en évidence l'importance accordée à la variété des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire, soulignant ainsi le besoin de diversité et d'innovation pédagogique dans ce domaine.

**Question 13 :** Quelles sont les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation d'activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

La sélection des activités appropriées pour le niveau des apprenants	5
La gestion du temps	12
La difficulté à évaluer les résultats	5
La motivation des apprenants pour certaines activités	2
D'autres difficultés (préciser)	1



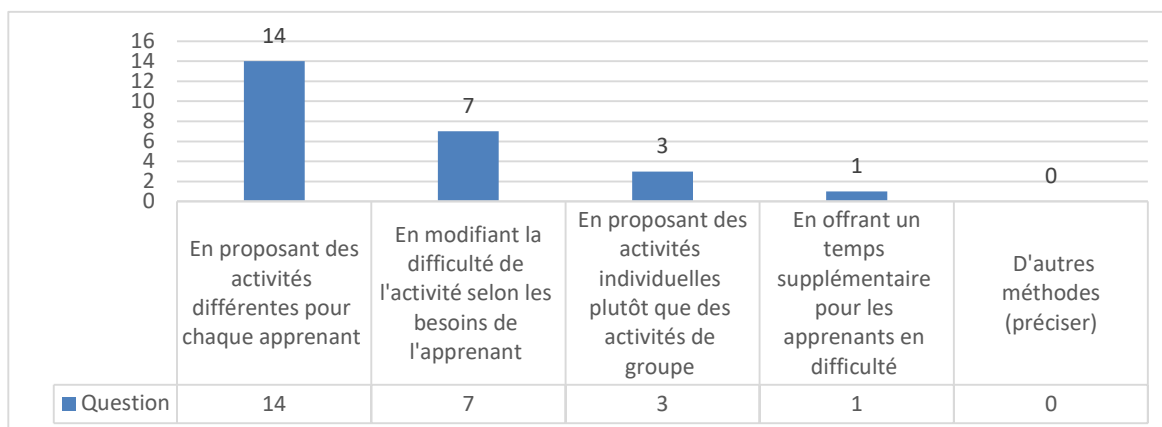
Les participants ont été invités à sélectionner parmi les options proposées les principales difficultés qu'ils rencontrent lors de l'utilisation d'activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire, avec les pourcentages correspondants :

- La sélection des activités appropriées pour le niveau des apprenants (20%)
- La gestion du temps (48%)
- La difficulté à évaluer les résultats (20%)
- La motivation des apprenants pour certaines activités (8%)
- D'autres difficultés (préciser) (4%)

**Interprétation :** Cette question vise à identifier les principales difficultés auxquelles les enseignants sont confrontés lors de l'utilisation d'activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats indiquent que la gestion du temps est la difficulté la plus fréquemment mentionnée, avec 48% des enseignants qui l'ont sélectionnée. La sélection d'activités appropriées pour le niveau des apprenants et la difficulté à évaluer les résultats sont également mentionnées comme des difficultés, chacune étant choisie par 20% des participants. 8% des enseignants soulignent la difficulté liée à la motivation des apprenants pour certaines activités. Enfin, 4% des répondants ont mentionné d'autres difficultés, sans préciser lesquelles. Ces résultats mettent en évidence les défis pratiques et pédagogiques auxquels les enseignants sont confrontés lors de l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire.

**Question 14 :** Comment pouvez-vous adapter les activités ludiques pour répondre aux besoins individuels des apprenants ?

En proposant des activités différentes pour chaque apprenant	14
En modifiant la difficulté de l'activité selon les besoins de l'apprenant	7
En proposant des activités individuelles plutôt que des activités de groupe	3
En offrant un temps supplémentaire pour les apprenants en difficulté	1
D'autres méthodes (préciser)	0



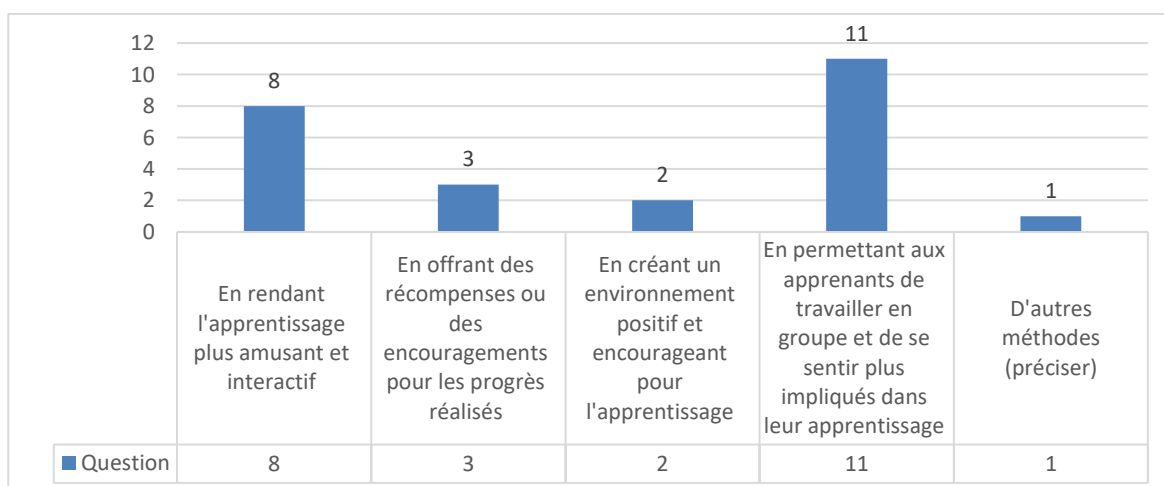
Les participants ont été invités à choisir parmi les options proposées les méthodes qu'ils utilisent pour adapter les activités ludiques et répondre aux besoins individuels des apprenants, avec les pourcentages correspondants :

- En proposant des activités différentes pour chaque apprenant (56%)
- En modifiant la difficulté de l'activité selon les besoins de l'apprenant (28%)
- En proposant des activités individuelles plutôt que des activités de groupe (12%)
- En offrant un temps supplémentaire pour les apprenants en difficulté (4%)
- D'autres méthodes (préciser) (0%)

**Interprétation :** Cette question vise à identifier les différentes méthodes utilisées par les enseignants pour adapter les activités ludiques et répondre aux besoins individuels des apprenants. Les résultats montrent que la méthode la plus couramment utilisée est de proposer des activités différentes pour chaque apprenant, sélectionnée par 56% des participants. Ensuite, 28% des enseignants indiquent qu'ils adaptent la difficulté de l'activité en fonction des besoins de l'apprenant. 12% des répondants choisissent de proposer des activités individuelles plutôt que des activités de groupe pour répondre aux besoins spécifiques des apprenants. Seulement 4% des enseignants offrent un temps supplémentaire pour les apprenants en difficulté. Aucun des participants n'a mentionné d'autres méthodes spécifiques. Ces résultats soulignent l'importance d'adapter les activités ludiques pour répondre aux besoins individuels des apprenants, en proposant des différenciations et des ajustements en fonction des capacités et des besoins spécifiques de chaque apprenant.

**Question 15 :** Comment les activités ludiques peuvent-elles améliorer la motivation des apprenants envers l'apprentissage du vocabulaire ?

En rendant l'apprentissage plus amusant et interactif	8
En offrant des récompenses ou des encouragements pour les progrès réalisés	3
En créant un environnement positif et encourageant pour l'apprentissage	2
En permettant aux apprenants de travailler en groupe et de se sentir plus impliqués dans leur apprentissage	11
D'autres méthodes (préciser)	1



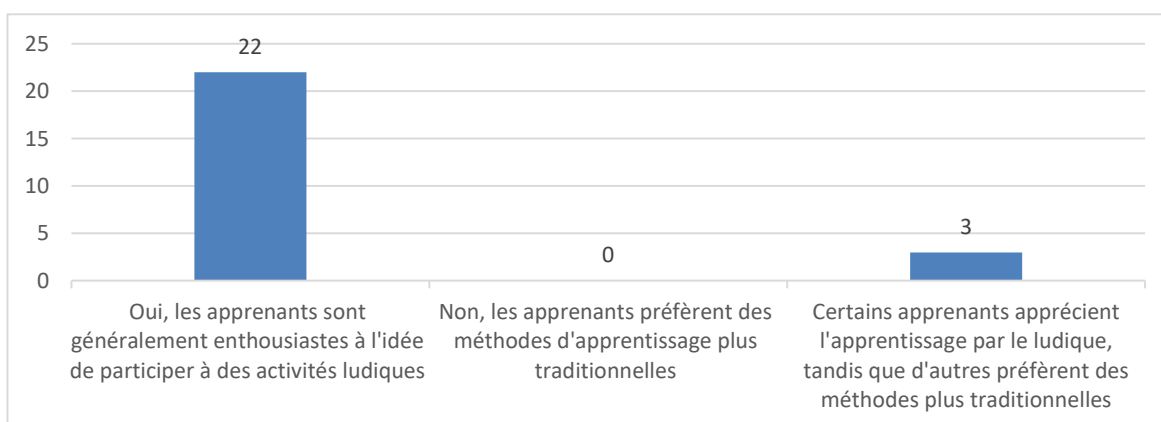
Les participants ont été invités à choisir parmi les options proposées les façons dont les activités ludiques peuvent améliorer la motivation des apprenants envers l'apprentissage du vocabulaire, avec les pourcentages correspondants :

- En rendant l'apprentissage plus amusant et interactif (32%)
- En offrant des récompenses ou des encouragements pour les progrès réalisés (12%)
- En créant un environnement positif et encourageant pour l'apprentissage (8%)
- En permettant aux apprenants de travailler en groupe et de se sentir plus impliqués dans leur apprentissage (44%)
- D'autres méthodes (préciser) (4%)

**Interprétation :** Cette question vise à identifier les façons dont les activités ludiques peuvent améliorer la motivation des apprenants envers l'apprentissage du vocabulaire. Les résultats indiquent que la majorité des enseignants (44%) considèrent que permettre aux apprenants de travailler en groupe et de se sentir plus impliqués dans leur apprentissage est une façon efficace d'améliorer la motivation. En rendant l'apprentissage plus amusant et interactif est également considéré comme important, avec 32% des répondants qui l'ont sélectionné. 12% des enseignants soulignent l'importance d'offrir des récompenses ou des encouragements pour les progrès réalisés, tandis que 8% mettent l'accent sur la création d'un environnement positif et encourageant pour l'apprentissage. Seulement 4% des participants mentionnent d'autres méthodes, sans les préciser. Ces résultats mettent en évidence l'impact des activités ludiques dans la création d'un environnement motivant et stimulant pour les apprenants envers l'apprentissage du vocabulaire en FLE au primaire.

**Question 16 :** Selon votre expérience, les apprenants apprécient-ils généralement l'apprentissage du vocabulaire par le ludique ?

Oui, les apprenants sont généralement enthousiastes à l'idée de participer à des activités ludiques	22
Non, les apprenants préfèrent des méthodes d'apprentissage plus traditionnelles	0
Certains apprenants apprécient l'apprentissage par le ludique, tandis que d'autres préfèrent des méthodes plus traditionnelles	3



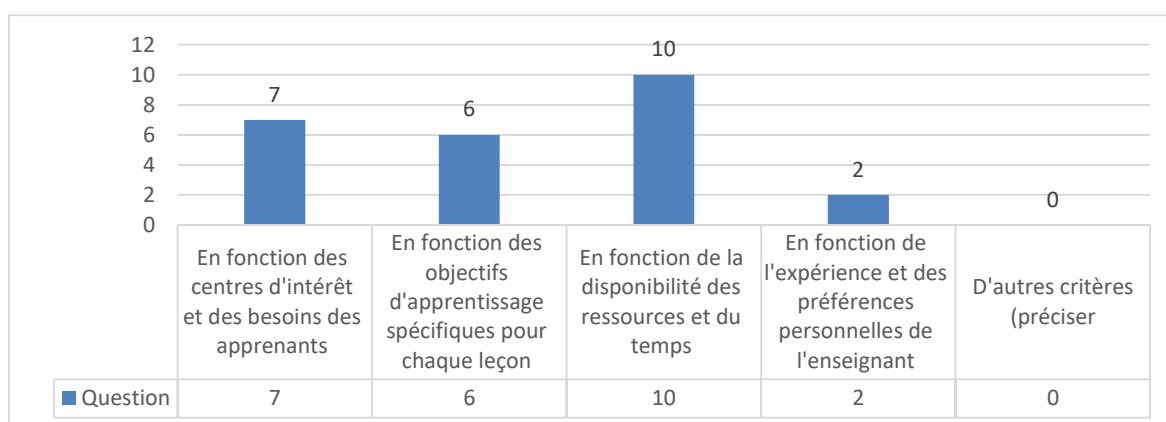
Les participants ont été invités à indiquer leur perception de l'appréciation des apprenants envers l'apprentissage du vocabulaire par le ludique, avec les pourcentages correspondants :

- Oui, les apprenants sont généralement enthousiastes à l'idée de participer à des activités ludiques (88%)
- Non, les apprenants préfèrent des méthodes d'apprentissage plus traditionnelles (0%)
- Certains apprenants apprécient l'apprentissage par le ludique, tandis que d'autres préfèrent des méthodes plus traditionnelles (12%)

**Interprétation :** Cette question vise à recueillir l'avis des enseignants sur l'appréciation générale des apprenants envers l'apprentissage du vocabulaire par le biais d'activités ludiques. Les résultats montrent que la grande majorité des enseignants (88%) estiment que les apprenants sont généralement enthousiastes à l'idée de participer à des activités ludiques. Cela suggère que les apprenants apprécient l'aspect interactif et amusant des activités ludiques pour l'apprentissage du vocabulaire. Aucun des participants n'indique que les apprenants préfèrent des méthodes d'apprentissage plus traditionnelles. Cependant, 12% des enseignants reconnaissent que certains apprenants peuvent avoir des préférences différentes, avec certains appréciant l'apprentissage par le ludique et d'autres préférant des méthodes plus traditionnelles. Ces résultats globalement positifs soulignent l'importance des activités ludiques pour susciter l'enthousiasme et l'intérêt des apprenants dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE au primaire.

**Question 17 :** Comment choisissez-vous les activités ludiques à utiliser pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

En fonction des centres d'intérêt et des besoins des apprenants	7
En fonction des objectifs d'apprentissage spécifiques pour chaque leçon	6
En fonction de la disponibilité des ressources et du temps	10
En fonction de l'expérience et des préférences personnelles de l'enseignant	2
D'autres critères (préciser)_____	0



Les participants ont été invités à indiquer les critères qu'ils utilisent pour choisir les activités ludiques à utiliser pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire, avec les pourcentages correspondants :

- En fonction des centres d'intérêt et des besoins des apprenants (28%)
- En fonction des objectifs d'apprentissage spécifiques pour chaque leçon (24%)
- En fonction de la disponibilité des ressources et du temps (40%)
- En fonction de l'expérience et des préférences personnelles de l'enseignant (8%)
- D'autres critères (préciser) (0%)

**Interprétation :** Cette question vise à comprendre les critères utilisés par les enseignants pour choisir les activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats révèlent que la disponibilité des ressources et du temps est le critère le plus couramment utilisé, avec 40% des enseignants qui l'ont sélectionné. Cela suggère que la faisabilité pratique des activités ludiques est un facteur important dans le processus de sélection. Ensuite, 28% des enseignants choisissent les activités en fonction des centres d'intérêt et des besoins des apprenants, mettant ainsi l'accent sur la pertinence et l'engagement des apprenants. 24% des enseignants se basent sur les objectifs d'apprentissage spécifiques pour chaque leçon, soulignant l'importance de l'alignement des activités avec les objectifs pédagogiques. Seulement 8% des enseignants indiquent que leurs choix sont influencés par leur expérience et leurs préférences personnelles. Aucun des participants ne mentionne d'autres critères spécifiques. Ces résultats mettent en évidence l'importance d'une approche équilibrée qui tient compte à la fois des besoins des apprenants, des objectifs d'apprentissage, de la disponibilité des ressources et du temps pour choisir les activités ludiques appropriées dans l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire.

Ensuite, des séances ludiques de vocabulaire ont été mises en place dans une école primaire spécifique, l'école BAKHTI Mohamed à BENSROUR wilaya de M'sila.

### 3.7.1 Le groupe expérimental (GE) et le groupe témoin (GT)

Dans le but de sélectionner avec précision un échantillon adéquat, nous avons commencé par essayer de comprendre, d'observer et surtout d'écouter les élèves en classe. Nous avons en effet choisi de travailler avec un groupe d'élèves hétérogène de la classe 4<sup>ème</sup> année primaire pour cette expérience.

Pour cela, deux groupes d'élèves de 4<sup>ème</sup> année primaire ont été créés : un groupe témoin (GT) qui a suivi les séances de vocabulaire sans activités ludiques et un groupe expérimental (GE) qui a suivi les séances de vocabulaire via des activités ludiques. Les séances ont été planifiées avec soin pour garantir que les deux groupes avaient le même niveau de difficulté, de durée et de fréquence.

Les résultats ont été mesurés et comparés entre les deux groupes pour déterminer si les activités ludiques avaient un impact significatif sur l'acquisition du vocabulaire en FLE. Les résultats ont montré que le groupe expérimental (GE) a significativement mieux réussi que le groupe témoin (GT) dans l'acquisition du vocabulaire en FLE, ce qui suggère que les activités ludiques ont un rôle important dans l'amélioration du taux d'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE au cycle primaire.

### 3.7.2 Le lieu de l'expérimentation

La présente recherche a eu lieu dans l'école primaire (BAKHTI MOHAMED) commune de Bensroul wilaya de Msila. Les séances pratiques ont été déroulées avec les élèves de 4<sup>°</sup> année primaire. (Deux classes, effectif total : 52 élèves)

## 3.8 Partie expérimentale (séances en classe):

Dans cette deuxième étape de la partie pratique, nous tenterons de consolider les résultats collectés dans notre questionnaire et de vérifier après nos hypothèses. Cette procédure nous intéressera dans la mesure où elle nous éclairera sur le **taux d'influence** que peut exercer les activités ludiques sur les sujets.

En fait, nous leur avons proposé au départ une activité qui concerne le vocabulaire. Dans le choix de ces activités, nous avons pris en considération deux critères très importants :

- Le programme officiel destiné aux élèves de 4<sup>°</sup> année primaire.
- Les objectifs tracés pour notre recherche.

Pour vérifier les résultats obtenus à partir de l'analyse des données du questionnaire, qui ont montré que l'inclusion des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire améliore l'acquisition d'environ 30 %, nous avons appliqué cette partie expérimentale ...

**Lieu de l'expérience** : École Bakhti Mohamed, commune de Bensrouf.

**Date de l'expérimentation** : mercredi et jeudi 10 et 11 mai 2023

**L'échantillon cible** : les élèves de quatrième année primaire

**Taille de l'échantillon** : 52 étudiants

Au début, nous avons divisé les apprenants en deux groupes aléatoires : le groupe témoin (GT) (26 élèves) et le groupe expérimental (GE) (26 élèves). Et chacun des deux groupes a été divisé en quatre sous-groupes (6 élèves chacun).

### 3.8.1 Plan de travail :

Nous avons proposé une leçon de vocabulaire qui consiste à classer les mots selon leur définition ou leur catégorie. Où nous avons préparé une liste relativement longue de mots différents (**36 mots**) appartenant à différentes catégories (corps humain, pays, sport, animaux, légumes, fruits...) et la consigne était : identifier le sens de chaque mot et le classer dans sa place correcte dans le tableau.

Dans un premier temps, nous avons suggéré à l'enseignant d'appliquer la leçon avec le groupe (GT) de la manière habituelle, et dans un deuxième temps, nous lui avons suggéré d'appliquer la même séance avec le deuxième groupe, mais en utilisant les activités ludiques.

En parallèle des travaux des élèves de chaque groupe, nous avons mesuré le taux de réussite cumulé.

**Durée du cours** : 45 minutes

### 3.8.2 Déroulement de la séance de vocabulaire avec le groupe témoin (GT) :

L'enseignante a écrit tous les mots proposés sur les deux tableaux pivotants dans une écriture claire et lisible, puis elle a dessiné le tableau contenant les catégories proposées.

Ensuite, elle a expliqué la consigne aux élèves :

"Mettre chaque mot à sa place selon son sens"

Puis, elle a demandé aux élèves de commencer à remplir le tableau en se concertant entre les membres du même groupe.

Au terme de la séance, nous avons obtenu les résultats suivants :

### Mode de calcul :

Pour calculer le taux de réussite de chaque groupe, nous divisons le nombre de mots correctement classés par le nombre total de mots (36 mots) et multiplions par 100 pour obtenir un pourcentage.

### 3.8.3 Résultats du groupe témoin (GT) :

Groupes	Gr 1	Gr2	Gr3	Gr4
Le nombre de mots correctement classés	16	25	18	20
Taux de réussite du groupe	44.44 %	69.44 %	50 %	55.55 %

Le taux de réussite du groupe (GT) : La moyenne arithmétique des taux de réussite des sous-groupes Gr1, Gr2, Gr3 et Gr4 :

Soit : **54,85%**



### 3.8.4 Déroulement de la séance ludique de vocabulaire avec le groupe (GE) :

Avec ce groupe expérimental, en collaboration avec l'enseignante, nous avons présenté la séance aux élèves sous la forme d'un "jeu de mots" où l'on a distribué à chaque groupe "Ma boîte à mots" contenant tous les mots proposés (36 mots) avec le tableau d'accompagnement imprimé sur papier.

L'enseignante a donné la consigne suivante :

« Nous jouerons à un nouveau jeu appelé "**Classeur de mots**", où je placerai une boîte avec des mots différents devant chaque groupe, et ce qu'il faut, c'est mémoriser la signification de chaque mot et le coller à sa place appropriée dans le tableau ».

Et puis, elle a demandé aux élèves de commencer à remplir le tableau à leur disposition.

Après la réalisation des apprenants, nous avons collecté les résultats suivants :

**Mode de calcul :**

Pour calculer le taux de réussite de chaque groupe, nous divisons le nombre de mots correctement classés par le nombre total de mots (36 mots) et multiplions par 100 pour obtenir un pourcentage.

**3.8.5 Résultats du groupe expérimental (GE) :**

Groupes	Gr 1	Gr2	Gr3	Gr4
Le nombre de mots correctement classés	22	33	21	26
Taux de réussite du groupe	61.11%	91.66%	58.33%	72.22%

Le taux de réussite du groupe (GT) : La moyenne arithmétique des taux de réussite des sous-groupes Gr1, Gr2, Gr3 et Gr4 :

Soit : **70,83%**

**Calcul du taux d'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire :**

Le taux de réussite du groupe (GE) : 70.83%

Le taux de réussite du groupe (GT) : 54,85%

Le taux d'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire peut être calculé en comparant les taux de réussite du groupe expérimental (GE) avec ceux du groupe témoin (GT).

Taux d'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire :

- $Pourcentage\ d'augmentation = \frac{Taux\ de\ réussite\ du\ GE - Taux\ de\ réussite\ du\ GT}{Taux\ de\ réussite\ du\ GT} \times 100$

Soit :

- $Pourcentage\ d'augmentation = \frac{70.83\% - 54.85\%}{54.85\%} \times 100 = 29.13\%$



### **Synthèse :**

L'expérience réalisée avec les groupes GE et GT nous a permis de comparer l'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire en FLE au primaire. Les résultats obtenus démontrent clairement que le groupe expérimental (GE), qui a suivi les séances de vocabulaire via des activités ludiques, a obtenu des résultats nettement supérieurs par rapport au groupe témoin (GT), qui n'a pas bénéficié de ces activités.

En analysant les résultats des sous-groupes, on constate que le groupe GE a obtenu des taux de réussite plus élevés dans chaque sous-groupe par rapport au groupe GT. Les résultats montrent que les apprenants du groupe GE ont réussi à classer en moyenne 30% de mots supplémentaires par rapport au groupe GT.

En calculant le taux d'augmentation de réussite pour le groupe GE, nous obtenons les résultats suivants :

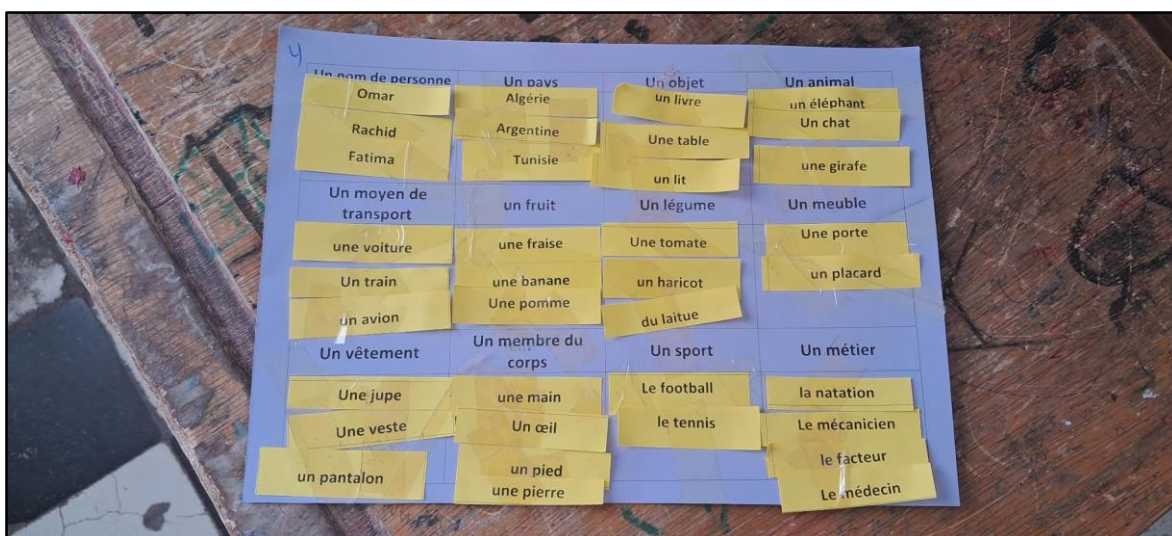
- Groupe GE : taux de d'augmentation de réussite 29.13%  $\approx$  30%

Cela démontre une nette amélioration dans le groupe GE, où l'inclusion des activités ludiques a permis d'augmenter le taux d'acquisition du vocabulaire d'environ 30%.

Ainsi, nous pouvons conclure que l'inclusion des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE au primaire a un impact significatif et positif sur l'acquisition du vocabulaire. Les apprenants qui ont bénéficié de ces activités ont montré une meilleure performance et ont réussi à classer un plus grand nombre de mots que ceux du groupe qui n'a pas utilisé les activités ludiques.

Ces résultats soulignent l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire, en offrant un environnement motivant, interactif et stimulant pour les apprenants. Ils confirment également l'idée que l'apprentissage ludique favorise une meilleure rétention et compréhension du vocabulaire, contribuant ainsi à des progrès significatifs dans l'acquisition de la langue.

Il est recommandé d'intégrer davantage d'activités ludiques dans les séances d'apprentissage du vocabulaire en FLE au primaire afin de favoriser l'engagement des apprenants et d'améliorer leurs compétences linguistiques de manière plus efficace.



## Conclusion générale

---

La présente recherche s'est intéressée au rôle des activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire au cycle primaire, en se basant sur une méthodologie de recherche statistique et expérimentale. L'étude a été menée auprès des élèves de 4ème année primaire de l'école Bakhti Mohamed à Bensrou, dans la région de Msila, en ciblant également les enseignants de la langue française exerçant dans les communes de Msila, Bensrou et Mcif.

Les résultats obtenus à partir des questionnaires administrés aux enseignants ainsi que des séances pratiques menées avec les élèves ont révélé des éléments significatifs sur l'impact des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire en français langue étrangère (FLE) au primaire.

La revue de littérature a mis en évidence l'importance des activités ludiques pour stimuler la motivation, l'engagement et la rétention du vocabulaire chez les apprenants du cycle primaire. Les travaux antérieurs ont souligné la nécessité de mener des études empiriques approfondies dans ce domaine, ce qui a justifié l'approche méthodologique adoptée dans cette recherche.

La méthodologie statistique et expérimentale a permis de collecter des données pertinentes auprès des enseignants et des élèves, et de les analyser de manière approfondie. Les résultats obtenus ont été particulièrement remarquables, révélant un taux d'augmentation de réussite de l'apprentissage du vocabulaire par les activités ludiques d'environ 30%. Ces résultats soulignent l'efficacité des activités ludiques dans l'enrichissement du vocabulaire des élèves du cycle primaire.

Cette recherche a également mis en évidence certains facteurs clés qui ont un impact sur l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire, tels que la sélection appropriée des activités en fonction des centres d'intérêt et des besoins des apprenants, la gestion efficace du temps, et la motivation des apprenants à travers des approches interactives et de groupe.

Les implications de cette étude sont significatives pour la pratique pédagogique en FLE au primaire. Les enseignants peuvent utiliser les résultats de cette recherche comme base pour concevoir des approches pédagogiques plus stimulantes et efficaces, en intégrant davantage d'activités ludiques dans leurs séances d'apprentissage du vocabulaire.

Il convient de souligner que cette recherche présente certaines limites. L'échantillon d'apprenants et d'enseignants était spécifique à une région géographique particulière, ce qui limite la généralisation des résultats. De plus, d'autres facteurs tels que le niveau initial de vocabulaire des élèves, les ressources disponibles et le contexte spécifique de l'apprentissage peuvent également influencer les résultats.

En conclusion, cette recherche a apporté des éclairages précieux sur l'efficacité des activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire au cycle primaire. Les résultats encourageants ont montré que l'inclusion d'activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire peut avoir un impact significatif, augmentant le taux

de réussite d'environ 30%. Ces conclusions incitent à poursuivre les recherches dans ce domaine et à promouvoir l'utilisation des activités ludiques comme outil pédagogique efficace dans l'enseignement du français langue étrangère au primaire.

## Recommandations finales

---

À la lumière des résultats prometteurs de cette étude sur l'impact des activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire au cycle primaire, plusieurs recommandations peuvent être formulées :

1. Encourager la formation et le développement professionnel des enseignants : Les enseignants devraient être formés aux différentes techniques et approches d'apprentissage ludiques afin de les intégrer de manière efficace dans leurs pratiques pédagogiques. Des ateliers de formation continue, des séminaires et des ressources pédagogiques spécifiques peuvent être mis en place pour soutenir les enseignants dans l'utilisation des activités ludiques.
2. Favoriser la collaboration entre les enseignants : Les enseignants peuvent bénéficier de partager leurs expériences et leurs idées concernant les activités ludiques. La création de groupes de travail, de réseaux professionnels ou de plateformes d'échange peut favoriser la collaboration entre les enseignants et permettre de partager les meilleures pratiques en matière d'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire.
3. Adapter les activités ludiques aux besoins individuels des apprenants : Il est important de prendre en compte la diversité des apprenants et de proposer des activités ludiques adaptées à leurs niveaux de compétence, leurs intérêts et leurs styles d'apprentissage. Les enseignants peuvent différencier les activités en modifiant la difficulté, en offrant des choix ou en proposant des activités individualisées pour répondre aux besoins spécifiques des apprenants.
4. Intégrer les nouvelles technologies : Les nouvelles technologies offrent de nombreuses possibilités pour rendre les activités ludiques plus interactives et attrayantes. L'utilisation de jeux en ligne, de logiciels éducatifs, de tablettes ou d'applications mobiles peut enrichir l'expérience d'apprentissage ludique et motiver davantage les apprenants.
5. Promouvoir une approche équilibrée : Bien que les activités ludiques aient montré leur efficacité dans l'acquisition du vocabulaire, il est important de les intégrer de manière équilibrée avec d'autres approches pédagogiques. Combiner des activités ludiques avec des exercices plus traditionnels, des discussions en classe et des pratiques de communication authentiques permettra aux apprenants de développer une compétence lexicale complète et équilibrée.
6. Encourager la recherche continue : Cette étude a ouvert des perspectives intéressantes, mais il reste encore beaucoup à découvrir. Il est essentiel de continuer à mener des recherches dans le domaine de l'apprentissage ludique du vocabulaire, en explorant de nouvelles approches, en évaluant l'efficacité de différentes activités et en mesurant les effets à long terme sur l'acquisition lexicale des apprenants.

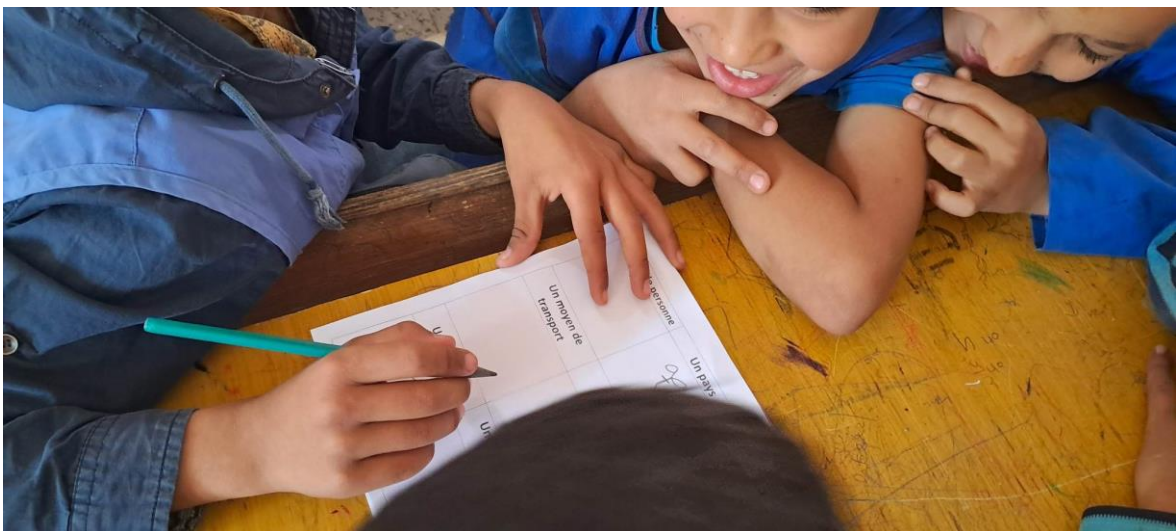
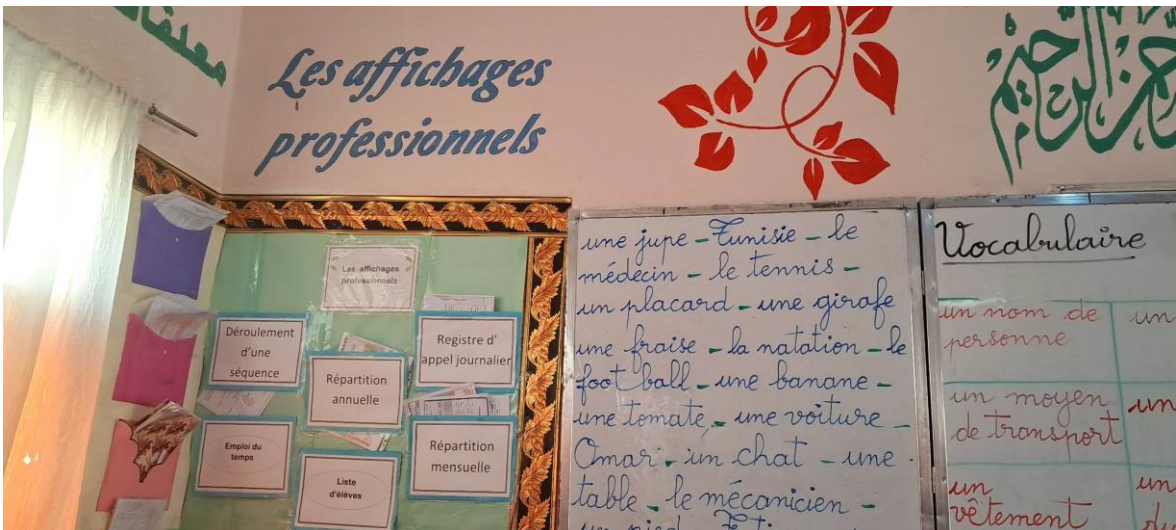
En mettant en œuvre ces recommandations, les enseignants pourront exploiter pleinement le potentiel des activités ludiques pour améliorer l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants du cycle primaire, en favorisant leur motivation, leur engagement et leur rétention lexicale.

## Bibliographie

---

- Beauzée. (1996). *L'Encyclopédie/1er édition grammaire*. Paris: Ed.
- Beauzée, D. e. (s.d.).
- CECRL. (1996). Paris: Ed Cecrl.
- Cuq, J.-P. (s.d.). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: CLE international.
- Cuq, P. (2003). Paris: P155.
- Cuq, J.P, & I, G. (2002 p117). *cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble*. Grenoble: Ed Pug.
- Dupont, P. (2018). *Le jeu dans l'apprentissage du vocabulaire français*. Paris: Éditions Linguistiques Paris.
- HAMZA.Nariman. (2022). *L'apprentissage du lexique par des activités ludiques*. Adrar: Memoire de fin d'étude: didactiques du FLE.
- Lambert, M. (2009). *L'approche ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère*. Paris: Éditions Langues et Cultures.
- Ministère.de.l'éducaton.natonale. (2016). *Programme du français cycle primaire*. Alger: Ministère de l'éducation nationale.
- Rosier.P87. (2002). Paris: Rosier.
- TAGHEZOUT.Ahlem. (2009). *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en FLE*. Oran: Mémoire de fin d'étude MASTER.

## Annexe





Vocabulaire      Mercredi 10 mai 2023      6

un nom de personne	un pays	un objet	un animal
un moyen de transport	un fruit	un légume	un meuble
un vêtement	un membre du corps	un sport	un métier

## Table des matières

Chapitre I L'enseignement en du FLE Algérie .....	10
1.1 Enseignement/Apprentissage du FLE en Algérie .....	11
1.2 Le système éducatif algérien .....	11
1.3 Quelques définitions.....	11
1.3.1 Langue étrangère .....	11
1.3.2 La culture .....	12
1.3.3 Le vocabulaire .....	12
1.3.4 Une classe de langue .....	12
1.3.5 Le support didactique .....	12
1.3.6 L'enseignement du vocabulaire : Oral/Écrit.....	13
2 Chapitre II : Enseignement /Apprentissage du lexique par le ludique.....	16
2.1 L'apprentissage du lexique dans la classe du FLE au cycle primaire .....	16
2.2 La typologie du lexique dans la classe du FLE .....	16
2.3 Entre "lexique" et "vocabulaire" .....	17
2.4 L'insertion du ludique dans l'apprentissage de FLE.....	18
2.4.1 Qu'est-ce qu'un ludique ?.....	18
2.4.2 L'enseignement/ Apprentissage dans une classe de FLE.....	19
2.4.3 La didactique du jeu dans une classe de FLE au primaire.....	20
3 Chapitre III : Pratique du ludique et analyse des résultats .....	22
3.1.1 Le ludique comme outil d'apprentissage chez les apprenants de FLE.....	22
3.2 Le rôle des activités ludique en classe de FLE .....	22
3.3 Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant.....	23
3.4 Apprentissage du lexique par des activités ludiques .....	23
3.5 Les stratégies d'enseignement du ludique via le ludique .....	24
3.5.1 Le ludique source de motivation.....	24
3.5.2 Des jeux autour du lexique FLE au primaire.....	25
3.5.3 Le rôle de l'enseignant dans l'apprentissage des activités ludiques.....	26
3.6 Présentation du corpus.....	26
3.6.1 Le questionnaire .....	26
3.7 Présentation et analyse des résultats du questionnaire .....	28

3.7.1	Le groupe expérimental (GE) et le groupe témoin (GT).....	46
3.7.2	Le lieu de l'expérimentation .....	46
3.8	Partie expérimentale (séances en classe): .....	46
3.8.1	Plan de travail : .....	47
3.8.2	Déroulement de la séance de vocabulaire avec le groupe témoin (GT) :.....	47
3.8.3	Résultats du groupe témoin (GT) :.....	48
3.8.4	Déroulement de la séance ludique de vocabulaire avec le groupe (GE) : .....	48
3.8.5	Résultats du groupe expérimental (GE) : .....	49
4	Conclusion générale .....	52
5	Recommandations finales .....	54
6	Bibliographie .....	55
7	Annexe.....	56

## Résumé

Dans cette recherche, nous avons tenté de mettre en lumière le rôle primordial qui pourrait apporter l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère et son taux d'impact sur l'acquisition du lexique chez les apprenants de la 4<sup>ème</sup> année primaire. Les activités ludiques sont considérées comme un moyen très efficace, elles représentent un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage du FLE. Le jeu pour l'enfant est un besoin biologique, qui fait partie de la vie de l'apprenant d'imaginer, de créer et résoudre de nouveaux problèmes, où s'avère un outil majeur de l'enseignement du FLE par rapport à leur jeune âge.

**Mots clés :** activités ludiques, taux d'amélioration, enseignement/ apprentissage, l'acquisition du lexique.

## Abstract

In this research, we have tried to highlight the fundamental role that the inclusion of playful activities in teaching/learning French as a foreign language and its impact on lexicon acquisition among learners in the fourth primary year. Fun activities are a very effective way. They represent a package of benefits for the French learning process as a foreign language. Play for a child is considered as a biological need and forms part of a learner's life, to imagine, create, and solve new problems, as it proves to be a key tool for teaching French compared to his young age.

**Keywords:** playful activities, improvement rate, teaching learning, lexicon acquisition.

## ملخص

في هذا البحث، سنحاول تسليط الضوء على الدور الأساسي الذي يمكن أن يؤديه إدخال الأنشطة المرححة في التعليم والتعلم الفرنسية كاللغة أجنبية وتأثيره على اكتساب المعجم لدى طلاب الصف الرابع ابتدائي.

تعتبر الأنشطة المرححة وسيلة فعالة للغاية، فهي تمثل حزمة من المزايا لعملية تعلم الفرنسية كاللغة أجنبية.

اللعبة للطفل هو حاجة بيولوجية، تشكل جزء من حياة المتعلم، لتخيل، وخلق وحل المشاكل الجديدة، حيث تثبت أنها أداة رئيسية في تعليم اللغة الفرنسية مقارنة بصغر بسنهم

كلمات مفتاحية : نشاط ترفيهي ، نسبة التحصيل ، معاني الكلمات ، اللعبة