

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

**FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES**  
**DÉPARTEMENT DES LETTRES ET**  
**LANGUE FRANÇAISE**



**DOMAINE : LETTRES ET LANGUES**  
**ÉTRANGERES**  
**FILIERE : LANGUE FRANÇAISE**  
**SPÉCIALITÉ : DIDACTIQUE DU FLE**

N° : .....

**Mémoire présenté pour l'obtention**  
**du diplôme de Master Académique**  
**Par : ADJIMI Rima**

**BOUACHERINE Amira**

**Intitulé**

**L'impact du jeu sur l'enseignement /apprentissage du vocabulaire**  
**du français langue étrangère chez les élèves de 4<sup>ème</sup> AP**

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

**RADJI Ahmed. Magra- M'Sila**

**Soutenu devant le jury composé de**

<b>NOM et Prénom</b>	<b>Grade</b>	<b>Qualité</b>	<b>Établissement</b>
<b>TABI Nadia</b>	<b>MAA</b>	<b>Président</b>	<b>Université de M'sila</b>
<b>KHEDDAR MOUNIR</b>	<b>MCB</b>	<b>Rapporteur</b>	<b>Université de M'sila</b>
<b>MEKDOUR Zaidi</b>	<b>MCB</b>	<b>Examineur</b>	<b>Université de M'sila</b>

**Année universitaire : 2023/2024**

## *Remerciements*

*Nous remercions « Dieu » le tout puissant, l'omnipotent, le clairvoyant et le miséricordieux avec tous ses noms que nous vénérons.*

*Nous souhaitons exprimer nos sincères remerciements à **M. Mounir KHEDDAR** notre directeur de recherche. Nous avons eu le grand plaisir de travailler sous sa direction.*

*Nos remerciements s'étendent également aux membres de jury qui vont juger et enrichir ce modeste travail de recherche. Ainsi que tous nos enseignants durant le cursus universitaire.*

*Enfin, nous tenons aussi à remercier tous ceux qui ont contribué de près ou loin à l'élaboration de ce mémoire.*

## *Dédicace 1*

*Je dédie ce modeste travail :*

*A ma mère, disparue mais jamais oubliée, qui a toujours été la force motrice derrière mes réalisations. J'espère te retrouver au Paradis.*

*A mon cher père, ma source de vie, qui a toujours garni mon chemin avec force et lumière. Que ce travail traduit ma gratitude et mon affection.*

*A mon cher frère et mes chères sœurs, notamment ma sœur "Ahlem", qui m'a soutenu tout au long de mes années d'études et a grandement contribué à la réalisation de ce travail.*

*A mon cher époux " Nour el Islem ", que je prie Dieu de protéger et de lui accorder une longue vie.*

*Au directeur de l'école primaire où je travaille. Monsieur ADJIMI Mohammed Tayeb. Je suis vraiment reconnaissante pour tout l'encouragement que vous m'avez donné.*

*A tous les membres de ma famille*

*A tous ceux que j'aime et ceux qui m'aiment*

*Merci d'être toujours là pour moi*

*Rima*

## *Dédicace 2*

*Je dédie ce modeste travail de fin d'étude :*

*Aux deux personnes les plus chères pour moi : mon père et ma mère qui sont toujours avec moi, pour leur soutien et pour être à mes côtés tout le temps, nulle dédicace ne puisse exprimer mes sincères sentiments. Ils m'ont chaleureusement supporté et encouragé tout au long de mon parcours.*

*À mes chères frères : Imad et Akram et mes chères soeurs Nour et Aya pour leur amour et soutien.*

*À ma chère binôme Rima pour leur soutien morale, sa patience et sa compréhension tout au long de ce travail, et sa sœur Ahlem pour la réalisation de ce projet.*

*Je dédie aussi ce travail à mon enseignant qui est jamais cessé de me soutenir, de me consigner tout le temps.*

*À tous le membre de ma famille*

*Merci pour d'être toujours avec moi*

*Amira*

---

## Table des matières

<i>Remerciements</i> .....	2
<i>Dédicace 1</i> .....	3
<i>Dédicace 2</i> .....	4
<i>Introduction générale</i> .....	5
<i>Partie théorique</i> .....	9
<i>Chapitre 1</i> .....	10
<i>L'apport du jeu ludique à la pédagogie</i> .....	10
<b>1. Introduction partielle</b> .....	11
<b>.2 Qu'est-ce qu'un jeu ?</b> .....	11
<b>.3 Le jeu et le développement de l'enfant</b> .....	13
<b>4. Peut-on apprendre en jouant ?</b> .....	15
<b>.5 Le concept du "jeu" en pédagogie</b> .....	16
<b>5.1. Le jeu ludique</b> .....	17
<b>5.2. Le jeu éducatif</b> .....	17
<b>5.3. Le jeu pédagogique</b> .....	18
<b>6. Le jeu en classe du FLE</b> .....	19
<b>6.1. Le jeu, source de motivation</b> .....	19
<b>6.2. Le jeu, pour le développement de la créativité et l'imagination</b> .....	20
<b>6.3. Le jeu sert à développer des compétences</b> .....	20
<b>6.4. Le jeu comme stratégie d'enseignement / apprentissage du vocabulaire</b> .....	21
<b>7. Conclusion partielle</b> .....	21
<i>Chapitre 2</i> .....	22
<i>L'enseignement et la pédagogie du vocabulaire</i> .....	22
<b>1. Introduction partielle</b> .....	23
<b>2. Que veut dire le vocabulaire ?</b> .....	23
<b>3. La différence entre le lexique et le vocabulaire</b> .....	24
<b>4. La pédagogie du vocabulaire</b> .....	25
<b>.5 Les objectifs d'une approche lexicale</b> .....	26
<b>6. La sélection du contenu lexical</b> .....	27
<b>7. La présentation des mots nouveaux</b> .....	28
<b>8. Conclusion partielle</b> .....	28
<i>Partie pratique</i> .....	29
<i>Chapitre 1</i> .....	30

## *Tables des matières*

<i>Pratique du ludique et analyse des résultats</i> .....	30
<b>.1 Introduction partielle</b> .....	31
<b>2. Questionnaire auprès des enseignants du FLE au primaire</b> .....	31
<b>2.1. Présentation du questionnaire</b> .....	31
<b>2.2. Analyse et interprétation des résultats du questionnaire</b> .....	33
<b>2.2.1. Renseignement généraux</b> .....	33
<b>2.2.2. Utilisation des activités ludiques en classe du FLE</b> .....	37
<b>2.3. Bilan de l'enquête</b> .....	51
<b>3. Expérimentation de l'activité ludique</b> .....	51
<b>3.1 Présentation du lieu de l'expérimentation</b> .....	51
<b>3.2. Présentation de l'échantillon</b> .....	52
<b>3.3. La méthodologie de recherche</b> .....	52
<b>3.4. Le déroulement de l'expérimentation</b> .....	52
<b>3.4.1. Déroulement de la séance de vocabulaire avec (GT)</b> .....	53
<b>3.4.2. Déroulement de la séance de vocabulaire avec (GE)</b> .....	55
<b>a. Le choix du jeu</b> .....	55
<b>b. La description du jeu des mots croisés</b> .....	55
<b>c. Les objectifs visés par le jeu proposé</b> .....	55
<b>d. L'application du jeu en classe</b> .....	55
<b>e. Résultats du groupe expérimental (GE)</b> .....	56
<b>4. Conclusion partielle</b> .....	57
<i>Conclusion générale</i> .....	58
<i>Annexes</i> .....	61
<b>Bibliographie</b> .....	79
<b>Résumé</b> .....	81

*Introduction*  
*générale*

## **Introduction**

Dans le monde de l'éducation aujourd'hui, l'enseignement apprentissage du FLE aux élèves du primaire revêt une importance capitale. L'objectif principal de l'enseignant est de donner aux élèves la confiance nécessaire pour s'exprimer et communiquer efficacement en français. Cette noble mission s'articule autour du développement harmonieux des quatre compétences de communication : la compréhension à l'oral et à l'écrit, ainsi que l'expression orale et écrite. Toutefois, dans cette quête, il est primordial de reconnaître que la priorité est accordée à la langue parlée, véritable fondement de la communication humaine.

Pourtant, acquérir une langue et être capable de communiquer efficacement représentent des défis considérables. L'apprenant doit intégrer un large éventail de mots. Comme le fait remarquer Tréville (2000) « *apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* »<sup>1</sup> Cette citation met en évidence à quel point le vocabulaire est essentiel dans notre quotidien. Il constitue l'essence même de notre capacité à désigner, à nommer les éléments familiers qui peuplent notre environnement, et à participer de manière active et significative à notre vie sociale en échangeant avec les autres de manière fluide et précise.

L'enseignement du vocabulaire va bien au-delà de simplement apprendre de nouveaux mots. Il s'agit de permettre aux élèves de développer leur capacité à s'exprimer de manière efficace, à choisir les mots appropriés pour communiquer leurs idées de façon claire et concise. Cela implique également de comprendre comment ces mots s'intègrent dans la grammaire et dans différents contextes de communication. En d'autres termes, il s'agit de fournir aux élèves les outils nécessaires pour s'exprimer avec précision et assurance, tout en développant leur compétence linguistique de manière générale.

---

<sup>1</sup>Marie-Claude Terville, *Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde, recherches et théorie*, Montréal, Canada, Éditions Logiques. 2000, p.9

Les mots à enseigner doivent être sélectionnés en fonction de leur fréquence d'utilisation, de leur pertinence dans la vie quotidienne et de leur adaptabilité à diverses situations.

Cependant, enseigner le vocabulaire n'est pas une tâche simple, ce qui pousse les chercheurs, les spécialistes de la didactique et les enseignants à constamment réfléchir à la meilleure approche. En effet, ils explorent activement l'intégration des jeux dans cet enseignement.

Dans le domaine de l'enseignement, on a constaté que certains enseignants intègrent des activités ludiques dans leurs pratiques pédagogiques, tandis que d'autres ne le font pas. C'est ce constat qui nous a poussés à faire cette recherche et à formuler la problématique suivante :

**Quel est l'impact de l'intégration des jeux ludiques dans les cours de FLE notamment sur l'optimisation de l'acquisition du vocabulaire ?**

Pour essayer de répondre à cette problématique, nous avons émis les hypothèses suivantes :

1. Les jeux favoriseraient une grande motivation des apprenants, ce qui conduit à une meilleure acquisition du vocabulaire .
2. L'utilisation de jeu permettrait une pratique répétée et contextualisée du vocabulaire, ce qui facilite la mémorisation et l'assimilation à long terme.
3. Les jeux qui encouragent l'interaction entre les apprenants pourraient améliorer la maîtrise du vocabulaire en favorisant l'échange linguistique et la communication en français.
4. L'intégration des jeux adaptés selon les besoins des apprenants dans une séance du vocabulaire pourrait être plus efficace pour l'apprentissage du vocabulaire que les méthodes traditionnelles.

Nous avons choisi ce sujet pour deux raisons principales :

La première raison c'est que le jeu offre une façon dynamique et motivante de conduire la classe, tout en permettant l'apprentissage d'un nouveau lexique, ce qui est essentiel dans l'acquisition d'une langue étrangère. La seconde est que les élèves sont naturellement attirés par le jeu, les couleurs et les dessins, faisant de ces activités une partie intégrante de leur univers enfantin.

Ce modeste travail de recherche a donc pour objectif de démontrer l'impact des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en FLE, on cherche donc à explorer comment l'intégration du jeu dans le processus d'enseignement peut influencer la manière dont les apprenants acquièrent et retiennent le vocabulaire, ainsi que les effets sur leur motivation et leur engagement dans l'apprentissage du FLE

Malgré cela, nous avons constaté que ces méthodes sont rarement utilisées en classe, d'où notre volonté de les mettre davantage en avant.

Pour atteindre nos objectifs, nous avons conçu un questionnaire destiné aux enseignants de français langue étrangère du primaire et nous avons mené une expérimentation avec des élèves de primaire où nous avons comparé deux leçons de vocabulaire : l'une présentée de manière traditionnelle et l'autre de manière ludique, avec l'utilisation de support ludique (jeu des mots croisés), dans une classe de quatrième année primaire.

Notre mémoire de recherche est structuré en deux parties : une théorique et une pratique. La première partie comprend deux chapitres théoriques. Le premier examine l'apport du jeu à la pédagogie. Le second explore la pédagogie et l'enseignement du vocabulaire au cycle primaire.

Dans la partie pratique, nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire, destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la wilaya de M'sila ainsi que l'expérimentation menée avec des élèves d'une classe de 4<sup>ème</sup> AP de l'école RADJI Ahmed à Magra, M'sila.

Enfin nous avons terminé notre travail par une conclusion générale dans laquelle nous avons démontré le rôle des activités ludiques en vue d'enrichissement de vocabulaire chez les élèves de cycle primaire.

# *Partie théorique*

# *Chapitre 1*

*L'apport du jeu ludique à la  
pédagogie*

# L'apport du jeu ludique à la pédagogie

## Chapitre

# 1

### 1. Introduction partielle

Malgré sa vocation première d'amusement, le jeu joue un rôle essentiel dans le développement des enfants ; c'est à travers le jeu qu'ils apprennent. Cette activité est non seulement essentielle à leur équilibre et à leur croissance, mais aussi fondamentale pour leur apprentissage. Ce chapitre vise à définir le concept du jeu et à examiner son impact sur le développement de l'enfant. Ensuite, nous explorerons les différents types de jeu (ludique, éducatif et pédagogique) avant d'examiner en quoi consistent les activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE).

### 2. Qu'est-ce qu'un jeu ?

Dans son livre "le jeu en classe de langue" publié en 2008. Haydée Silva utilise l'expression «*le jeu n'est pas un éléphant*»<sup>2</sup> en référence à une parabole hindoue. Cette parabole relate l'histoire d'un roi qui a rassemblé tous les aveugles de son royaume devant un

---

<sup>2</sup> Haydée Silva : Le jeu en classe de langue (P 13 – 14)

éléphant et leur a demandé d'identifier l'animal en touchant seulement une partie de celui-ci. Bien sûr, aucun des aveugles n'a réussi à reconnaître qu'il s'agissait d'un éléphant.

Dans l'expression ci-dessus **Haydé Silva** suggère que, malgré les nombreux écrits sur le jeu, personne ne peut en donner une définition exhaustive, car chacun ne possède qu'une partie de la vérité. En outre, les diverses définitions du jeu, qu'elles soient linguistiques, philosophiques ou autres décrivent des phénomènes différents, car le mot "jeu" englobe un champ sémantique plus vaste que ce que l'on pourrait penser, et ces définitions varient selon la perspective sous laquelle on les aborde.

C'est évident que définir le concept du "jeu" n'est pas une tâche aisée, mais lorsqu'il occupe une place centrale dans notre travail de recherche, il paraît essentiel de tenter de le définir afin d'identifier ses avantages, ses caractéristiques, ses enjeux et son rôle dans la classe du FLE. Et après avoir mené des recherches et analysé des travaux des chercheurs dans ce domaine, ainsi que consulté des dictionnaires, j'ai trouvé une multitude de définitions du concept du jeu.

**Selon le dictionnaire Le Petit Robert** "le jeu" : « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »<sup>3</sup>

**Pour le dictionnaire Larousse** "le jeu" est défini comme : « *Activités de loisirs soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans laquelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles ...* »<sup>4</sup>

**Selon Richards et Schmidt (2010)** « *un jeu est une activité organisée qui présente généralement les caractéristiques suivantes : une tâche ou un objectif particulier, un ensemble de règles, une compétition entre les joueurs et une communication entre les joueurs par le langage parlé ou écrit* »<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Le petit Robert , Dictionnaire de français, EDIF 2000,Paris,2005, P:273

<sup>4</sup>Dictionnaire le petit Larousse, Paris , illustré 2021 p:598

<sup>5</sup>Richards, J. C., Schmidt, R. (2010). Dictionary of language teaching and applied linguistics. (4th ed.).London: Longman.p:239.

Après avoir lu et analysé la définition du mot "jeu" proposée par le dictionnaire Larousse et celle de Richards et Schmidt, on a trouvé qu'elles partagent des points communs. Elles reconnaissent toutes deux que le jeu est une activité organisée avec des règles, comportant un objectif spécifique, fournissant une compétition entre les joueurs. Elles mettent également en avant l'aspect social et interactif du jeu.

**Piaget (1896 – 1980, P 14)** a dit que : « *jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le caractériser en objet extérieur* ».

C'est à dire que le jeu est un processus qui permet aux enfants d'interagir avec le monde qui les entoure.

**Celce- Murcia et Macintosh (1959)** déclarent que : « *les jeux sont, par définition, amusants, et presque tout le monde conviendrait que si l'apprentissage peut être rendu agréable, alors les étudiants apprendront davantage* »<sup>6</sup>

Cette définition souligne que : lorsque les activités éducatives sont plaisantes, les apprenants sont plus motivés, engagés et susceptibles de retenir les informations.

### 3. Le jeu et le développement de l'enfant

L'enfance est une période de découverte, d'apprentissage et d'épanouissement, et le jeu occupe une place centrale dans ce processus. Depuis des générations, les enfants se sont engagés dans une multitude d'activités ludiques, des jeux de rôle imaginatifs aux jeux structurés en passant par l'exploration créative de leur environnement. **Mais pourquoi les enfants jouent-ils ?** Cette question essentielle a attiré l'attention des chercheurs, des éducateurs et des parents pendant des siècles.

Le jeu est bien plus qu'une simple activité divertissante pour les enfants. C'est un moyen par lequel ils explorent le monde qui les entoure, développent des compétences essentielles et

---

<sup>6</sup>Celce-Murcia, M. & Macintosh, L. (1979). Teaching English as a second or foreign language. Newbury House Publisher.

construisent des relations sociales. À travers le jeu, les enfants peuvent exprimer leur curiosité naturelle, développer leur imagination, et expérimenter avec différentes identités et rôles. En créant des scénarios et en interagissant avec d'autres enfants, ils apprennent à résoudre des problèmes et développer leur empathie.

D'après Jean Chateau : « *le jeu est sérieux, il possède la plupart du temps des règles sévères, il comporte des fatigues et parfois même mène à l'épuisement. Ce n'est pas un simple amusement, c'est beaucoup plus* »<sup>7</sup>

Cette citation met en évidence l'importance du jeu dans la vie des enfants en tant qu'outil de développement global, soulignant sa nature sérieuse et significative au-delà de sa simple apparence ludique.

Lorsque l'enfant joue, il développe différents aspects de son être, y compris le développement social, affectif, cognitif, linguistique et physique. Cela correspond à ce que Mary Sheridan a souligné dans son ouvrage sur le développement de l'enfant, traduit et adapté par Sébastien Colson sous le titre "jeu et développement chez l'enfant". Ce livre met en lumière l'importance du jeu dans la croissance globale des enfants et souligne comment le jeu contribue à leur développement dans ces différents domaines.

### **2.1. Le développement social et affectif**

En jouant, les enfants ont la possibilité de découvrir leur propre identité et celle des autres. Ils prennent conscience de l'effet de leurs comportements et acquièrent des compétences essentielles dans la résolution des conflits, la négociation, la construction de la confiance et l'acceptation des autres. De plus, ils peuvent expérimenter différentes façons pour gérer des situations sociales et tester des sentiments, des émotions et des rôles sociaux.

### **2.2. Le développement cognitif**

Le jeu offre des possibilités uniques d'apprentissage sur une multitude de sujets, allant des objets tangibles aux concepts abstraits. Par exemple, à travers des activités telles que le tri d'objets par couleur ou forme, le séquençage d'événements dans une histoire, ou même

---

<sup>7</sup>Jean Chateau, L'Enfant et le Jeu, édition Scarabée, 1967. [En ligne]. URL : <https://www.amazon.fr/JeanChateau-LEnfant-jeu-Nouvelle/dpa/B0014XXYJQ>,

l'exploration du poids et de l'équilibre en construisant des structures avec des blocs, les enfants acquièrent une compréhension pratique du monde qui les entoure.

En plus de renforcer leurs compétences cognitives, le jeu encourage également le développement de stratégies de résolution de problèmes. En affrontant des défis ludiques et en cherchant des solutions créatives, les enfants apprennent à être flexibles et à penser de manière critique.

Par ailleurs, la capacité des enfants à permettre à une chose de se substituer à une autre, comme dans le jeu de rôle ou le jeu de simulation, est un signe précoce de leur capacité à découvrir des perspectives différentes et à comprendre les nuances complexes de la vie. Cette flexibilité mentale est essentielle pour leur développement intellectuel et émotionnel à long terme.

### **2.3. Le développement du langage**

Le jeu offre une plateforme dynamique pour l'amélioration des compétences linguistiques, notamment le vocabulaire, l'affinement de la prononciation, la maîtrise de la construction des phrases, ainsi que la clarté dans la transmission du sens.

### **2.4. Le développement physique**

Le jeu comporte des mouvements de motricité globale et fine, ce qui favorise la coordination et la capacité visu spatiale. L'augmentation de l'activité physique résultant du jeu actif favorise la santé et le conditionnement physique en termes de système cardiovasculaire, de tonus musculaire et d'entretien du poids optimal.

## **4. Peut-on apprendre en jouant ?**

Le jeu est une activité essentielle dans le développement des élèves, il est considéré comme un support pédagogique très important dans le processus d'apprentissage.

Lorsqu'on on joue, on est activement impliqué dans l'expérience ce qui favorise l'attention et l'apprentissage, aussi le jeu offre une occasion d'apprentissage pratique où les apprenants peuvent mettre en pratique des concepts de manière concrète, ce qui facilite la compréhension. Mais, il faut être attentif que le simple fait de jouer ne garantit pas nécessairement un apprentissage efficace. Cependant, lorsque les jeux sont spécifiquement créés pour atteindre

des objectifs d'apprentissages clairs, leur capacité éducative est considérablement renforcée. Autrement dit, il ne s'agit pas seulement de jouer pour jouer, mais de choisir des jeux qui ont été développés pour enseigner des compétences ou des connaissances spécifiques. Et c'est ce que les deux auteurs **Margarida Romero et Eric Sanchez** ont confirmé dans leur ouvrage "Apprendre en jouant" (2020) « *On n'apprend pas mieux en jouant. On apprend mieux si on joue à des jeux bien conçus pour des objectifs d'apprentissages clairs.* »<sup>8</sup>

## 5. Le concept du "jeu" en pédagogie

Selon le dictionnaire Larousse "la pédagogie" c'est « *Ensemble des méthodes utilisées pour éduquer les enfants et les adolescents* »<sup>9</sup>. Cela comporte non seulement la transmission des connaissances académiques, mais aussi le développement des compétences sociales, émotionnelles et morales, ainsi que la promotion de l'autonomie et de la pensée critique.

La pédagogie a pour but de créer des environnements d'apprentissage bien motivants où les apprenants peuvent s'engager activement dans le processus d'apprentissage et le développement de leurs compétences. L'intégration du jeu est considérée comme une stratégie efficace pour atteindre cet objectif parce que le jeu offre aux apprenants un développement sain et harmonieux. En jouant, les enfants acquièrent plus d'indépendance, affinent leur sensibilité visuelle et auditive, apprennent à apprécier la culture populaire et voient une diminution des comportements agressifs. De plus, leur imagination et leur créativité s'améliorent, ce qui contribue à équilibrer leur intelligence émotionnelle. En conséquence, leur capacité de croissance mentale et leur adaptation sociale sont renforcées.

Selon **Nicole De Grandmont**, spécialiste et orthopédagogue Québécoise de l'application pédagogique du jeu, dans son ouvrage " Pédagogie du jeu " , « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [... ], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [ ... ]. 2 . niveau éducatif [ ... ]. 3.*

---

<sup>8</sup><https://ecolebranchee.com/utilisation-plus-efficace-jeu-education/>

<sup>9</sup><https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/p%C3%A9dagogie/58918>

niveau pédagogique [ ... ] »<sup>10</sup>. c'est-à-dire, pour que le jeu soit efficace comme outil pédagogique, les enseignants doivent être conscients des trois catégories des jeux suivants : Ludique, éducatif et pédagogique.

### 5.1. Le jeu ludique

Le jeu ludique fait référence à une activité qui est principalement perçue comme une source de plaisir et d'amusement. Selon **Nicole de Grandmont**, le jeu « *induit de joie et de plaisir [ ... ] le jeu ludique, évolue sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace* »<sup>11</sup>

Cela signifie qu'il n'y a pas de règles strictes à suivre, et les joueurs sont libres de jouer comme ils le souhaitent, sans se soucier du temps ou de l'espace. En somme, le jeu ludique est une activité spontanée et agréable, où les joueurs ont la liberté de laisser libre cours à leur imagination et à leur créativité.

C'est aussi comme **Nicole de Grandmont** dit que « *est un moyen de se familiariser avec le monde extérieur dans la mesure où il assure à l'individu une certaine liberté pour étayer l'équilibre physique, émotif, affectif, sensoriel et cognitif* »<sup>12</sup>

En résumé, l'intérêt du jeu ludique réside dans sa capacité à offrir une expérience amusante et enrichissante tout en favorisant le développement globale des individus.

### 5.2. Le jeu éducatif

Ce type de jeu vise en premier lieu de rendre l'apprentissage plus amusant en permettant aux apprenants d'acquérir des connaissances et des compétences tout en jouant.

**Nicole de Grandmont** déclare que : « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...]* C'est le premier pas vers la structure » Aussi, elle ajoute que : « *Le jeu éducatif permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves* ». <sup>13</sup>

Les citations de Nicole de Grandmont mettent en évidence deux points importants concernant le jeu éducatif. **Tout d'abord**, elle souligne que l'utilisation d'objets ou de jouets dans le jeu éducatif est nécessaire car ils permettent aux apprenants de passer du concret à l'abstrait. C'est-à-dire les apprenants commencent par manipuler des objets tangibles et des

---

<sup>10</sup>Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu, Montréal, Québec, Logiques, 1995, p.106

<sup>11</sup>ibid.p47-48

<sup>12</sup> Nicole de Grandmont, op.cit., P.20

<sup>13</sup> Ibid.p.134.

situations concrètes, ce qui facilite leur compréhension des concepts abstraits plus complexes. **Ensuite**, elle met en avant le rôle du jeu éducatif en tant qu'outil d'évaluation et d'observation du progrès des élèves. En jouant, les enseignants peuvent observer directement les compétences et les connaissances acquises par les élèves, ainsi que leurs comportements, ce qui facilite l'évaluation de leur apprentissage et permet d'adapter les méthodes d'enseignement en conséquence.

Pour résumer, on peut dire que le jeu éducatif cherche à équilibrer l'apprentissage et le plaisir et vise à créer une expérience d'apprentissage positive et enrichissante qui intègre à la fois le plaisir et le développement des compétences.

### 5.3. Le jeu pédagogique

Les jeux pédagogiques sont des jeux créés par les enseignants et adaptés spécifiquement aux besoins de leur apprenants et des objectifs d'apprentissage de leur programme. Ils permettent d'évaluer les acquis des apprenants, consolider des connaissances précédemment enseignées ou à introduire de nouveaux concepts de manière amusante.

Selon **Nicole De Grandmont** : « *Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueurs et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances* »<sup>14</sup> .

Ce type des jeux est axé sur le devoir d'apprendre, il oriente généralement vers un apprentissage précis car il est utilisé en vue de développer des connaissances et de vérifier des compétences acquises par l'apprenant. Le jeu pédagogique a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages. Donc, Les jeux pédagogiques est un ensemble d'activités plaisantes, amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue, ce type ne cherche pas le plaisir, il vise l'apprentissage.

Ainsi, nous pouvons conclure que chaque type de jeu offre des avantages distincts, répondant aux divers besoins et objectifs des utilisateurs. Les jeux ludiques sont parfaits pour l'amusement pur, les jeux éducatifs pour un apprentissage plaisant et motivant, et les jeux pédagogiques pour une approche plus focalisée et structurée de l'apprentissage.

---

<sup>14</sup><http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/11/le-jeu-pdagogique-qui-est-il.html?m=1>.

Cette diversité permet de choisir le type de jeu le plus adapté à chaque contexte d'apprentissage et aux besoins spécifiques des apprenants.

## **6. Le jeu en classe du FLE**

L'apprentissage d'une langue étrangère, comme le français, peut sembler difficile et exigeant surtout pour les apprenants de cycle primaire. Toutefois, l'intégration de jeux en classe de FLE offre une approche pédagogique dynamique et motivante. Ces jeux ne sont pas intégrés seulement pour amuser les apprenants mais ils servent aussi d'outils éducatifs puissants qui encouragent l'interaction, la motivation et la participation active des élèves.

Dans la classe, les jeux ont pour rôle de favoriser la cohésion dans un groupe peu enclin à communiquer, souvent constitué d'individus qui ne se connaissent pas, et de développer plusieurs aspects cognitifs et affectifs chez les apprenants. L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistiques et décontextualisées, mais bien d'« *agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère* »<sup>15</sup>C'est d'ailleurs là l'intérêt principal des activités ludiques, qui permettent une mise en situation proche du réel. S'il est parfois difficile de reproduire toutes les données et les circonstances d'une véritable situation de communication dans la salle de classe, les jeux amènent toujours les apprenants à faire semblant, à simuler, à prétendre qu'ils sont ailleurs, ou qu'ils sont quelqu'un d'autre.

C'est dans ces situations proches du réel que les apprenants sont invités à prendre la parole, en mobilisant les connaissances acquises au préalable (ou en cours d'acquisition), afin d'en arriver à une communication proche de ce qu'ils pourraient expérimenter en situation de communication réelle, le tout face à un feedback permanent et continu des autres participants ou du professeur.

### **6.1. Le jeu, source de motivation**

La motivation est l'un des facteurs clés de la réussite scolaire. Selon Rolland Viau, « *la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement, et qui l'incite à choisir une activité, à s'y*

---

<sup>15</sup>Weiss François, *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*, collection « Pratique pédagogique », Paris, Hachette, 2002, p.7

*engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »*<sup>16</sup>. Autrement dit, la motivation est influencée par l'image que l'élève a de ses propres capacités et par les conditions dans lesquelles il apprend, ce qui le pousse à s'impliquer activement dans ses études.

L'intégration du jeu en classe est un moyen efficace pour motiver les apprenants. Le jeu favorise le plaisir et éveille la curiosité chez l'enfant, ce qui le motive à apprendre. Autrement dit, la motivation se manifeste à travers ce que l'apprenant réalise et apprend par le biais du jeu. En effet, le jeu est l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur annonce qu'ils vont participer à des jeux.

Ainsi, le recours à des activités ludiques contribue largement à maintenir et à renforcer la motivation des apprenants, qui prennent plaisir à être en classe.

## **6.2. Le jeu, pour le développement de la créativité et l'imagination**

La créativité est définie comme une capacité à imaginer, inventer, créer et s'exprimer. En effet, l'apprentissage par le jeu met l'apprenant dans une situation de liberté et de créativité, le jeu apparaît comme une activité propice à l'inspiration et à l'importation de nouvelles idées.

L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité qu'il poursuit.

Ainsi, le jeu engage la personnalité de l'élève, demande une réflexion personnelle de la part de l'apprenant et sollicite davantage sa réactivité et son imagination. Le jeu est une activité libre et volontaire dans laquelle l'enfant investit toute son énergie pour son propre plaisir.

## **6.3. Le jeu sert à développer des compétences**

Le jeu constitue une activité primordiale pour le développement de l'enfant, de l'adolescent et même de l'adulte. Il sert les trois grands domaines du développement humain, à savoir le développement moteur, le développement cognitif, social et affectif. L'enfant doit se décentrer progressivement pour tenir compte du point de vue de l'autre. Il apprendra le sens

---

<sup>16</sup>R. VIAU, la motivation en contexte scolaire, édition Didier 1994. P 112

social, à vivre, à entendre, la collaboration aussi bien que l'opposition. Il développera l'écoute, le respect de l'autre, la solidarité, l'esprit critique, ce que l'on appelle le développement social.

De plus, le jeu répond aux besoins de mouvement. Il fait venir à l'esprit de l'enfant des notions mathématiques et logiques. C'est une activité qui va lui permettre de découvrir ou d'exercer des attitudes et des gestes, ce que l'on nomme le développement psychomoteur.

En outre, le jeu contribue au développement moral car c'est à travers la rencontre, le contact avec ses camarades, que l'enfant se rend compte de la nécessité des règles de vie. Il permet une acceptation des règles extérieures et une fixation d'exigences vis-à-vis de sa propre personne. Les enfants vont chercher à se dépasser eux-mêmes.

Enfin, le jeu va permettre à l'enfant de s'exprimer et de communiquer. Il lui permettra d'acquérir de la concentration, de la rapidité, de la précision, de la réflexion, de la logique, du langage. L'enfant apprendra à penser et à agir. Il élaborera des stratégies, ce que l'on appelle le développement cognitif.

#### **6.4. Le jeu comme stratégie d'enseignement / apprentissage du vocabulaire**

Les enseignants recourent à des stratégies dites efficaces, telles que l'intégration du jeu lors de l'assimilation des cours, comme outil majeur dans l'apprentissage du vocabulaire, surtout pour garantir une bonne mémorisation des mots. En effet, le premier facteur favorisant l'apprentissage du vocabulaire chez les jeunes apprenants est la motivation à apprendre des mots nouveaux par l'utilisation du jeu. Ce dernier est considéré comme une stratégie efficace dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. De plus, les activités ludiques permettent aux apprenants de stocker davantage de mots afin de les utiliser en cas de besoin, ainsi que de réorganiser et de réactualiser leurs connaissances lexicales antérieures.

### **7. Conclusion partielle**

Pour conclure, nous pouvons affirmer que le jeu occupe une place très importante et valorisée dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Le jeu rend cet apprentissage plus facile, motivant et passionnant. Il participe également de manière positive au développement des jeunes apprenants. Pour l'élève, le jeu est un facteur nécessaire à son équilibre et à son développement global. En jouant, l'élève découvre son univers et apprend une nouvelle langue par le biais du plaisir.

Tout au long de ce chapitre, nous avons exploré la notion de jeu de manière générale. Nous avons commencé par définir le jeu selon quelques dictionnaires et psychopédagogues, puis, examiné son rôle dans le développement de l'enfant. Ensuite, nous avons étudié la progression du concept du jeu en pédagogie (jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique). En terminant par l'importance des activités ludiques en classe de FLE.

Ce chapitre nous conduit vers une autre piste qui traite l'enseignement /apprentissage du vocabulaire du FLE. Nous allons définir le vocabulaire et mettre en évidence la distinction entre le vocabulaire et le lexique, ainsi que sa pédagogie et d'autres concepts liés au vocabulaire.

# *Chapitre 2*

*L'enseignement et la pédagogie du  
vocabulaire*

# L'enseignement et la pédagogie du vocabulaire

## Chapitre

# 2

### **1. Introduction partielle**

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

Dans ce chapitre nous allons définir le vocabulaire, faire la distinction entre le vocabulaire et le lexique ainsi que voir son pédagogie et autres concepts qui ont une relation avec le vocabulaire.

### **2. Que veut dire le vocabulaire ?**

Le vocabulaire fait référence à l'ensemble des mots utilisés dans une langue ou dans un domaine particulier. Cela inclut les mots, les phrases, et les expressions propres à une langue ou à un sujet spécifique. En d'autres termes, c'est le répertoire lexical d'une personne ou d'une communauté linguistique.

**PICOCHÉ Jacqueline (1992 :44)** a défini le vocabulaire comme « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données* »<sup>17</sup> c'est à dire l'ensemble des mots utilisés par un locuteur dans une situation de communication précise.

Une autre définition vient s'ajouter : « *Le vocabulaire est l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte de parole précis, réalisé sous forme de discours oral ou écrit* »<sup>18</sup>

**Jean-Pierre CUQ** annonce dans son dictionnaire de didactique du français langue étrangère que:«*dans l'usage courant, le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue* »<sup>19</sup>

En regroupant ces différentes définitions, on peut dégager une définition générale du vocabulaire comme étant l'ensemble des mots utilisés par un locuteur dans une situation de communication donnée, que ce soit à l'oral ou à l'écrit, et dans un contexte particulier. Cela englobe également l'ensemble des mots d'une langue dans son usage courant.

### **3. La différence entre le lexique et le vocabulaire**

Le langage est un outil complexe qui repose sur un vaste ensemble de mots pour communiquer des idées, des émotions et des concepts. Deux termes qui reviennent souvent dans le domaine de la linguistique sont le "lexique" et le "vocabulaire". Bien qu'ils soient parfois utilisés de manière interchangeable, ils ont des significations distinctes qui méritent d'être clarifiées.

Le lexique, tout d'abord, désigne l'ensemble complet des mots dans une langue. Il englobe non seulement les mots couramment utilisés dans la vie quotidienne, mais aussi ceux qui sont plus spécifiques à des domaines particuliers comme la science, la technologie ou la philosophie. Ainsi, le lexique représente un réservoir vaste et diversifié de termes, formes et significations.

En revanche, le vocabulaire se réfère à une sélection spécifique de mots que chaque individu connaît et utilise dans des contextes de communication particuliers. Il représente donc

---

<sup>17</sup>Jacqueline PICOCHÉ, Précis de lexicologie française, Nathan université, Paris, 1992 P.44

<sup>18</sup> Bouchard, Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères, Grenoble, LIDLEM, 1992, p. 39

<sup>19</sup> Jean Pierre Cuq, Op.cit., 2003, p.246

le répertoire lexical actif d'une personne dans une situation donnée. Par exemple, le vocabulaire d'un scientifique sera différent de celui d'un artiste, car il sera influencé par leur domaine d'expertise respectif et leurs intérêts personnels.

**D'après TRIVILLE & DUQUETTE** : «Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. »<sup>20</sup>

**Jean Tournier (1991 :183)** explique qu'« Il est souhaitable d'utiliser le mot lexique quand on se place du point de vue de la langue et le mot vocabulaire quand on se place du point de vue du Discours. Ainsi on ne dira pas le lexique de Macbeth ni le lexique de Shakespeare, mais le vocabulaire de Macbeth et le vocabulaire de Shakespeare c'est-à-dire des textes de SHAKESPEAR.»<sup>21</sup>

Pour conclure on peut dire que, le vocabulaire est considéré comme un champ restreint des mots, par ailleurs, le lexique serait l'ensemble de mots de cette langue.

Le rapport entre les deux notions est un rapport d'inclusion, le vocabulaire représente une partie du lexique globale, l'enseignant ne pourra jamais découvrir la totalité du lexique de son élève. Par exemple, l'ensemble des mots utilisés par un apprenant dans une rédaction n'est que le vocabulaire employé dans cette situation lequel ne représente qu'une partie de son lexique individuel.

#### **4. La pédagogie du vocabulaire**

Les différentes approches méthodologiques dans l'enseignement des langues sont basées sur trois axes principaux : la finalité de l'enseignement, l'acquisition des langues et la méthodologie pédagogique. Au fil du temps, la pensée pédagogique a oscillé entre des extrêmes dans chacun de ces domaines (Tréville et Duquette.1996)<sup>22</sup>.

En ce qui concerne la finalité de l'enseignement, on observe un déplacement de l'approche traditionnelle axée sur la formation intellectuelle vers une approche plus pragmatique, mettant l'accent sur les aspects fonctionnels et communicatifs.

---

<sup>20</sup>M-C. TRIVILLE & L. DUQUETTE, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette, Paris, 1996, P.12

<sup>21</sup> Jean TOURNIER, Structures lexicales de l'anglais, Nathan Université, Paris, 1991, p. 183.

<sup>22</sup> Marie-Claude Tréville , et Lise Duquette , Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette F.L.E, Vanves. 1996,p.18

Pour ce qui est de l'acquisition des langues, les théories varient entre le naturalisme, qui soutient que la langue est acquise spontanément par la pratique sans connaissance explicite des règles, et l'intentionnalisme, qui insiste sur la nécessité d'un apprentissage conscient et de l'accumulation de connaissances sur le fonctionnement de la langue.

Enfin, en ce qui concerne la méthodologie, l'approche peut être analytique, privilégiant une méthode structurale, ou globale, favorisant l'étude du sens des messages dans une approche communicative.

Ces différentes orientations méthodologiques influencent également l'enseignement du vocabulaire. Dans une approche communicative, l'enseignement du vocabulaire est souvent négligé, et la place de son étude systématique n'est pas clairement définie, ce qui est source de frustration pour de nombreux enseignants.

L'accent est mis sur l'apprentissage des compétences de communication, en encourageant les élèves à utiliser de manière créative les moyens linguistiques pour répondre à leurs besoins de communication. Une fois que les élèves acquièrent une bonne connaissance du lexique, ils peuvent s'adapter dans de nombreuses situations difficiles.

## **5. Les objectifs d'une approche lexicale**

Les objectifs d'une approche lexicale visent à développer la compétence de communication chez les apprenants. Cette approche reconnaît l'importance de la relation entre le vocabulaire et la grammaire dans l'acquisition linguistique. En effet, pour vérifier la régularité des règles grammaticales, il est nécessaire de manipuler un large éventail de mots dans des structures syntaxiques variées.

L'enseignement du vocabulaire ne se résume pas à simplement augmenter la quantité de mots connus par les apprenants. Il est important d'approfondir la connaissance lexicale pour permettre une analyse grammaticale approfondie et une utilisation adéquate des mots dans différents contextes.

La séquence d'enseignement varie en fonction des objectifs visés. Pour acquérir une construction grammaticale, les apprenants commencent par observer et comprendre la structure à partir de documents pertinents. Ensuite, des exercices écrits et oraux sont utilisés

pour automatiser cette acquisition, avant de passer à des productions impliquant l'utilisation de cette construction dans des situations pratiques.

Par exemple, pour pratiquer le futur simple, divers sujets sont abordés, comme les villes, l'environnement, le travail, et les transports dans le futur. Plusieurs activités, telles que des jeux de rôle, des exposés et des commentaires, peuvent être utilisées à cet effet.

Il est également important de reconnaître que les différentes composantes de la compétence communicative nécessitent des approches d'apprentissage différentes. Il est recommandé d'enseigner le vocabulaire en mettant l'accent sur quatre compétences : la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale et l'expression écrite. Les nouveaux mots doivent être introduits progressivement, en évitant de surcharger le lexique des apprenants. Il est également important de maintenir en mémoire les mots déjà connus et de les utiliser régulièrement pour expliquer de nouveaux mots et formes grammaticales.

## **6. La sélection du contenu lexical**

Dans une approche communicative, le choix du vocabulaire n'est pas basé sur des listes prédéfinies, mais il est déterminé en fonction des besoins spécifiques de chaque leçon. Il est nécessaire de sélectionner les mots qui seront utilisés activement (pour la compréhension et l'expression) ainsi que ceux qui seront simplement reconnus (pour la compréhension uniquement). Parfois, le vocabulaire cible ne se trouve pas entièrement dans le manuel, donc il faut ajouter les mots nécessaires pour le public cible.

Le vocabulaire sélectionné inclut généralement les mots de base pour la communication ainsi que ceux liés à des domaines spécifiques. Il est extrait de documents authentiques qui servent de point de départ à l'enseignement. Les mots sont choisis en priorité en fonction de leur fréquence, de leur utilité et de leur pertinence dans des situations de la vie quotidienne, et ils doivent être enseignés dans leur contexte approprié.

Il est essentiel de ne pas mémoriser les mots isolément, mais de les associer à quelque chose de significatif. Les mots difficiles doivent être introduits progressivement et enseignés de manière à faciliter leur mémorisation, en évitant de les associer à d'autres mots difficiles. Il est également important d'inclure une liste minimale des mots grammaticaux indispensables pour assurer la cohésion du discours.

En résumé, le contenu lexical sélectionné doit être pertinent pour la communication réelle, et il est essentiel de laisser aux apprenants la liberté d'élargir leur vocabulaire. Le vocabulaire nécessaire pour les échanges avec le professeur et les camarades doit être introduit et répété régulièrement dès le début de l'apprentissage.

## **7. La présentation des mots nouveaux**

Il est primordial de présenter les mots dans un contexte familier pour l'apprenant afin de lui permettre de deviner leur signification lors de l'écoute ou de la lecture, ce qui favorise le développement de ses compétences linguistiques. Étant donné que le vocabulaire est souvent interconnecté, il est judicieux de le présenter de manière systématique et organisée. De plus, la mémorisation du vocabulaire repose sur les similitudes entre les mots et sur le rappel des mots déjà appris. Il est donc préférable d'introduire les mots par groupes, ce qui permet à l'apprenant de les associer à des mots qu'il connaît déjà et facilite la mémorisation. Il existe plusieurs façons de regrouper les mots, par exemple en les utilisant dans un échange guidé après une activité de compréhension de texte.

En résumé, il est essentiel de présenter le vocabulaire dans un contexte familier et de l'organiser de manière à faciliter la compréhension et la mémorisation des nouveaux mots pour l'apprenant.

## **8. Conclusion partielle**

En résumé, dans ce deuxième chapitre, nous avons abordé le sujet du vocabulaire en mettant en lumière la distinction entre vocabulaire et lexique. Nous avons examiné la manière dont les nouveaux mots sont présentés et avons souligné que le vocabulaire est une composante essentielle de la langue, mais son enseignement peut être complexe. Cela nous a amenés à réfléchir à la manière dont nous enseignons le vocabulaire de la langue française, en mettant en évidence l'importance des stratégies et des techniques nécessaires pour y parvenir efficacement.

# *Partie pratique*

# *Chapitre 1*

*Pratique du ludique et analyse des  
résultats*

# Pratique du ludique et analyse des résultats

## Chapitre

# 1

## **1. Introduction partielle**

Afin de réaliser notre travail de recherche et de vérifier nos hypothèses. Nous avons recouru à l'expérimentation comme outil méthodologique pour connaître l'impact des activités ludiques sur l'enseignement apprentissage du vocabulaire du FLE en classe de 4<sup>ème</sup> primaire. Mais avant ça, on va analyser les résultats obtenus du questionnaire que nous avons adressé aux enseignants de FLE au cycle primaire.

## **2. Questionnaire auprès des enseignants du FLE au primaire :**

### **2.1. Présentation du questionnaire :**

Notre questionnaire est destiné aux enseignants du FLE au primaire dans la wilaya de M'sila notamment les communes de Magra et Bensrouir. Il est mené dans 8 écoles primaires. Il comporte 17 questions ( des questions ouvertes, des questions fermés et des questions à choix multiples ) divisées en deux catégories : la première concerne des informations sur le public

d'enquête ( renseignements générales ) alors que la seconde vise à voir la pratique du jeu en classe du FLE, types d'activités ludiques utilisées ainsi que l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire et les difficultés rencontrées lors de l'application de ces activités en classe du FLE.

Dans le tableau ci-dessous nous allons récapituler les écoles primaires des communes de Magra et Bensrou, où nous avons distribué le questionnaire

Le **Tableau 1** contient les noms des écoles, leurs villes et le nombre d'enseignant dans chaque école.

**Tableau 1** : les noms des écoles, leurs villes et le nombre d'enseignant dans chaque école

Ordre	Nom de l'école	ville	Nombre d'enseignants de FLE
01	Ecole Radji Ahmed	Magra	03
02	Ecole 1 <sup>er</sup> Novembre	Magra	03
03	Ecole Ouadah Mohammed Saleh	Magra	01
04	Ecole Dridi El Aldja	Magra	03
05	Ecole Chali Noui	Magra	01
06	Ecole Bibi cherrif	Magra	02
07	Ecole Bakhti Mohammed	Bensrou	02
08	Ecole Benhachad Ahmed	Bensrou	02

Enfin, pour avoir des résultats de manière claire et pertinente. Nous avons interprété ces derniers sous forme des tableaux, ensuite par des graphiques, puis on a suivi chaque graphique par un commentaire des résultats obtenus de la question.

## 2.2. Analyse et interprétation des résultats du questionnaire

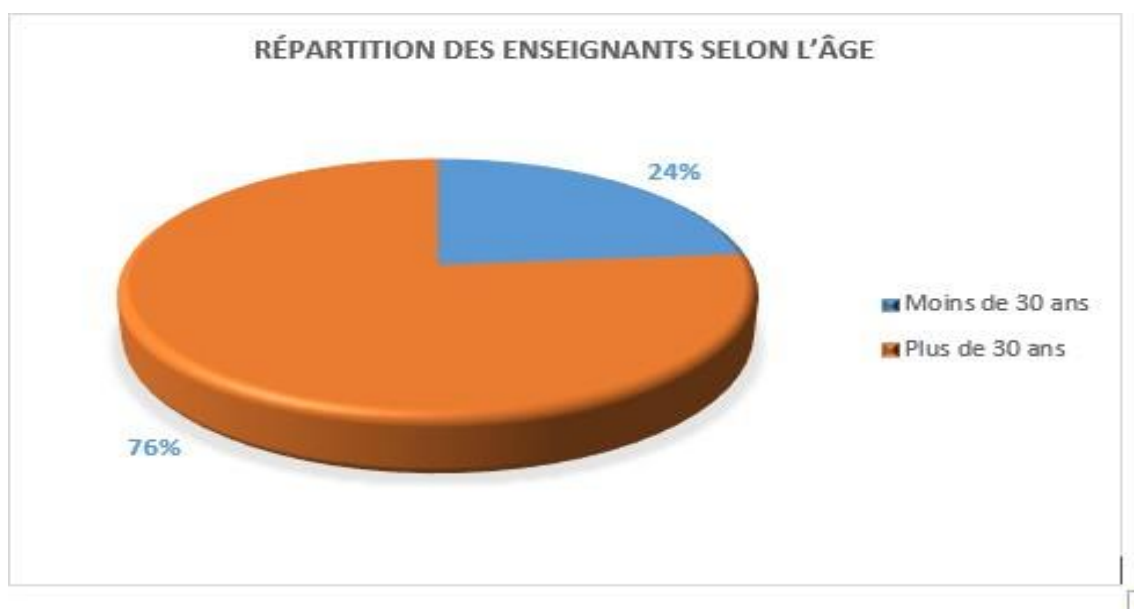
### 2.2.1. Renseignement généraux

#### a. Age

**Tableau 02** : Répartition des enseignants selon l'âge

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Moins de 30 ans	4	24%
Plus de 30 ans	13	76%

*Graphique N°1*



#### **Analyse et commentaire du résultat**

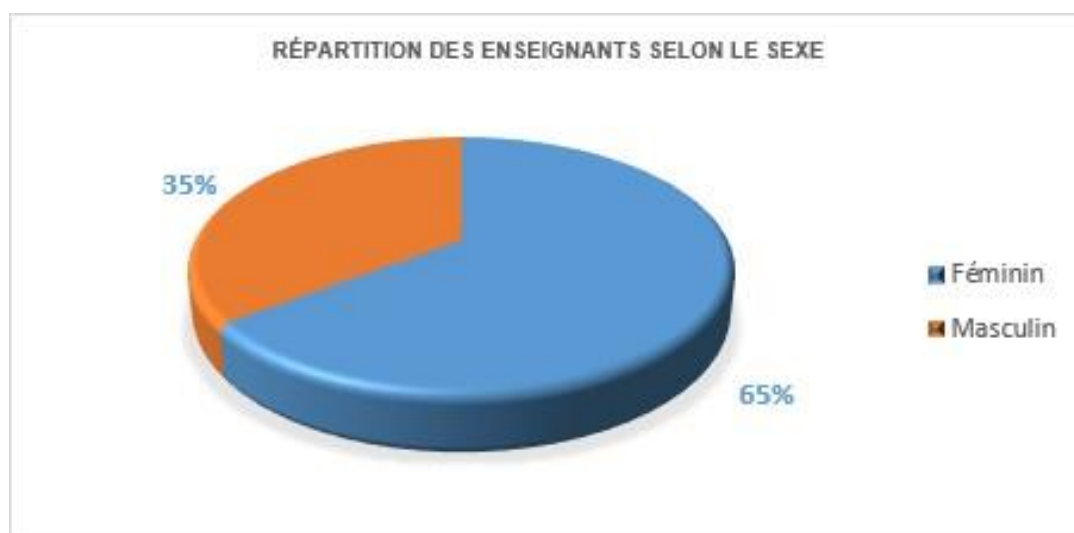
L'analyse de ce résultat montre que la majorité des enseignants de cycle primaire qui ont participé au questionnaire ont plus de 30 ans, représentant environ 76% des répondants, tandis que les enseignants de moins de 30 ans ne représentent que 24%. Cette répartition peut s'expliquer par plusieurs facteurs, notamment l'expérience professionnelle, la stabilité dans la carrière et les préférences en matière de participation à des enquêtes.

**b. Sexe**

**Tableau 03 :** Répartition des enseignants selon le sexe

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Féminin	11	65%
Masculin	6	35%

*Graphique N°2*



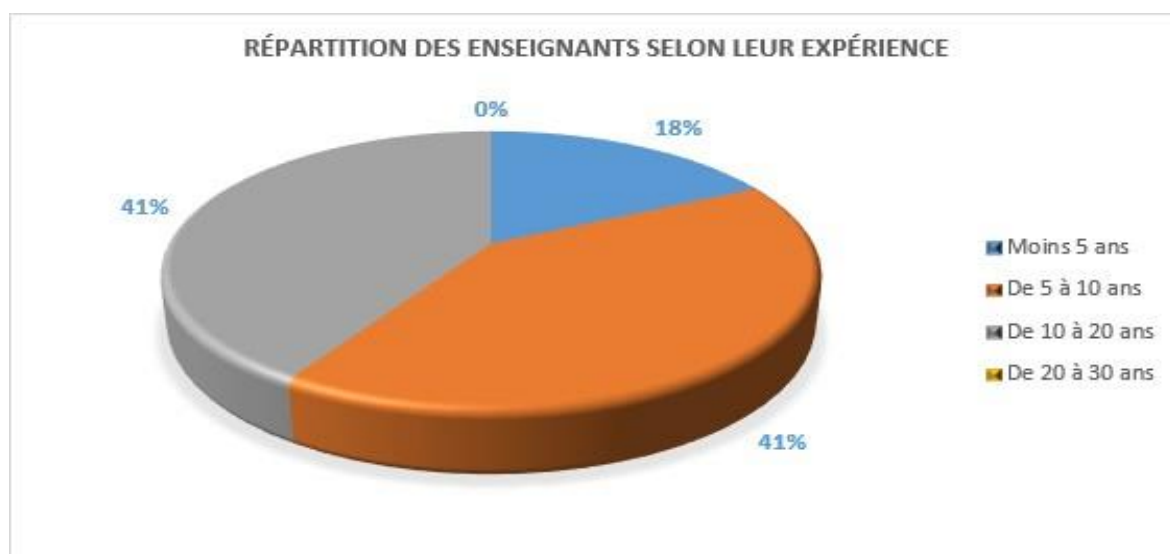
**Analyse et commentaire du résultat**

Ce graphique montre une disparité en termes de répartition des sexes parmi les enseignants de cycle primaire qui ont répondu au questionnaire. Les femmes représentent la majorité des répondants, avec environ 65% des répondants, tandis que les hommes ne représentent que 35%. Cette répartition peut refléter des tendances démographiques dans la profession enseignante, où les femmes sont souvent plus représentées dans les écoles primaires.

**c. Expérience professionnelle**

**Tableau 04 :** Répartition des enseignants selon leur expérience

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Moins 5 ans	03	18%
De 5 à 10 ans	07	41%
De 10 à 20 ans	07	41%
De 20 à 30 ans	00	0%



Graphique N°3

**Analyse et commentaire du résultat**

L'analyse de ces résultats montre une répartition relativement équilibrée des réponses parmi les différentes catégories d'expérience professionnelle des enseignants de cycle primaire qui ont répondu au questionnaire. Cependant, il est intéressant de noter qu'aucun enseignant n'a signalé une expérience professionnelle comprise entre 20 et 30 ans.

**d. Diplôme obtenu**

**Tableau 05 : Diplômes des enseignants**

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Licence en français	11	65%
Licence en traduction	04	23%
PEP (ENS)	02	12%

*Graphique N°4*



**Analyse et commentaire du résultat**

L'analyse de ce résultat révèle une prédominance des enseignants ayant une licence en français parmi les répondants, représentant environ 65% du total. Cela suggère que la plupart des enseignants de FLE au niveau primaire ont une formation spécifique dans la langue française, ce qui peut influencer leurs approches pédagogiques et leurs méthodes d'enseignement. En revanche, les enseignants ayant une licence en traduction représentent environ 23% des répondants, tandis que ceux avec un diplôme de PEP (ENS) ne représentent que 12%. Cette répartition montre une diversité dans les parcours académiques des enseignants de FLE au niveau primaire.

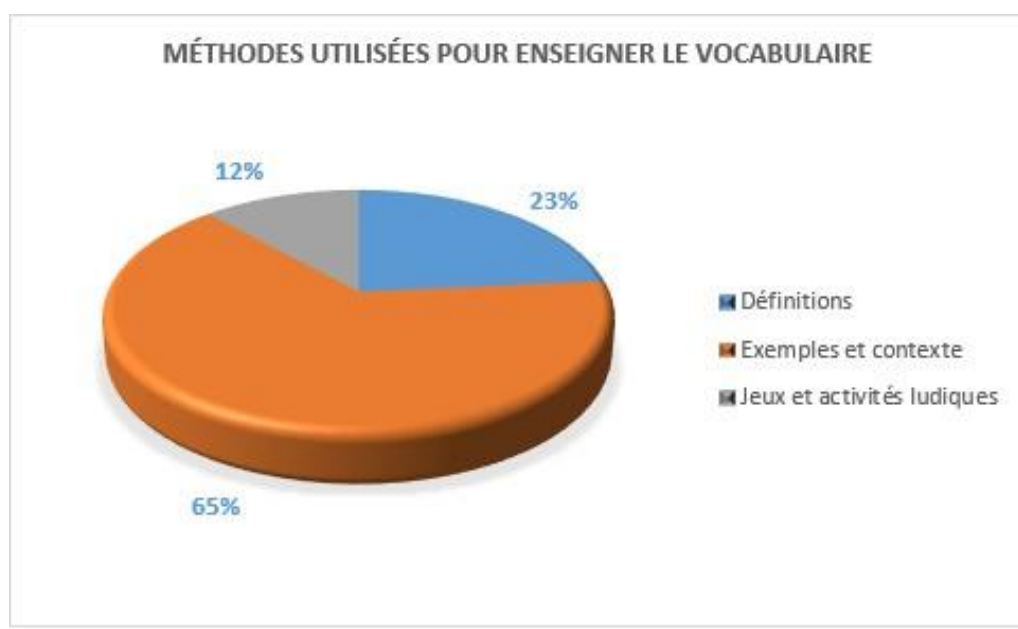
### 2.2.2. Utilisation des activités ludiques en classe du FLE

**Questionnaire n° 01** : Quelles méthodes utilisez-vous pour enseigner le vocabulaire en FLE ?

**Tableau 06** : Méthodes utilisées pour enseigner le vocabulaire

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Définitions	04	23%
Exemples et contexte	11	65%
Jeux et activités ludiques	02	12%

Graphique N°5



#### Analyse et commentaire du résultat

Nous avons remarqué que 23% des enseignants utilisent des définitions pour enseigner le vocabulaire en FLE et 65% des enseignants préfèrent utiliser des exemples et des contextes dans leur enseignement du vocabulaire en FLE. Seuls 12% des enseignants ont mentionné utiliser des jeux et des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en FLE. Ces pourcentages montrent clairement que la méthode préférée des enseignants pour enseigner le vocabulaire en FLE est l'utilisation d'exemples et de contextes, tandis que les jeux et les

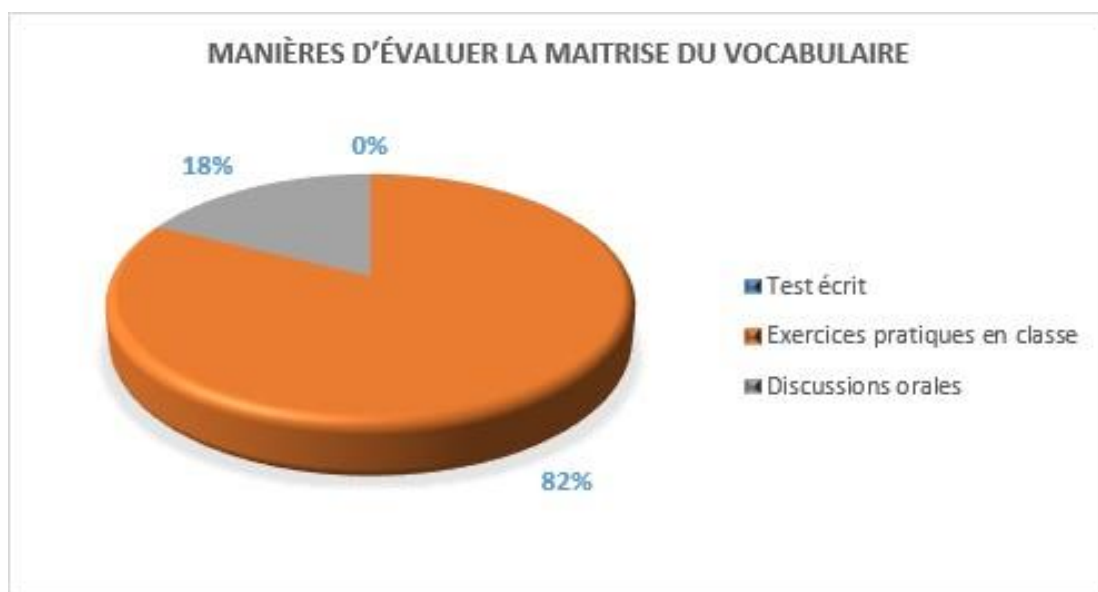
activités ludiques sont moins couramment utilisés. Cela suggère une forte préférence pour les approches interactives et contextualisées dans l'enseignement du vocabulaire en FLE.

**Questionnaire n° 02 :** Comment évaluez-vous la compréhension et la maîtrise du vocabulaire par vos élèves ?

**Tableau 07 :** Manières d'évaluer la maîtrise du vocabulaire

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Test écrit	00	0%
Exercices pratiques en classe	14	82%
Discussions orales	03	18%

Graphique N°6



### Analyse et commentaire du résultat

En analysant les résultats, il apparaît que la grande majorité des enseignants, soit 82%, évaluent la compréhension et la maîtrise du vocabulaire de leurs élèves à travers des exercices

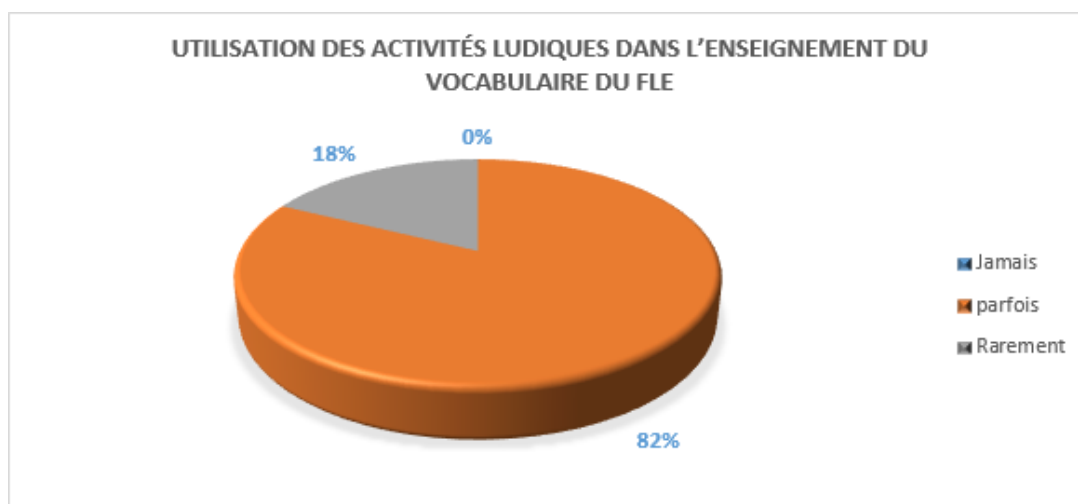
pratiques en classe. En revanche, seuls 18% d'entre eux utilisent les discussions orales à cette fin, tandis que personne n'a mentionné utiliser des tests écrits. Ces résultats indiquent une préférence marquée pour les méthodes d'évaluation plus interactives et pratiques, telles que les exercices en classe, par rapport aux évaluations plus traditionnelles comme les tests écrits.

**Questionnaire n° 03 :** Est-ce que vous appliquez les activités ludiques dans votre enseignement du vocabulaire en FLE ?

**Tableau 08 :** Utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire du FLE

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Jamais	00	0%
Parfois	14	82%
Rarement	03	18%

Graphique N°7



**Analyse et commentaire du résultat :**

D'après ces résultats, il semble que la majorité des enseignants, soit 82 %, appliquent parfois des activités ludiques dans leur enseignement du vocabulaire en FLE. En revanche, 18% des enseignants ont mentionné rarement utiliser de telles activités, tandis que personne

n'a indiqué ne jamais les utiliser. Cela suggère une tendance générale à intégrer régulièrement des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en FLE, bien que certains enseignants le fassent moins fréquemment que d'autres.

**Questionnaire n° 04 :** Quelles types d'activités ludiques vous utilisez le plus souvent ?

**Tableau 09 :** Les types des activités ludiques vous utilisés

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Images	09	52%
Jeu de rôle	04	24%
Jeu de mots	04	24%
Des activités manuelles	00	0%

Graphique N°8



### Analyse et commentaire du résultat

En analysant ce graphique, il semble que parmi les types d'activités ludiques utilisés par les enseignants dans leur enseignement du vocabulaire en FLE, les images sont les plus

populaires, avec 52 % des réponses. Ensuite, à égalité, les jeux de rôle et les jeux de mots sont utilisés par 24 % des enseignants chacun. Aucun enseignant n'a mentionné utiliser des activités manuelles. Ces résultats indiquent une préférence marquée pour l'utilisation d'images comme support visuel dans l'enseignement du vocabulaire en FLE, suivie de près par les jeux de rôle et les jeux de mots.

**Questionnaire n° 05 :** vous utilisez ces activités ludiques en travail individuel ou travail du groupe ?

**Tableau 10 :** Utilisation des activités ludiques en travail individuel / en équipe

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
travail individuel	07	41%
travail du groupe	10	59%

Graphique N°9



#### Analyse et commentaire du résultat

Il semble que les enseignants utilisent principalement des activités ludiques dans le cadre d'un travail de groupe, avec 59% des réponses. En revanche, 41 % des enseignants ont

mentionné les utiliser pour le travail individuel. Cela indique une préférence pour l'aspect collaboratif et interactif des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en FLE.

**Questionnaire n° 06 :** comment percevez-vous l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE ?

**Tableau 11 :** L'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Positif	17	100%
Négatif	00	0%
neutre	00	0%

Graphique N°10



### Analyse et commentaire du résultat

Les résultats de la question 6 montrent un consensus fort parmi les enseignants concernant l'impact positif des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE, avec 100 % des réponses exprimant cette perception. Cette unanimité suggère que les enseignants reconnaissent de manière générale les avantages et l'efficacité des activités

ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en FLE, ce qui peut être un élément encourageant pour leur intégration future dans les programmes d'enseignement.

**Questionnaire n° 07 :** Avez-vous remarqué une amélioration dans les compétences lexicales de vos apprenants après avoir intégré les activités ludiques en classe ?

**Tableau 12 :** L'impact d'activités ludiques sur l'acquisition des compétences lexicales en classe

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
oui	17	100%
non	00	0%
Je ne sais pas	00	0%

Graphique N°11



### Analyse et commentaire du résultat

Les résultats de la question 7 démontrent que tous les enseignants ont remarqué une amélioration dans les compétences lexicales de leurs apprenants après avoir intégré les activités ludiques en classe. Ce résultat positif suggère que les activités ludiques ont un impact

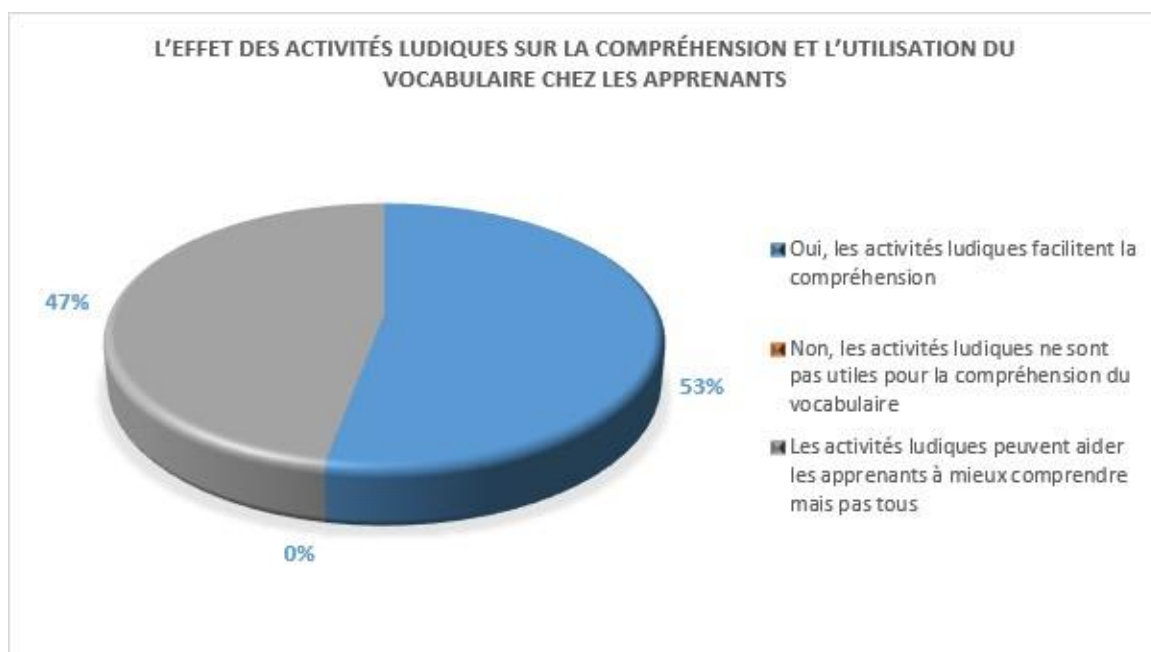
significatif et bénéfique sur le développement du vocabulaire en FLE chez les apprenants, ce qui renforce l'importance de leur utilisation dans l'enseignement.

**Questionnaire n° 08** : pensez-vous que les activités ludiques permettent aux apprenants de mieux comprendre le sens et l'utilisation du vocabulaire ?

**Tableau 13** : L'effet des activités ludiques sur la compréhension et l'utilisation du vocabulaire chez les apprenants

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui, les activités ludiques facilitent la compréhension	09	53%
Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire	00	0%
Les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mieux comprendre mais pas tous	08	47%

Graphique N°1



### Analyse et commentaire du résultat

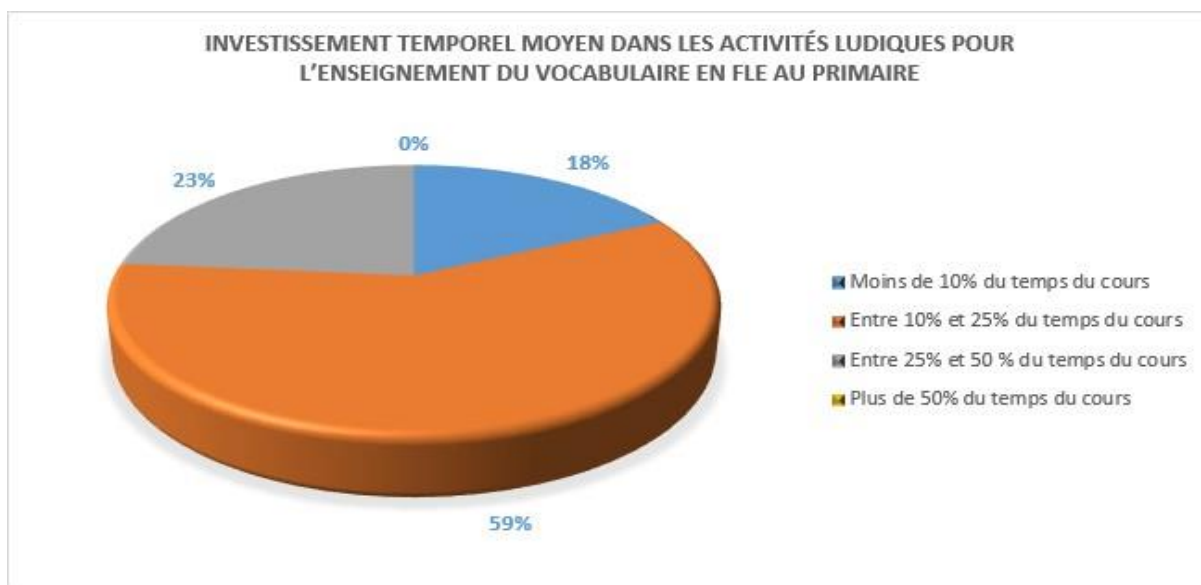
Les résultats de la question 8 montrent que la majorité des enseignants, soit 53 %, pensent que les activités ludiques facilitent la compréhension du vocabulaire en contexte. Ensuite, 47% des enseignants estiment que les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mieux comprendre le vocabulaire, mais pas tous. Aucun enseignant n'a exprimé le sentiment que les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire. Ces résultats soulignent la perception positive des enseignants quant à l'efficacité des activités ludiques pour aider les apprenants à mieux comprendre le sens et l'utilisation du vocabulaire en FLE, surtout lorsqu'elles sont intégrées dans un contexte approprié.

**Questionnaire n° 09 :** Combien de temps consacrez-vous en moyenne à des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

**Tableau 14 :** Investissement temporel moyen dans les activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Moins de 10% du temps du cours	03	18%
Entre 10% et 25% du temps du cours	10	59%
Entre 25% et 50 % du temps du cours	04	23%
Plus de 50% du temps du cours	00	0%

Graphique N°13



#### Analyse et commentaire du résultat

D'après les réponses à la question 9, il semble que la plupart des enseignants consacrent une part significative de leur temps de cours aux activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire. Plus précisément :

- 59% des enseignants consacrent entre 10 % et 25 % du temps du cours à ces activités
- 23% des enseignants allouent entre 25 % et 50 % du temps du cours à ces activités
- 18% des enseignants utilisent ces activités pendant moins de 10 % du temps du cours.

Aucun enseignant n'a mentionné consacrer plus de 50 % du temps du cours à ces activités. Ces résultats suggèrent que les activités ludiques sont intégrées de manière significative dans l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire, occupant une part non négligeable du temps de cours.

**Questionnaire n° 10** : Est-ce que la variation des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire est :

- Pas du tout importante
- Peu importante
- Assez importante
- Très importante

**Tableau 15** : L'importance de la variation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
Pas du tout importante	00	0%
Peu importante	00	0%
Assez importante	03	18%
Très importante	14	82%

Graphique N°14



### Analyse et commentaire du résultat

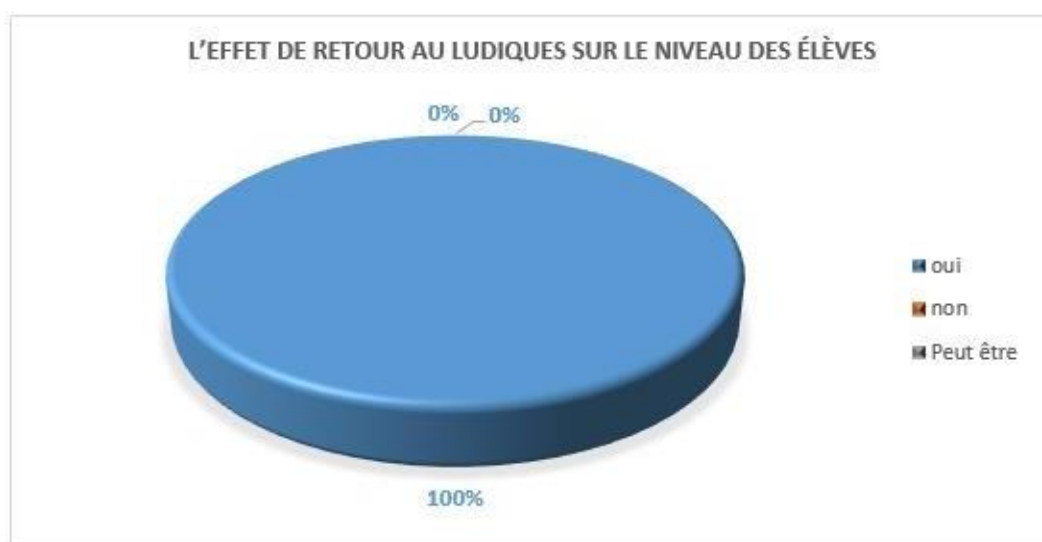
Les réponses à la question 10 indiquent que la grande majorité des enseignants, soit 82% d'entre eux, considèrent que la variation des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire en FLE est très importante. Seuls 18% des enseignants ont mentionné qu'elle est assez importante. Aucun enseignant n'a jugé la variation comme peu importante ou pas du tout importante. Ces résultats mettent en évidence l'importance accordée par les enseignants à la diversité des activités ludiques pour maintenir l'engagement des élèves et favoriser leur apprentissage du vocabulaire en FLE.

**Questionnaire n° 11 :** Le retour au ludiques améliore-t-il le niveau des élèves ?

**Tableau 16 :** L'effet de retour au ludiques sur le niveau des élèves

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
oui	17	100%
non	00	0%
Peut être	00	0%

Graphique N°15



### Analyse et commentaire du résultat

Les résultats de la question 11 montrent que tous les enseignants estiment que le retour au ludique améliore le niveau des élèves. Cette réponse unanime souligne l'impact positif perçu par les enseignants quant à l'utilisation des activités ludiques pour améliorer le niveau des élèves dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

**Questionnaire n° 12 :** Quand vous enseignez avec les activités ludiques, vos élèves montrent-ils de l'intérêt à la langue ?

**Tableau 17 :** L'impact des activités ludiques sur l'intérêt des élèves pour la langue

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
oui	17	100%
non	00	0%

Graphique N°16



### Analyse et commentaire du résultat

Les résultats de la question 12 indiquent que tous les enseignants ont observé que leurs élèves montrent de l'intérêt pour la langue lorsque les activités ludiques sont utilisées en

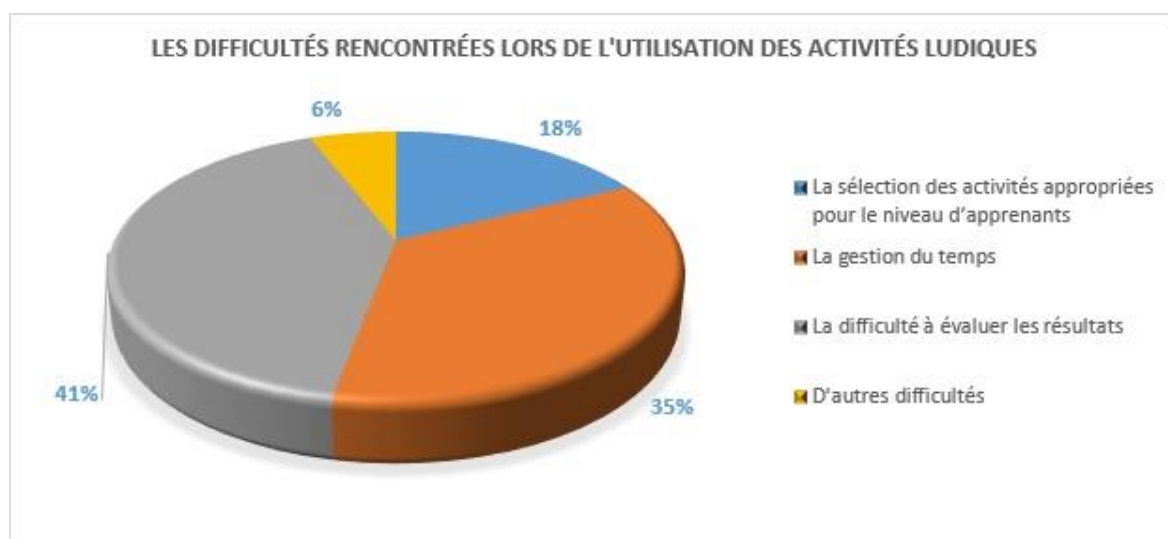
classe. Cette unanimité suggère que les activités ludiques sont efficaces pour susciter l'engagement des élèves et leur intérêt pour l'apprentissage de la langue en contexte ludique.

**Questionnaire n° 13 :** Quels sont les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

**Tableau 18 :** Les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques

Réponses des enseignants	Nombre de questionnés	Pourcentage
La sélection des activités appropriées pour le niveau d'apprenants	03	18%
La gestion du temps	06	35%
La difficulté à évaluer les résultats	07	41%
D'autres difficultés	01	6%

Graphique N°17



### Analyse et commentaire du résultat

Les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire sont les suivantes :

- La sélection des activités appropriées pour le niveau des apprenants, citée par 18% des enseignants.
- La gestion du temps, mentionnée par 35% des enseignants.
- La difficulté à évaluer les résultats, évoquée par 41% des enseignants.
- Une autre difficulté spécifique a été mentionnée par 6% des enseignants (le manque de matériel)

Ces résultats soulignent les défis auxquels sont confrontés les enseignants lorsqu'ils intègrent des activités ludiques dans leur enseignement du vocabulaire en FLE, notamment en ce qui concerne la sélection d'activités appropriées, la gestion du temps et l'évaluation des résultats.

### **2.3. Bilan de l'enquête**

En conclusion, les résultats de ce questionnaire soulignent l'importance significative des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en français langue étrangère au niveau primaire. Les enseignants reconnaissent unanimement les avantages de l'intégration d'activités ludiques pour susciter l'engagement des élèves, améliorer leur compréhension et leur utilisation du vocabulaire, et favoriser leur intérêt pour l'apprentissage de la langue.

Cependant, malgré ces avantages, des défis subsistent, notamment en termes de gestion du temps, de sélection d'activités appropriées, et d'évaluation des résultats. Il est donc essentiel pour les enseignants de trouver un équilibre entre la variété des activités ludiques proposées, leur adéquation au niveau des apprenants et la maximisation du temps de classe.

En intégrant de manière réfléchie et équilibrée les activités ludiques dans leur enseignement, les enseignants peuvent non seulement enrichir l'expérience d'apprentissage de leurs élèves, mais aussi favoriser une acquisition plus profonde et durable du vocabulaire en français langue étrangère.

## **3. Expérimentation de l'activité ludique**

### **3.1. Présentation du lieu de l'expérimentation**

L'école primaire " RADJI Ahmed " où nous avons fait l'expérimentation se situe à Magra Wilaya de M'sila. Elle contient actuellement 84 élèves de 4<sup>ème</sup> année primaire divisés en trois classes avec trois enseignantes de la langue française. Nous avons travaillé avec la classe (B) sous la supervision de l'enseignante ADJIMI Rima.

### **3.2. Présentation de l'échantillon**

Dans notre expérimentation, nous avons choisi de travailler avec des élèves de 4<sup>ème</sup> AP qui sont âgés entre 9 et 10 ans étant donné que les enfants à cet âge sont très sensibles au jeu.

La classe sélectionnée pour l'expérimentation se compose de 28 élèves divisés en deux groupes équilibrés : Un groupe témoin (GT) qui a suivi la séance de vocabulaire sans activité ludique et un groupe expérimental (GE) qui a suivi la séance de vocabulaire via une activité ludique (jeu de mots croisés ). Les deux 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.

### **3.3. La méthodologie de recherche**

Dans le but d'approfondir nos connaissances théoriques et de renforcer notre pratique pédagogique, nous avons mené une expérimentation qui s'est déroulée en deux séances distinctes : la première est faite avec le groupe témoin, il s'agit d'une séance de vocabulaire ( les mois de l'année) présentée avec la méthode traditionnelle, tandis que la deuxième était consacrée à la mise en place de notre activité ludique, en l'occurrence le jeu des mots croisés, dans le but d'enrichir le vocabulaire des apprenants, de renforcer leurs compétences en lecture de mots et de comprendre leur signification. Nous avons ensuite suivi une méthodologie expérimentale pour mettre en œuvre notre proposition.

### **3.4. Le déroulement de l'expérimentation**

Notre expérimentation se déroule en deux séances :

- la première est consacrée à présenter une séance de vocabulaire( les mois de l'année ) sans intégrer les activités ludiques ,ce qui nous permet de prendre une vision générale sur l'interaction, la motivation et la participation des apprenants, pour le but de faire des remarques et des commentaires avant d'intégrer l'activité ludique proposée avec le groupe expérimental (le jeu des mots croisés).
- Et la deuxième séance consiste à l'application du jeu avec le (GE).

### 3.4.1. Déroulement de la séance de vocabulaire avec (GT )

**Fiche pédagogique**

**Cours :** 4<sup>ème</sup> AP

**Projet 2 :** c'est la fête !

**Séquence 3 :** joyeux anniversaire !

**Activité :** vocabulaire

**Titre :** les mois de l'année

**La durée :** 45 min

**Nombre des élèves :** 14 élèves

**Objectif pédagogique :** l'apprenant sera capable de reconnaître, prononcer correctement et utiliser les mois de l'année .

**Matériel didactique :** manuel scolaire p : 63

**Déroulement de la séance :**

**Contrôle des pré – requis :**

Faire un rappel sur les jours de la semaine

**Moment de découverte :**

Mise en contact avec le support écrit page 63 M.S (voir annexes)

- **Massinissa** : c'est aujourd'hui l'anniversaire de Lina ?

- **Yacine** : Non, c'est demain, le 05 **mars**.

- Qui sont les personnages ?

- Quelle est la date de l'anniversaire de Lina ?

**Moment d'analyse :**

- Porter au tableau la phrase écrite : c'est demain, le 05 **mars**.

- lecture individuelle.

- Demander aux apprenants d'observer le mot souligné.

- Inviter les élèves à identifier le mois de l'année.

- Quel est le mois de l'année qui précède mars ?

- Quel est le mois de l'année qui suit mars ?

- combien y a-t-il de mois dans l'année ?

- Faire dégager la règle avec les apprenants

**Je retiens :** les mois de l'année sont : janvier, février, mars, avril, mai, juin, juillet, août, septembre, octobre, novembre et décembre.

**Moment d'évaluation :**

**Activité 01 :** complète par les mois de l'année :

Janvier - ..... - mars - ..... - mai - .....

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

Après avoir présenté une séance de vocabulaire sur les mois de l'année avec le groupe témoin de manière traditionnelle sans intégrer une activité ludique, nous avons constaté quelques points:

#### **La Participation des élèves**

La participation des élèves paraît moins active et varie selon leur intérêt individuel pour le sujet.

- Certains élèves sont plus passifs, parce qu'ils trouvent l'approche traditionnelle moins stimulante.

#### **Niveau de compréhension**

- Les élèves comprennent les concepts présentés, mais leur niveau de compréhension varie en fonction de leur capacité à retenir et à réciter les mois de l'année.

- Certains élèves ont du mal à associer les mois aux saisons ou aux événements spécifiques.

#### **La Motivation**

- la majorité des élèves semblent démotivés.

- Il est évident que certains élèves aient besoin de méthodes plus interactives ou ludiques pour maintenir leur intérêt et leur motivation.

#### **Niveau d'engagement**

- La plupart des élèves sont moins engagés dans la séance, ils ont du mal à rester concentrés pendant toute la durée de la leçon.

- Certains élèves ont toujours besoin de plus d'encouragements de la part de l'enseignant pour rester concentrés et impliqués.

#### **Résultats de l'apprentissage**

- C'est vrai que quelques élèves ont réussi à mémoriser les mois de l'année grâce à la répétition et à la récitation. Cependant, leur capacité à utiliser les mois dans des phrases ou à les associer à des concepts temporels est très faible et limitée.

### **3.4.2. Déroulement de la séance de vocabulaire avec ( GE)**

#### **a. Le choix du jeu**

Nous avons choisi les jeux en tant qu'un support didactique parce que les petits apprenants considèrent les jeux comme un moyen de motivation, pour cette raison nous avons proposé « le jeu des mots croisés » comme activité ludique aux élèves de 4<sup>ème</sup> AP, en prenant en considération leur niveau, leur prés-requis et le programme

#### **b. La description du jeu des mots croisés**

Les mots croisés sont des jeux de mots où les joueurs remplissent une grille avec des mots correspondant à des indices. Chaque mot croise un autre à une lettre commune. Les indices peuvent être des définitions ou des descriptions de mots. Ce jeu stimule la réflexion, enrichit le vocabulaire et renforce les compétences en orthographe et en compréhension.

#### **c. Les objectifs visés par le jeu proposé**

L'objectif de notre travail pratique est d'améliorer l'apprentissage du français langue étrangère et d'amener l'élève à un nouveau contact avec la langue, un contact de plaisir. Nous partons du principe que le jeu motive l'élève, renforce sa concentration, facilite son recours à la mémoire et surtout favoriser l'envie de réussir.

#### **d. L'application du jeu en classe**

- On a créé une grille de mots croisés sur les mois de l'année.
- On a aussi préparé une liste d'indices pour chaque mois de l'année, en utilisant des descriptions simples ou des mots-clés pour chaque mois ( on a bien concentré sur les fêtes parce que les élèves sont dans le projet des fêtes ).
- On a divisé le groupe expérimental (14 élèves) en trois groupes .
- Chaque groupe doit disposer une copie de la grille de mots croisés et de la liste des indices.
- Faire expliquer aux élèves comment jouer aux mots croisés, en leur montrant un exemple et en clarifiant les règles du jeu.
- Chaque élève doit comprendre son rôle dans le groupe et comment ils vont travailler ensemble pour résoudre les indices et remplir la grille.

- on a laissé les groupes travailler ensemble pour résoudre les indices et remplir la grille de mots croisés.

- Il faut Encourager les élèves à discuter des réponses et à partager leurs idées pour trouver les mots appropriés.

- l'enseignante circule dans la classe pour offrir de l'aide et des conseils aux groupes au besoin.

- l'enseignante répond aux questions des élèves et elle s'assure toujours que ses élèves comprennent bien les indices et les instructions du jeu.

#### **e. Résultats du groupe expérimental (GE)**

Après l'application du jeu des mots croisés en séance de vocabulaire sur les mois de l'année avec le GE , on a constaté :

- **La Participation des élèves**

- La participation des élèves est très élevée .

- Les élèves ont travaillé ensemble de manière collaborative pour résoudre les mots croisés, en discutant des réponses et en partageant leurs idées.

- Une grande augmentation de la communication entre les élèves pendant le jeu, alors qu'ils partagent leurs réflexions et leurs suggestions pour trouver les réponses aux indices.

- **Niveau de compréhension**

- les élèves ont bien compris les mois de l'année, car ils ont dû associer chaque mois à des indices spécifiques pour remplir la grille.

- **La Motivation**

- Une augmentation de la motivation des élèves pendant le jeu, car l'aspect ludique du jeu des mots croisés les a rendus plus enthousiastes à participer.

- **Niveau d'engagement**

- Un niveau d'engagement très élevé de la part des élèves pendant le jeu, car ils sont motivés à trouver les bonnes réponses pour compléter la grille.

- **Résultats de l'apprentissage**

En résumé, l'application du jeu des mots croisés sur les mois de l'année peut conduire à une expérience d'apprentissage interactive et enrichissante, où les élèves développent leurs

compétences de collaboration, de communication, de résolution des problèmes et leur compréhension du thème abordé.

#### **4. Conclusion partielle**

Après avoir mené notre expérimentation sur l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE, nous pouvons conclure que celles-ci ont un impact significatif sur la motivation des élèves, leur capacité à se concentrer et leur engagement dans les tâches assignées. En intégrant le jeu dans le processus d'apprentissage, les élèves deviennent acteurs de leur propre développement, ce qui stimule leur créativité et leur imagination.

En résumé, notre expérience démontre que l'utilisation des jeux ludiques en classe de FLE offre une approche efficace pour enrichir l'apprentissage du vocabulaire. Il est essentiel de continuer à intégrer ces activités ludiques dans nos pratiques pédagogiques afin de créer un environnement d'apprentissage motivant pour tous les apprenants.

*Conclusion  
générale*

## **Conclusion**

Dans notre travail de recherche, nous avons mis l'accent sur l'utilisation d'activités ludiques pour simplifier l'apprentissage des élèves du primaire, enrichir leur vocabulaire, développer leurs compétences en communication et améliorer leur compréhension et leur expression. Nous avons constaté que le jeu constitue un outil efficace pour enseigner le vocabulaire, ce qui revêt une importance primordiale dans l'apprentissage d'une langue étrangère, une préoccupation majeure pour chaque apprenant.

En premier lieu, le jeu ludique est un support nécessaire pour progresser dans les connaissances et les compétences acquises. Il rend l'apprenant créatif et motivé à s'exprimer à l'oral et à l'écrit, là où l'apprenant est capable de réagir face à son enseignant. Ensuite, l'enseignant aide les élèves à acquérir les compétences nécessaires pour résoudre des problèmes et favorise le développement d'une compétence créative pour rendre l'apprentissage attrayant et agréable.

L'intégration du jeu ludique dans le système éducatif algérien permet à l'enfant de découvrir son environnement, ce qui confère au ludique une place spéciale dans l'éducation des élèves, surtout au cycle primaire. En effet, il améliore la compréhension de l'autre, apprend aux élèves à respecter les règles du jeu et à respecter les autres, et renforce leur confiance en eux.

Enfin, les objectifs du jeu ludique se concentrent sur la communication avec autrui et sur l'acceptation de l'autre comme partenaire de jeu, favorisant ainsi la collaboration lorsqu'il s'agit de travailler en groupe ou en collectif. Le rôle de l'enseignant est de guider les apprenants et de gérer la séance. Nous avons essayé de démontrer l'impact des activités ludiques sur l'enseignement du vocabulaire et de répondre à notre problématique selon les points suivants :

1. Les jeux favoriseraient une grande motivation des apprenants, ce qui conduit à une meilleure acquisition du vocabulaire.
2. L'utilisation de jeu permettrait une pratique répétée et contextualisée du vocabulaire, ce qui facilite la mémorisation et l'assimilation à long terme.

3. Les jeux qui encouragent l'interaction entre les apprenants pourraient améliorer la maîtrise du vocabulaire en favorisant l'échange linguistique et la communication en français.
4. L'intégration des jeux adaptés selon les besoins des apprenants dans une séance du vocabulaire pourrait être plus efficace pour l'apprentissage du vocabulaire que les méthodes traditionnelles.

Afin de prouver la validité des hypothèses, nous avons divisé notre travail en deux parties : une étude théorique dans laquelle on a traité deux notions, l'apport du jeu à la pédagogie et l'enseignement du vocabulaire. Une étude pratique où nous avons collecté les résultats du questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire. Aussi on a proposé une activité ludique (jeu des mots croisés) où le choix de cette activité s'articule autour l'enrichissement et l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de 4<sup>ème</sup> AP.

Pour démontrer l'efficacité de cette activité ludique, nous avons suivi une approche expérimentale qui a confirmé nos hypothèses initiales selon lesquelles l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement du FLE facilite le processus d'apprentissage et améliore le niveau des apprenants. Notre recherche a mis en évidence l'impact positif du ludique en tant que source de motivation et de plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE pour les élèves de 4<sup>ème</sup> année primaire.

Nous espérons que les programmes d'enseignement, ainsi que les enseignants du primaire, prendront en compte l'importance des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE. En effet, celles-ci sont un moyen efficace de développer les compétences des apprenants et leur personnalité, les préparant ainsi à appliquer et à exploiter leurs connaissances dans leur vie quotidienne.

En conclusion, nous espérons que notre travail a pu mettre en lumière l'intérêt pédagogique des activités ludiques en tant qu'outil d'apprentissage du FLE. Cependant, nous nous interrogeons également sur les limites de ces activités et sur leur applicabilité dans les cycles d'enseignement ultérieurs.

# *Annexes*

### **Questionnaire pour les enseignants :**

Ce questionnaire est spécialement créé pour vous (enseignants de langue française au cycle primaire), dans le cadre de préparation de notre mémoire de master portant sur " l'impact du jeu sur l'enseignement apprentissage du vocabulaire du FLE ". Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous invitons de remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

#### **I. Renseignements générales :**

1 - Age : .....

2 - Sexe :                      féminin     masculin

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

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

4 - Diplôme obtenu : .....

#### **II. Utilisation des activités ludiques en classe du FLE :**

1 - Quelles méthodes utilisez-vous pour enseigner le vocabulaire en FLE ?

- Définitions
- Exemples et contexte
- Jeux et activités ludiques

2 - Comment évaluez-vous la compréhension et la maîtrise du vocabulaire par vos élèves ?

- Test écrits
- Exercices pratiques en classe
- Discussions orales

3 - Est-ce que vous appliquez les activités ludiques dans votre enseignement du vocabulaire en FLE ?

- Jamais
- Parfois
- Rarement

4 - Quels types d'activités ludiques vous utilisez le plus souvent ?

- Images
- Jeu de rôle
- Jeu de mots
- Des activités manuelles

5 - Vous utilisez ces activités ludiques en :

- Travail individuel
- Travail de groupe

6 - Comment percevez-vous l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE ?

- Positif
- Négatif
- Neutre

7 - Avez-vous remarqué une amélioration dans les compétences lexicales de vos apprenants après avoir intégré les activités ludiques en classe ?

- Oui                       - Non                       - Je ne sais pas

8 - 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   
- Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire   
- les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mieux comprendre, mais pas tous

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

- Moins du 10% du temps du cours                       - Entre 25% et 50 % du temps du cours   
- Entre 10% et 25 % du temps du cours                       - Plus de 50% du temps du cours

10 – Est-ce que la variation des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire est :

- Pas du tout importante    - Peu importante    - Assez importante    - Très importante

11 - Le retour au ludique améliore-t-il le niveau des élèves ?

- Oui                       - Non                       - Peut être

12 - Quand vous enseignez avec les activités ludiques, vos élèves montrent-ils de l'intérêt à la langue ?

- Oui                       - Non

13- Quels sont les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

- La sélection des activités appropriées pour le niveau d'apprenants   
- La gestion du temps   
- La difficulté à évaluer les résultats   
- D'autres difficultés (préciser)

.....  
.....  
.....

### Questionnaire pour les enseignants :

Ce questionnaire est spécialement créé pour vous (enseignants de langue française au cycle primaire), dans le cadre de préparation de notre mémoire de master portant sur " l'impact du jeu sur l'enseignement apprentissage du vocabulaire du FLE ". Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous invitons de remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

#### I. Renseignements générales :

1 - Age : ...35 ans...

2 - Sexe :                      féminin                       masculin

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

- Moins 5 ans                       - De 10 à 20 ans   
 - De 5 à 10 ans                       - De 20 à 30 ans

4 - Diplôme obtenu : *Licence traduction : orale... anglais... français -*

#### II. Utilisation des activités ludiques en classe du FLE :

1 - Quelles méthodes utilisez-vous pour enseigner le vocabulaire en FLE ?

- Définitions                       - Exemples et contexte                       - Jeux et activités ludiques

2 - Comment évaluez-vous la compréhension et la maîtrise du vocabulaire par vos élèves ?

- Test écrit                       - Exercices pratiques en classe                       - Discussions orales

3 - Est-ce que vous appliquez les activités ludiques dans votre enseignement du vocabulaire en FLE ?

- Jamais                       - Parfois                       - Rarement

4 - Quels types d'activités ludiques vous utilisez le plus souvent ?

- Images                       - Jeu de rôle                       - Jeu de mots                       - Des activités manuelles

5 - Vous utilisez ces activités ludiques en :

- Travail individuel                       - Travail de groupe

6 - Comment percevez-vous l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE ?

- Positif                       - Négatif                       - Neutre

7 - Avez-vous remarqué une amélioration dans les compétences lexicales de vos apprenants après avoir intégré les activités ludiques en classe ?

- Oui                       - Non                       - Je ne sais pas

8 - 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   
 - Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire   
 - les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mieux comprendre, mais pas tous

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

- Moins du 10% du temps du cours  - Entre 25% et 50 % du temps du cours   
- Entre 10% et 25 % du temps du cours  - Plus de 50% du temps du cours

10 - Est-ce que la variation des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire est :

- Pas du tout importante  - Peu importante  - Assez importante  - Très importante

11 - Le retour au ludique améliore-t-il le niveau des élèves ?

- Oui  - Non  - Peut être

12 - Quand vous enseignez avec les activités ludiques, vos élèves montrent-ils de l'intérêt à la langue ?

- Oui  - Non

13- Quels sont les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

- La sélection des activités appropriées pour le niveau d'apprenants   
- La gestion du temps   
- La difficulté à évaluer les résultats   
- D'autres difficultés (préciser)

.....  
.....  
.....

### Questionnaire pour les enseignants :

Ce questionnaire est spécialement créé pour vous (enseignants de langue française au cycle primaire), dans le cadre de préparation de notre mémoire de master portant sur " l'impact du jeu sur l'enseignement apprentissage du vocabulaire du FLE ". Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous invitons de remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

#### I. Renseignements générales :

- 1 - Age : ....*29 ans*.....
- 2 - Sexe :                      féminin                       masculin
- 3 - Combien d'années d'expérience avez-vous dans l'enseignement du FLE au primaire ?
- Moins 5 ans                       - De 10 à 20 ans
- De 5 à 10 ans                       - De 20 à 30 ans
- 4 - Diplôme obtenu : ....*Licence de français*.....

#### II. Utilisation des activités ludiques en classe du FLE :

- 1 - Quelles méthodes utilisez-vous pour enseigner le vocabulaire en FLE ?
- Définitions                       - Exemples et contexte                       - Jeux et activités ludiques
- 2 - Comment évaluez-vous la compréhension et la maîtrise du vocabulaire par vos élèves ?
- Test écrit                       - Exercices pratiques en classe                       - Discussions orales
- 3 - Est-ce que vous appliquez les activités ludiques dans votre enseignement du vocabulaire en FLE ?
- Jamais                       - Parfois                       - Rarement
- 4 - Quels types d'activités ludiques vous utilisez le plus souvent ?
- Images                       - Jeu de rôle                       - Jeu de mots                       - Des activités manuelles
- 5 - Vous utilisez ces activités ludiques en :
- Travail individuel                       - Travail de groupe
- 6 - Comment percevez-vous l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE ?
- Positif                       - Négatif                       - Neutre
- 7 - Avez-vous remarqué une amélioration dans les compétences lexicales de vos apprenants après avoir intégré les activités ludiques en classe ?
- Oui                       - Non                       - Je ne sais pas
- 8 - 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
- Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire
- les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mieux comprendre, mais pas tous

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

- Moins du 10% du temps du cours  - Entre 25% et 50 % du temps du cours   
- Entre 10% et 25 % du temps du cours  - Plus de 50% du temps du cours

10 - Est-ce que la variation des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire est :

- Pas du tout importante  - Peu importante  - Assez importante  - Très importante

11 - Le retour au ludique améliore-t-il le niveau des élèves ?

- Oui  - Non  - Peut être

12 - Quand vous enseignez avec les activités ludiques, vos élèves montrent-ils de l'intérêt à la langue ?

- Oui  - Non

13- Quels sont les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

- La sélection des activités appropriées pour le niveau d'apprenants   
- La gestion du temps   
- La difficulté à évaluer les résultats   
- D'autres difficultés (préciser)

*Le manque de matériel, parfois.*

.....

.....

### Questionnaire pour les enseignants :

Ce questionnaire est spécialement créé pour vous (enseignants de langue française au cycle primaire), dans le cadre de préparation de notre mémoire de master portant sur " l'impact du jeu sur l'enseignement apprentissage du vocabulaire du FLE ". Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous invitons de remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

#### I. Renseignements générales :

- 1 - Age : ... 39 ans ..
- 2 - Sexe :                      féminin                       masculin
- 3 - Combien d'années d'expérience avez-vous dans l'enseignement du FLE au primaire ?
- Moins 5 ans                       - De 10 à 20 ans
- De 5 à 10 ans                       - De 20 à 30 ans
- 4 - Diplôme obtenu : Licence en Traduction .....

#### II. Utilisation des activités ludiques en classe du FLE :

- 1 - Quelles méthodes utilisez-vous pour enseigner le vocabulaire en FLE ?
- Définitions                       - Exemples et contexte                       - Jeux et activités ludiques
- 2 - Comment évaluez-vous la compréhension et la maîtrise du vocabulaire par vos élèves ?
- Test écrit                       - Exercices pratiques en classe                       - Discussions orales
- 3 - Est-ce que vous appliquez les activités ludiques dans votre enseignement du vocabulaire en FLE ?
- Jamais                       - Parfois                       - Rarement
- 4 - Quels types d'activités ludiques vous utilisez le plus souvent ?
- Images                       - Jeu de rôle                       - Jeu de mots                       - Des activités manuelles
- 5 - Vous utilisez ces activités ludiques en :
- Travail individuel                       - Travail de groupe
- 6 - Comment percevez-vous l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE ?
- Positif                       - Négatif                       - Neutre
- 7 - Avez-vous remarqué une amélioration dans les compétences lexicales de vos apprenants après avoir intégré les activités ludiques en classe ?
- Oui                       - Non                       - Je ne sais pas
- 8 - 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
- Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire
- les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mieux comprendre, mais pas tous

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

- Moins du 10% du temps du cours
- Entre 25% et 50 % du temps du cours
- Entre 10% et 25 % du temps du cours
- Plus de 50% du temps du cours

10 - Est-ce que la variation des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire est :

- Pas du tout importante
- Peu importante
- Assez importante
- Très importante

11 - Le retour au ludique améliore-t-il le niveau des élèves ?

- Oui
- Non
- Peut être

12 - Quand vous enseignez avec les activités ludiques, vos élèves montrent-ils de l'intérêt à la langue ?

- Oui
- Non

13- Quels sont les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

- La sélection des activités appropriées pour le niveau d'apprenants
- La gestion du temps
- La difficulté à évaluer les résultats
- D'autres difficultés (préciser)

.....  
.....  
.....

### Questionnaire pour les enseignants :

Ce questionnaire est spécialement créé pour vous (enseignants de langue française au cycle primaire), dans le cadre de préparation de notre mémoire de master portant sur " l'impact du jeu sur l'enseignement apprentissage du vocabulaire du FLE ". Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous invitons de remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

#### I. Renseignements générales :

1 - Age : .....25.....

2 - Sexe :                      féminin                       masculin

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

- Moins 5 ans                       - De 10 à 20 ans

- De 5 à 10 ans                       - De 20 à 30 ans

4 - Diplôme obtenu : .....PEP (Ecole Normal Supérieure Bousaada).....

#### II. Utilisation des activités ludiques en classe du FLE :

1 - Quelles méthodes utilisez-vous pour enseigner le vocabulaire en FLE ?

- Définitions                       - Exemples et contexte                       - Jeux et activités ludiques

2 - Comment évaluez-vous la compréhension et la maîtrise du vocabulaire par vos élèves ?

- Test écrit                       - Exercices pratiques en classe                       - Discussions orales

3 - Est-ce que vous appliquez les activités ludiques dans votre enseignement du vocabulaire en FLE ?

- Jamais                       - Parfois                       - Rarement

4 - Quels types d'activités ludiques vous utilisez le plus souvent ?

- Images                       - Jeu de rôle                       - Jeu de mots                       - Des activités manuelles

5 - Vous utilisez ces activités ludiques en :

- Travail individuel                       - Travail de groupe

6 - Comment percevez-vous l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE ?

- Positif                       - Négatif                       - Neutre

7 - Avez-vous remarqué une amélioration dans les compétences lexicales de vos apprenants après avoir intégré les activités ludiques en classe ?

- Oui                       - Non                       - Je ne sais pas

8 - 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

- Non, les activités ludiques ne sont pas utiles pour la compréhension du vocabulaire

- les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mieux comprendre, mais pas tous

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

- Moins du 10% du temps du cours
- Entre 25% et 50 % du temps du cours
- Entre 10% et 25 % du temps du cours
- Plus de 50% du temps du cours

10 - Est-ce que la variation des activités ludiques utilisées pour l'enseignement du vocabulaire est :

- Pas du tout importante
- Peu importante
- Assez importante
- Très importante

11 - Le retour au ludique améliore-t-il le niveau des élèves ?

- Oui
- Non
- Peut être

12 - Quand vous enseignez avec les activités ludiques, vos élèves montrent-ils de l'intérêt à la langue ?

- Oui
- Non

13- Quels sont les principales difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement du vocabulaire en FLE au primaire ?

- La sélection des activités appropriées pour le niveau d'apprenants
- La gestion du temps
- La difficulté à évaluer les résultats
- D'autres difficultés (préciser)

.....  
.....  
.....



## Les mois de l'année



Les membres du groupe :

.....  
.....  
.....  
.....



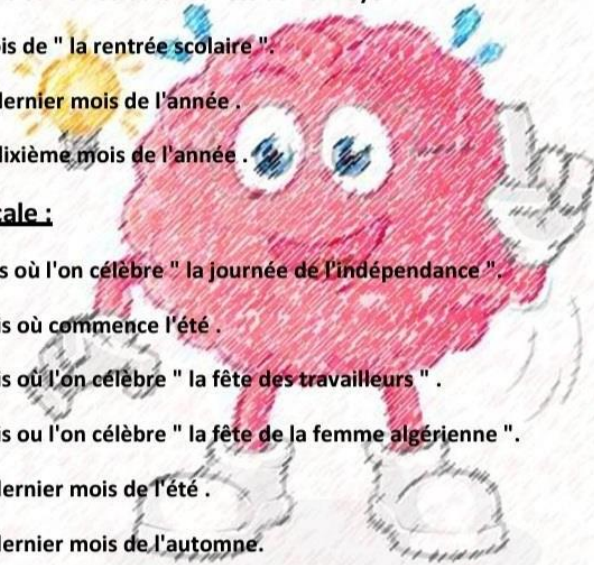
**Les indices**

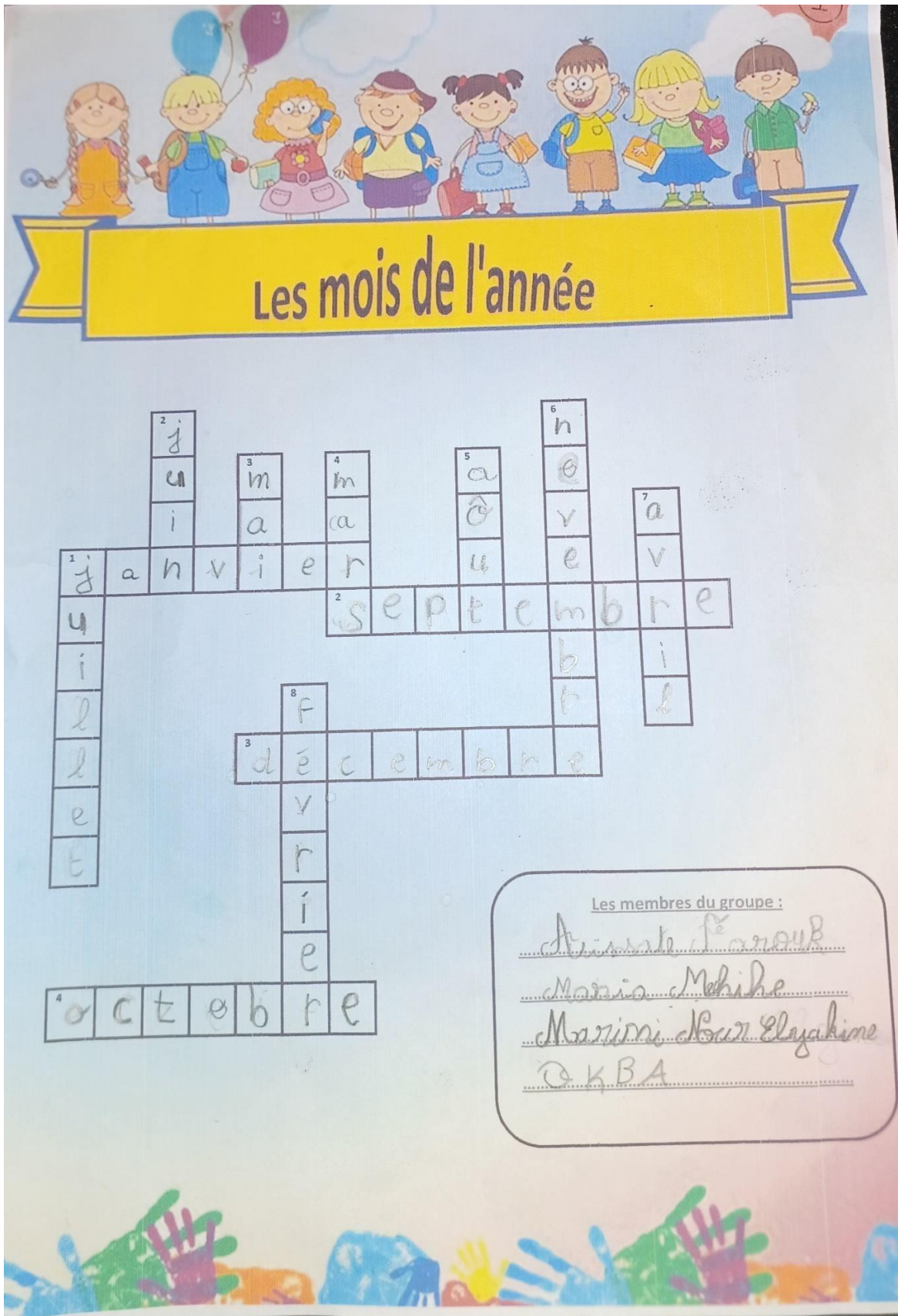
**Horizontale :**

- 1 - Mois où l'on célèbre " la fête de Yennayer " .
- 2 - Mois de " la rentrée scolaire " .
- 3 - le dernier mois de l'année .
- 4 - le dixième mois de l'année .

**Verticale :**

- 1 - Mois où l'on célèbre " la journée de l'indépendance " .
- 2 - Mois où commence l'été .
- 3 - Mois où l'on célèbre " la fête des travailleurs " .
- 4 - Mois où l'on célèbre " la fête de la femme algérienne " .
- 5 - Le dernier mois de l'été .
- 6 - Le dernier mois de l'automne .
- 7 - Mois où l'on célèbre " la journée de la science et du savoir " .
- 8 - Mois le plus court de l'année .










**Je découvre les mots** **SÉQUENCE 3**

**A Lis le dialogue.**

C'est aujourd'hui l'anniversaire de Lina ?



Non, c'est demain, le 5 mars.

La date : le 5 mars

↓            ↓

le jour le mois


**Les mois. Répète avec tes camarades.**

Janvier    Février    Mars

Avril      Mai        Juin

Juillet    Août      Septembre

Octobre   Novembre   Décembre





**Et toi ? C'est quand ton anniversaire ? Avec tes camarades, remplis le tableau avec vos dates d'anniversaire. Vous classez les dates par saison.**

En hiver	Au printemps	En été	En automne
Houcine (1 Janvier)	—	—	—
—	—	—	—

**B Lis à haute voix.**

pendant la fête, les amis chantent, dansent  
jouent avec joie.  
est le moment d'ouvrir les cadeaux.  
Lina est contente ou mécontente ?





**contente ≠ mécontente**

Lina est contente.
Lina est mécontente.

**Avec ta/ton camarade, trouve le contraire des mots écrits en bleu.**

joyeuse - malheureux - méchant

Le garçon frappe son petit frère. Il n'est pas gentil. Il est —

Il a perdu son chien. Il n'est pas heureux. Il est —

Elle a beaucoup de cadeaux. Elle n'est pas triste. Elle est —

soixante-trois

# *Bibliographie*

## **Bibliographie**

### **Ouvrages**

- 1-Marie-Claude Terville, Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde, recherches et théorie, Montréal, Canada, Éditions Logiques. 2000,
- 2-Haydée Silva : Le jeu en classe de langue.
- 3-Richards, J. C., Schmidt, R. (2010). Dictionary of language teaching and applied linguistics. (4th ed.).London : Longman.
- 4-Jean -Noël Foulin, Serge Mouchon : psychologie de l'éducation .Dépôt légal octobre 2001,
- 5-Celce-Murcia, M. & Macintosh, L. (1979). Teaching English as a second or foreign language. Newbury House Publisher.
- 6-Mary D. Sheridan, Jeu et développement chez le jeune enfant de la naissance à 6ans, traduit par Sébastien Colon, De Boeck Supérieur, 2014
- 7-Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu, Montréal, Québec, Logiques, 1995
- 8-Weiss François, Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique », Paris, Hachette, 2002
- 9- R. VIAU, la motivation en contexte scolaire, édition Didier 1994.
- 10-Jacqueline PICOCHÉ, Précis de lexicologie français, Nathan université, Paris, 1992
- 11-Bouchard, Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères, Grenoble, LIDLEM, 1992
- 12- Jean Pierre Cuq, Op.cit., 2003
- 13-M-C. TRIVILL &L. DUQUETTE, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette, Paris, 1996
- 14-Jean TOURNIER, Structures lexicales de l'anglais, Nathan Université, Paris, 1991,
- 15-Marie-Claude Tréville, et Lise Duquette, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette F.L.E, Vanves. 1996,
- 16-Septhen Krashen, Principes and practice second language acquisition, Oxford, Pergamon1982.

### **Dictionnaires**

- 1-Le petit Robert, Dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005
- 2-Dictionnaire le petit Larousse, Paris, illustré 2021

**Document officiel**

1-Programme de français de quatrième année primaire,

**Sitographies**

1-Jean Chateau, L'Enfant et le Jeu, édition Scarabée, 1967. [En ligne]. URL:

<https://www.amazon.fr/JeanChâteau-L'Enfant-jeu-Nouvelle/dpa/B0014XXYJQ>,

2- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/p%C3%A9dagogique/58918>

3-<http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/11/le-jeu-pdagogique-qui-est-il.html?m=1>.

## Résumé

Ce travail de recherche démontre l'impact du jeu sur l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en français langue étrangère (FLE). À travers une démarche expérimentale, nous avons confirmé que l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) facilite le processus d'apprentissage et améliore le niveau des apprenants. Les résultats obtenus ont souligné que le ludique est une source de motivation et de plaisir pour les apprenants, notamment dans l'acquisition du vocabulaire en classe de français langue étrangère (FLE). Nous espérons que cette étude contribuera à promouvoir l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement du FLE, en tant qu'outil efficace pour développer les compétences linguistiques des apprenants.

**Mots clés :** Impact pédagogique, jeu, enseignement/apprentissage, vocabulaire, français langue étrangère (FLE),, motivation, les apprenants .

## Abstract

This research demonstrates the impact of play on the teaching and learning of vocabulary in French as a foreign language (FLE). Through an experimental approach, we confirmed that the use of playful activities in FLE teaching facilitates the learning process and improves the level of learners. The results highlighted that playfulness is a source of motivation and pleasure for learners, especially in vocabulary acquisition in FLE classes. We hope that this study will contribute to promoting the integration of playful activities in FLE teaching, as an effective tool to develop learners' linguistic skills.

**Keywords :** pedagogical impact, game, teaching / learning, vocabulary, French as a foreign language, motivation, the learners.

## ملخص

البحث يظهر تأثير اللعب على تعلم اللغات وتعليم اللغات في اللغة الفرنسية كالفردية . من خلال نهج تجريبي، تم تأكيد أن استخدام الأنشطة الترفيهية في تدريس اللغة الفرنسية كالفردية يساهم في تحسين مستوى المتعلمين. أظهرت النتائج أن اللعب هو مصدر التحفيز والمتعة للتعلم، خاصة في اكتساب المفردات في تعلم اللغة الفرنسية كالفردية. نأمل أن تساهم هذه الدراسة في تعزيز نهج الأنشطة الترفيهية في تدريس اللغة الفرنسية كالفردية، كأداة فعالة لتطوير مهارات المتعلمين اللغوية. **الكلمات المفتاحية :** الأثر التربوي، لعبة، تعلم / تعلم، مفردات الفرنسية كالفردية، تعلم، المتعلمين.