

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

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



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES  
ÉTRANGERES

FILIERE : LANGUE FRANÇAISE

SPÉCIALITÉ : DIDACTIQUE DU FLE

N° : .....

**Mémoire présenté pour l'obtention  
Du diplôme de Master Académique  
Par : MEDEDEL Karima**

**Intitulé :**

**L'activité ludique dans l'apprentissage du vocabulaire  
en classe FLE**

Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire « école LEFREID Massoud » Ainrich

-M'sila-

**Soutenu devant le jury composé de :**

<b>Nom et Prénom</b>	<b>Grade</b>	<b>Qualité</b>	<b>Établissement</b>
*Slitane Kamel	MC. A	Président	Université de M'sila
*Benyahia Tarik	MC. A	Rapporteur	Université de M'sila
*Bensefa Youcef Nabil	MA. A	Examineur	Université de M'sila

**Année universitaire : 2021/2022**

# **Remerciements**

*Dieu merci*

*Pour m'avoir donnée la volonté et le savoir pour achever ce travail.*

*Je veux adresser mes vifs remerciements à mon directeur de recherche, docteur **BENYAHIA Tarik** pour sa grande disponibilité, ses encouragements et ses précieux conseils, tout au long de la rédaction de ce mémoire.*

*Je remercie très sincèrement, les membres de jury qui me font le grand honneur d'évaluer ce travail.*

*Mes remerciements vont également à tous les enseignants qui ont assuré ma formation durant mon cursus scolaire et universitaire.*

*Enfin, j'adresse mes plus sincères remerciements à ma famille : Mes parents, mes sœurs, mes frères et tous mes proches, qui m'ont accompagnée, aidée, soutenue et encouragée tout au long de mes études.*

## *Dédicace*

*Avec tout honneur et fierté, je dédie ce modeste travail :*

*A ma source de bonheur et de joie, ceux qui se sont toujours sacrifiés pour me voir réussir. À vous, qui m'avez donné de l'espoir, amour, patience, bonheur, et confiance en soi, je vous dédie ce travail **mes chers parents**, merci d'être à mes côtés, merci pour votre soutien et vos encouragements. Aucun hommage ne pourrait être à la hauteur de l'amour dont ils ne cessent de me combler que dieu leur procure bonne santé et longue vie.*

*A mes meilleures sœurs*

*A mes adorables frères*

*A mes chères: Hiba, Ilyess, Baha eddine*

*A toutes les personnes qui ont cru en moi.*

## **Table des matières**

<b>Introduction générale .....</b>	<b>07</b>
------------------------------------	-----------

## **Chapitre I : enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE**

### Introduction

I.1.Concepts et définition. ....	11
I.1.1.La définition d'un mot. ....	11
I.1.2.La définition du lexique. ....	11
I.1.3.La définition du vocabulaire. ....	12
I.1.4.Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif. ....	13
I.1.5.La différence entre lexique et vocabulaire. ....	13
I.2.L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE. ....	14
I.2.1.Le choix et la présentation du contenu lexical à enseigner. ....	14
I.2.2.L'objectif de l'enseignement du vocabulaire. ....	14
I.3.L'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE. ....	15
I.3.1.Le processus d'apprentissage du vocabulaire. ....	15
I.3.2.Les différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire. ....	15
I.4.Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire. ....	16
I.5.Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire. ....	16

### Conclusion

## **Chapitre II : le ludique en classe de FLE**

### Introduction

II.1.La définition du jeu .....	20
II.2.Le jeu et l'enfant. ....	21
II.2.1.Pourquoi l'enfant joue-t-il ?.....	21
II.2.2.Les caractéristiques du jeu de l'enfant.....	21
II.3.Qu'est-ce qu'une activité ludique ?.....	22
II.4.L'enseignement ludique en classe de FLE. ....	23
II.4.1.Comment introduire le ludique en classe?.....	24
II.4.2.La progression du concept « jeu » en pédagogie. ....	24
II.4.2.1Le jeu ludique.....	24
II.4.2.2.Le jeu éducatif.....	25
II.4.2.3.Le jeu pédagogique.....	25
II.5.Le rôle des activités ludique en classe de FLE. ....	26
II.5.1.Le jeu, source de motivation. ....	26
II.5.2.Le jeu pour le développement de la créativité et l'imagination. ....	26

II.5.3.Le ludique comme stratégie d’enseignement/apprentissage du vocabulaire. ....	26
---	----

Conclusion

### **Chapitre III : La pratique du jeu en contexte pédagogique**

Introduction

III.1.Présentation de l’expérimentation.....	29
III.1.1.Le lieu de l’expérimentation.....	29
III.1.2.La classe .....	29
III.1.3.Le groupe expérimental.....	29
III.1.4.Le choix de L’échantillon.....	29
III.2.La méthodologie de la recherche .....	29
III.3.Le déroulement de l’expérimentation .....	30
III.3.1.Le pré-expérimental. ....	31
III.3.1.1.Déroulement de l’activité .....	32
III.3.1.2.La récapitulation des résultats de l’observation.....	32
III.3.2.Phase d’expérimentation .....	32
III.3.2.1.Le choix du jeu.....	32
III.3.2.2.La description du jeu. ....	33
III.3.2.3.Les objectifs visés par le jeu proposé.....	33
III.3.2.4.L’application du jeu en classe.....	33
III.4.Présentation des résultats.....	36
III.5.Interprétation des résultats.....	36
III.6.Vérification de la procédure. ....	37
Conclusion	
Conclusion général.....	40
Bibliographique. ....	43

## **Introduction Générale**

## Introduction générale

Savoir communiquer avec l'autre est le premier objectif de l'enseignement-apprentissage des langues étrangères et particulièrement le français, pour pouvoir communiquer dans cette langue, on a besoin d'apprendre son vocabulaire, « *Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* »<sup>1</sup>. A partir de cette citation, il apparaît très clairement que le vocabulaire s'affiche comme un outil pour pouvoir désigner les objets du monde et notamment de s'exprimer et de communiquer. Ainsi que, il occupe une place primordiale dans l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère.

Mettre en place un tel enseignement d'une langue étrangère à l'école primaire constitue une tâche complexe pour l'enseignant; ce dernier se trouve en situation de détresse liée principalement au manque d'intérêt des apprenants dans leurs classes. C'est pourquoi, il faudrait que l'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère soit plus signifiant et plus attractif aux yeux des jeunes apprenants. L'enseignant doit créer des situations stimulantes pour développer la motivation de ses apprenants et aussi il doit réfléchir aux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer leurs attention et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de désir, de plaisir et moins d'ennui, et le jeu c'est le moyen qui suscite chez l'enfant ce désir d'apprendre. Pour cette raison, l'école pourrait en profiter et l'intégrer ou l'exploiter, à ce propos Jean CHATEAU a dit : « *l'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant* »<sup>2</sup>.

Ceci dit, nous allons mener une recherche à travers laquelle, nous allons essayer de voir comment peut-on améliorer l'apprentissage du vocabulaire du FLE par le biais des activités ludiques ?

Nous supposons que les activités ludiques, comme facteur motivant pourraient améliorer la capacité d'apprendre le vocabulaire et simplifier la mémorisation des mots nouveaux et leurs sens. Les jeux en tant qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre. Nous proposons l'activité ludique comme technique qui peut aider l'apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent.

Pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'une expérimentation avec des élèves d'une classe de 3<sup>ème</sup> année primaire de l'école LEFREID

---

<sup>1</sup> Tréville et Duquette, *enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette, 1996, p.9

<sup>2</sup> CHATEAU Jean, cité par BLUDO, *Des citations évoquant le plaisir de jouer ?*, disponible sur <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-joue> [en ligne]

Massaoud à Ain elrich. Les informations collectées vont nous permettre de valider ou d'infirmier notre hypothèse quant à l'utilisation des activités ludiques en classe de langue.

Nous allons structurer notre travail de recherche autour de trois chapitres: le premier intitulé *enseignement- apprentissage du vocabulaire en classe de FLE* , prendra en charge le balayage théorique des principales notions relatives à vocabulaire. Le deuxième chapitre intitulé *le ludique en classe de FLE* qui englobe le jeu, sa progression en pédagogie, l'activité ludique et leur utilités. Le troisième chapitre est réservé à l'expérimentation, nous proposons un outil méthodologique (les activités ludiques en classe).

# Chapitre I

Enseignement/ Apprentissage du  
Vocabulaire

## Introduction

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

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

### I.1. Concepts et définitions

#### I.1.1. La définition d'un mot

L'enseignement du vocabulaire implique que l'on reconnaisse le mot comme élément de **forme** et de **sens** appartenant au système de la langue, Pour A. LEHMANN et F. MARTIN BERTHET (2002 :1) : « *Le mot est l'unité lexicale ; l'identité d'un mot est constituée de trois éléments : une forme, Un sens et une catégorie grammaticale.* »<sup>3</sup>

Selon le dictionnaire Larousse un mot est un :

- Élément de la langue composé d'un ou de plusieurs phonèmes, susceptible d'une transcription écrite individualisée et participant au fonctionnement syntactico-sémantique d'un énoncé.
- Moyen d'expression orale ou écrite .
- Petit nombre de paroles prononcées ou écrites.

D'après la définition du dictionnaire du J Dubois, le mot est défini comme étant « *un élément linguistique significatif composé d'un ou plusieurs phonèmes [...] le mot dénote un objet (substantif), une action ou un état (verbe), une qualité (adjectif), une relation (préposition), etc.* »<sup>4</sup>

#### I.1.2. La définition du lexique

Le lexique désigne conventionnellement l'ensemble des mots au moyen desquels les membres d'une communauté linguistique communiquent entre eux.

---

<sup>3</sup> Alise. LEHMANN, FRANCOISE. MARTIN –BERTHET, introduction a la lexicologie NATHAN Université2002.P.1

<sup>4</sup> J. DUBOIS. *Dictionnaire de linguistique*, 1973 Paris, Larousse. P.287

Selon le Dictionnaire Jean-Pierre CUQ :

« *Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social, ou d'un individu... »*<sup>5</sup>

Le grand dictionnaire *Larousse* a défini le lexique comme étant : « *Ensemble de mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue.* »<sup>6</sup>

D'après M- C TRAVILLE et L. DUQUETTE : « *Le lexique est contenu dans un dictionnaire en est une partie qui est représentée dans la parole réalisée (matériaux écrits ou oraux) et qui appartient à un ensemble de locuteurs.* »<sup>7</sup>

A la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que le lexique est l'ensemble des mots faisant partie de la langue, qui est, à un moment donné, à la disposition d'un locuteur et qui représenté à la forme écrite ou orale.

### **I.1.3.La définition du vocabulaire**

Le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue, il est un sous-ensemble du lexique de cette langue, autrement dit , il représente les réalisations effectives du lexique, des personnes qui parlent, pour se comprendre. PICOCHÉ Jacqueline (1992 :44) a défini le vocabulaire comme ; « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données* »<sup>8</sup> l'ensemble des mots utilisés par un locuteur dans une situation de communication précise.

Une autre définition vient s'ajouter :

« *Le vocabulaire est l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte de parole précis, réalisé sous forme de discours oral ou écrit* »<sup>9</sup>

Jean-Pierre CUQ annonce dans son dictionnaire de didactique du français langue étrangère que : « *dans l'usage courant, le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue* »<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup> Jean-Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. CLE international, Paris, 2003, P.155

<sup>6</sup> Le grand dictionnaire la Rousse, 2000 P.907

<sup>7</sup> M-C. TRIVILLE &L. DUQUETTE, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Hachette, Paris, 1996, P.33

<sup>8</sup> Jacqueline PICOCHÉ, Précis de lexicologie français, Nathan université, Paris, 1992 P.44

<sup>9</sup> Bouchard, *Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, Grenoble, LIDLEM, 1992, p. 39

<sup>10</sup> Jean Pierre Cuq, Op-cit, 2003, p.246

A travers ces définitions nous pouvons dire que les mots utilisés et compris par les locuteurs d'une communauté linguistique forment ce que l'on appelle : vocabulaire .

#### **I.1.4. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif**

Le vocabulaire passif ce sont les mots qu'on connaît mais qu'on n'utilise pas couramment. Autrement dit, il correspond aux termes dont le locuteur connaît le sens mais il n'utilise pas dans la communication .Pour BAZIN Jean Michel (2008 :53) le vocabulaire passif : « *Désigne l'ensemble des mots dont vous connaissez le sens, et vous êtes capable de comprendre dans un texte ou lorsque quel qu'un vous parle, mais vous n'employez pas vous-même.* »<sup>11</sup>

Le vocabulaire actif c'est l'ensemble des mots utiliser par un locuteur quotidiennement dans ses conversations écrites ou orales. Il correspond aux termes dont le locuteur connaît le sens et qu'utilise quasiment tous les jours. Le vocabulaire actif n'est à aucun cas complet ou statique car il est en évolution, en d'autres termes il évolue au fur et à mesure . AZIN ajoute que le vocabulaire actif; « *Désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral*». <sup>12</sup>

Nous pouvons dire que l'enseignement du vocabulaire c'est apprendre aux élèves un vocabulaire utile et pertinent pour leur niveau, et d'avoir des activités qui reflètent une situation réelle, pour but de faire travailler aux élèves le vocabulaire actif pour qu'ils puissent utiliser le vocabulaire et non seulement le comprendre.

#### **I.1.5. La différence entre le lexique et le vocabulaire**

Il est évident qu'il y a une relation et une différence entre ces deux termes « *Lexique et vocabulaire* ». Le lexique représente l'ensemble des mots qui sont à la disposition du locuteur mais Le vocabulaire c'est l'ensemble des mots utilisés par une personne donnée dans un moment donné et des circonstances données.

D'après TRIVILLE & DUQUETTE : «*Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue.* »<sup>13</sup>. D'après cette définition, nous pouvons dire que le vocabulaire est considéré comme un champ restreint des mots, par ailleurs, le lexique serait l'ensemble de mots de cette langue.

Le rapport entre les deux notions est un rapport d'inclusion, le vocabulaire représente une partie du lexique globale, l'enseignant ne pourra jamais découvrir la totalité du lexique de

---

<sup>11</sup> BAZIN JEAN MICHEL, des méthodes et des exemples de bonnes copies, de BOECK, Paris, 2008, P.53

<sup>12</sup> Ibid, p.53

<sup>13</sup> M-C. TRIVILL & L. DUQUETTE, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Hachette, Paris, 1996, P.12

son élève. Par exemple, l'ensemble des mots utilisés par un apprenant dans une rédaction n'est que le vocabulaire employé dans cette situation lequel ne représente qu'une partie de son lexique individuel.

## **I.2.L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE :**

Le rôle de l'enseignement de vocabulaire est incontournable, c'est le cheminement vers la langue. De ce fait, l'enseignement du vocabulaire s'avère indispensable dans la mesure où il constitue « *une partie essentielle de l'étude d'une langue* » (Hameau, 1984 :102).

D'après Tréville et Duquette (1996:56), « *Le vocabulaire comporte deux aspects, l'un formel (c'est l'aspect sonore et graphique du mot) et l'autre sémantique (c'est le sens du mot).* »<sup>14</sup> Conformément à cette citation, l'on comprend donc qu'il y a pour apprendre un mot, on s'appuie sur deux aspects : le premier formel, concernant le son et la graphie du mot, et le second, c'est l'aspect sémantique et qui concerne la signification du mot. Ces deux aspects sont très importants pour le fonctionnement des mots et leur emplois dans la communication. Bien que différents, se complètent l'un à l'autre et favorisent un enseignement et un apprentissage riches du vocabulaire de la langue cible.

### **I.2.1.Le choix et la présentation du contenu lexical à enseigner**

Le choix du contenu lexical à enseigner, doit contenir des mots fréquents et utiles pour la communication dans des situations réelles, ces mots doivent être saisis en contexte divers et connus, selon le milieu culturel des apprenants et leur âge. Le vocabulaire doit être fonctionnel et opérationnel, il doit être adapté à la situation de communication présentée.

### **I.2.2.L'objectif de l'enseignement du vocabulaire**

Le vocabulaire est l'un des éléments essentiel dans l'apprentissage d'une langue étrangère, l'objectif de l'enseignement du vocabulaire est «*de renforcer le stock lexical de l'apprenant pour réaliser les actes de parole et de développer la compétence lexicale chez l'apprenant : utiliser les mots qui conviennent pour construire le sens d'un texte qu'il entend, qu'il dit, qu'il lit ou écrit* »<sup>15</sup>.

Connaitre une vaste étendue de mots permet aux élèves de repérer, d' identifier les matériaux linguistiques, et d'arriver à les représenter et à les nommer dans un contexte bien déterminé.

---

<sup>14</sup> Tréville M.C. et Duquette L. (1996) Enseigner le vocabulaire en classe de langue. Paris : Hachette .

<sup>15</sup> Document d'accompagnement de français de la 3ème et 4ème année primaire, 2011, p.21

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

### I.3.1.Le processus d'apprentissage du vocabulaire

Pour apprendre un vocabulaire il faut suivre tout un processus. Selon le cognitiviste John R. Anderson (1985), le processus d'apprentissage du vocabulaire d'une langue étrangère se développe en trois étapes successives :

- **Une étape cognitive** : l'apprentissage commence par la compréhension, où l'apprenant accumule des connaissances déclaratives qu'il comprend. (phase de recueil et découverte de mots nouveaux.)
- **Une étape associative** : une phase d'interlangue, où l'apprenant tente d'associer aux connaissances acquises certaines règles d'emploi dans le but est d'accomplir les tâches difficiles.
- **Une étape d'autonomie** : où les opérations effectuées par l'apprenant s'automatisent, permettant à lui de réactiver ses connaissances acquises et les réinvestir fréquemment dans des situations diverses. (phase optimale d'acquisition.)

Selon Tréville et Duquette le processus de la compréhension peut se définir comme : « *une interaction entre les connaissances antérieures et les connaissances nouvelles* »<sup>16</sup> .

La compréhension est atteinte, quand l'individu peut établir un lien entre l'acquis récent et l'acquis qui est déjà stocké dans la mémoire à long terme, ce lien mène à la production langagière et à l'apprentissage. A ce titre, M-C. TREVILLE fait remarquer que : « *Une fois franchie l'étape de la compréhension des mots, à l'étape associative, l'apprenant éprouve généralement le besoin de les réutiliser dans des situations réelles de communication.* »<sup>17</sup>.

### I.3.2.Les différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire

L'apprentissage du vocabulaire est comme tous les domaines a besoin des stratégies pour développer les compétences des élèves dans leur apprentissage du vocabulaire en classe.

Ces stratégies d'apprentissage se définissent comme étant un ensemble de techniques et des activités effectuées par l'apprenant qui lui permettent l'acquisition de l'information afin de faciliter son apprentissage. Pour OXFORD et CROOKALL (1989) : « *Les stratégies d'apprentissage sont des mesures prises par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, le stockage, la récupération ou l'utilisation de l'information.* »<sup>18</sup>. Les stratégies d'apprentissage

---

<sup>16</sup> Tréville et Duquette, op.cit., p.57

<sup>17</sup> M-C TREVILLE, *vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde*, 1944, P.81

<sup>18</sup> Cahiers de L'APLIUT, *Les stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère : définitions, typologies, méthodologies de recherche*. Disponible sur : [http://www.persee.fr/doc/apliu-0248-9430/1997\\_hum..](http://www.persee.fr/doc/apliu-0248-9430/1997_hum..)

du vocabulaire sont regroupées en trois classes : les stratégies de prédiction, de mémorisation et de révision.

- **Les stratégies de prédiction** (Stratégies de détermination)

Ces stratégies permettent aux élèves de deviner le sens des mots nouveaux lus ou entendus grâce aux indices linguistiques (internes ou externes) et des indices extralinguistiques (dessin, image, objet, etc.) Parmi certaines stratégies pour deviner le sens des nouveaux mots, on choisit la stratégie "famille de mots" pour faciliter l'inférence du sens des mots nouveaux. Plus précisément, les mots qui appartiennent à une famille morphologique ont un lien de sens.

- **Les stratégies de mémorisation** (Stratégies mnémoniques)

Ces stratégies représentent des méthodes qui permettent à l'apprenant de stocker, de rechercher et retrouver une information et l'aident à créer des liens mentaux (regrouper – classifier – associer – contextualité). Ainsi que, ils facilitent l'encodage de l'information dans la mémoire. Parmi ces stratégies de mémorisation, la stratégie "réseau de mot" «...cette stratégie, qui demande aux élèves de mettre en évidence les relations de sens des mots à l'étude autour d'un mot thème, de nommer les catégories et de rendre explicite les informations qui leur sont associées, favorise la compréhension et la rétention de ces mots.»<sup>19</sup> Cette stratégie permet à l'apprenant d'associer des mots autour d'un seul thème. A partir d'un mot, l'élève explore une chaîne sémantique à laquelle il appartient.

- **Les stratégies de révision**

La révision vient après avoir mémoriser les mots nouvellement appris, pour les bien renforcer dans la mémoire. Autrement dit, c'est la reprendre à plusieurs reprises ce qui a été vu dans la classe. Parmi toutes stratégies de révision du vocabulaire, on trouve les stratégies "cartes de mots". « La technique carte de mots consiste à utiliser de petites cartes pour créer l'association entre la forme et le sens d'un mot cible et pour écrire des renseignements sur le mot en question.»<sup>20</sup>. Donc la stratégie carte de mots c'est une stratégie ludique qui permet à l'apprenant de réviser les mots appris à travers l'utilisation d'une carte pour chaque mot et la remplir par des différentes informations qui entourent ce mot.

La capacité à mémoriser les mots et la capacité à deviner leurs sens à travers du contexte sont les deux facteurs les plus importants dans l'apprentissage du vocabulaire.

---

<sup>19</sup> C. LAVOIE, *Trois stratégies efficaces pour enseigner le vocabulaire*, Revue canadienne de linguistique appliquée 18,1(2015), P. 5) disponible sur : <http://www.journals.lib.unb-ca/index.php/CJAL/article/>.

<sup>20</sup> Ibid, P. 6

#### **I.4. Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire**

La majorité des apprenants trouvent des difficultés lors de l'apprentissage d'une langue et particulièrement dans la langue française. Lors des exercices de langue, les élèves trouvent des difficultés de s'exprimer à cause de leurs bagages linguistiques faible et limité, nous allons aborder quelques raisons de ces difficultés.

- Le milieu social : L'élève n'a pas l'habitude de parler ou entendre le français hors de la classe.
- La traduction littérale des mots parfois les apprenants font la traduction d'une manière littérale c'est-à-dire mot-à-mot (le sens n'est pas toujours exacte et juste).
- La mauvaise prononciation des consonnes telles que « p », « v » parce que ces consonnes n'existent pas dans la langue maternelle (arabe), et aussi parfois les sons muets créent des problèmes lors de l'écriture.
- La majorité perd les mots parce qu'ils pensent en arabe.

*« Les élèves ayant des difficultés langagières ont également un vocabulaire plus restreint que leurs pairs sans difficulté »<sup>21</sup>*

A la fin, nous pouvons dire que chaque élève est un cas spécial, chaque classe a ses caractéristiques particulières, c'est donc à l'enseignant de savoir gérer sa classe et résoudre les problèmes d'apprentissage qui peuvent être rencontrés dans la classe.

#### **I.5. Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire**

Pour avoir un bon apprentissage du vocabulaire, il est important d'épuiser les ressources qui facilitent son apprentissage. L'enseignant doit utiliser tous les moyens qui peuvent aider ses apprenants à mieux comprendre et bien apprendre. À cet égard nous proposons l'activité ludique comme un moyen qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage du vocabulaire. Caré & Debyser, dès 1978, avaient déjà vu que « *le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue* », ou que « *la parole est l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie* »<sup>22</sup>. C'est pour cette raison qu'il est pertinent de choisir un outil ludique pour l'enseignement du vocabulaire. La classe de FLE est un univers où l'apprenant développe ses capacités ; ce développement ne peut se réaliser que par le biais du plaisir que seules les activités ludiques sont susceptibles de

---

<sup>21</sup> Kaiser, Roberts et McLeod, 2011. Cité par, Marie-Pier Godin et Nathalie Chapleau « enseigner le vocabulaire dès l'entrée à l'école : principes clés », TA@l'école, [en ligne]. URL : <https://www.taalecole.ca/enseigner-le-vocabulaire/>.

<sup>22</sup> [http://w3.u-grenoble3.fr/espace\\_pedagogique/afef1.htm](http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/afef1.htm) . consulté le 05/04/2022 à 11h00

concrétiser. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par les activités qu'on lui propose. C'est là qu'il est important de varier les supports afin de rendre les activités attractives, par l'intégration des activités ludiques.

## **Conclusion**

Dans ce premier chapitre, nous avons essayé d'élucider certains points pertinents à l'apprentissage d'une langue étrangère et ce qui la rend spécifique par rapport à d'autre, le vocabulaire. Commenant par les définitions de quelques éléments de base arrivant à la conception de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.

Ce chapitre mène vers une autre piste qui aborde l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire afin de faciliter son acquisition. C'est ce que nous allons aborder dans notre deuxième chapitre théorique.

# **Chapitre II**

**Le jeu pédagogique**

## Introduction

« *L'enfant est un être qui joue et rien d'autre* »

Jean Château.

Même si la fonction première du jeu est l'amusement, jouer est aussi un élément indispensable au bon développement de nos enfants ; c'est par le jeu qu'ils apprennent.

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement. Ainsi, il est très important pour son apprentissage. Dans ce chapitre nous allons essayer de définir quelques concepts comme (le jeu, le ludique, le jeu ludique et le jeu pédagogique). Puis, nous allons parler de l'enseignement ludique . Et à la fin nous allons montrer le rôle des activités ludiques en classe de FLE.

### II.1.Définition du jeu

Selon le dictionnaire Larousse le jeu est défini comme :

« *Activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans laquelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles.* »<sup>23</sup>

Le Petit Robert définit le jeu comme : « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». <sup>24</sup>

Jean Pierre Cuq a défini le jeu comme : « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* »<sup>25</sup>

Selon Jean PIAGET : « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* »<sup>26</sup>

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate que le jeu désigne l'activité libre qui est favorisée et choisie par l'enfant et dont le seul objectif est le plaisir. Donc, Le jeu représente un moyen de développement de la personnalité et d'apprentissage de la vie . L'intégration du jeu en classe, met l'apprenant dans une situation d'interaction, en développant ses compétences de savoirs et de savoir-faire.

---

<sup>23</sup> Dictionnaire le petit Larousse, Larousse, Paris, illustré 2012, p : 598.

<sup>24</sup> Le Robert, Dictionnaire de Français, EDIF 2000, Paris, 2005, P237.

<sup>25</sup> Jean-Pierre, Cuq, Op.cit, 2003, p.106.

<sup>26</sup> CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, Op, Cit , p 208

## **II.2.Le jeu et l'enfant**

### **II.2.1.Pourquoi l'enfant joue-t-il ?**

Le jeu chez l'enfant est une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Le jeu est fondamental pour le bien-être et le développement de tout enfant. En effet, selon **Jean château** « *l'enfant est un être qui joue et rien d'autre* ». Même si la fonction première du jeu est l'amusement, jouer est aussi un élément indispensable au bon développement de nos enfants ;c'est par le jeu qu'ils apprennent , ils découvrent, réfléchissent et résolvent des problèmes .

Par le plaisir du jeu, l'enfant pourra faire des contacts sociaux et des relations d'amitié avec les autres et il comprend par la suite qu'il y a des différences entre les êtres humains. Le jeu donne à l'enfant une joie exceptionnelle car la nature de l'enfant aime beaucoup jouer.

C'est aussi pour lui un moyen d'apprentissage très utile, dans laquelle où l'enfant apprend une nouvelle information qui enrichit son vocabulaire. Quand l'enfant découvre et apprend une nouvelle chose par le jeu , l'information acquise restera longtemps enregistrée dans le cerveau de l'enfant. A l'aide du jeu, l'enfant peut franchir les problèmes émotionnels qui font un obstacle comme la timidité, la peur, l'angoisse en lui donnant l'énergie et la force pour y arriver.

De même, le jeu est considéré comme un moyen d'échange entre l'enfant et son entourage parce qu'il le contribue à mieux comprendre la réalité et de bien saisir les règles de cet entourage.

### **II.2.2.Les caractéristiques du jeu de l'enfant**

Les auteurs, Pierre FERRAN, François MARIET et Louis PORCHER, dans leur ouvrage intitulé « A l'école du jeu », croient qu'il existe « six traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jeu »<sup>27</sup>

#### **- La fiction**

Il existe un « écart » entre le jeu et la réalité ; le jeu possède des caractéristiques fictives imaginaires qui causent la rupture avec le monde réel. De ce fait, quand l'enfant joue, il procure une très grande liberté créatrice.

#### **- La détente**

La détente pour l'enfant est liée à la fiction. A cause de cette dernière, l'enfant met une fin à l'état de tension de son monde réel. C'est-à-dire, la fiction du jeu fonctionne pour l'individu

---

<sup>27</sup> Ferran. P, F. Mariet , L. Pocher, *A l'école du jeu*, Bordas,1978.

joueur comme une détente .Cela nous explique, après l'école, pourquoi l'enfant se dépêche à rejoindre ses camarades pour jouer dès qu'il arrive à la maison.

#### - **L'exploration**

C'est par l'action du jeu, l'enfant découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même. Jouer ne désigne pas seulement s'amuser, mais aussi la tâche de résoudre un problème comme le signalent Pierre FERRAN et ses collaborateurs : « *Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle.* »<sup>28</sup>.

#### - **La socialisation**

Le jeu permet à l'enfant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec les autres, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité et il apprend à mieux vivre en groupe. Les contacts créés pendant le jeu aident l'enfant à confronter ses problèmes et à apprendre en groupe, comme l'assure WINNICOTT: « *Le jeu fournit un cadre pour le début de relation affective et permet donc aux contacts sociaux de se développer.*»<sup>29</sup>.

#### - **La compétition**

Chaque jeu vise à un objectif bien précis et déterminé. Cet objectif établit un enjeu majeur aux yeux des enfants-joueurs et le fait de jouer désigne l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. On perd ou on gagne , le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

#### - **La règle**

Le jeu fonctionne avec des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre à respecter et à se faire respecter. En effet, le jeu est fondé sur des conventions, où aucune personne n'a le droit d'enfreindre ses règles .

### **I.3.Qu'est-ce qu'une activité ludique ?**

Brigitte CORD- MANNOURY conçoit les activités ludiques comme des :« *activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* »<sup>30</sup>. DE GRANDMONT ajoute que les jeux proposent « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre* »<sup>31</sup>. A partir de cela, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

---

<sup>28</sup> P, Ferran , F. Mariet , L. Pocher, *A l'école du jeu*, p. 213.

<sup>29</sup> Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité*, Ed. Folio essais, 2002.

<sup>30</sup> Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, September 200, p.24

<sup>31</sup> DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.83

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs où les apprenants prennent plaisir pour bien développer ses compétences et maîtriser ce qu'ils ont en train d'apprendre et cela dans des situations didactiques, l'activité ludique est définie dans le dictionnaire didactique par « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure [...]* »<sup>32</sup>.

Selon Nicole DE GRANDMONT : « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »<sup>33</sup>. Pour viser à préparer l'enfant à la participation en classe l'enseignant introduit ce genre d'activités aux apprenants, afin de permettre aux élèves d'être acteurs de leur apprentissage et les rendre actifs dans leur travail. Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE éveille chez l'apprenant l'envie et le plaisir d'apprendre.

#### **II. 4. L'enseignement ludique en classe de FLE**

L'utilisation des jeux en classe de FLE est un univers de plaisir et d'apprentissage. Comme l'affirme Pablo Neruba : « *l'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui.* »<sup>34</sup>. Le recours aux activités ludiques dans une classe de FLE rend le processus d'enseignement/apprentissage plus efficace. J-P Cuq signale que : « *Le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue* »<sup>35</sup>. Donc, par le jeu, l'élève devient plus actif, motivé et responsable de son apprentissage. Ainsi, le jeu est un excellent moyen de communication qui incite l'élève à communiquer avec les autres, afin d'arriver à résoudre ses problèmes de langue.

En effet, des études récentes ont montré que le jeu en tant qu'un outil pédagogique favorisant l'apprentissage et la construction du savoir en classe de langue. Il est aussi un facteur essentiel pour instaurer un climat favorable dans la classe, où les jeunes apprenants et même les enseignants se trouvent à l'aise tout en s'amusant lors la présentation du cours dans le but d'accomplir des tâches à finalité éducatives.

---

<sup>32</sup> Jean Pierre Cuq, Op.cit P.160.

<sup>33</sup> DE GRANDMONT .Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997,p.90.

<sup>34</sup> Pablo Neruba, « j'avoue que j'ai vécu », p 105.

<sup>35</sup> Jean Pierre Cuq, et I. Gruca, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2008, p.458

## II.4.1. Comment introduire le ludique en classe ?

La mise en place du jeu en classe de FLE peut rencontrer plusieurs obstacles, pour qu'elle soit efficace, le jeu doit être un jeu spécifique qui amener à participer à la construction d'un apprentissage visé à l'école. Ainsi, il doit intervenir à un moment précis de l'apprentissage. C'est-à-dire, Avant d'introduire le jeu dans une classe de FLE, il faut bien choisir un moment préférable du cours. Après, l'enseignant doit identifier les objectifs des jeux qu'il choisit. Ensuite, il doit commencer par donner des informations sur le jeu (règle, durée...) et ce que les élèves doivent faire.

Durant l'activité, l'enseignant doit être patient pour les questions des élèves et accepter de répéter les consignes. A la fin du jeu, il est important de demander aux élèves leurs opinions de ce jeu .

## II.4.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie

Selon Nicole De Grandmont, spécialiste et orthopédagogue Québécoise de l'application pédagogique du jeu, dans son ouvrage « Pédagogie du jeu », qui affirme cette progression du jeu dans laquelle où il repère trois caractéristiques essentielles et complémentaires du jeu :

*« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...] »*<sup>36</sup> .Autrement dit, le jeu intervient selon trois composantes primordiales afin de l'introduire en classe : le jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique.

### II.4.2.1. Le jeu ludique

C'est une activité libre, spontané, imaginative qui n'a pas de règles fixes. D'après N. de Grandmont, le jeu : *« induit de joie et de plaisir [...]. Le jeu ludique, évolue sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »*.<sup>37</sup> Ce qui nous montre que ce type de jeu n'impose pas de règles, c'est l'apprenant qui décide de l'utilisation du jeu, il joue librement juste pour le plaisir et le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

C'est aussi comme le mentionne Nicole de Grandmont que *« est un moyen de se familiariser avec le monde extérieur dans la mesure où il assure à l'individu une certaine liberté pour étayer l'équilibre psychique, émotif, affectif, sensoriel et cognitif »*<sup>38</sup>. En effet, L'aspect

---

<sup>36</sup> Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Québec, Logiques, 1995, p.106

<sup>37</sup> *ibid.* p.47-48

<sup>38</sup> Nicole de Grandmont, *op.cit.*, P.20.

ludique du jeu développe chez l'apprenant une sensation de joie et de détente lors la découverte et l'exploration des nouvelles connaissances avec ses pairs. Ainsi, c'est un moyen d'exploration qui est très important pour le développement de l'individu, il permet, selon Grandmont « *d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur* ».

#### **II.4.2.2.Le jeu éducatif**

Le jeu éducatif, comme son nom le désigne, le jeu vise à un objectif bien précis à atteindre qui est la formation et l'éducation de l'apprenant, où il apprend en s'amusant et en jouant.

Nicole de Grandmont ajoute que : « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure* »<sup>39</sup>. Ainsi, il déclare que « *Le jeu éducatif permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves* ».

Ce second type de jeu permet aux enseignants de mieux évaluer les comportements de leurs apprenants, il sert de contrôle aux acquis ainsi que l'apprentissage de nouvelles connaissances. Il fait diminuer la notion de plaisir et il est axé sur l'apprentissage.

#### **II.4.2.3.Le jeu pédagogique**

Le jeu pédagogique sont des jeux créés par les enseignants en fonction de leurs besoins dans les classes permet de vérifier les acquis des élèves ou de revenir sur des connaissances ou des objectifs déjà travaillés. Donc, c'est une activité qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages.

Selon Nicole De Grandmont : « *Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueurs et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances* »<sup>40</sup>.

Ce type du jeux est axé sur le devoir d'apprendre, il oriente généralement vers un apprentissage précis car il est utilisé en vue de développer des connaissances et de vérifier des compétences acquises par l'apprenant. Le jeu pédagogique a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages .

Donc, Les jeux pédagogiques est un ensemble d'activités plaisantes, amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue, ce type ne cherche pas le plaisir, il vise l'apprentissage.

---

<sup>39</sup> Ibid, p.134.

<sup>40</sup> <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/11/le-jeu-pdagogique-qui-est-il.html?m=1> .

## **II. 5. Le rôle des activités ludique en classe de FLE**

### **II.5.1.Le jeu, source de motivation**

La motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite. Selon Rolland VIAU : «*La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but*». <sup>41</sup>La motivation scolaire, c'est l'ensemble des déterminants qui poussent l'élève a s'engager activement dans le processus d'apprentissage.

L'intégration du jeu est un moyen efficace pour motiver les apprenants en classe, le jeu procure le plaisir et éveille la curiosité chez l'enfant et c'est cela qui le motive à apprendre. . Autrement dit, La motivation apparait a travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu.

En effet, le jeu représente l'une des composantes les plus fortes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur dit qu'ils vont faire des petits jeux. Donc, le recours à l'acticité ludique aide beaucoup et encourage à entretenir la motivation des apprenants, qui trouvent plaisir à être en classe.

### **II.5.2.Le jeu pour le développement de la créativité et l'imagination**

La créativité est définie comme une capacité d'imaginer, d'inventer, de créer et de s'exprimer. En effet, l'apprentissage par le jeu met l'apprenant dans une situation de liberté et de créativité, le jeu apparait comme une activité de bonne source d'inspiration et d'importer de nouvelles idées .L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche.

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

### **II.5.3 Le ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage du vocabulaire**

Les enseignants font recours à adopter des stratégies dites efficaces telles que l'intégration du ludique pendant l'assimilation du cours en tant qu'outil majeur dans l'apprentissage du vocabulaire et surtout pour garantir une bonne mémorisation des mots .En effet, le premier facteur favorisant l'apprentissage du vocabulaire chez les jeunes apprenants est la motivation à apprendre des mots nouveaux par l'utilisation du jeu. Ce dernier est considéré comme stratégie efficace dans l'enseignement /apprentissage des langues étrangères.

---

<sup>41</sup> R. VIAU, la motivation en contexte scolaire, édition Didier 1994. P 112

En plus, les activités ludiques permettent aux apprenants de stocker davantage des mots afin d'en utiliser en cas de besoin ainsi de réorganiser leurs connaissances lexicales antérieures et de les réactualiser .

## **Conclusion**

Pour conclure, nous pouvons dire que le jeu a une place très importante et valorisé dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, le jeu le rend plus facile, motivant et passionnant. Aussi, il contribue d'une manière positive dans le développement des petits apprenants. Pour l'élève, le jeu est un facteur nécessaire à son équilibre et à son développement globale .En jouant, l'élève apprend à découvrir son univers, à apprendre une nouvelle langue par le biais de plaisir.

Tout au long de ce chapitre, nous avons traité la notion du ludique de façon générale. Commenant par éléments de base (jeu, activité ludique). Ensuite, nous avons vu l'enseignement ludique en classe de FLE. Arrivant au rôle des activités ludique en classe de langue.

Dans ce qui suit, nous passerons à la partie pratique de ce travail de recherche, dans laquelle nous présenterons les éléments de notre expérimentation et ses résultats afin d'arriver à vérifier nos hypothèses de départ.

# **Chapitre III**

*Le ludique en classe de fle*

## **Introduction**

Après avoir présenté dans les deux premiers chapitres les notions de vocabulaire et les activités ludiques et préciser leur rôle important dans l'enseignement-apprentissage du FLE et particulièrement dans l'apprentissage du vocabulaire. Nous aborderons dans ce chapitre l'aspect pratique de notre recherche dans laquelle en essayant d'appliquer le jeu ludique (le jeu de dés) pour voir son influence sur l'enseignement-apprentissage du vocabulaire et pour le but de répondre à notre problématique et infirmer ou confirmer nos hypothèses en analysant les résultats obtenus.

### **III.1.Le cadre de l'expérimentation**

#### **III .1.1.Présentation du lieu**

Pour la réalisation de notre expérimentation, nous avons choisis l'école primaire LEFREID Massaoud à Ainrich , wilaya de M'sila, comme un établissement bien adapté pour l'élaboration de notre travail. Actuellement ce primaire scolarise 330 élèves de la première année à la cinquième année.

#### **III.1.2.Présentation de la classe**

Notre recherche se focalise sur une classe des élèves de 3<sup>ème</sup> année primaire. Notre expérimentation se déroule dans une classe propre organisée en quatre rangés décorée par : des images, des tableaux et des projets faits par les élèves.

#### **III.1.3.Le groupe expérimental**

La classe de 3<sup>ème</sup> année primaire, que nous avons choisie pour notre expérimentation, est composé de 16 élèves, 09 filles et 07garçons.Nous avons travaillé en deux séances, la séance de l'observation et la séance où nous avons appliqué le jeu de dés comme activité ludique.

#### **III.1.4.Le choix de L'échantillon**

Concernant le choix du public, nous estimons que les apprenants de la 3<sup>ème</sup>année primaire sont le meilleur échantillon pour la réalisation de notre expérimentation, car ils sont un public sensible aux jeux. Ainsi, c'est leur première année de français c'est-à-dire c'est leur premier contact avec cette langue étrangère donc ils doivent aimer cette matière et être motivés par le jeu pour avoir un vocabulaire riche. Ce d'un côté, et de l'autre notre recherche se base sur l'acquisition de la langue.

### **III.2.La méthodologie de la recherche**

Dans le but d'approfondir nos connaissances théoriques et de consolider notre pratique, la réalisation de notre expérimentation a été menée auprès d'un échantillon qui porte un groupe

de troisième année primaire (groupe A). Nous voyons que nous devons assister à deux séances ; la première est considérée comme une séance d'observation et la deuxième est consacrée pour proposer notre activité ludique –le jeu de dés- pour le but d'enrichir le vocabulaire des apprenants pour lire des mots et comprendre leurs sens. Puis nous allons faire la méthodologie expérimentale et faire la réalisation de ce qu'on a proposé.

### **III.3.Le déroulement de l'expérimentation**

Notre expérimentation se déroule en deux séances :

- la première est consacrée à l'observation de la séance du vocabulaire ce qui nous permet de prendre une vision générale sur le déroulement d'un cours du vocabulaire, l'interaction, la motivation et la participation des apprenants, pour le but de faire des remarques et des commentaires avant d'intégrer l'activité ludique proposée (le jeu de dés).
- Et la deuxième séance consiste à l'application du jeu avec les élèves.

### III.3.1. Le pré-expérimental (la séance d'observation)

#### Fiche pédagogique

Le projet 03: tu connais les animaux ?

La séquence 01: A la ferme .

L'activité : compréhension de l'oral (vocabulaire)

La durée: 20 minutes

Le nombre des élève: 16 élèves

La compétence : Connaitre les animaux

L'objectif : L'apprenant sera capable de connaître les animaux et leurs noms.

Le support : Texte de manuel scolaire p 57

#### **Le déroulement de la séance:**

- ✓ Au début de la séance, l'enseignante a collé des grandes images des animaux sur le tableau.
- ✓ L'enseignante a demandé des élèves de regarder les images et de donner le nom de chaque animal s'ils les connaissent.
- ✓ Puis, elle a demandé aux élèves d'ouvrir le livre sur la page 57 et observer le texte.
- ✓ Elle a lit le dialogue deux fois et elle a changé sa voix a chaque fois que les personnes de dialogue se changent.
- ✓ L'enseignante a demander a quelques élèves de lire le texte a haute voix et elle corrige quelques fautes .
- ✓ Ensuite, elle a expliqué le dialogue a sa manière et avec des gestes qui facilitent la compréhension du texte pour les élèves.
- ✓ L'enseignante a posé des questions à ses élèves afin de vérifier si ils ont compris le texte ou non :
- ✓ Question de compréhension:
  - ✓ - Où sont les personnages!
  - ✓ - Combien de personne dans ce dialogue !
  - ✓ - Qui sont-ils !
  - ✓ - Quels sont les animaux cités dans le dialogue !
- ✓ A la fin de la séance, l'enseignante a formé presque 5 groupes de 3 élèves pour passer au tableau et faire le jeu de rôle ( Zineb, Sami et oncle Slimane).
- ✓ La correction des erreurs de prononciation au fur et à mesure .

### III.3.1.2. La récapitulation des résultats de l'observation

Nous avons constaté quelques points lors de la séance d'observation de classe dans laquelle nous avons assisté.

- L'enseignante travaille seulement avec ceux qui lèvent les doigts (les bons éléments).
- A chaque fois, Les mêmes éléments qui répondent.
- La plupart des élèves ne suit pas l'enseignante quand elle lisait le texte.
- La majorité ne participaient pas, il semble démotivés, ennuyés par de la séance.
- Il y a des élèves qui ne sont pas intéressés par les images et l'explication du texte présentés par l'enseignante.

### III.3.2. Le déroulement de l'expérimentation

#### III.3.2.1. Le choix du jeu

Nous avons choisi les jeux en tant qu'un support didactique parce que les petits apprenants considèrent les jeux comme un moyen de motivation, pour cette raison nous avons proposé « le jeu de dés » comme activité ludique aux élèves de 3<sup>ème</sup> AP, en prenant en considération leur niveau, leur prés-requis et le programme.

#### III.3.2.2. La description du jeu

L'enseignante doit donner à chaque élève un dé qui contient 6 images des animaux et des étiquettes .



L'élève doit coller chaque mot au-dessous de l'image adéquate.



### III.3.2.3. Les objectifs visés par le jeu proposé (le jeu de dés et les étiquettes )

L'objectif de notre travail pratique est d'améliorer l'apprentissage du français langue étrangère et d'amener l'élève à un nouveau contact avec la langue, un contact de plaisir.

Nous partons du principe que le jeu motive l'élève, renforce sa concentration, facilite son recours à la mémoire et surtout favoriser l'envie de réussir.

### III.3.2.4. L'application du jeu en classe

Durant la séance de remédiation, nous avons expliqué à l'enseignante toutes les informations nécessaires pour réaliser cette expérimentation et pour ne pas sortir les élèves de leur cadre actuel d'apprentissage.

Après la séance de la compréhension qui a été faite, l'enseignante devrait sélectionner les élèves qui ont des difficultés et qui n'ont pas participé durant toute la séance car ils n'ont pu bien comprendre le cours.

D'abord, l'enseignante doit distribuer les dés (chaque dé contient 6 animaux) un pour chacun et les étiquettes qui contiennent les noms de ces animaux .

Ensuite, elle doit demander aux élèves de coller chaque mot à l'image qui convient .

#### - *Les consignes à suivre dans cette activité*

Les élèves doivent terminer de coller les étiquettes sur les images dès que possible et aussi ils doivent donner le maximum de réponses justes pour gagner, donc c'est un travail individuel .

L'élève qui termine le premier c'est lui le gagnant à condition que le maximum des réponses soit juste.

- *Durant l'accomplissement de cette activité ludique*

Les élèves découvrent les images des animaux du dé et ils essaient de lire les étiquettes pour répondre .





<b>Le nombre des élèves</b>	<b>Les réponses justes</b>	<b>Les réponses fausses</b>
<b>04 élèves</b>	<b>06</b>	<b>00</b>
<b>08 élèves</b>	<b>04</b>	<b>02</b>
<b>03 élèves</b>	<b>03</b>	<b>03</b>
<b>01 élève</b>	<b>02</b>	<b>04</b>

### **III.4.Présentation des résultats**

A partir des données recueillies, nous pouvons déduire que :

- Les élèves sont plus intéressés au jeu et chacun essaie de terminer son dé pour faire réussir .
- L'attention est renforcée par l'envie de gagner.
- Les élèves sont joyeux, attentifs et motivés.
- L'esprit de réussite est favorisé.
- Les élèves comprennent rapidement la consigne.
- Le jeu était très facile à utiliser, abordable par la majorité. Il ne nécessite pas un grand effort cognitif.
- Les apprenants ont pu trouver par eux même les réponses demandées par l'enseignante et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans la leçon .
- Les apprenants se prêtent profondément au jeu et ils demandent à l'enseignante de refaire le même jeu les prochaines séances.

### **III.5.Interprétation des résultats**

A travers ces résultats nous avons constaté que le jeu « de dés » a motivé les élèves, les encouragés à apprendre, à être actif en classe et surtout à résoudre leurs problèmes d'apprentissage. Ainsi, il les aidés à apprendre le sens des mots et enrichir leur vocabulaire (les noms des animaux et comment ils s'écrivent). Nous avons déduit que notre jeu proposé s'ajoute aux activités ludiques qui peuvent être exploitées au service de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire. Pendant le déroulement du jeu, les images présentes sur le dé permettent aux élèves de reconnaître plus facilement les noms des animaux , ce qui montre que l'association image/mot aide les élèves à se rappeler des sens des mots et c'est pourquoi ils ont pu employer les mots de manière correcte.

### III.6.Vérification de la procédure

Pour vérifier, si les élèves ont appris des nouveaux mots et ont enrichi leur vocabulaire, nous avons proposé à la fin du jeu l'évaluation ci-dessous :

**-Relie chaque nom à son image:**

La vache .



Le cheval .



La poule .



Le chat .



Les majorités des réponses données par les élèves sont justes.

#### - **Commentaire**

D'après les résultats obtenus durant le déroulement du jeu et les résultats de l'évaluation proposée à la fin du jeu nous constatons que :

- L'activité ludique est une méthode qui a prouvé son efficacité et son utilité dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances.
- La pratique des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages. En effet, les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués( un esprit compétitif).
- L'utilisation du ludique par les enseignants, en particulier ceux du cycle primaire dans les séances du vocabulaire va avoir des bons résultats parce que le jeu a permet aux élèves de développer leur imagination et leur créativité et il renforce la mémorisation des nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.

- Les jeux ont un impact positif sur l'apprenant et l'enseignant en même temps, ils aident les élèves à apprendre, réfléchir, améliorer et de renforcer leurs apprentissage. Ainsi , ils permettent à l'enseignant d'exposer son cours facilement sans trouver des obstacles et d'une manière ludique.

## **Conclusion**

A la fin de notre chapitre pratique (la réalisation du jeu proposé) et d'après les résultats obtenus à travers notre expérimentation, nous constatons que l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE favorise la motivation des élèves, attire leur attention et les pousse à se concentrer plus en plus et d'accomplir les tâches qui leur sont attribué. En effet, par le biais du jeu l'élève devient acteur de son apprentissage, il développe leur créativité et leur imagination. Donc, nous pouvons dire que le jeu est un outil efficace pour l'amélioration et la facilitation de l'apprentissage du vocabulaire chez les petits apprenants.

Les jeux ludiques sont un bon moyen permettant de centrer l'apprentissage sur l'apprenant et favorisent la motivation des apprenants lors de la réalisation du cours par le biais de plaisir. Donc, il semble nécessaire de varier les démarches d'enseignement à d'autres supports pour développer les compétences des élèves.

## **Conclusion générale**

## **Conclusion générale**

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons essayé de démontrer l'utilité et l'efficacité de l'activité ludique dans l'amélioration et la facilitation de l'enseignement - apprentissage du vocabulaire en classe de FLE. L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE joue un rôle primordial dans la motivation des apprenants qui les encourager et les aider à mieux apprendre.

Par la joie et le plaisir éprouvé par l'enfant dans le jeu et aussi l'aspect de compétition, l'apprenant ne va pas trouver de problème à s'intégrer lors son apprentissage. Au contraire il aura une volonté qui est créé par le jeu, l'enfant se trouve motivé, il cherche à apprendre rapidement et à mieux mémoriser les nouveaux acquis .

Nous avons présenté dans cette recherche une étude théorique sur le vocabulaire et les activités ludiques. Dans un premier temps, nous avons parlé sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire, son processus, et ses stratégies et finalement ses difficultés en classe de FLE.

Dans un second temps, nous avons parlé de l'activité ludique et son utilisation dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Concernant la pratique nous avons proposé une activité ludique (le jeu de dés) ,le choix de cette activité n'est pas fait par hasard, elle s'articule autour de l'enrichissement et l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de la 3<sup>ème</sup> année primaire. Pour montrer l'efficacité de cette activité ludique, nous avons suivis une démarche expérimentale, qui nous a permis de confirmer nos hypothèses de départ selon lesquelles l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE facilite le processus d'apprentissage et améliore le niveau de l'apprenant.

À travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'impact du ludique comme une source de motivation et de plaisir sur les apprentissages, précisément sur l'apprentissage du vocabulaire en classe du 3<sup>ème</sup> année primaire du FLE.

Nous espérons que les programmes de l'enseignement, et même les enseignants au primaire prennent en considération les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE, car c'est un vecteur de réussite qui mène les apprenants à développer leurs compétences et leurs personnalités pour qu'ils puissent exploiter et investir ce qu'ils ont appris dans leur vie.

Pour conclure, nous souhaitons que ce travail a pu soulever au moins un aspect de l'intérêt que révèlent les activités ludiques sur le plan didactique en temps qu'auxiliaire pour

l'apprentissage de FLE . De ce fait, nous nous interrogeons sur les limites des activités ludiques et sur la possibilité de l'utiliser dans les cycles qui suivent.

# **Bibliographique**

## Références bibliographiques

### Ouvrages

CUQ, Jean Pierre, et GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique de français langues étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2008.

DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre*, Boeck, Paris, 1997.

Dominique. Abry , Haydee Silva, *Le jeu en classe de langue - Techniques et pratiques de class*, Clé International, Paris, 2008.

Marie-Laure. Chalaron, Maria. Branellec-Sorensen, *Jeux de rôles*, PUG, France, 2017

PICOCHÉ, Jacqueline, *Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Paris, Nathan université, 1992.

Renée Léon, *Enseigner la grammaire et le vocabulaire à l'école*, Hachette Éducation, Paris, 2014.

SILVA, Hadyée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008.

TREVILLE, Marie-Claude et DUQUETTE, Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette, 1996

Violette Petitmengin , Clémence Fafa *La grammaire en jeux Broché*, PUG, France, 2017

### Documents officiels

Programme de français de troisième année primaire, Alger, Office National des Publications Scolaires, 2011.

### Dictionnaires

Jean-Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. CLE international, Paris, 2003

ROBERT, Jean Pierre, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Ed, Ophrys, 2008.

Le Nouveau Petit Robert, Dictionnaire Le Robert, Paris, 1993.

Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005.

### Thèses et mémoires

TAGHEZOUT, Ahlem, les activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de BENAMAR Aicha, université d'Oran, 2009.

HAMAIZI, Belgacem, le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactique, mémoire de magistère sous la direction de Pr. DAKHIA abdelouahab, université de Sétif, 2017.

AMEUR, Meriem, Le jeu de l'oie comme activité de motivation à l'expression oral et l'enrichissement du vocabulaire dans une classe du FLE. Cas des apprenants de la 5ème année primaire à M'sila, mémoire de master sous la direction de AMEUR Azzeddine, université de M'sila, 2014.

TOLBA Fatma Zohra ,GUETTOUCHE Sarah, Enseigner le vocabulaire par le biais des activités ludiques, quels bénéfices pour les élèves ?Cas des élèves de 1ère année moyenne, mémoire de master sous la direction de M. SIAFA Atmane, université d'Oum El Bouaghi,2018.

SEGHIER Iman, Le jeu dans l'apprentissage du FLE : Cas de la 4ème Année Primaire, mémoire de master sous la direction de Bentaifour Nadia, université de Mostaganem,2016.

#### **Sitographies :**

Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>.

HEDOUCHE, Ourida, « L'exploitation du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE », In Revue des Sciences de l'Homme et de la Société, Disponible sur <http://revues.univ-biskra.dz/index.php/fshs/article/view/2142>.

## **Résumé :**

Dans cette modeste recherche, nous avons montré l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Particulièrement, dans l'apprentissage et l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants de cycle primaire.

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons essayé de démontrer que le recours aux activités ludiques en classe de FLE, renforce l'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants, ainsi que leur permet de travailler dans un climat de motivation, de plaisir, créativité et surtout de créer des moments de communication avec les autres. Donc, l'intégration des activités ludiques en classe de FLE est une solution parfaite pour l'enrichissement et l'amélioration du vocabulaire.

**Mots clés:** vocabulaire, activité ludique, enseignement/apprentissage, jeu, motivation.

## **Abstract:**

In this humble research, we have shown the importance and effectiveness of entertaining activities in improving the education and learning of French. Particularly in the learning and acquisition of vocabulary in primary school learners.

Throughout this research work we have tried to show that the use of entertaining activities in FFL class, reinforces the enrichment of the vocabulary in the learners, as well as allows them to work in a climate of motivation, pleasure, creativity and especially to create moments of communication with the others. Therefore, the integration of entertaining activities in the FFL class is a perfect solution for enriching and improving vocabulary.

**Keywords :** vocabulary, recreational activity, teaching / learning, game, motivation.

## **ملخص:**

في هذا البحث المتواضع بينا أهمية وفاعلية النشاط الترفيهي في تحسين تعليم وتعلم اللغة الفرنسية وخاصة في تعلم واكتساب المفردات لدى متعلمي المدارس الابتدائية.

من خلال هذا البحث حاولنا اثبات إن الاستعانة والرجوع إلى النشاطات الترفيهية في قسم الفرنسية اللغة الأجنبية يقوي إثراء المفردات بين المعلمين فضلا عن السماح لهم بالعمل في جو من التحفيز والمتعة والإبداع وخاصة خلق لحظات من التواصل مع الآخرين. لذلك فان دمج النشاط الترفيهي في الفصل الدراسي هو حل مثالي لإثراء المفردات وتحسينها.

**الكلمات المفتاحية:** مفردات- نشاط ترفيهي -تعليم\تعلم - لعبة - تحفيز.