

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

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE
FRANCAISE



DOMAINE : LETTRES ET LANGUE
ETRANGERES

FILIERE : LANGUE FRANCAISE

N° :

OPTION : DIDACTIQUE DU FLE ET
INTERCULTURALITE

**Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique**

Par: AICHE Saddedine

Intitulé

L'impact du jeu sur l'enseignement/l'apprentissage du
vocabulaire du français langue étrangère chez les élèves
de 4 années primaires
Exemple jeu attrape mots. Cas des apprenants de l'école
Djâalab Bahi .Belaiba-Msila

Soutenu devant le jury composé de:

Président : DR.SLITANE Kamel

Université de M'Sila

Rapporteur: CHETOUANI Noura

Université de M'Sila

Examineur : KEFSI NADIA

Université de M'sila

Année universitaire : 2016 / 2017

Remerciement

Ayant tout, je rends grâce à DIEU tout puissant de m'avoit accordé la volonté et le courage pour réaliser ce mémoire.

Au terme de ce travail je tiens tout d'abord à exprimer ma profonde gratitude à mon encadreur Mouna Chetounie

Ma gratitude va également à mes amis Derres Khierridine et Bouzid Sebti qui m'ont poussés et encourager quand je perdais l'espoir et je tiens aussi à remercier mes amies qui sont Soumiya, Yassime, Hayet et Amel

Enfin, je voudrais exprimer ma reconnaissance à ma chère famille et mes amis proches, en particulier : Khmessi, Rachid et Salah. Leur dévouement, leur écoute et leur travail de relecture, dans les étapes de finalisation, m'ont aidé plus qu'ils ne peuvent l'imaginer.

Mes remerciements s'adressent à tous les membres du département de français et aux membres de jury pour l'honneur qu'ils m'ont fait en acceptant de juger ce travail.

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES

Introduction générale	2
PREMIERE PARTIE : cadre théorique	4
CHAPITRE I : l'apport du jeu à la pédagogie	4
Introduction	4
1. Définition générale du Jeu	4
Les différentes approches du jeu.....	6
L'approche de Jean Château	6
L'approche de Célestin Freinet :	7
Les approches actuelles	7
La différence entre ludique, le ludique et activité ludique	7
Le ludique en classe de FLE	8
Définition du jeu ludique	8
Notion du jeu ludique.....	9
En termes d'apprentissage.....	10
Le jeu éducatif	10
Définition du jeu éducatif	10
Notion du jeu éducatif	11
En termes d'apprentissage.....	11
Le jeu pédagogue	15
Le jeu en classe de FLE	15
En quoi le jeu est-il source de motivation ?	16
Le jeu est un instinct chez l'enfant	17
Le jeu sert à développer des compétences	18
Quels jeux pour la classe de langue	19
Les jeux linguistiques	19
Jeux de communication	20
2 . L'apport de la psychologie	21
2.1 Le jeu enfantin	21
2.2 Le développement du jeu chez l'enfant	22
2.2.1 Imitation et activité créatrice.....	22
2.2.2 Le jeu favorise le développement de la personnalité de l'enfant	23
2.3 Fonctions du jeu	23
2.3.1 Jeu et interactivité	23

2.3.2 Jeu et cognitif.....	24
2.3.3 Jeu et Motivation	24
CHAPITRE II : le vocabulaire l'enseignement et pédagogie	25
Introduction	25
La définition du vocabulaire.....	25
La différence entre vocabulaire et lexicque	26
1. Pédagogie du vocabulaire.....	26
2. Les objectifs d'une approche lexicale	27
3. La sélection du contenu lexical	28
4. La présentation des mots nouveaux.....	29
Conclusion :.....	30
CHAPITRE III: l'exploitation pédagogique du jeu attrape mots	31
La place du jeu à l'école primaire.....	31
Description du manuel	32
Introduction	35
1. Définitions du jeu attrape mots	35
Points forts	35
2. Règles et comment jouer	36
L'activité expérimentale	36
1. La façon de l'expérimentation.....	36
2. La description du lieu d'expérimentation.....	37
3. Présentation de l'échantillon	37
4. Le matériel utilisé	38
5. L'organisation de la classe	38
6. Déroulement de l'activité	38
Analyse et interprétation des résultats	49
Conclusion	52
Conclusion générale.....	53
Bibliographie.....	56
Annexes.....	Erreur ! Signet non défini.
Résumé.....	Erreur ! Signet non défini.

Introduction générale

Introduction générale

Aujourd'hui, l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère à l'école primaire est une des préoccupations primordiales du système éducatif.

Enseigner le français langue étrangère à un apprenant, c'est lui faire croire qu'il est capable de la parler donc de communiquer cela est le premier objectif de l'enseignant qui doit faire acquérir « les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit ». N'oublions point que la priorité est donnée à la langue orale .

Certes parler ou communiquer avec une langue n'est pas une simple tâche car l'apprenant doit maîtriser un certain nombre de mots « « Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue » (Tréville, 2000 p : 9)¹. A la lumière de cette citation, il apparaît clairement que le vocabulaire s'affiche comme un outil indispensable pour pouvoir désigner les objets du monde et notamment communiquer dans la société.

L'enseignement du vocabulaire est alors d'apprendre aux élèves à saisir avant tout les actes de communication, la capacité d'utiliser d'une façon créatrice les moyens linguistiques pour satisfaire les besoins de communication. Il ne consiste pas seulement à augmenter le volume du bagage lexical d'un apprenant, mais aussi la profondeur de la connaissance qui débouche sur l'analyse grammaticale et qui englobe toutes les facettes de la compétence lexicale.

Les items lexicaux doivent être choisis prioritairement pour leur fréquence, leur utilité et leur disponibilité dans les situations de la vie courante et être saisis en contexte.

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

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

En effet, l'acquisition des systèmes grammaticaux et phonétiques d'une langue pourrait théoriquement être limitée à un certain temps pendant le cursus d'apprentissage tandis que l'enrichissement du vocabulaire se poursuit sans cesse. C'est le travail de tous les jours.

Cela demande beaucoup d'efforts chez l'apprenant car le vocabulaire qui est une partie de la langue, évolue toujours. Ceci crée un grand défi non seulement pour les étrangers mais aussi pour les natifs. Pour bien maîtriser une langue, il faut absolument que le vocabulaire des apprenants soit soigneusement et fréquemment acquis et contrôlé.

A travers les observations menées de notre part qui s'inscrivent dans le cadre d'une pré-enquête, nous avons remarqué que les élèves possèdent un répertoire de vocabulaire faible. Ce que nous avons constaté à travers cette pré -enquête cette faiblesse renvoie aux manque de moyens ou de techniques qui motivent les apprenants pour leur aider à enrichir ou à acquérir un bon nombre de mots.

Notre travail porte sur le jeu attrape mots comme outils pédagogique, ce jeu nous apparait un jeu adéquat pour motiver les élèves et de le mettre à la place de celui présent dans le manuel qui semble démotivant.

Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Donc nous pensons qu'il est important de varier un peu les supports pour rendre les activités plus « attractives ». D'où ces interrogations qui s'imposent : En quoi le recours au jeu d'attrape-mots peut-il faciliter l'acquisition de mots nouveaux ?

En effet, le choix d'un cadre primaire (cas de 4ème année primaire) permet un enseignement moins contraignant que celui du moyen ou du secondaire.

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

La première partie est divisée en deux chapitres, le premier est consacré au cadre théorique, nous avons vu le jeu dans le domaine pédagogique et dans le domaine psychologique et de montrer l'importance du jeu dans le domaine de l'enseignement apprentissage tout en évoquant certains jeux qu'on pourrait utiliser.

Dans le second chapitre nous allons présenter la conception de l'enseignement du vocabulaire, les orientations méthodologiques et pédagogiques : l'apprentissage du vocabulaire, centré sur l'apprenant.

Le troisième chapitre qui sera consacré à l'activité expérimentale dans l'ultime but de confirmer ou infirmer mes hypothèses de départ.

PREMIERE PARTIE
CADRE THEORIQUE

CHAPITRE I
L'APPORT DU JEU À LA
PEDAGOGIQUE

PREMIERE PARTIE : cadre théorique

CHAPITRE I : l'apport du jeu à la pédagogie

Introduction

Le jeu est connu chez les êtres humains depuis très longtemps et sa présence peut remonter jusqu'à l'Antiquité car le jeu est même présent chez les animaux, par contre il a été reconnu dans la pédagogie qu'au courant du XXIème siècle, le jeu devient selon H. Silva un « argument de promotion » et commence à apparaître dans les textes pédagogiques et didactiques. Ces derniers tentent de l'intégrer dans les classes car le jeu constitue par ailleurs l'une des activités éducatives essentielles et il mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire, bien au-delà de l'école maternelle où il est trop souvent confiné. Le jeu offre en effet au pédagogue à la fois le moyen d'une meilleure connaissance de l'enfant et celui d'un renouvellement des méthodes pédagogiques, par contre, certains enseignants négligent l'importance du jeu dans le développement des capacités et des compétences des apprenants, étant donné, que certains remplacent les activités ludiques présentes dans le manuel par des exercices traditionnels.

1. Définition générale du Jeu

Nous avons tenté dans cette étape de définir le jeu mais le problème que nous avons rencontré, c'est qu'il n'existe en réalité pas une seule définition du jeu, vu cela nous avons opté de voir la définition dans les dictionnaires ordinaires qui définissent ce dernier comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure, le petit Robert, (1991 : p1046)² : par exemple qui est un dictionnaire ordinaire définit le jeu comme suivant : Le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage » ou en latin plus courant « amusant, divertissement ».

Tandis que pour BLODGETT (1929) :

Le jeu peut être défini comme une activité ludique reposant sur un jouet ou un objet technique, et qui permet soit l'acquisition de connaissances (jeu didactique), soit l'acquisition d'une disposition utile à l'existence (jeu éducatif).

²Le Petit Larousse, Paris, 1991, p.1046.

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

Ajoutant à cela la définition de J.HUIZINGUA : Homo ludus. « *Essai sur la fonction sociale du jeu* ». Trad. C. Seresia, Paris, (1951).

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

J. Château dans son ouvrage « *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie* »³ définit le jeu «une action libre, sentie comme fictive, située hors de la vie courante, dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité, bien délimitée dans le temps et dans l'espace, se déroule sous certaines règles et suscitant des relations de groupe qui accentuent leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ». Nous remarquons la difficulté de saisir une définition vu qu'elles sont nombreuses mais il est bien de savoir qu'il existe des critères pour que nous considérons qu'un jeu soit un jeu, ses critères nous les trouvons chez Gilles Brougère, responsable du DESS en science du Jeu à Paris 13 donne une définition du jeu en cinq critères :

- la fiction « réelle », faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité.
- l'adhésion, il n'y a jeu que si le joueur le décide.
- la règle, elle est indispensable pour la structuration du jeu.
- la frivolité, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser. Il répare les failles (voir l'enfant et le handicap).
- l'incertitude, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

Comme nous l'avons constaté dans les passages précédemment que le jeu n'a pas une seule définition mais elle doit avoir des critères mais à travers les définitions, nous avons regroupé les principales caractéristiques du jeu. Le jeu est donc une activité :

³Jean Château , *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie*, 6^e édition J. Urin, 1973

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

- Libre : les joueurs décident librement de s'engager dans un jeu.
- Délimitée dans le temps et l'espace (en classe le temps d'une séance par exemple).
- Fictive : le jeu se déroule en dehors de la vie réelle et courante.
- Régulée : le jeu comporte des règles qui lui sont spécifiques.
- Gratuite : le jeu est sans conséquences pour les joueurs.
- Incertaine : le déroulement et l'issue du jeu ne peuvent être connus à l'avance.
- Demande : une certaine implication de la part du joueur.

Les 6 points sont confirmés dans l'ouvrage de Caillois « les jeux et les jeux », et même par des auteurs tels ; Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher.

Par contre, ce qui pose problème c'est le jeu dans l'école n'est pas gratuit, car Gilles Brougère voit que le jeu dans une activité pédagogique est doté de règles qui ont des effets et des conséquences puisqu'on utilise le jeu dans le but d'éviter le plus possible l'incertitude étant donné qu'on vise des objectifs à atteindre vu cela il ne pourra pas être considéré comme gratuit.

Les différentes approches du jeu

Dans le cadre de nos recherches nous avons constaté que bien souvent la notion de jeu était opposée à celle de travail. Dans le premier, il n'y a pas d'obligation, pas de production autre que le plaisir. Dans le second, les productions sont évaluées, contrôlées... Il se profile une similitude de structure (action) mais une différence de fonction (liberté/contrainte et gratuité/rentabilisation), ce qui va à l'encontre de ce que l'on a l'habitude de pratiquer à l'école. Cependant le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir. C'est une des raisons qui font que des pédagogues se sont penchés dès le début du 20^{ème} siècle sur l'intérêt du jeu à l'école. Il existe une parallèle entre le jeu et le travail. Jouer c'est se donner une tâche à accomplir et se fatiguer, se forcer. Dans le jeu il y a une forme de devoir. On se donne un programme. Le jeu nécessite de la rigueur. Le jeu dans la classe de langue (2003), présente quelques-unes de ces approches.

L'approche de Jean Château

Jean Château, explique que l'enfant qui joue a besoin de règles et d'ordres, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe et se trouve intégré à un groupe social. La facilité

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

n'intéresse pas le joueur. En termes scolaires, on peut dire que l'enfant mobilise ses facultés physiques, intellectuelles et morales. Le rôle du maître est alors essentiel : le maître donne et fait confiance à l'élève, il lui apporte les règles du jeu, recueille ses réactions et en tient compte dans sa pédagogie.

Selon Château, le jeu en classe reste cadré et lié à la notion de sérieux et de rentabilité. Le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail.

L'approche de Célestin Freinet :

Le pédagogue Célestin Freinet a, quant à lui, banni le jeu en tant qu'activité pédagogique. Si les jeux ont eu leur place en tant que « *jeux de détente compensatrice* » induits par un travail imposé dans la pédagogie traditionnelle, il ne veut pas en entendre parler dans sa pédagogie novatrice. « *Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations* ».

Freinet distingue le « *jeu-travail* » et le « *travail-jeu* ». Sa pédagogie repose sur le « *travail-jeu* » un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu. Il lui oppose le « *jeu-travail* » ou jeu dit éducatif, stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.

Les approches actuelles

La distinction, toutefois, entre « *travail-jeu* » et « *jeu-travail* » paraît bien mince et, considérant toutes les qualités inhérentes au jeu, elle demeure intéressante à envisager comme activité ponctuelle d'un apprentissage dans son ensemble. Par ailleurs, les conceptions énumérées ci-dessus sont maintenant enrichies par des travaux de psychologues, lesquels intègrent l'activité ludique dans une approche multi sensorielle de l'apprentissage.

La différence entre ludique, le ludique et activité ludique

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc...). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives (Dictionnaire de didactique du français, langue étrangère et seconde)⁴. **Activité ludique.** Activité qui se dépense dans le jeu (v. ce mot I A 1) ; activité dont la motivation est

⁴ Jean Pierre Cup, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris Clé international, 2003, p.160.

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel. Chez l'adolescent et l'adulte, l'activité ludique peut persister ou reparaître chaque fois que la maturation de l'esprit est insuffisante (...), chaque fois que l'équilibre psychique s'établit mal (Porot1960).

Tandis que le terme « ludique » est relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage. (Nouveau dictionnaire de français, Larousse)

Par contre le terme « le ludique » définition par le dictionnaire Le nouveau Petit Robert (1993, p.1470)⁵ comme étant une « *Activité libre par excellence* ».

Le ludique en classe de FLE

Nous évoquons dans cette partie les trois catégories principales pour qu'un jeu remplisse une fonction pédagogique qui est comme suivant : le niveau ludique, éducatif et pédagogique.

Définition du jeu ludique

Nicole de Grandmont, dans son ouvrage « Pédagogie du jeu » que le « *vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu* »⁶, elle insiste sur certaines notions telles que plaisir, gratuité et de créativité d'où l'explication qu'elle propose : « *le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité* »⁷, en plus de cela, elle ajoute que « *Dans le jeu ludique les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace* »⁸. Dans cette définition nous constatons le caractère « libre » qui a été argué par Caillois et J. Huzinga ce qui veut que c'est le joueur qui décide l'utilisation du jeu.

En fait, le jeu ludique représente une composante importante de la vie de l'humanité. C'est un moyen qui aide dans le développement de l'individu, il permet selon Grandmont « *d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur* », cette définition ressemble à celle avancée par Jean Château que le jeu représente la réalité. Pour Grandmont le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source et les caractéristiques

⁵ Le Nouveau Petit Robert, Dictionnaire *Le Robert*, Paris, 1993, p,1470.

⁶ Nicole de Grandmont, *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed boeck université 1997 ,p47-48

⁷Idid,p48

⁸Idid,p48

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

génétiques et sociales de l'individu .Cette dernière nous montre que « *l'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'appivoiser le monde dans lequel il vit et selon ses propres perceptions* ».

Grandmont propose une synthèse où elle présente les qualités du jeu ludique :

- Activité libre et gratuite
- Essentielle au plaisir
- Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané
- Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles)
- Nécessaire au développement de tout individu

Notion du jeu ludique

- Structurer sans structure préétablie, n'impose pas de règles
- Supporter par l'intériorité du joueur
- Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur
- Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur

Synthèse des qualités du jeu ludique

- Le jeu n'impose pas de règles
- Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :
 - esthétique
 - prédéterminé
 - perfectionné
- Il y a une notion de plaisir
- Le jeu est nécessaire au développement de tout individu
- Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur
- Le jeu crée des liens égaux avec :
 - le psychisme

- l'émotif-affectif
- le sensoriel
- le cognitif

En termes d'apprentissage

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

Le jeu éducatif

Voyons tout d'abord la définition que Nicole de Grandmont donne au jeu éducatif sur son site « Pédagogie du jeu » :

Définition du jeu éducatif

- Premier pas vers la structure
- Contrôle des acquis
- Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques
- Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque
- Cache l'aspect éducatif de l'activité

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

- Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages

Notion du jeu éducatif

- Structurer avec des structures préétablies
- Supporter par le désir d'apprendre du joueur
- Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur
- Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur

Synthèse des qualités du jeu éducatif

- Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure
- Sert de contrôle aux acquis
- Permet d'évaluer les appris
- Permet d'observer les comportements du joueur
- Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque
- Le jeu éducatif devrait être :
 - distrayant
 - sans contraintes perceptibles
 - axé sur les apprentissages
- Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur

En termes d'apprentissage

- Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure
- Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme :
 - comprendre les notions.
 - apprivoiser les concepts.
 - structurer sa pensée.
 - développer ses connaissances et ses habitudes.

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

- Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur.
- Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur

Nous remarquons que Nicole de Grandmont donne une définition vraiment détaillée de ce qu'elle estime être le jeu éducatif par excellence. En plus d'être axés sur les apprentissages, ces jeux doivent être nécessairement distrayants pour rester des jeux, mais aussi pour que les élèves ne se rendent pas vraiment compte qu'ils sont dans une logique d'apprentissage lorsqu'ils y jouent, même s'il reste tout de même évident pour eux que, étant à l'école au moment du jeu, il y a forcément quelque chose à apprendre.

Une autre définition, bien moins détaillée et nettement plus tournée vers les apprentissages, nous est donnée dans l'ouvrage « Jeu et éducation » de Gilles Brougère, d'après une citation de Jeanne Girard : « *Que sera donc le jeu éducatif ?* ». C'est celui qui répondra le plus exactement à l'idée qu'on peut s'en faire d'après cette définition : agir, apprendre, s'éduquer sans le savoir par des exercices qui créent tout en préparant l'effort du travail proprement dit » (1995, page 158)⁹. On retrouve toute même une partie de la définition de Nicole de Grandmont, précisant que l'apprenant n'a pas conscience d'apprendre lorsqu'il joue.

On se pose alors la question de savoir où est l'intérêt ici de mettre en place des situations d'apprentissage dans lesquelles les élèves n'ont justement pas conscience qu'ils sont en train d'apprendre quelque chose ? Dans son ouvrage « Jeu et éducation » Gilles Brougère emploie régulièrement le terme de « ruse » pour parler de l'utilisation des jeux dans les enseignements « *Il ne s'agit pas de considérer que le jeu pourrait avoir une valeur éducative, mais dans une logique de la ruse, de construire des jeux qui ont un intérêt pour l'éducation, ou de trouver moyen à donner un aspect plaisant à des exercices* » (1995, page 147)¹⁰. Il s'agirait en fait d'utiliser les jeux pour que les exercices en classe soient moins contraignants pour les élèves, voire même plus motivants. Mais il ne faut tout de même pas omettre le fait que l'enseignant doit toujours contrôler ses enseignements, jeu ou non, car on reste toujours dans une logique d'enseignement. L'enseignant doit observer ses élèves et s'assurer que le jeu utilisé sert bien la cause de l'apprentissage visé à ce moment précis où

⁹ Gilles Brougère, *Jeu et éducation*, Paris, 1995, p.158

¹⁰Idid, p.147

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

les élèves jouent. Il ne faudrait en aucun cas que le côté ludique et distrayant du jeu prenne le dessus sur le fait d'apprendre.

Le jeu éducatif fut une activité bâtarde, donnant des airs de jeu à une activité scolaire, à un exercice dans une stratégie proche de la ruse chère à Erasme, à la différence près qu'elle se développe dans un contexte théorique qui reconnaît au jeu en tant que tel une valeur éducative. Il s'agit moins de séduire, que d'injecter du jeu avec sa valeur éducative dans une activité qui continue à être totalement maîtrisée par l'adulte. Là, sans doute, gît le paradoxe et l'incessante oscillation entre activités qui sont plus ou moins proches du jeu ou de l'exercice. Il est devenu, avec la nécessité de proposer un matériel préfabriqué pour faciliter le travail des enseignants, un objet tout aussi paradoxal : vendu parmi les jouets, il propose d'y inclure des éléments d'ordre didactique, support d'un apprentissage potentiel. Mais ce qui a un sens quand l'enseignant contrôle la fidélité de l'usage au principe, devient, dans le cadre d'une utilisation libre, un objet dont la valeur éducative, pas plus que la valeur ludique n'est assurée. Programme mythique d'une conciliation entre jeu et éducation programmée, il risque toujours de détruire ce qu'il est censé apporter, le jeu ou l'apprendre (Brougère, 1995, page 166)¹¹.

Il en ressort donc évident qu'un même jeu ne peut pas être utilisé de la même manière à l'école qu'en dehors, dans le cadre familial par exemple. Il est fort possible d'utiliser à l'école un jeu de commerce pour des apprentissages, mais il ne pourra pas être utilisé de la même manière qu'à la maison, même si certains jeux de société ont déjà par essence une logique d'apprentissage, comme par exemple le « scrabble ». L'enseignant devra toujours se questionner sur la manière d'utiliser son jeu pour être certain d'atteindre l'objectif qu'il s'est fixé au cours de sa préparation de séance ou de séquence.

Il apparaît donc que dans le cadre scolaire le jeu se transforme ; il ne correspond plus nécessairement à la culture ludique dont l'enfant fait l'expérience dans le cadre familial. L'utilisation du même terme de jeu éducatif, ne garantit pas pour autant l'usage, sous ce vocable, des mêmes jeux, ni des mêmes façons de les utiliser. A cet égard est intéressante la division au sein de la firme Nathan entre une société diffusant des jeux auprès des écoles et une autre les diffusant auprès du grand-public. Les catalogues montrent qu'un nombre très faible de jeux se retrouvent dans les deux réseaux. Dans l'espace familial le jeu éducatif renvoie moins à une pratique structurée, qu'à un support ludique qui met l'enfant en situation

¹¹Gilles Brougère, op.cit, p.166

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

de jeu avec ce que cela suppose d'autonomie et de plaisir, avec en plus l'espoir que cela contribuera à renforcer des acquisitions définies de façon assez scolaires. C'est en fait le contenu, en référence aux apprentissages scolaires fondamentaux (lecture, écriture, calcul) qui donne son cachet éducatif au jeu (Brougère, 1995, page 242)¹².

Il est à la fois possible d'utiliser des jeux existants en les retravaillant pour les rendre utilisables à bon escient en classe, et de fabriquer soi-même des jeux créés spécifiquement pour les apprentissages scolaires. On peut d'ailleurs facilement trouver des jeux tout prêts et imprimables sur internet, ou alors trouver des modes d'emploi expliquant comment fabriquer un jeu pouvant être utilisé en classe avec des élèves. « *Il s'agit toujours de jeux, mais les thèmes, les buts, les objectifs se colorent de finalités d'apprentissage explicites. Le support matériel joue un grand rôle dans cette logique* » (Brougère, 2005, page 148)¹³. Il est également possible de ne pas utiliser de support matériel, ou de ne se servir que de ce qui est déjà disponible dans la classe : bureaux, chaises, etc...

Les jeux utilisés peuvent nourrir tous types d'apprentissages, qu'ils soient purement scolaires, répondant à des savoirs et des savoir-faire, ou plus tournés vers l'apprentissage de la vie en elle-même, visant dans ce cas des savoir-être particuliers.

L'expérience peut être de nature variée (simulation, jeu de rôle, plutôt émotionnelle ou cognitive) ; la réflexion peut s'intéresser au transfert, à la généralisation, à l'analyse de l'action, aux alternatives, aux sentiments ressentis, aux savoirs investis, etc. ; l'apprentissage concerne selon les cas des attitudes, des habiletés, des concepts, des paradigmes, etc. Le point critique est bien celui de la réflexion permettant le passage entre jouer et apprendre (Brougère, 2005, page 93)¹⁴. Il en résulte que de nombreux types de jeux peuvent être utilisés en classe afin de viser divers types d'apprentissages. Il est réellement possible d'apprendre en s'amusant, cela rendant en prime les enseignements plus agréables à l'enfant qui sera ainsi sans doute plus motivé pour travailler en classe. Le jeu doit être construit ou retravaillé de manière à viser de façon indiscutable les apprentissages qui y sont cachés.

« Par contre, le jeu sera efficace seulement si c'est vraiment un jeu, c'est-à-dire que l'on accepte que le PLAISIR soit d'abord et avant tout la constituante du jeu et que le travail fourni en joueur soit GRATUIT dans le geste et l'action. Il ne faut pas tout récupérer au

¹²Gilles Brougère, op.cit, p242

¹³Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre*, Paris, 2005, p.148

¹⁴ Idid, p.93

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

profil de l'esthétisme ou de l'impératif de noter le travail. L'absence du PLAISIR et de la GRATUITÉ fait du jeu un simple exercice avec tout ce que cela comporte de JUGEMENT DEVALEUR » (Grandmont, 06/07/2007)¹⁵.

C'est sur cette notion de « jugement de valeur » que nous en arrivons à aborder le cas du jeu dit « pédagogique » pouvant être utilisé dans le cadre scolaire.

Le jeu pédagogique

C'est celui qui permet au pédagogue d'observer puis d'intervenir en fonction dans un but de régulation, mais aussi d'apprentissage.

Cela permet de voir ce que le joueur réussit, mais aussi ce qu'il ne réussit pas. Cela permet d'observer la façon dont il mobilise ses compétences, ce qu'il a appris par ailleurs et comment il s'en sert.

Le jeu en classe de FLE

Au sein de la classe, le jeu permet de briser la glace au sein d'un groupe peu communicatif, qui se connaît pas et de développer en eux plusieurs facteurs cognitifs et affectifs .C'est donc à l'enseignant d'exploiter ce dernier dans l'intime but de s'en servir pour l'apprentissage. 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* » (Weiss, 2002 : p. 7)¹⁶. 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

¹⁵ Nicole De Grandmont, Pédagogie et philosophie du jeu (2007) [en ligne]. Repéré à : <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.fr/> [consulté le 12 janvier 2017].

¹⁶Weiss François, *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*, collection « Pratique pédagogique », Paris, Hachette, 2002, p.7

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

situation de communication réelle, le tout face à un feedback permanent et continu des autres participants ou du professeur.

En quoi le jeu est-il source de motivation ?

Selon le spécialiste Haydée Silva, pédagogique ou non, dévoile trois grands avantages. En premier lieu, les activités ludiques en suscitant une grande motivation, il développe chez ceux qui jouent une volonté d'aller plus loin et de se dépasser. Cette habitude d'amélioration donne lieu à des avantages basiques attachés à la motricité fine ou globale.

En outre, le jeu fait appel au corps, la sensibilité et l'affect et peut provoquer aussi un comportement communicatif, en plus, le jeu présente des avantages affectifs, car le joueur est face à une autre personne qui le considéra selon la situation du jeu (adversaire, coéquipier), de telle façon le joueur « dépassera son égoïsme ». A travers l'utilisation du jeu, l'apprenant apprendra la collaboration dans le groupe qui est donc le travail de groupe, et il apprendra de même à suivre les principes propres de chaque situation ludique qui est différente de l'un à l'autre : le respect mutuel entre joueurs même s'il est son adversaire et le respect des règles du jeu qui sont indiscutables. Le jeu de telle façon apparaît comme un outil de socialisation. Ce dernier a d'autres avantages tels que cognitifs car il peut renforcer le travail de classification, d'ordination et de structuration l'espace et temps. Aussi le jeu est capable de faire appel à des processus de résolution de problèmes par l'élaboration des stratégies personnelles ou collectives, elles-mêmes développant l'expression et la communication. H. Silva précise qu'il est important de former les enseignants à la bonne utilisation du jeu de façon consciente dans le but d'en tirer profit dans les séquences d'apprentissage. D'ailleurs le jeu donne plus de liberté et en ce sens accorder une place à l'erreurs qui doit être exploitée et réduite en vue de privilégier au l'apprentissage dans une vision plus positive.

Tandis que dans le dossier du CRDP du Limousin traitant le jeu dans la classe de langue dégage également différents avantages du jeu dans l'enseignement d'une langue étrangère à l'école primaire qui se diffèrent de ce qui est cités précédemment.

Tout d'abord, le jeu permet de proposer une grande variété de situations motivantes, familières aux enfants et de modifier le rythme d'une séance en relançant l'intérêt des élèves dans la tâche. L'utilisation d'une approche ludique dans l'enseignement d'une langue favorise l'attention et l'implication des élèves et permet de faire participer les plus timides ou les plus anxieux d'entre eux. Les situations ludiques sont également l'occasion de faire

répéter et réutiliser de manière naturelle des structures ou du vocabulaire ainsi que d'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation. Il est important de remarquer que le jeu permet un changement de focalisation de l'objet d'apprentissage vers quelque chose de plus ludique et peut ainsi lever certains blocages chez les élèves. Grâce au jeu, l'enseignant peut décroquer les disciplines en apprenant les tables d'addition ou de multiplication en Anglais, en introduisant des jeux qui font appel à des connaissances en histoire, géographie ou sciences. Les exploitations sont nombreuses et ce décroquement peut être l'occasion d'utiliser l'Anglais dans des situations concrètes qui ont vraiment du sens pour les enfants. Aussi, la mise en place d'activités ludiques permet de rendre l'apprentissage actif et d'apprendre avec les autres.

Le jeu est un instinct chez l'enfant

Le jeu est le premier facteur chez les enfants .L'utilisation du jeu nous permet d'éviter l'ennui, la fatigue et la lassitude vue que l'élève devient actif, c'est pour ce but que les instructions officielles mettent l'accent sur les notions qu'on a auparavant citées, tel que le plaisir et des activités ludiques pour atteindre cet objectif.

Susan Halliwell, dans l'ouvrage « *Enseigner l'Anglais à l'école primaire* » (1995)¹⁷, tente d'identifier les instincts et les compétences innées des enfants et propose aux enseignants de les prendre en compte dans leurs méthodes d'enseignement afin de susciter la motivation et le désir d'apprendre chez les élèves. Ainsi, elle évoque « *l'instinct du jeu* » et affirme que « *les enfants ont une tendance naturelle à tout transformer en jeu* ». Le jeu a alors un rôle central dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation.

L'importance du jeu est souvent négligée et ce n'est que depuis quelques années seulement que le jeu est considéré comme un outil d'apprentissage, pourtant il induit des comportements d'apprenant, de citoyen et de respect de l'autre qui seront indispensables à l'élève dans sa vie personnelle, scolaire et professionnelle. Lorsque les enfants jouent, ils ne font pas que se divertir, ils découvrent, partagent et apprennent. En effet, les activités ludiques permettent d'introduire des contenus linguistiques en mettant en scène un monde imaginaire dans lequel l'enfant se crée un personnage et est guidé par l'envie de gagner, très présente à cet âge-là. Le jeu permet également certains automatismes, comme par exemple « se comporter en langue étrangère », c'est ce qu'affirme David Allen dans « *Découvrir*

¹⁷Halliwell Susan, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman ,1995

l'Anglais par le jeu »¹⁸. L'instinct de jeu chez l'enfant est en ce sens une opportunité pour l'enseignant qui doit nécessairement l'exploiter dans ses séquences d'apprentissage. De plus, les jeux sont nombreux et peuvent être adaptés en fonction des connaissances et du public visés. L'ouvrage de David Allen est essentiellement destiné aux enseignants en langues vivantes étrangères et propose des activités ludiques orales ainsi qu'une progression à suivre : la présentation et l'explication du jeu, le jeu lui-même et la trace écrite du jeu qui résume les règles et institutionnalise les nouveaux savoirs.

Le jeu apparaît donc comme un moyen privilégié de véhiculer un contenu linguistique et permet également d'entretenir l'attention, l'intérêt et la motivation du groupe.

Afin de nous rendre compte de l'importance du jeu dans l'enseignement d'une langue vivante étrangère, nous avons étudié la place que lui accordent les manuels. Nous avons remarqué que dans les manuels choisis le jeu n'est pas clairement mentionné, il est plutôt question d'activités.

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 devrait se décentrer progressivement pour tenir compte du point de vue de l'autre. Il apprendra le sens social, à vivre l'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 développement social. En plus, le jeu répond aux besoins des mouvements. 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 qu'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'exigence 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, de communiquer. Il lui permettra d'acquérir de la concentration, de la rapidité, de la précision, de la réflexion, de la logique, du

¹⁸ Allen David, *Découvrir l'anglais par le jeu*, Hatier, Enseignants, 2006

langage .L'enfant apprendra à penser et à agir .Il élaborera des stratégies ce que l'on appelle développement cognitif.

Quels jeux pour la classe de langue

Le jeu représente une partie intégrante de l'apprentissage chez l'enfant et l'adulte, il renforce chez eux les liens entre les membres du groupe pour créer une motivation, cela leur permet d'apprendre de manière décontractée.

Pour intégrer de manière convenable le jeu en classe, cela dépend de deux facteurs importants, on doit d'abord fixer les objectifs dès le début du cours, puis réaliser des résultats fructueux à la fin de l'application des activités ludiques.

Pour pouvoir atteindre de bons résultats, l'enseignant prend soin de sélectionner ces jeux ludiques en fonction des contenus à enseigner. Plusieurs auteurs proposent des activités qui sont classées en plusieurs catégories .Il est à admettre qu'il sera difficile de les démontrer tous .L'enseignant pourrait choisir une activité ou en crée une.

Ces activités ont été exploitées en classe de langue :

Les jeux linguistiques

Reboulet (1978,p32)¹⁹,propose quelques jeux qui sont utilisés plus particulièrement pour l'apprentissage des langues ,comme les jeux de mots croisés ,le rebut ,les devinettes ,(comme de exercices de compréhension et qui servent à apprendre le vocabulaire et encourage les interactivités) ;des jeux sur les rimes ,poèmes ,comptines ,mots valises(qui enrichissent le vocabulaire) ;des jeux sur les sons : « identifier le même son dans plusieurs mots ,ces mots étant suggérés par l'image »(p.33)²⁰ ;il propose aussi plusieurs autres jeux qui consistent à détecter sur une image l'ensemble des mots qui commencent par une certaine lettre ou qui s'achèvent tous par les quatre même lettresetc. . .

Quelque didacticiens insistent sur l'aspect ludique dans l'apprentissage du vocabulaire : « *les équivalences analogiques* », *nuances et oppositions de sens inspireront des exercices-jeux, partant non d'un mot isolé mais d'une expression ou d'une phrase simple, fournie de préférence par une autre activité* ». (Leterrier.1981, p.61)²¹.

¹⁹André Reboulet, et al .*La Méthode Orange*, Paris, Hachette, 1978, p.32

²⁰ Ibid,p33

²¹ Leterrier, cité par Herven Hunkeler, « *Analyse de l'évaluation de problèmes d'enseignements du vocabulaire* », Ed, Publibook, 2005, p.60

CHAPITRE I : L'APPORT DU JEU À LA PÉDAGOGIE

F. Debyser, (1978)²², parle de l'importance de bien choisir les activités ludiques en classe, il trouve que le jeu ne doit plus être utilisé comme une amulette mais comme un outil pour le but d'apprendre. Il propose les activités suivantes : « mots valises » (Idem., p.123)²³, le jeu de dictionnaire » (Idem., p.125)²⁴ et donc le but est d'encourager les apprenants à créer des définitions pour des mots nouveaux. Il propose aussi des jeux d'association (Debyser, 1978.p133)²⁵.

Jeux de communication

Plusieurs activités sont présentées par Weiss(1983)²⁶, il suggère des activités de présentation, des techniques de libération de l'expression orale : « le remue –méninge », « mobiliser rapidement des solutions pour résoudre un problème ou un conflit » (Idem., p.13)²⁷, le jeu de chiffre (loto des nombres par exemple » (Idem., p.20)²⁸.

Ce didacticien propose d'autres formes d'activités, « le jeu de rôle » qui aident les apprenants à s'entraîner, à réagir spontanément dans différentes situations de communication (Idem., p.15)²⁹.

Plusieurs activités sont proposées par d'autres didacticiens, mais il est bien de savoir que les jeux proposés par ces spécialistes, malgré leur différences, leur contenu, leurs techniques et leur règle n'ont en réalité qu'un seul objectif : ils doivent être utilisés comme un outil ou un moyen pour acquérir, développer un savoir et des connaissances.

Dans une classe de langue, le jeu ludique a pour but de libérer l'expression et de faciliter l'enrichissement du lexique des apprenants. Les spécialistes en ce sujet insistent que l'activité ludique proposée aux apprenants, encourage en eux la créativité importante pour le développement du langage et de la fluidité verbale, elle aide à libérer l'imagination de l'apprenant en l'intégrant dans des situations de communication variées dans lesquels, ils seront obligés de s'exprimer, à l'inverse des activités traditionnelles qui ont pour but la majorité des temps de répéter.

²²Francis Debyser, article introductif : « *les jeux du langage et du plaisir* », in Jean Marie .Caré, Francis Dedyser , « jeu, langage, créativité » ,Paris, hachette-Larouse, 1978.

²³ *Ibid*, p.123

²⁴ *Ibid*, p.125

²⁵*Ibid*, p.133

²⁶ François Weiss, *jeu et activité communicative dans la classe de langue*, collection, Pratique pédagogique, Paris, Hachette, 1983

²⁷ *Ibid*, p.13

²⁸ *Ibid*, p.20

²⁹*Ibid*, p.15

2 . L'apport de la psychologie

2.1 Le jeu enfantin

L'importance du jeu a toujours été aperçue par la pédagogie, depuis Platon qui prônait déjà des jeux éducatifs pour les jeunes enfants. Le jeu est passé au premier plan des préoccupations avec les divers mouvements dits d'éducation nouvelle, aux alentours de 1900. Cependant, pour bien juger du rôle pédagogique du jeu enfantin, il est nécessaire d'en connaître exactement la nature, ce qui conduit au problème psychologique de l'activité ludique.

Les conduites du jeu constituent en effet une très grande part de l'activité enfantine, et même presque toute cette activité dans les premières années. Le psychisme humain, greffé sur le psychisme animal, se différencie d'abord de celui-ci par des conduites de jeu : la fonction représentative, caractéristique de l'espèce humaine, est en elle-même une forme très spéciale de jeu.

Un problème philosophique se pose alors, car, si la pensée humaine débute par le jeu, elle comporte toujours un élément ludique ; nous jouons avec les représentations des êtres afin de projeter notre action sur eux ou afin de les mieux comprendre. L'homme n'est complet que quand il joue (F. Schiller) et, plutôt que d'en faire un Homo sapiens, on a préféré le définir comme un Homo ludens (J. Huizinga). On est alors amené à se demander comment naît chez l'enfant cet élément ludique.

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

2.2 Le développement du jeu chez l'enfant

2.2.1 Imitation et activité créatrice

Les jeux du bébé sont essentiellement des " jeux fonctionnels ", où le sujet explore ses fonctions naissantes et qui sont comme autant de broderies sur ces fonctions ; ainsi de ces répétitions lassantes de mots ou de gestes par lesquels l'enfant apprend le mot ou le geste, en même temps qu'il connaît mieux l'objet sur lequel porte le geste. Ces jeux décroissent progressivement à partir de deux ans environ pour céder la place à des jeux d'imitation et à des jeux de construction ou d'ordre.

Les jeux d'imitation commencent vers l'âge de quatre ans, mais ils se poursuivront longtemps encore, prenant même, plus tard, une forme collective jusque vers sept ans, pendant cette période de l'enfance qui est considérée parfois comme l'âge de l'imagination. Les imitations portent d'abord sur les modèles les plus proches, parents, maîtresses, sœurs et frères ; ce sont autant d'exercices en vue de comprendre et d'assimiler ces modèles. À cet âge en effet, l'enfant ne saisit pas encore très bien la distance entre les adultes, ou les " grands ", et lui-même. C'est seulement à l'âge de vers six /sept ans, avec l'acquisition des premières opérations formelles, se creuse cet écart, les imitations ont tendance à changer de nature pendant quelque temps et à faire appel plus souvent aux animaux et aux objets inanimés. Les adultes reparaissent plus tard, à titre de modèles, dans les grands jeux traditionnels et collectifs d'imitation, mais, pendant un certain temps, et dans la majorité du temps l'enfant trouve dans les contes une véritable occasion de continuer les premières imitations.

Par contre, les jeux de construction sont déjà très en faveur dès l'âge de deux ans et c'est seulement à l'âge de cinq ans qui commencent à apparaître, après les jeux d'imitation des adultes, des jeux de caractère plus personnel, car ce sont des jeux inventés par l'enfant lui-même. Ces jeux à règles arbitraires remplissent ainsi une sorte d'entracte entre les imitations les plus primitives et les jeux collectifs d'imitation ; mais ce sont ceux par lesquels l'enfant manifeste ses énergies créatrices dans des règles simples à sa portée. Jeux vite inventés, qui restent parfois en faveur quelques jours, puis sont oubliés. Ils ont cependant l'avantage, dans leur pauvreté, de mieux montrer les facteurs individuels et libres qui sous-tendent toujours le jeu enfantin.

Et à son arrivé à l'école primaire s'organisent enfin des jeux collectifs. Ceux-ci répondent à des règles traditionnelles, simples.

2.2.2 Le jeu favorise le développement de la personnalité de l'enfant

L'enfant construit sa personnalité en jouant, il s'affirme au monde. Le jeu lui donne la possibilité de maîtriser un reflet de la réalité humaine. Au début, il pratique le jeu libre : "playing". Il assume ainsi toutes sortes de rôles dont il reste le maître. Puis, le jeu devient plus social et réglementé : "game". Le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant par la créativité. Jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est avoir l'occasion de décider. C'est le lieu des expériences uniques, espace d'innovation et de création.

Le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de sa singularité, par la création de symboles originaux, et par la différenciation d'avec l'autre à travers les identifications et les projections. "*Pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre conscience de soi, à la fois dans ce qu'on est, et dans ce que l'on veut être*" HENRIOT³⁰.

2.3 Fonctions du jeu

2.3.1 Jeu et interactivité

D'après Silva (2008)³¹, un des points positifs du jeu est qu'il va amener les apprenants à utiliser le langage comme moyen d'interaction authentique dans la classe. En effet, ils vont s'exprimer dans la langue cible car ils ont une finalité bien précise et explicite qui est l'accomplissement d'une tâche.

Le jeu en classe de langue est une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible dans le but de réaliser une tâche. Il permet une « *Prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble* » (Vauthier, 2009, p. 57)³². À travers le jeu, l'élève va être amené à des situations dans lesquelles il va devoir apprendre à vivre en communauté. Par exemple, il va devoir être capable de partager, d'attendre son tour et discuter des stratégies à mettre en place pour réaliser une tâche. Selon Vauthier (2006)³³, le jeu contribue au perfectionnement du langage de l'apprenant en le conduisant à s'exprimer, clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et à argumenter. De plus, il donne l'opportunité aux

³⁰ Jacques Henriot, *sous la couleur de jouer : la métaphore*, José, Paris, 1989, p. 174

³¹ Silva Hadyée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008

³² Vauthier, Evelyne (2006). Le jeu en classe, un mode d'apprentissage efficace. Repéré à : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>. [Consulté le 16 janvier 2017].

³³ *idid*

apprenants de multiplier aussi bien leur temps de parole individuelle et personnalisée que leur temps de réflexion et de travail en autonomie (Silva, 2008b)³⁴.

2.3.2 Jeu et cognitif

Dans le cadre du jeu, l'apprenant va perfectionner son langage dans la perspective de l'action : il va parler pour agir. D'après Silva (2008a)³⁵, le ludique permet le déploiement de nombreux mécanismes tels que l'intelligence, l'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse. Il va aussi permettre à l'apprenant d'investir ses connaissances et d'avoir une meilleure estime de lui-même. De plus, il sera amené à être actif notamment en occupant la fonction de partenaire auprès de son équipe et en mobilisant ses efforts pour aider son groupe à gagner (Vauthier, 2006)³⁶. Il est possible d'ailleurs qu'il prenne plaisir à partager et à échanger et, de ce fait, il fera preuve d'une attitude positive.

2.3.3 Jeu et Motivation

D'après Vauthier (2006)³⁷, le jeu a ainsi de nombreuses vertus dont motiver l'apprenant, faciliter sa concentration et son recours à la mémoire. Le jeu crée un climat pédagogique positif dans lequel l'erreur est dédramatisée et le centre d'attention est déplacé du contenu linguistique vers la tâche ludique à effectuer. Lorsqu'il est motivé, l'apprenant peut prendre l'initiative de travailler soit seul soit avec les camarades de son choix. En outre, le jeu est un moment de détente aussi bien émotionnelle, intellectuelle que physique. Le jeu donne aux apprenants des occasions pour être motivés et ainsi favoriser leur réussite scolaire.

Le jeu en classe de FLE peut se révéler être un véritable atout à condition de savoir bien l'utiliser et le mettre en place convenablement.

³⁴ Silva Hadyée, « Concevoir des jeux pour la classe », in *Le français dans le monde*, n°358, 2008, pp. 25-27.

³⁵ Silva Hadyée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008

³⁶ Vauthier, Evelyne (2006). *Le jeu en classe, un mode d'apprentissage efficace*. Repéré à : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>. [Consulté le 16 janvier 2017].

³⁷ idid

CHAPITRE II
LE VOCABULAIRE
L'ENSEIGNEMENT ET
PEDAGOGIE

CHAPITRE II : le vocabulaire l'enseignement et pédagogie

Introduction

Le vocabulaire est depuis longtemps considéré comme la "chair de la langue". On pourrait dire que l'enseignement du vocabulaire occupe une place très importante dans l'enseignement ainsi que l'apprentissage d'une langue étrangère.

De surcroît, le mot est le pivot autour duquel s'organisent les syntaxes grammaticales. C'est aussi sur l'unité lexicale que se fonde la cohérence sémantique du discours et par ailleurs, le mot en cooccurrence avec d'autres mots du discours apporte une information culturelle caractéristique d'une communauté donnée, comme Lise Duquette dit "*C'est par le vocabulaire qu'est la culture d'une communauté*". On voit alors qu'une bonne acquisition du vocabulaire permet d'explorer la langue dans toute sa profondeur, dans ses aspects pragmatiques aussi bien que linguistiques. Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue.

La définition du vocabulaire

On va observer quelques définitions du vocabulaire dans différents livres et dans certains dictionnaires :

Dans l'article du Grand Dictionnaire de Langue Française, « Vocabulaire :(nom, masculin) : Liste de mots accompagnés d'explications ou d'une traduction.

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

"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"(TrânThê Hung, cours de lexicologie).

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

La différence entre vocabulaire et lexique

Il est à noter que le lexique se différencie du vocabulaire:

Le lexique est l'ensemble des mots qui, à un moment donné sont à la disposition du locuteur.

Le vocabulaire d'une langue est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans ses circonstances données.

En d'autres termes, le lexique renvoie à la langue et le vocabulaire au discours. Le lexique et le vocabulaire sont donc en rapport d'inclusion : le vocabulaire est toujours une partie, de dimensions variables selon le moment et les milieux socioculturels du lexique individuel, lui-même, partie du lexique global.

1. Pédagogie du vocabulaire

Les variantes conceptuelles, qui sous-tendent les options méthodologiques de l'enseignement des langues, s'articulent autour de trois axes correspondant trois domaines de recherche : celui de la finalité de l'enseignement, celui de l'acquisition des langues et celui de la démarche pédagogique. La pensée didactique oscille, au fil du temps, d'un extrême à l'autre (Tréville et Duquette, 1996)³⁸. Sur l'axe de finalité de l'enseignement, l'orientation de l'approche traditionnelle mettant l'accent sur une formation intellectuelle a nettement fait place une orientation pragmatique, celle des approches fonctionnelles et communicative. En ce qui concerne l'acquisition des langues, ses théories se situent sur un axe allant du naturalisme (la langue s'acquiert spontanément, par la pratique, comme la langue maternelle, sans en connaître explicitement les règles) à l'intentionniste (il faut fournir, pour acquérir une langue, un effort d'apprentissage conscient et accumuler des connaissances sur le fonctionnement de la langue). Enfin, sur l'axe de la méthodologie, la démarche pédagogique peut être soit analytique (méthode structurale), soit globale et prévaloir l'étude du sens des messages (approche communicative). L'enseignement du vocabulaire est soumis sous l'influence des différents pôles décrits ci-dessus. Il faut rappeler ici que l'enseignement du vocabulaire dans l'approche communicative est négligé. La place faite par l'étude systématique de celui-ci n'est pas clairement définie, ce que déplorent de nombreux enseignants. L'enseignement du vocabulaire c'est alors d'apprendre aux élèves à saisir avant

³⁸ Marie-Claude Tréville, et Lise Duquette, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Hachette F.L.E, Vanves. 1996, p.18

tout les actes de parole, la capacité d'utiliser d'une façon créatrice les moyens linguistiques pour satisfaire les besoins de communication. Une fois que l'élève possède une bonne connaissance du lexique, il pourrait finir toujours par se débrouiller dans beaucoup de cas difficiles.

2. Les objectifs d'une approche lexicale

La compétence de communication est l'objectif ultime de la majorité des enseignants. Le va-et-vient entre vocabulaire et grammaire est indispensable à tout moment parce que la régularité d'une règle de grammaire ne peut se vérifier qu'en faisant varier un grand nombre d'entrées lexicales dans la structure syntaxique.

Un travail sur le vocabulaire ne peut pas consister seulement à augmenter le volume du bagage lexical d'un apprenant. Plus importante est, dans ce domaine, la profondeur de la connaissance qui débouche sur l'analyse grammaticale et qui englobe toutes les facettes de la compétence lexicale.

Ainsi, nous pensons que le vocabulaire et la grammaire ont un rapport très étroit et le déroulement de la séquence varie selon l'objectif. Quand il s'agit de faire acquérir une construction grammaticale, on part d'un document qui permet d'observer la construction et d'en comprendre le système. Puis, grâce à de petits exercices écrits et oraux, on cherche à automatiser l'acquisition. Enfin, on propose des productions impliquant l'utilisation de cette construction. Par exemple : pour pratiquer le futur simple, plusieurs sujets sont abordés : les villes, l'environnement, le travail, les transports...dans l'avenir. Plusieurs activités peuvent se faire sous forme de jeux de rôle, exposé, commentaire....

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

Introduire les mots nouveaux à petite dose. Essayer de ne pas augmenter le lexique. Garder les mots connus en mémoire. Les utiliser constamment pour l'explication des mots nouveaux et des formes grammaticales³⁹.

³⁹ Stephen Krashen, *Principes and practice second language acquisition*, Oxford, Pergamon. 1982

3. La sélection du contenu lexical

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

Il se peut que le vocabulaire-cible ne se trouve pas en intégralité dans le manuel utilisé. Il faut alors introduire les mots qui semblent nécessaires pour le public visé. En général le vocabulaire comprend les mots de base pour la communication, les mots ayant trait à un domaine spécifique. Il s'agit d'un vocabulaire occasionnel qui émerge des documents authentiques constituant le point de départ de la démarche pédagogique. Tout au long de l'apprentissage, la langue doit être manipulée dans ses aspects usuels, pratiques et fonctionnels. Les items lexicaux seront choisis prioritairement pour leur fréquence, leur utilité et leur disponibilité dans les situations de la vie courante. Ces mots doivent être saisis en contexte. Il faut donc les relier au contexte. Nous ne pouvons pas mémoriser des mots à vide, il faut les rattacher à quelque chose. Mais il ne s'agit pas d'un contexte riche. Il faut donc s'assurer que le mot n'est pas présenté dans un contexte riche qui permettrait à l'apprenant d'en dégager le sens par lui-même. Si le contexte est assez explicite, le mot n'a pas besoin d'être enseigné en classe. Le contenu lexical sélectionné consistera en mots utiles pour la communication en situation authentique. Il faut rappeler que l'utilité n'est pas nécessairement liée à la fréquence. En outre, il est absolument contraint de prédéterminer le vocabulaire à enseigner. Mais il faut aussi donner à l'apprenant la liberté de l'élargir tout seul. Compte tenu de la première situation authentique dans laquelle se trouve l'apprenant dans le cours de langue, le vocabulaire nécessaire à des échanges d'informations avec son professeur et ses camarades doit être présenté et réemployé constamment en début d'apprentissage. Il est nécessaire aussi d'inclure une liste minimale des mots grammaticaux indispensables pour assurer la cohésion du discours. Il existe toujours les mots difficiles et les mots faciles. Les mots considérés comme difficiles doivent être présentés au fur et à mesure de leur occurrence et selon les techniques les plus propices à l'inscription en mémoire, en évitant par exemple de les associer à d'autres mots difficiles ou pas encore assimilés.

Au bas niveau, les mots sélectionnés ne doivent pas être très difficiles. Les mots sélectionnés sont ceux qui appartiennent à une succession d'unités lexicales motivée par une chronologie clairement observable, par des clichés culturels ou de règles de cooccurrence. Puisque le processus d'enseignement est centré sur l'apprenant, la sélection du contenu lexical ne peut pas se faire sans tenir compte des besoins des apprenants et des buts qu'ils cherchent à atteindre. Il faut enseigner d'abord le vocabulaire répondant aux besoins des apprenants, quitte à l'élargir par la suite. Au début de l'apprentissage, l'enseignant n'a pas le choix. La sélection résultera donc d'une analyse de leurs besoins langagiers qui sont souvent pré-déterminés en fonction des situations de communication ou des cadres professionnels particuliers. Les mots devront aussi être sélectionnés en fonction des centres d'intérêt et des futurs besoins professionnels des apprenants. Un vocabulaire plus spécifique pourra être abordé occasionnellement dans des documents oraux et écrits à caractère économique, scientifique, technique, culturel. L'enrichissement lexical se fera d'abord par référence aux champs thématiques. Le vocabulaire usuel sera réactivé dans des contextes nouveaux, plus riches. Le bagage lexical sera graduellement amplifié, de manière à affiner la compréhension et l'expression et accéder à une communication plus authentique, plus nuancée et plus effective. Dans tous les cas, le vocabulaire sélectionné ne doit pas constituer des inventaires exhaustifs essayant de couvrir la totalité de divers centres d'intérêts mais il doit se restreindre au vocabulaire véritablement opératoire dans les situations de communication présentées. Ce travail concerne aussi le nombre de mots à introduire. Il est difficile de donner un nombre fixe. Cependant, il paraît raisonnable de ne pas dépasser quinze nouveaux mots pour chaque leçon. Gairns et Redman (1986)⁴⁰ suggèrent, dans un cours d'environ 50 minutes, environ 12 items pour la production, un peu moins pour les étudiants débutants et un peu plus pour les étudiants avancés.

4. La présentation des mots nouveaux

Les mots devraient être présentés dans un contexte connu pour l'apprenant. Il est important de faire deviner à l'apprenant le sens du mot en écoutant, en lisant pour développer chez lui la capacité hypothétique qui constitue une des stratégies clefs dans l'apprentissage. Comme le vocabulaire est souvent constitué d'une série de systèmes inter reliés, il est bon qu'il soit présenté de façon systématique et "organisé".

⁴⁰ Gairns Ruth, et Redman Stuard, *Working With Words*, Cambridge, CUP, 1986

CHAPITRE II: LE VOCABULAIRE L'ENSEIGNEMENT ET PEDAGOGIE

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

Conclusion :

Enseigner, c'est motiver à l'apprentissage, donner le goût du risque aux élèves, développer avec les apprenant(e)s des projets de découverte. C'est aussi continuer à apprendre : désirer rester en contact avec la langue actuelle, telle qu'elle existe et évolue dans le présent. Enseigner, c'est apprendre. Le rôle de l'enseignant ne se limite donc pas à exposer l'apprenant à une profusion de documents authentiques et à l'engager dans des situations de communication réelles. Face à une dose massive de mots nouveaux, l'apprenant doit être amené à une réflexion d'ordre métalinguistique et entraîné dans une variété d'exercices et de pratiques qui lui donnent les moyens de s'emparer des mots.

**DEUXIEME PARTIE
EXPERIMENTATION**

CHAPITRE III
L'EXPLOITATION
PEDAGOGIQUE
DU JEU ATTRAPE MOTS

CHAPITRE III: l'exploitation pédagogique du jeu attrape mots

La place du jeu à l'école primaire

Les nouveaux programmes réaffirment l'importance de la place du jeu à l'école primaire. Le jeu devient "une des spécificités de l'école primaire", l'espace et le temps de l'école "doit respecter le désir de jeu des jeunes enfants. Le développement de la pensée symbolique de l'enfant doit se nourrir du jeu, du langage et du dessin."

Le jeu, dans les nouveaux programmes est défini comme une modalité d'apprentissage que l'enseignant doit prendre en compte.

On apprend en jouant et cela nous conforte dans nos convictions :

« Le jeu favorise la richesse des expériences vécues des enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions, de développer leur imaginaire. Il leur permet également de communiquer avec les autres, de se construire au sein d'une communauté et d'y tisser des liens forts d'amitié. (...)L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il peut également participer à un jeu initié par des enfants pour l'encourager, le complexifier par des interventions verbales ou un nouvel aménagement. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. L'enseignant permet aux enfants de s'appropriier ces différentes manières de jouer et il est capable de s'ouvrir à l'imprévu en respectant leur intérêt»⁴¹.

Par contre dans la classe l'enseignant est libre d'accorder au jeu la place qu'il souhaite dans ses enseignements. L'objectif de l'enseignant est d'atteindre les objectifs fixés par les programmes, et ce peu importe comment il décide d'organiser la programmation qu'il aura choisie d'appliquer pour l'année. D'après les recherches de Nicole de Grandmont (06/07/2007)⁴²:

⁴¹ Document d'accompagnement au programme de français de la 4ème année primaire, Direction de l'Enseignement Fondamental, 2008

⁴² Nicole De Grandmont, *Pédagogie et philosophie du jeu* (2007) [en ligne]. Repéré à : <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.fr/> [consulté le 12 janvier 2017].

Le jeu devrait avoir 3 places précises au primaire :

1. permettre d'explorer des notions et des concepts souvent trop abstraits.
2. permettre d'expérimenter ou d'appliquer les notions et les concepts découverts.
3. permettre de vérifier (jeu pédagogique) tel un test si ceux-ci sont acquis.

Le jeu peut donc faire partie intégrante d'un apprentissage puisqu'il peut être utilisé tout aussi bien comme une activité de découverte, que comme une activité d'automatisation, de réinvestissement, ou encore d'évaluation. Nous précisons tout de même que, selon nous, il reste plus pertinent de l'utiliser comme évaluation diagnostique ou formative que comme évaluation sommative, dans le sens où une évaluation sommative doit être individuelle et est nettement plus facile à analyser et à noter pour le professeur si elle est effectuée sur fiches individuelles. Le côté jeu permet d'ailleurs, pour une évaluation diagnostique ou formative, de véritablement cacher le côté « évaluation » qui se trouve derrière. Cependant, même si le jeu peut tout à fait contribuer à un apprentissage scolaire, de nombreux enseignants, la grande majorité en tout cas, sont réticents quant au fait d'intégrer un jeu dans une séquence de classe. Pour beaucoup, cet état de fait ne leur viendrait d'ailleurs même pas à l'idée tant cela leur paraît insensé, soit du fait de l'image non sérieuse accordée le plus souvent au jeu, soit du fait que l'intégration d'un jeu entraînerait, selon eux, une grande perte de temps pour parvenir à boucler un programme scolaire déjà fort chargé. En effet :

La crainte de ne pas pouvoir terminer le programme ou de « perdre son temps » explique en partie le fait que les enseignants français jouent peu ou pas en classe. La tension entre jeu et apprentissage est toujours très forte, nous l'avons déjà mentionnée. Le souci des enseignants de respecter le curriculum n'est pourtant pas contradictoire avec le recours aux jeux. L'adéquation claire entre jeux et curriculum est en effet une étape essentielle si l'on veut favoriser ce type d'apprentissage (Musset et Thibert, 2009, page 9)⁴³.

Description du manuel

Titre du manuel : Mon livre de Français

Auteurs : Hamida KORICHE I.E.E.F

Aicha DADDA Universitaire

⁴³ Marie Musset et Rémi Thibert, *le jeu en classe de langue*, CIEP, 2009, p, 9

M'Hamed IMMAMOUINE

Illustration : Zahia CHEMOUL et Karim HAMMOUM

Maquette : Karim HAMMOUM

Editeur : ONPS (Office national de presse scolaire) 2016/2017

Le manuel de l'apprenant de 4^{ème} année primaire, il contient 145 pages. La couverture comporte la dénomination « République Algérienne démocratique et populaire) suivie de celle du « Ministère de l'éducation national ». Les deux écrites en langue arabe, plus bas on peut lire en caractères gras et en grand format « Mon livre de français » et en dessous « 4^{ème} année primaire ».

Avant d'établir notre expérimentation, il sera bien de voir, les activités consacrées pour le vocabulaire, mais nous devons d'abord connaître qu'ils n'existent pas seulement le manuel mais aussi un cahier d'activité à travers l'observation de ses deux supports nous avons constaté que les deux supports contiennent les mêmes activités mais avec un changement partielles. Les activités présentes dans le manuel sont reliées avec les textes et sont simples mais ceux qui sont présentes dans le livre d'exercices sont plus vastes, riches et plus compliqués et il sera bien de savoir que chaque leçon de vocabulaire contient quatre exercices.

La première leçon « *Des lettres et des mots* », dans le but d'enseigner aux apprenants l'alphabet, les consonnes, les voyelles et que le changements d'une lettre contribue à donner un nouveau mot qui a soit un sens ou non. La deuxième leçon « *l'ordre alphabétique* » deux exercices sont consacrés pour ceci et les deux autres sont pour les mots étiquettes. En plus il y a une leçon pour « *la ponctuation* » dans les 4 exercices, on contemple qu'ils sont pareils avec un petit changement dès le début on leur donne des phrases sans ponctuation et ensuite un texte dans lequel on leur demande de le ponctuer. En cela s'ajoute une autre leçon intitulée « *le contraire des mots* », on tente d'enseigner aux apprenants qu'il suffit d'ajouter le préfixe « *dé* » pour obtenir le contraire de certains mots, le deuxième exercice est consacré pour cela, ou le préfixe « *in* » et on trouve l'application dans les 3 exercices, le premier a pour but de dire qu'il ne suffit pas d'ajouter des préfixes pour obtenir le contraire des mots, mais on doit trouver un autre mot totalement différents et pour le quatrième exercice, on essaie de rassembler tous les exercices.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS

Une autre leçon « *l'assemblant des mots* » à travers l'utilisation d'outils tel que « à » et « de » pour construire des mots composés et pour les exercices, ils se ressemblent presque tous. Après cette leçon vient celle des « *synonymes* » dans le premier exercice l'apprenant devrait découvrir le synonyme d'un mot parmi une liste de mots qui lui est proposée, le deuxième exercice, l'apprenant devrait retrouver les paires de verbes synonymes, dans le troisième exercices et le quatrième, on leur demande de trouver le synonymes de certaines expressions. Enfin on trouve la leçon intitulée « *les mots famille* » dans le premier exercice on leur demande de transformer les verbes en noms, tandis que le deuxième, on leur propose un certain nombre de mots et il devrait retrouver les deux familles de mots pour le troisième exercice l'apprenant devrait souligner le radical des mots enfin dans le quatrième, il devrait compléter des phrases, le but de ces exercices est d'enseigner aux apprenants qu'on peut former d'autres mots à la base d'un mot. La dernière leçons est nommée « *la définition des mots* » dans le premier exercice on leur donne des phrases qui sont la définition d'un mot et on leur demande de choisir le mot parmi 3 qui correspond à la définition, pour le deuxième qui ressemble au premier mais ils sont présents sous forme de tableau dans la colonne A les mots et dans la colonne B la définition des mots, le troisième exercice c'est pareil mais on leur donne pas des mots donc ils devraient découvrir et dans le quatrième on leur donne quelques mots dans lequel, ils devraient les mettre dans un ordre alphabétique.

Comme constat, ces activités sont certes variées et diverses mais elles sont faibles et n'aboutissent pas un enrichissement car la majorité des activités sont attachées aux questions du texte donc faciles, faibles et ennuyeuses. En outre nous constatons que certaines activités sont répétées et le pire que ces activités ne sont pas ludique car on y trouve qu'une seule dans le manuel, celle des mots croisés.

Après avoir effectué une description du manuel, nous présentons les objectifs visés par le programme officiel au niveau de la 4ème année primaire (Chapitre, article2)⁴⁴.

Le programme de 4e année a pour objectif de :

-« *Assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active* ».

⁴⁴ Programme de 4e année primaire de langue Française, p, 4.

-« doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie, à prendre une part dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements ».

Le programme de 4e année a pour mission de renforcer et de consolider les compétences acquises par l'apprenant de 3e.

Introduction

Au cours du premier chapitre théorique, nous avons tenté de faire un petit aperçu sur quelques définitions principales et de montrer l'importance du jeu dans le domaine de la pédagogie et de la psychologie d'une autre part et d'un autre côté ,ce qui nous a permis de me comprendre l'utilité du jeu dans l'enseignement /apprentissage du FLE.

Dans le second chapitre, nous avons vu les activités ludiques pour enseigner présentes dans le manuel et ainsi dans le système éducatif et nous avons évoqué aussi quelques concepts théoriques concernant le vocabulaire.

Dans ce troisième chapitre, je procéderai à une activité expérimentale, tout en mettant en œuvre le jeu choisi de ma part.

1. Définitions du jeu attrape mots

Un plateau de jeu, des cartes questions (environ 120 par niveau), un dé, des pions. Le principe de ce jeu repose sur un scénario : un écrivain a besoin de mots pour écrire son livre. Il faut donc l'aider en lui fournissant des mots. Le gagnant est celui qui apporte le plus grand nombre de mots à l'écrivain. Ce matériel travaille les capacités d'évocation lexicale à travers différentes tâches : fluence sémantique - fluence phonémique - évocation par thème - antonymes - synonymes - catégorisation – devinettes. Il y a 3 niveaux de difficulté, ce qui rend ce jeu utilisable avec un large éventail d'âges. Ce jeu est destinée à des apprenants de 7 ans jusqu'à 11 ans, la durée du jeu est entre 30 à 40 minutes, ce type de jeu aide à un enrichissement et organisation du lexique. - Orthographe lexicale

Points forts

Aspect ludique, le parcours est semé d'embûches : il y a des cases où l'on perd des mots... Les tâches sont variées, on peut vraiment les adapter suivant le niveau du patient (par exemple fixer un nombre de mots à trouver pour certaines consignes).

2. Règles et comment jouer

L'apprenant peut jouer seul ou avec d'autres, vous devez mettre les cartes à côté du plateau, le joueur met son pion sur la case du départ, le premier joueur lance le dé, et se déplace en fonction du nombre indiqués par le dé, on prend une carte qui correspond aux personnages dessinés à côté de la case sur laquelle le joueur est tombé, le joueur peut tomber sur monsieur Robotico, il doit donner le nom de la catégorie dessinée, si le joueur rencontre le chat curieux, il doit énumérer tout ce qui peut trouver dans un lieu donné ou un objet donné, s'il rencontre monsieur Esgoude, le joueur doit fournir des mots qui comportent un son donné, s'il rencontre les frères contraires, il devra donner les mots contraires du mot qui est apparu dans la carte tandis que s'il rencontre les sœurs jumelles, il doit donner le synonyme du mot apparu dans la carte lorsque madame Interro apparaît aussi dans la même case, l'élève a le droit à une devinette pour trouver un mot supplémentaire en revanche si le joueur tombe dans une case noire il devra supprimer de sa liste le nombre de mots inscrits dans la case, le jeu se termine quand le joueur arrive à l'écrivain et qu'il lui donne les mots qu'il a trouvés.

L'activité expérimentale

Dans le but de vérifier mes hypothèses de départ, nous avons opté pour une expérimentation. Nous avons fait le travail dans un établissement proche de chez-nous, nous avons choisi en plus de cela de le faire dans deux classes vu de mieux confirmer, en outre, ces deux classes partagent le même enseignant. Avec la compagnie de l'enseignant, nous avons pu rassembler les informations concernant les apprenants.

1. La façon de l'expérimentation

Dans un premier lieu, nous avons laissé les apprenants travailler ordinairement l'activité présentes dans le manuel celle concernant les mots contraires, ce groupe est nommé le groupe témoin et pour le deuxième groupe expérimental, dans cette leçon, j'ai pu appliquer mon jeu concernant attrape mots.

Avant d'élaborer mon expérimentation, il était de mon devoir de faire une séance supplémentaire avant l'expérimentation, pour expliquer aux élèves du groupe expérimental le fonctionnement du jeu dans le but de ne pas gaspiller trop de temps.

2. La description du lieu d'expérimentation

L'école primaire se situe à Belaiba, elle contient un public hétérogène, cela veut dire qu'on y trouve des apprenants de milieux urbains et favorisés. Cet établissement contient actuellement 237 élèves de la première année à la 5ème année primaire, la majorité des classes contiennent environ 30 élèves. Elle contient 9 enseignants (1 enseignants de français). Cette établissement possède une salle d'informations. Les classes sont bien décorées avec des dessins faits par les élèves, des citations sur des fiches en cartonne et des tableaux de verbes conjugués.

3. Présentation de l'échantillon

Le choix des deux groupes expérimental et témoin ont été fait par l'enseignants, ce choix a été effectué par hasard.

Classe 1 : Cette classe a été nommée, classe témoin, elle comporte 15 garçons et 5 filles, le total est de 20 apprenants, âgés de 9 à 10 ans.

Classe 2 : elle présente le groupe expérimental. Elle contient 20 élèves dont 15 filles et 5 garçons. L'âge de ces apprenants entre 10 et 11 ans. Nous avons fait avec cette classe, une sorte de réunion ou une séance supplémentaire pour expliquer tout ce qu'on va faire, pour les préparer en avance, mes objectifs, le jeu et ses règles, les élèves étaient dès le départ motivés et voulez jouer dans cette séance.

La programmation

Il était aussi de mon devoir de faire un petit entretien avec l'enseignant pour m'accorder les séances dont j'aurai besoin pour faire mon expérimentation, il m'a accordé 4 séances.

L'élaboration du jeu

Le jeu que nous avons choisi peut facilement être modifié selon les besoins et le niveau des apprenants, car nous pouvons facilement modifier les cartes car nous avons mis les mêmes synonymes et les contraires de mots qui contiennent le livre d'exercices.

4. Le matériel utilisé

Pour le matériel, j'ai demandé à mes amis de dessiner quatre planches et les cartes qui contiennent les synonymes, les contraires et les devinettes, avec les couleurs qui ressemblent autant à l'original et elles sont attirantes .J'ai fait appel à 4 dés et des pions.

5. L'organisation de la classe

Nous avons utilisé la classe pour établir mon expérience, nous avons devisé la classe en 4 groupes cela veut dire que 5 élèves jouerons par une planche.

6. Déroulement de l'activité

Première étape : Le déroulement de cette étape est présenté dans cette fiche, établie par l'enseignant qui a effectué cette activité au primaire.

Projet : 02

Classe : 4°AP

Séquence : 01

Durée : 45mn

Séance : 04

Enseignant : YAHIAOUI Ishak

Vocabulaire

1-Buts et objectifs généraux :

- *Développer chez l'apprenant des compétences de communication pour*
Une interaction à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire).
- Utilisation de la langue orale et écrite pour s'exprimer.*
- Apprendre à l'élève de produire un énoncé.*

2-Compétences à installer :

- Activer la correspondance phonie/graphie.*
- Produire un texte narratif.*

-Produire un court texte narratif.

3-Objectifs d'apprentissage :

-Ecrire en respectant l'orthographe des mots invariables.

-Répondre à des questions.

-Employer les signes de ponctuations dans un court texte.

4-Objectif spécifique et/ ou opérationnel :

-Exprimer le contraire avec emploi du préfixe « in / im ».

5-Support: *Exemple, Manuel de français, page 65 « Vocabulaire ».*

6-Stratégies d'enseignement/Apprentissage :

Premier moment : *Eveil de l'intérêt ou rappel.*

-attirer l'attention des apprenants, les motiver.

-Rappel de quelques mots.

Deuxième moment : *Présentation/Observation.*

1- « C'est IM - POS - SI - BLE » : *Quelle est la première syllabe du mot souligné?*

Complète la phrase suivante : Ce mot est le contraire de ... (tableau)

Troisième moment : *Découverte.*

Les apprenants découvrent le fait ciblée. Ils peuvent dégager une règle.

- Impossible =/=possible.

Quatrième moment : *Manipulation intensives(série de phrases)*

2 – a -Trouve le contraire des mots soulignés dans les phrases suivantes :
(ardoise)

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS

<i>Phrases</i>	<i>Mots contraires</i>
<i>Une histoire est connue.</i>
<i>Ce chemin est indirect.</i>
<i>Ce garçon est prudent.</i>
<i>Ces chiffres sont impairs.</i>
<i>Ces fruits sont vendus.</i>

-Travail collectif et individuel à la fois, oralement et écrit.

-Utilisation combinée du tableau, cahiers d'essais et ardoises avec différentes consignes.

Cinquième moment : Application

*Ecris les chiffres suivants en lettres : Quel est le son répété.

5 * 15 * 20 * 50.

-Exercice écrit à faire faire individuellement sur cahier de classe.

-L'exercice est suivi d'une correction collective puis individuelle. :

-Prévoir un moment de production personnelle.

*Construis une phrase avec des mots contenant des préfixes.

Groupe expérimental :

Nom de l'activité : contraire des mots

Durée : 45 min

But de l'activité :

- Développer chez l'apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire).

-Utilisation de la langue orale et écrite pour s'exprimer.

-Apprendre à l'élève de produire un énoncé.

Les outils nécessaires :

Attrape mots (4 dès ,4 planches de jeu taillés d'une petite fiche de cartonne et des pions selon le nombreux des apprenants qui est de 20 apprenants)

Déroulement de l'activité :

Il était bien avant de faire la séance de faire un petit rappel à propos du jeu et de diviser les élèves en 4 groupes puis de leur donner l'outil dont ils ont besoin, une planche, un dès et quatre pions pour chaque groupe, enfin il a fait une petite démonstration du jeu comment ce jeu s'appelle-t-il ? Et il a expliqué brièvement les règles du jeu, cela est cité dans les passages précédemment.

Enfin les apprenants ont commencé à jouer le jeu de façon ordinaire, jusqu'à la fin de la séance.

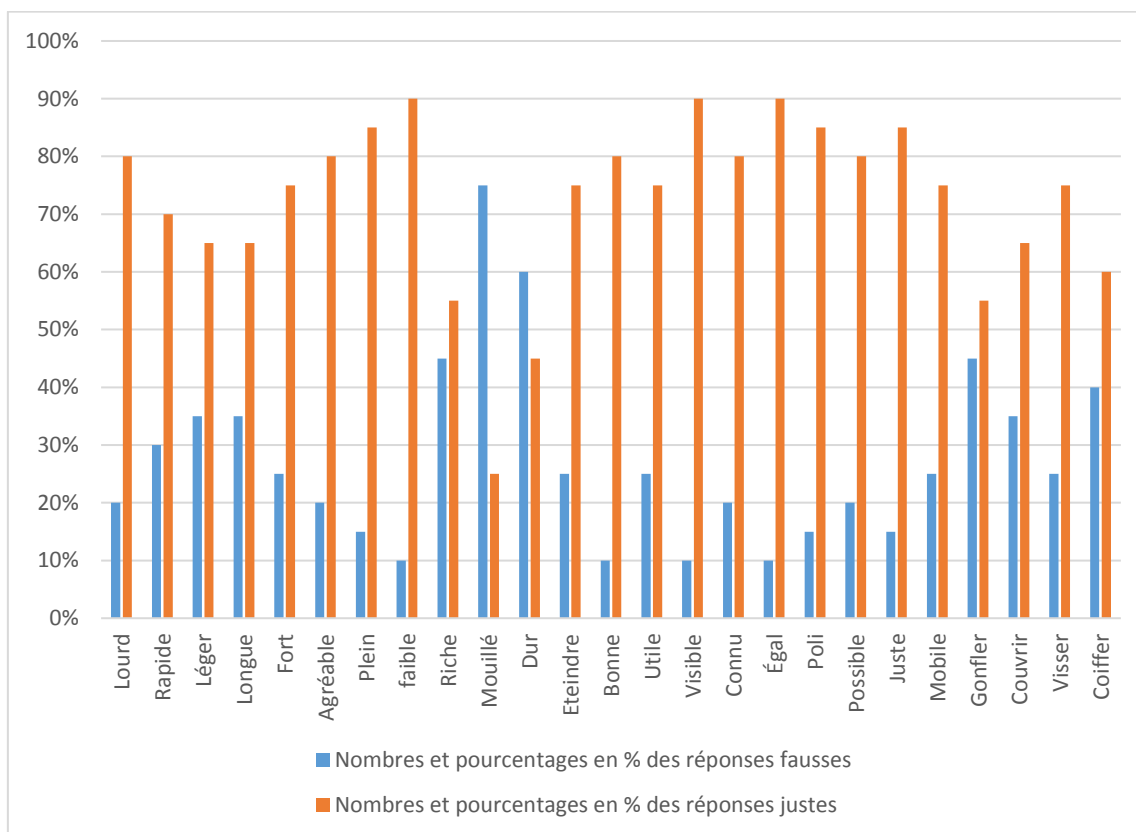
Analyse et interprétation des résultats de l'activité :

A travers ses 3 séances, nous avons pu collecter un certain nombre d'informations qui est en relation avec notre mémoire de recherche, bien sûr, dès le premier coup d'œil, nous remarquons que nous avons opté pour une méthode comparative vu que nous avons comparé l'exercice présent dans le manuel par une sorte de jeu, après un certain effort de la part de l'enseignant et moi, nous avons présenté les résultats obtenus dans ce tableau :

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS

Les mots	Groupe experimental			
	Nombres et pourcentages en % des réponses fausses		Nombres et pourcentages en % des réponses justes	
	Nombre	Pourcentage %	Nombre	Pourcentage %
Lourd	4	20%	16	80%
Rapide	6	30%	14	70%
Léger	7	35%	13	65%
Longue	7	35%	13	65%
Fort	5	25%	15	75%
Agréable	4	20%	16	80%
Plein	3	15%	17	85%
faible	2	10%	18	90%
Riche	9	45%	11	55%
Mouillé	15	75%	5	25%
Dur	12	60%	9	45%
Eteindre	5	25%	15	75%
Bonne	2	10%	18	80%
Utile	5	25%	15	75%
Visible	2	10%	18	90%
Connu	4	20%	16	80%
Égal	2	10%	18	90%
Poli	3	15%	17	85%
Possible	4	20%	16	80%
Juste	3	15%	17	85%
Mobile	5	25%	15	75%
Gonfler	9	45%	11	55%
Couvrir	7	35%	13	65%
Visser	5	25%	15	75%
Coiffer	8	40%	12	60%
Monter	9	45%	11	55%

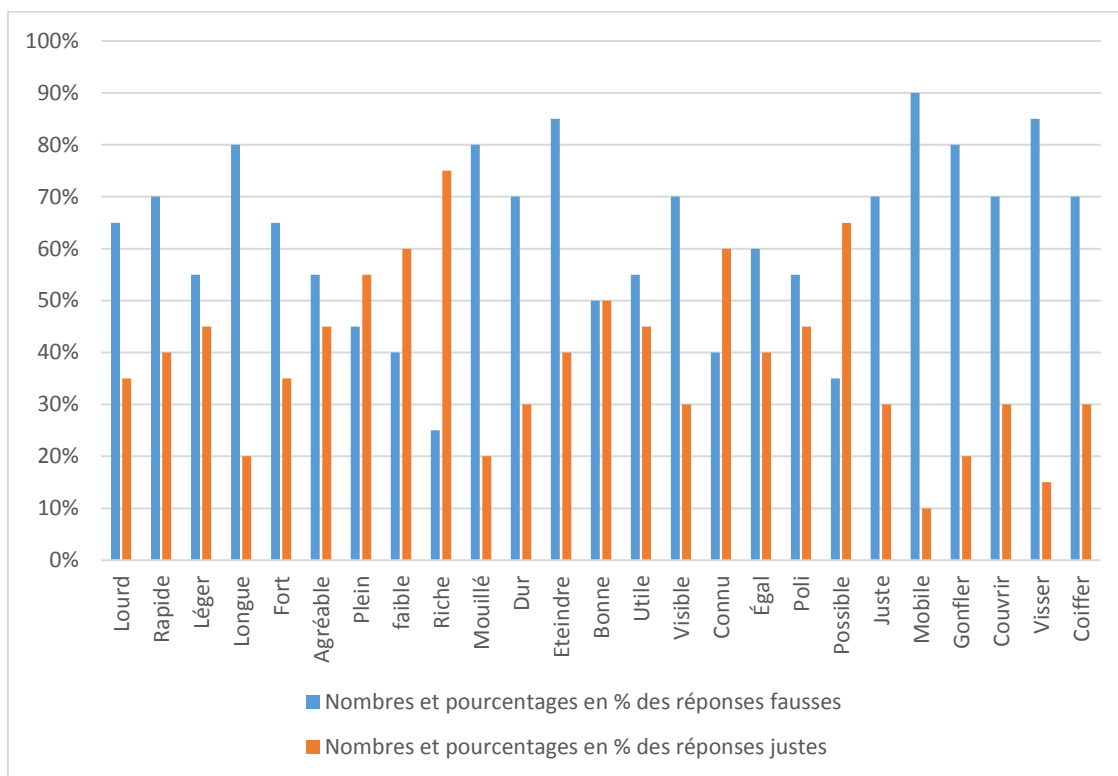
CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS



CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS

Les mots	Groupe témoin			
	Nombres et pourcentages en % des réponses fausses		Nombres et pourcentages en % des réponses justes	
	Nombre	Pourcentage %	Nombre	Pourcentage %
lourd	13	65%	7	35%
rapide	14	70%	8	40%
léger	11	55%	9	45%
longue	16	80%	4	20%
fort	13	65%	7	35%
agréable	11	55%	9	45%
plein	9	45%	11	55%
faible	8	40%	12	60%
riche	5	25%	15	75%
mouillé	16	80%	4	20%
Dur	14	70%	6	30%
éteindre	17	85%	8	40%
bonne	10	50%	10	50%
utile	11	55%	9	45%
visible	14	70%	6	30%
connu	8	40%	12	60%
égal	12	60%	8	40%
poli	11	55%	9	45%
possible	7	35%	13	65%
mobile	14	70%	6	30%
gonfler	18	90%	2	10%
couvrir	16	80%	1	20%
visser	14	70%	6	30%
coiffer	17	85%	3	15%
monter	14	70%	6	30%

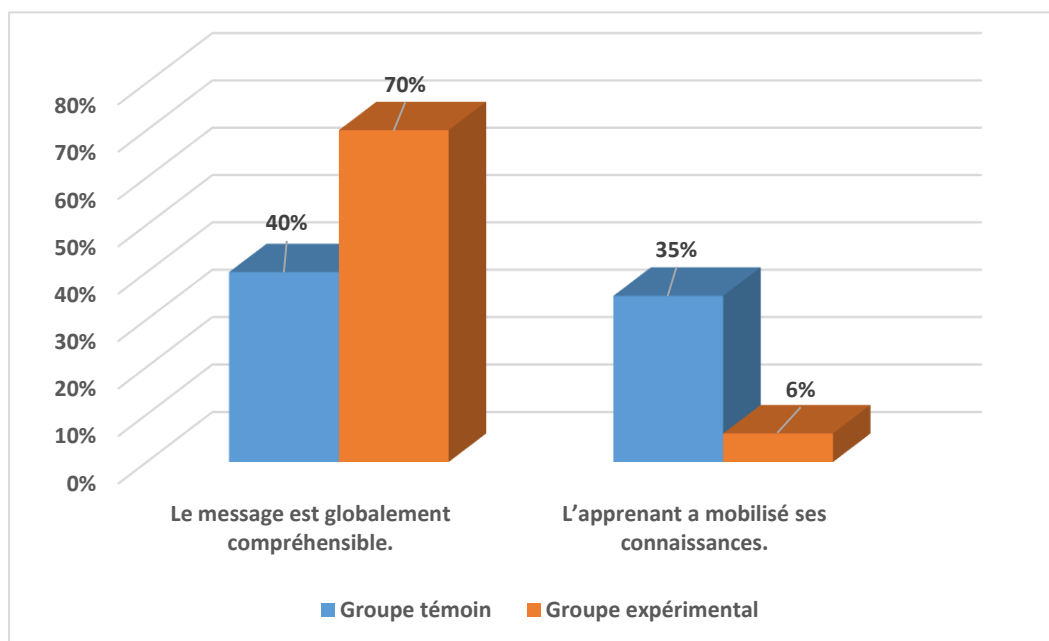
CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS



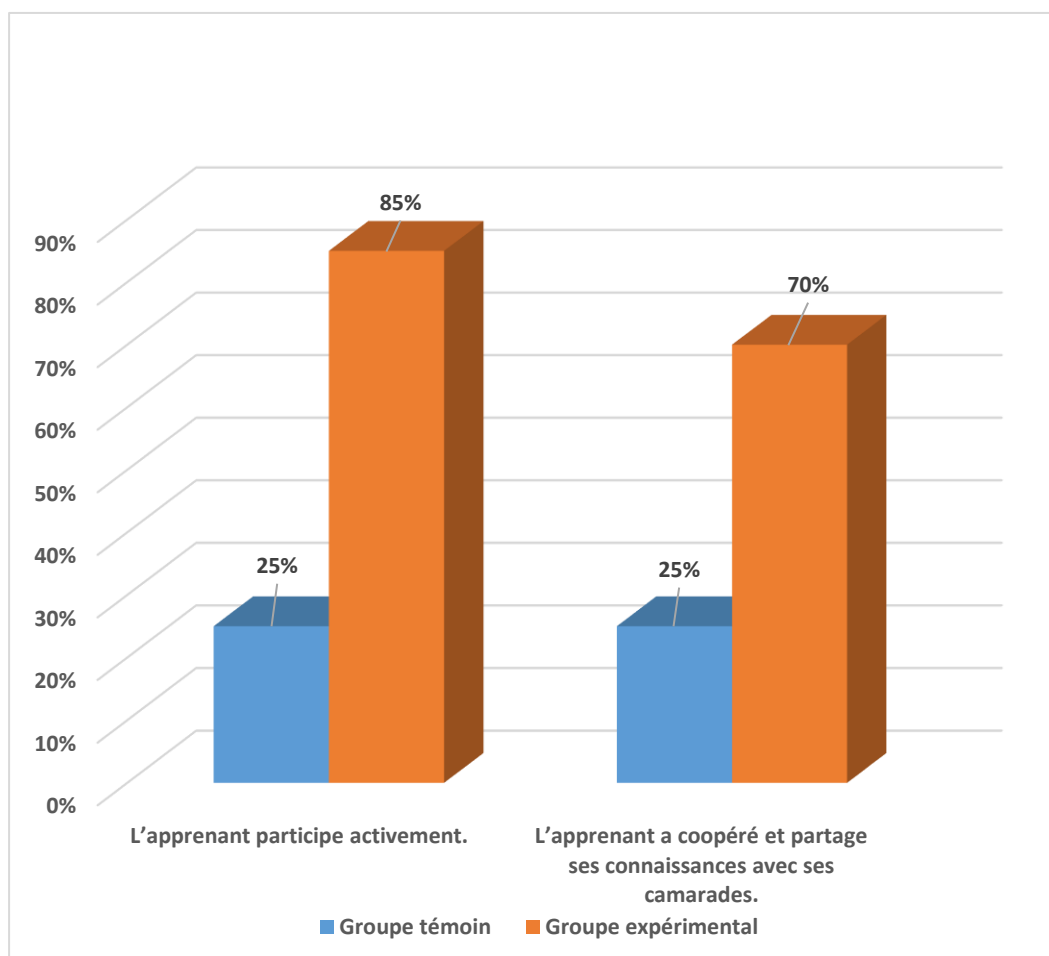
CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS

Critères d'évaluation	Indications	Groupe témoin		Groupe expérimental	
		Nombre d'élèves	Pourcentage%	Nombre des élèves	Pourcentages %
Les contenus	Le message est globalement compréhensible.	8	40%	15	70%
	L'apprenant a mobilisé ses connaissances.	7	35%	12	6%
L'interaction	L'apprenant participe activement.	5	25%	17	85%
	L'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	5	25%	15	70%
Le trac	L'élève avait le trac	17	85%	4	20%
	L'élève hésitait	17	85%	5	25%
	L'élève était timide	15	70%	0	100%
	Impossibilité ou refus de parler	5	25%	0	100%
La motivation (intérêt)	L'apprenant est attentif et appliqué.	12	10%	19	95%
	L'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme.	10	50%	6	30%
	L'apprenant est motivé par les activités proposées.	8	40%	18	90%

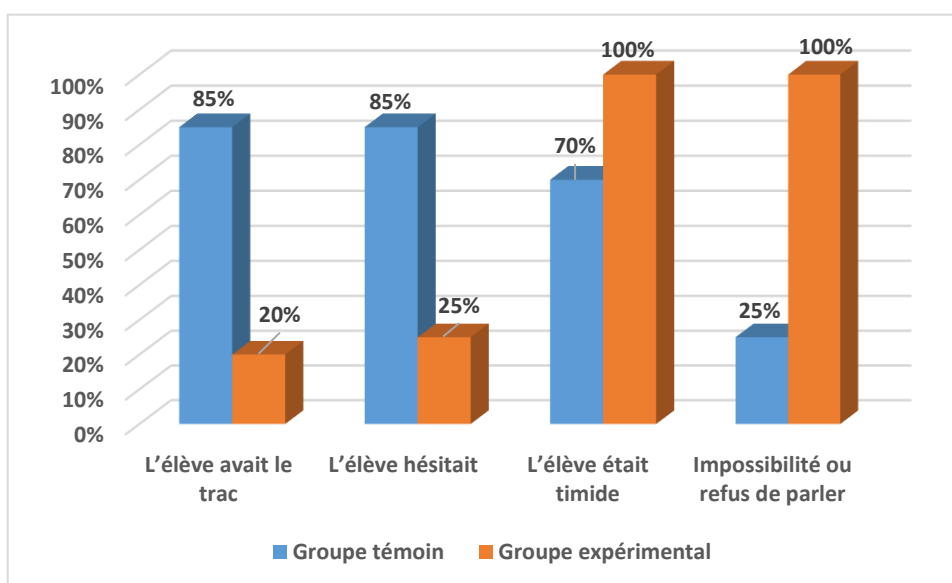
Les contenus :



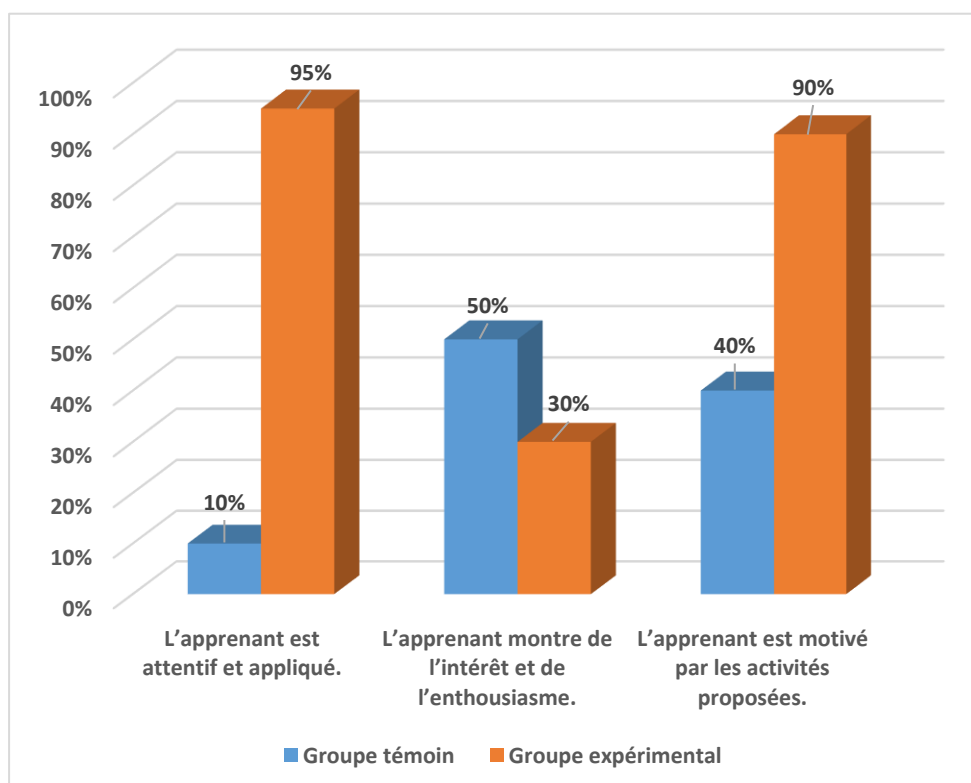
L'interaction :



Le trac :



La motivation (intérêt) :



Analyse et interprétation des résultats

A travers ces statistiques qui sont représentées sous forme de pourcentages des deux groupes, après les avoir comparé, nous avons pu déduire que les apprenants du groupe expérimental ont pu obtenir plus de réponse juste que le groupe témoins, cela démontre clairement que le jeu est un moyen qui est bénéfique et qui contribue à la motivation des élèves.

Les apprenants du groupe témoin avaient peur de répondre aux questions de l'enseignant, ils ont honte de participer devant le professeur mais aussi devant les élèves. Le fait de répondre devant les regards des autres élèves et de l'enseignant provoque la peur et la timidité chez ces élèves qui peut être un véritable obstacle par conséquent faire les erreurs. Par contre, les apprenants du groupe expérimental se sentent plus libres car ils ont joué librement avec leurs camarades et tout le monde jouait avec passion et joie. L'imitation de certains élèves au début du jeu a aidé les autres apprenants à affronter leur timidité et jouer ; c'est pour cette raison que le nombre d'apprenants désintéressés en groupe expérimental est très réduit. Ils s'approchent de la planche et ils jetaient le dés et ils prenaient les cartes qui correspondaient aux personnages dessinés à côté de la case sur laquelle le joueur est tombé et ils écrivaient la réponse et quand ils ne savaient pas répondre, ils demandèrent de l'aide à leurs partenaires en arabe et à ce moment l'enseignant était parfois obligé d'intervenir, non pour les punir mais pour leur solliciter de ne pas utiliser l'Arabe mais le Français, donc l'élève dès le départ ont eu certaines difficultés à s'exprimer mais avec l'avancement, nous avons constaté que certains ont utilisé quelques mots pour parler, cela démontre que le jeu est un moyen qui permet l'interaction entre les joueurs. Les élèves se montraient de ce fait plus intéressés, plus motivés, moins timides, ils communiquaient plus avec les membres de leurs groupes, certes, ils ne jetaient que des mots et ils ne disaient que des phrases mal structurées, mais ils parlaient mieux que les élèves du groupe témoins, qui sont isolés chacun pour soi, et semblaient surtout comme délivrés de l'ennui que peut créer par moment l'apprentissage habituel. J'ai remarqué que le nombre des apprenants motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort en participant et en communiquant oralement en français langue étrangère ; le nombre d'apprenants désintéressés était réduit car ils n'avaient pas le temps de parler entre eux ou faire d'autre chose que de jouer pour apprendre.

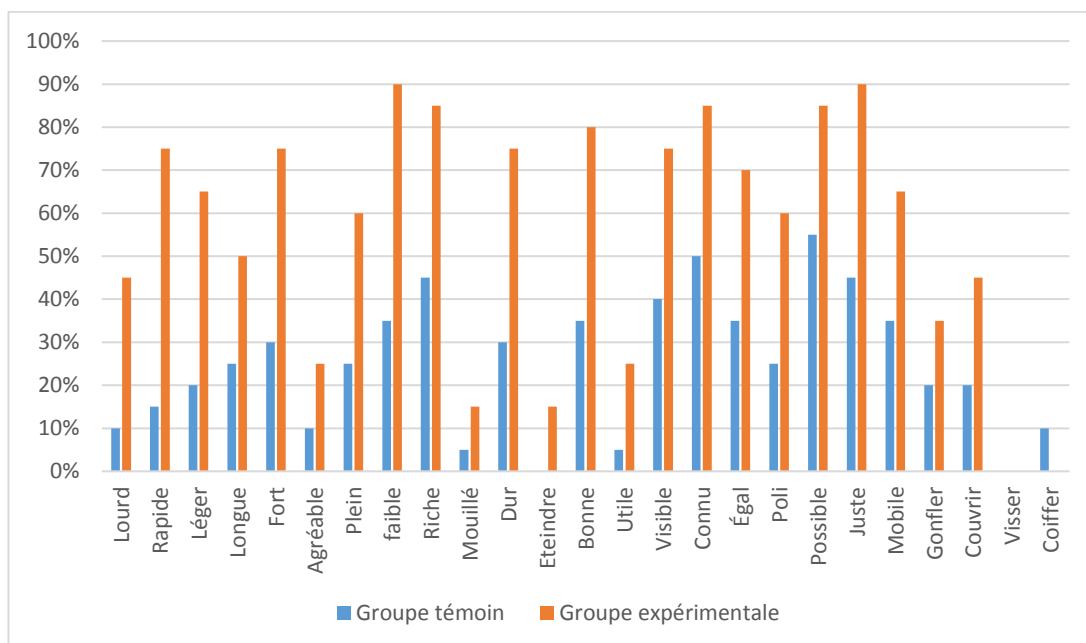
Deuxième étape :

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU ATTRAPE MOTS

Dans cette étape, qui est une séance différente des autres, nous avons effectué un exercice qui ressemble aux même de celui présent dans le manuel mais avec des modifications partielles pour pouvoir démontrer le nombre de mots que les apprenants a pu retenir dans sa mémoire et pour montrer que le jeu permet de mieux acquérir et de mémoriser le vocabulaire .

Voici les résultats obtenus après l'activité :

Les mots	Le nombres de mots mémoriser par l'apprenants			
	Groupe témoin		Groupe expérimentale	
	Nombre d' élèves	Pourcentages %	Nombre d'élèves	Pourcentages %
Lourd	2	10%	9	45%
Rapide	3	15%	15	75%
Léger	4	20%	13	65%
Longue	5	25%	10	50%
Fort	6	30%	15	75%
Agréable	2	10%	5	25%
Plein	5	25%	12	60%
Faible	7	35%	18	90%
Riche	9	45%	17	85%
Mouillé	1	5%	3	15%
Dur	6	30%	15	75%
Eteindre	0	0%	3	15%
Bonne	7	35%	16	80%
Utile	1	5%	5	25%
visible	8	40%	15	75%
Connu	10	50%	18	85%
Egal	7	35%	14	70%
Poli	5	25%	12	60%
Possible	11	55%	17	85%
juste	9	45%	18	90%
mobile	7	35%	13	65%
Gonfler	4	20%	7	35%
Couvrir	4	20%	9	45%
visser	0	0%	0	0%
Coiffer	1	10%	0	0%
Monter	6	30%	14	70%



L'interprétation de ces résultats me permet de dire que les élèves du groupe expérimental ont pu mémoriser plus de mots que l'autre groupe.

Pendant le déroulement du jeu, l'aspect ludique et l'environnement ont permis aux élèves de mémoriser plus facilement les mots. Ce qui montre que l'association partenaire /mot aide les élèves à se rappeler des sens des mots et c'est pourquoi ils ont su employer les mots de manière correcte dans l'activité d'évaluation.

L'attrape mots a un impact positif sur les jeunes apprenants par le biais de la motivation, les apprenants mémorisent facilement. Le jeu permet de manifester chez eux le plaisir et de l'enthousiasme, ce qui les aide à bien mémoriser les mots. Ainsi, les apprenants ont réinvestie leur pré requis en évoquant des leçons déjà faites dans leur parcours scolaires.

J'ai remarqué que le jeu attrape mots peut s'inscrire aux activités ludiques dont on a cité auparavant dans le but de servir l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et qui constitue une source de motivation indiscutable grâce à son aspect ludique.

Conclusion

Les résultats obtenus à travers l'expérimentation faite de notre part éprouvent et démontrent de manière très nette que mes hypothèses de départ sont confirmées .Donc, le jeu d'attrape mots peut être utilisé autant qu'une méthode facilitant l'acquisition des mots et leur mémorisation. En plus de cela, ce jeu permet la création d'un environnement plus motivant tout en favorisant l'interaction des apprenants entre eux. En outre, cette activité prend en considération les besoins d'âge et les besoins de ces dernier .Un tel type de jeu est un moyen efficace pour la mémorisation des mots qui permettra d'avoir un bagage lexical représentatif.

Conclusion générale

Conclusion générale

La problématique posée dans ce mémoire a été de voir l'importance du jeu, attrape mots, comme un moyen qui aidera à faciliter l'acquisition et la mémorisation des mots en français langue étrangère. L'objectif de ce mémoire est d'apporter du nouveau dans le domaine de l'enseignement /apprentissage du FLE et de démontrer qu'un outil tel que celui qu'on vient de choisir peut faciliter l'enseignement à l'école.

Notre recherche n'a pas été une tâche simple mais au contraire, les difficultés que nous avons rencontrées sont sur le plan personnel, vu que dès le début nous avons eu des doutes, de la peur à ne pas aboutir à un résultat satisfaisant et aussi des critiques de la part de certains enseignants qui n'ont pas aimé l'idée d'intégrer un jeu pareil. Tout cela nous a pas empêché de mener jusqu'à la fin ce travail.

Tout en prenant en considération, l'état de l'enfant qui a besoin de jouer, de bouger, de rigoler et de passer un bon temps, notre étude s'est consacrée à trouver un support « ludique » qui est capable de garder en classe le même état d'esprit que l'apprenant vit en dehors de l'école.

Le support que nous avons choisie sera au service de l'apprentissage et à la transmission du savoir. Cette outils pédagogique permet de motiver les apprenants de s'exprimer oralement et de les soumettre à une situation d'apprentissage dans laquelle ils apprennent sans s'ennuyer. De plus, il constitue un moteur de mémorisation, ce qui permet de faciliter l'apprentissage du vocabulaire par ces apprenants. L'apprentissage de n'importe qu'elle langue nécessite de la part de celui qui apprend une capacité à stocker et à enregistrer le lexique de cette langue, je parle ici du processus de mémorisation qui nécessite la concentration et l'attention. L'aspect ludique du jeu d'attrape mots permet de motiver les élèves à cet âge, ce qui les permet de mémoriser facilement.

En tant que futur enseignant, il est de notre devoir d'aider les jeunes apprenants, en les encourageant, en les soutenant dans leur recherche continue du plaisir et de les mettre au centre de leur apprentissage pour qu'ils puissent par eux même découvrir les savoirs et les savoirs -faire.

Dans ce mémoire, nous nous sommes basés sur l'étude du vocabulaire et le jeu. Dans un premier temps, nous avons ouvert une brèche sur quelque notions théorique à propos du jeu et son utilisation dans le domaine de l'enseignement /apprentissage, tout en montrant

son efficacité dans le domaine de la psychologie en prenant en compte les travaux des spécialistes du domaine.

Dans un second temps, nous avons parlé du vocabulaire qui s'inscrit dans une double option, de renforcement et de développement des acquis.

Dans la partie théorique, je me suis basé sur la présentation du jeu choisie de notre part. Le choix de ce jeu n'est pas fait par hasard vu que c'est un jeu de mots et comme le dit J.P.Colignon⁴⁵, qui trouve que les jeux de mots sont un moyen capable de tester les informations acquises, ils peuvent également entretenir le contact entre les membres d'un groupe, créant un climat agréable dans les classes et favorisant l'apprentissage.

Pour montrer l'utilité du jeu attrape mots dans l'enseignement/apprentissage de FLE, j'ai abordé la démarche expérimentale, qui nous a permis de confirmer les hypothèses de recherche. , on a déduit que le jeu de attrape mots représente un facteur incontournable de motivation, ce qui donne aux élèves l'occasion de sentir libre. Son utilisation en classe de langue et plus particulièrement en français langue étrangère se révèle très précieuse parce qu'il assure une bonne mémorisation, motive les apprenants et cela dans un climat de détente et de jouissance. On peut dire aussi que le jeu attrape mots a pu vraiment assurer sa place comme support pédagogique et un outil didactique efficace à la fois et que cet outil ne doit pas être marginalisé par les spécialistes du domaine de l'éducation. Il sert pertinemment l'enfant dans son apprentissage du FLE à l'école.

Certes adopter une telle activités parait difficile au premier coup d'œil mais nous avons démontré que rien n'est impossible, en plus de cela pour mieux réussir l'utilisation de jeu ludique dans la classe, il est très important de la part de l'enseignant de bien choisir les activités de façon soigneuse. Savoir guider les apprenants, les orienter et surtout créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise.

Compte tenu de ce que précède, nous souhaitons que ce travail ait pu soulever au moins l'importance d'intégrer de nouvelle stratégie et de support pour faciliter l'apprentissage des langues.

⁴⁵ Jean-Pierre Colignon, *le guide pratique des jeux littéraire*, ed, Gembloux Duculot, Paris, 1979, p.6

Pour conclure, il sera bien d'apporter certaine innovation dans le domaine de l'enseignement /apprentissage tout en apportant des nouveaux supports qui permettra la facilitation de la transmission du savoir.

Référence
Bibliographique

Références bibliographie

- 1-ALLEN, David *Découvrir l'anglais par le jeu*, Hatier Enseignants, 2006.
- 2-BROUGERE, Gilles *Jouer/Apprendre*, Paris ,2005.
- 3-BROUGERE, Gilles *Jeu et éducation*, Paris ,1995.
- 4- CHATEAU, Jean *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie*, 6° édition J,Urin, 1973.
- 5- COLIGNON, Jean Pierre *le guide pratique des jeux littéraires*, Paris, 1978.
- 6-DE GRANDMONT, Nicole *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed boeck université, 1997.
- 7- DE GRANDMONT, Nicole *Le jeu ludique*, Les éditions logiques, 1995.
- 8- GAIRNS, Ruth et REDMAN, Stuard, *Working With Words*, Cambridge, CUP, 1986.
- 9- HALLIWELL, Susan *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman, 1995.
- 10-. HUIZINGA , Johan et HOMO Ludens, *Essaie sur la fonction social du jeu*,Gallimard,1951(1ère Ed,1938).
- 11- KRASHEN, Septhen *Principes and practice second language acquisition*, Oxford, Pergamon ,1982.
- 12- LETTERRIER, cité par HERVEN, Hunkeler, « Analyse de l'évaluation de problèmes d'enseignements du vocabulaire »,Ed,Publibook,2005..
- 14-PIERRE , Ferran et FRANCOIS, Marier, et LOUIS, Porcher, *A l'école du jeu* ,Bordas,1978.
- 15-REBOULLET , André et al, *La Méthode Orange* ,Paris, Hachette, 1978.
- 16-SILVA, Haydée *Le jeu en classe de langue*. Paris , CLE International, 2008.
- 17- TREVILLE, Marie-Claude et DUQUETTE, Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Hachette F.L.E, Vanves. 1996.
- 18-TREVILLE, Marie-Claude, *Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde*, recherches et théorie. Montréal, Canada, Éditions Logiques, 2000.

19-WEISS, François *jeu et activité communicative dans la classe de langue*, collection ,Pratique pédagogique, Paris, Hatteche, 1983.

Articles

1- DEBYSER, Francis, article introductif « *les jeux du langage et du plaisir* », in CARE, Jean Marc ,DEBYSER, François « jeu, langage ,créativité »Paris,Hachette-larouse,1978.

2-SILVA, Hadyée ,« *Le jeu comme outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE?* »<http://www.francparler-oif.org/pour-lenseignant/les-articles/2652-le-jeu-un-outilpedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle-.html>

Dictionnaires et encyclopédies

1-CUQ, Jean Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Clé international, 2003.

2- Le nouveau Petit Robert, Paris, 1993.

3-*Le Petit Larousse*, Paris, 1991.

3-*Le Petit Robert de la langue française*, Paris, 2006.

Sitographie

1-DE DRANDMONT, Nicole. (2007), Pédagogie et philosophie du jeu [en ligne]. Repéré à : <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.fr/> [consulté le 12 janvier 2017].

Document officiel

1-Document d'accompagnement au programme de français de la 4ème année primaire, Direction de l'Enseignement Fondamental, 2008.

Mémoires

1-HANZA, Sara, *L'activité ludique comme outils pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE, cas des apprenants de 5 années primaires ,en Algérie* ,mémoire de Master 2 ,sous la direction de Rahmani Brahim, université de biskra,2014-2015.

2-SELVE, Marion, *L'efficacité du jeu dans la construction des apprentissages mathématique oui ou non ?, l'exemple de bataille, cycle 2, en France*, mémoire de Master

« métier de l'éducation et de la formation », sous la direction de Mr Bronner Alain, université de Montpellier 2,2013.

3-Diego ,Pérez Gil, *L'enseignement-apprentissage du vocabulaire en classe de FLE, proposition d'activité ,en Espagne*, mémoire professionnel, sous la direction de Belén Artune do Guillen, université de Valladolid,2013-2014

Annexes

Vocabulaire : Le contraire des mots.

Rappel

- Pour dire le contraire d'un mot, on peut :
 - trouver un mot différent : **gentil** est contraire de **méchant**, **petit** est contraire de **grand**.
 - ajouter au mot : « in ou im » **inconnu** est le contraire de **connu**, **impossible** est le contraire de **possible**.
 - ajouter au mot : « dé ou dés » **décoller** est le contraire **coller**, **désobéir** est le contraire d'**obéir**.



Je m'entraîne

1 - Recopie en écrivant les mots contraires ensemble.

Lourd – rapide – lent – juste – longue – léger – courte – faux – fort
 – agréable – ouvrir – plein – fermer – faible – désagréable – vide.

Lourd / Léger

2 - Réécris le contraire de l'adjectif souligné.

- * un homme riche – un bonbon dur
- * une serviette mouillée – une lampe éteinte
- * une vieille montre – une bonne idée

3 - a) Écris le contraire en ajoutant la syllabe : « in ou im ».

- * utile – poli
- * visible – possible
- * connu – juste
- * égal – mobile

b) Écris le contraire des verbes suivants en ajoutant la syllabe : « dé »

gonfler couvrir visser coiffer monter

4 - Écris les phrases contraires en choisissant les mots dans la « boîte à mots ».

- * Elle a très chaud. –
- * Il est toujours le dernier. –
- * J'ai fait un beau rêve. –
- * Cette histoire est triste. –

boîte à mots

amusante – froid – le premier – un cauchemar



Je comprends

- 1 La tante a vu l'annonce dans un journal ? un magazine ? à la télévision ?
- 2 Quel est le texte de l'annonce ? Comment est-il présenté ?
- 3 Que cherche cette agence de mannequins ? De quel âge ?
- 4 Quand cet enfant partira-t-il avec sa tante ?
- 5 Est-ce que sa mère a accepté ?
- 6 A ton avis, cet enfant ira-t-il au rendez-vous ?
- 7 Explique ta réponse en une phrase.



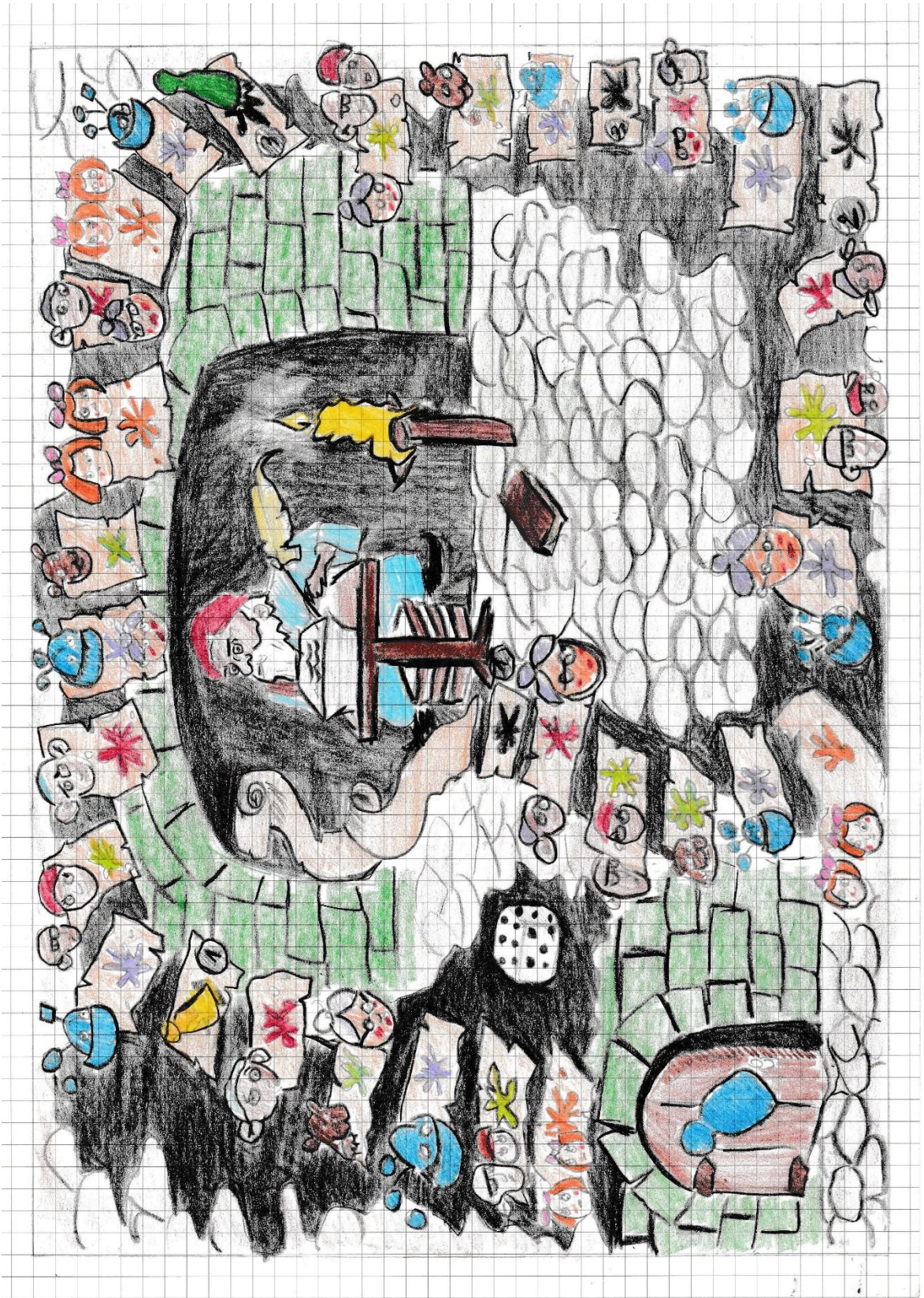
Vocabulaire

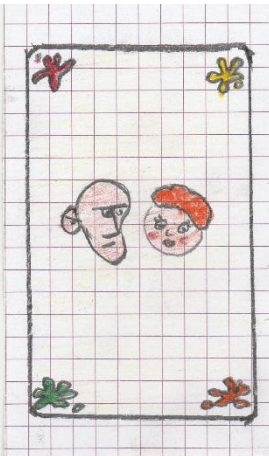
- 1 « C'est IM-POS-SI-BLE ! » : quelle est la première syllabe du mot souligné ?
Complète la phrase suivante : *Ce mot est le contraire de...*
- 2 Trouve le contraire des mots soulignés dans les phrases suivantes :

phrases	Mots contraires
Une histoire est <u>connue</u>
Ce chemin est <u>indirect</u>
Ce garçon est <u>prudent</u>
Ces chiffres sont <u>impairs</u>
Ces fruits sont <u>vendus</u>

- 3 Écris les chiffres suivants en lettres : quel est le son répété ?
5 ✖ 15 ✖ 20 ✖ 50







FLUENCE Phonétique

Donner un mot
qui contient
le sons

« S = Se »

FLUENCE Phonétique

Donner un mot
qui contient
le sons

« S = Ze »

FLUENCE Phonétique

Donner un
mot qui contient
le sons

[Z]



CONTRAIRES

Trouver le contraire
du mot

« Faible »

parmi c'est trois
mots

« Fort - léger -
vide »

CONTRAIRES

Donner le contraire
du mot

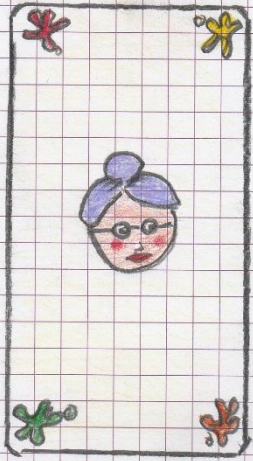
Poli

en ajoutant le
préfixe

« in ou im »

CONTRAIRES

RAPIDE

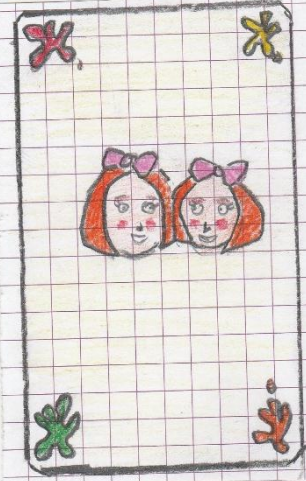


DEVINETTE

M, et c'est notre
maman.

DEVINETTE

P, c'est un
animal de
mer.



SYNONYMES

Les synonymes
de "vide"
parmi ces
mots

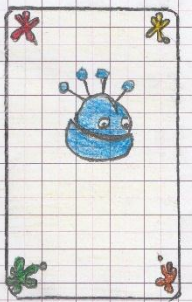
« lentement-
rapidement »

SYNONYMES

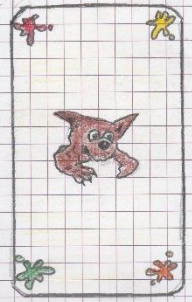
Trouvez le
synonyme de
cette expression

« Dire la vérité
parmi ses devoirs »

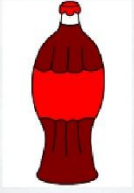
- Ne pas mentir
- Être bavard



CATÉGORIE



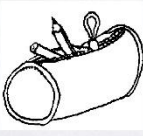
Le chat curieux



CATÉGORIE



Le chat curieux



Résumé

La réussite de l'élève dans l'apprentissage d'une langue étrangère vont largement dépendre de sa motivation. L'enseignant a donc la lourde tâche de favoriser cet apprentissage par la mise en place de séances de langue attrayantes qui encouragent toujours plus l'élève à s'engager. L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue vivante étrangère et en faciliterait donc son apprentissage à l'école primaire. Le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant de rendre l'élève actif et acteur de ses apprentissages. De plus, il est un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des élèves entre eux. Cet échange ne pourra pas se faire sans mots mais acquérir un bagage lexical constant n'est pas une simple tâche comme nous l'avons constaté ; donc nous avons tenté de mettre à la disposition des élèves un outil motivant qui leur permettra, en même temps, de mémoriser les mots qu'ils étudient pour enrichir leur bagage lexical.

Les mots clés: jeu, pédagogie, vocabulaire, apprentissage.

Resume

The success of pupil in learning a foreign language depends on the extent of his interest. The teacher has a difficult task to make this education a success. By offering motivational quotas to encourage pupils to learn. The use of the game as a means of learning seems important and fruitful in order to distract the learner's attention.

The use of the game as a means of education seems to be effective in order to revive the desire to learn a foreign language and to facilitate learning at the primary stage The game is an effective and important tool because at the same time catalyst and allows pupil to become effective and contribute to learning it.

In addition it is a means of communication that helps to interact with pupil among them. This change cannot be used without vocabulary, but learning the vocabulary is not easy. But if we tried to put in the hands of pupil a catalyst that helps them at the same time to memories the words used to enrich their language.

Keywords: game, pedagogy, vocabulary, learning.

ملخص

إن نجاح التلميذ في تعلم لغة أجنبية يتوقف على مدى اهتمامه وإذا فالأستاذ لديه مهمة صعبة من أجل إنجاح هذا التعليم. عن طريق تقديم حصص محفزة لتشجيع التلميذ للالتزام بتعليمه إن استعمال اللعبة كوسيلة للتعليم يبدو مهما ومثمرا من أجل جذب انتباه المتعلم إن استعمال اللعبة كوسيلة للتعليم تبدو فعالة من أجل إحياء الرغبة في تعلم لغة أجنبية وتسهيل تعلمها في الطور الابتدائي فاللعبة وسيلة فعالة ومهمة لأنها في الوقت ذاته عامل محفز ويسمح للتلميذ أن يصبح فعالا ومساهما في تعلمه.

بالإضافة فهو وسيلة للتواصل حيث يساعد على تفاعل التلاميذ في بينهم فهذا التبدل لا يمكن أن يكون دون استعمال مفردات، لكن تعلم هذه المفردات ليس بالأمر السهل، ولكن إذا حاولنا أن نضع بين أيدي التلاميذ وسيلة محفزة تساعد في نفس الوقت على حفظ الكلمات المستعملة من أجل إثراء لغتهم.

كلمات مفتاحية: اللعب، التعليم، التعلم، المفردات.