

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
OPTION : DIDACTIQUE DU FLE

N° :.....

Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique

Par : ZERGUINE Ahlam

L'activité ludique dans l'amélioration de
l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE
Cas des apprenants de la 5^{ème} année primaire.
Ecole de BEN AISSA Mouloud- M'sila

Soutenu devant le jury composé de :

Dr. BOUKHALAT Djamel	Université M'sila	Président
Dr. ZBIRI Abdelkrim	Université M'sila	Rapporteur
Dr. ROUABEH Fatima Zohra	Université M'sila	Examineur

Année Universitaire : 2018/2019

Remerciement

Je tiens à remercier profondément mon encadreur : Dr. ZBIRI Abedlkrım d'avoir accepté de me prendre en charge pour réaliser ce mémoire. Grâce à sa présence, ses conseils et ses remarques, j'ai pu réaliser ce travail.

Je remercie également les membres de jury pour l'honneur qu'ils m'ont fait en acceptant de juger ce travail.

Enfin, je voudrais exprimer ma reconnaissance à ma mère, à ma sœur et à mon conjoint qui m'ont poussée et m'ont encouragée quand je perdais l'espoir.

Je remercie toutes les personnes qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche.

Dédicace

A mes parents

Mon père, j'aurais souhaité que vous soyez à mes côtés aujourd'hui, mais le Bon Dieu a choisi autrement. Je ne saurais trouver assez de mots pour vous exprimer ma douleur ; car votre appel à Dieu a été la plus grande perte de tous les temps pour moi .ne peut vous remplacer .Vous avez œuvré pour ma réussite, de par votre amour, votre soutien, tous les sacrifices, et vos précieux conseils, pour toute votre assistance, et votre présence dans ma vie. Reçois à travers ce travail aussi modeste soit –il l'expression de mes sentiments et de mon éternelle gratitude .Je prie Dieu, qu'il vous fasse beaucoup de miséricorde, de clémence, et vous accorde le paradis.

Ma mère, Exemple de la gentillesse, de l'encouragement, symbole grandiose de patience.

Je dédie ce mémoire

Table des matières

Introduction générale	I
Chapitre I : LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE	
1-1 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?.....	2
2- Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?.....	3
3- L'enseignement ludique en classe de FLE.....	5
3-1 Le jeu ludique.....	5
3-2 Le jeu éducatif.....	6
3-3 Le jeu pédagogique	7
4- Le jeu comme activités ludique.....	8
4-1 Le jeu source de motivation	9
4-2 Le jeu comme vecteur d'interactivité.....	10
CHAPITRE II : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE ATRAVERS LES ACTIVITES LUDIQUES	
1-1 Le vocabulaire	12
2- L'enseignement du vocabulaire	13
2-1 Le choix et la présentation du contenu lexical à enseigner	13
3- L'apprentissage du vocabulaire.....	14
3-1 Le processus d'apprentissage	14
3-2 Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire	15
3-2-1 Les stratégies d'écoute et de lecture	15
3-2-2 Les stratégies de communication	15
4- Les facteurs d'apprentissage du vocabulaire	16
4-1 Le rôle de la mémoire.....	16
4-2 Le rôle du contexte.....	17
5- Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire	18
6- Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire	19
6-1 les jeux linguistiques	19
6-2 Les jeux communicatifs	20
CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES	
Introduction	23
1-1 L'objectif de l'enseignement du vocabulaire au primaire.....	23
2- Présentation de l'expérimentation.....	24
2-1 Le lieu de l'expérimentation	24
2-1-1 Le choix du public	24

2-1-2 Le groupe expérimental	24
2-2 Le corpus	25
2-3 La nature de l'expérimentation	25
2-4 L'objectif de l'expérimentation.....	26
2-5 Les étapes de l'expérimentation.....	26
2-5-1 La conversation et la présentation du ludique.....	26
2-5-2 La réalisation.....	27
2-5-2-1 La présentation des activités proposées.....	28
2-5-2-1-1-Le pré-test	28
2-5-2-1-2 L'application des activités ludiques	29
2-5-2-2 Les résultats obtenus.....	31
2-5-2-3 Synthèse des résultats	34
2-6 Le questionnaire	34
2-6-1 Analyse des réponses obtenues	35
Conclusion générale.....	39
Références bibliographiques	42
Annexes	

Introduction générale

Introduction générale

Savoir communiquer avec l'autre est le premier objectif de l'enseignement-apprentissage des langues étrangères en Algérie et particulièrement le français. La communication est considérée comme une nécessité vitale dans l'enseignement/apprentissage du français en tant que langue étrangère et son traitement dans la classe doit être une question transversale.

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* »¹. A la lumière de cette citation, il apparaît très clairement que le vocabulaire s'affiche comme un outil indispensable pour pouvoir désigner les objets du monde et notamment de s'exprimer et de communiquer.

Mettre en place un tel enseignement d'une langue étrangère à l'école primaire constitue une tâche plus ardue pour l'enseignant ; ce dernier se trouve en situation de détresse liée principalement au manque d'intérêt et de motivation 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, pour cela l'enseignant doit centrer ces efforts sur les besoins de ses apprenants ; il se doit d'identifier son public, les attentes et motivations du public auquel son cours est destiné. 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.

Pour cette raison, nous estimons que l'activité ludique constitue un outil très important dans l'enseignement/apprentissage du FLE, 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* »². En outre, le jeu fournit à l'enseignant-pédagogue à la fois l'outil d'une meilleure connaissance de l'apprenant et celui d'un renouvellement et d'un changement des méthodes pédagogiques comme l'affirme Jean-Marc Caré, cité par Haydée SILVA : « *Je ne vois pas le jeu comme quelque chose de gratuit. En pédagogie, le jeu est toujours considéré comme récréatif [...], alors qu'on sait qu'il peut être une*

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

² 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] page consultée le 27/04/2019

INTRODUCTION GENERALE

technique d'apprentissage à part entière »³. Les petits enfants-apprenants sont des êtres qui aiment jouer spontanément et par l'instinct, il faut exploiter cela dans l'enseignement/apprentissage du FLE, c'est ce qui nous pousse à choisir ce thème et de choisir les activités ludiques plus précisément comme un moyen d'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire.

L'intérêt de notre travail de recherche est de montrer l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE et particulièrement le vocabulaire, et leur avantage comme un moyen de motivation.

A travers notre travail de recherche nous allons essayer de répondre à la problématique suivante :

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.

L'utilisation du support ludique en classe de FLE peut motiver l'apprenant à apprendre cette langue, et peut l'aider à construire progressivement un système lexical cohérent et structuré.

Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE pourrait susciter chez les petits apprenants un intérêt et un plaisir qui peut les encourager à s'exprimer et à apprendre.

Notre corpus est constitué des activités proposées aux apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école BEN AISSA Mouloud à M'sila.

Notre travail de recherche nécessite pour son élaboration la méthode expérimentale pour la mise en pratique des activités ludiques, nous avons proposé des exercices sous forme d'activité ludique qui visent l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire du FLE chez les élèves de 5^{ème} année primaire.

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratique.

³Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*. Thèse de doctorat sous la direction de M. Philippe Hamon, UNIVERSITE DE PARIS III - SORBONNE NOUVELLE, p. 65

INTRODUCTION GENERALE

Dans le premier chapitre nous ferons un aperçu global sur l'activité ludique et son enjeu et son importance en classe de FLE.

Dans le deuxième chapitre, nous jetterons la lumière sur le vocabulaire, avec en premier lieu son enseignement/apprentissage et les difficultés que peuvent rencontrer les apprenants lors de l'apprentissage. En second lieu, nous présenterons les outils ludiques qui peuvent améliorer l'apprentissage du vocabulaire

Le troisième chapitre est réservé à l'expérimentation qui est basée sur le ludique avec des apprenants de 5^{ème} année primaire, à travers cette expérimentation nous essayerons de répondre à notre problématique et de vérifier la validité de nos hypothèses.

Chapitre I

LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE

Tous les enfants sont plus attirés par les jeux que par autre chose, l'imitation et le jeu constituent les ressources essentielles de la formation des enfants. Le jeu pour eux est le point de départ vers la vie, dont laquelle le plaisir est le moteur principale du développement des enfants. Nous ne jouons pas comme cela, libre et pour rien, en réalité nous pouvant faire beaucoup de choses avec le jeu, on peut l'exploite dans le processus enseignement/ apprentissage pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE au primaire.

Dans ce premier chapitre, nous allons essayer de donner une définition à l'activité ludique, son rôle, ses fonctions et son importance dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

1-1 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

L'activité ludique représente un élément essentiel de la vie de l'homme, elle est très importante dans le développement de l'individu. Selon Nicole De Grandmont l'activité ludique permet « *de structurer, d'organiser et d'élaborer le monde extérieure* »⁴, aussi elle précise 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* »⁵.

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont considérées comme des outils et des supports didactiques et éducatifs, comme l'affirme J-P QUC dans son dictionnaire :

*«Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »*⁶.

Selon 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 »*⁷.

⁴ Nicole de Grandmont, *Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre*, Boeck, Paris, 1997 p.47

⁵ Ibid, p.48

⁶ J-P Cuq, *dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE, 2003, p.16

⁷ Ibid, p.90

D'après ces définitions, nous pouvons dire que les activités ludiques sont le territoire essentiel des apprentissages des enfants, où l'élève trouve la détente et le plaisir dans son apprentissage et son développement du savoir, et où s'actualisent les potentialités personnelles de création et de créativité.

2- Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?

Les activités ludiques par ses caractéristiques (plaisir, gratuité, spontanéité et créativité) répondent à un besoin de découverte et d'exploration de l'individu, ils sont nécessaires pour rendre l'enseignement/l'apprentissage du FLE plus attractif et moins ennuyeux, « *Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue* ». ⁸

L'usage d'activité ludique comme médiateur d'apprentissage semble être une approche importante pour inciter le plaisir et le goût d'apprendre une langue étrangère, et en améliorant son apprentissage à l'école primaire, elle permet : « ... *une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative* » ⁹.

Dans son ouvrage *cours didactique de français langue étrangère et seconde*, 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* » ¹⁰. Le recours à l'activité ludique aide beaucoup les enseignants pour motiver leurs apprenants, parce que l'apprentissage devient facile sans avoir la pression et l'ennui. C'est un moyen d'apprentissage indirect, comme l'affirme Weiss dans son livre *jeu et activités communicatives dans la classe de langue* que le jeu : « *peut grandement contribuer à animer les classes de langues et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur*

⁸ Boadiwaa Maame Ama, *l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère* : Le cas des apprenants D'ASANTEMAN SENIOR HIGH SCHOOL, YAA ASANTEWAA GIRLS SENIOR HIGH SCHOOL et OPOKU WARE SENIOR HIGH SCHOOL MASTER OF PHILOSOPHY (FRENCH ; MARCH), 2015, p. 24

⁹ Ibid, p.16

¹⁰ Jean Pierre Cuq, et I. Gruca, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2008, p.458

CHAPITRE I : LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE

apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »¹¹.

Donc, le jeu est un instrument majeur dans les classes de langues étant à la fois facteur de motivation qui permet de rendre l'élève plus actif et responsable de ses apprentissages.

Ainsi, il est un moyen de communication puissant qui favorise les interactions et les échanges des élèves entre eux, comme le confirme Martine Kervvan :

« Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défis : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans situation motivante et naturelle ».¹²

L'activité ludique est un excellent moyen pour inciter l'élève à communiquer avec les autres, afin d'arriver à résoudre ses problèmes de langue. Haydée Silva signale dans un entretien que : *« le fait de passer par la médiation ludique aide parfois à lever des blocages conscients ou inconscients. Lors que le changement de rôle au sein de la scène pédagogique permet de rendre l'initiative et la parole aux apprenants, tout en leur offrant un cadre à la fois souple et fortement structuré »¹³*. Elle ajoute aussi :

« C'est pourquoi les activités ludiques exploitées à bon escient peuvent, entre autres choses, sur le plan pédagogique tel que vous le concevez, faciliter le travail dans les classes hétérogènes ; contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe ; développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse ; aider à dédramatiser l'erreur ; promouvoir la prise de conscience de soi ; rendre possible la mise e place d'une pédagogie différenciée »¹⁴.

Ce type d'activité permet de briser la glace au sein de la classe, et encourage les élèves à prendre la parole et mobiliser leurs connaissances, l'objectif de l'enseignement de FLE n'est pas d'apprendre des compétences linguistiques et décontextualiser seulement, mais aussi *« agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou*

¹¹ Weiss F, Jeux et activités communicatives, Paris, Hachette, p.08

¹² Martine Kervran, *Enseigner l'anglais avec facilité*, Bordas, 2002, cité par : Ahlem taghezout, *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 AICHA Benamar, université d'Oran, 2009, p.40

¹³ Haydée Silva, *le jeu comme outil pédagogiques*, Mexique, p.1

¹⁴ Ibid, p.1

dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère »¹⁵. L'intérêt essentiel des activités ludiques et d'intégrer l'élève dans des situations proches de la réalité, et de développer chez eux la capacité de résoudre des conflits et des problèmes.

3- L'enseignement ludique en classe de FLE

Nicole de Grandmont dans son ouvrage *Pédagogie de jeu : Jouer pour apprendre* insiste sur trois catégories du jeu, selon elle : « *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 [...]* »¹⁶.

3-1 Le jeu ludique :

Le jeu ludique comme le décrit Nicole de Grandmont : «*évolue donc 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 »¹⁷, elle ajoute 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 »¹⁸. Donc c'est une activité qui a comme caractéristiques principales : le plaisir, la joie, la spontanéité, la gratuité, elle fait appel à l'imaginaire et la créativité et il n'y a pas limites de temps et d'espace.*

Le jeu ludique est guidé par la motivation intrinsèque de jouer, ce qui peut aider les apprenant de laisser tout la timidité et le stress durent leur apprentissage.

De Grandmont propose un tableau qui synthétisé les qualités du jeu ludique

¹⁵ Weiss, op. cit., p.7

¹⁶ N de GRANDMONT, op.cit., p.106

¹⁷ Ibid

¹⁸ Ibid, p.47

Synthèse des qualités du jeu ludique

- Le jeu ludique n'impose pas de règle.
- Le produit du jeu ludique n'est pas obligatoirement
 - * Esthétique
 - * Prédéterminé
 - * Perfectionné
- Il y'a une notion de plaisir
- Le jeu nécessaire au développement de tout individu, elle permet :
 - * D'organiser
 - * Structurer
 - * Et élaborer le monde extérieur
- Le jeu ludique crée des liens égaux avec :
 - * Le psychisme
 - * Le sensoriel
 - * L'émotif-affectif
 - * Le cognitif

3-2 Le jeu éducatif :

Selon Nicole De Grandmont, le jeu éducatif n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique. Sauf que le jeu éducatif est orienté vers une fin bien déterminée qui est l'éducation et la formation de l'enfant. Il permet de casser la routine d'un cours classique, de développer de nouvelles connaissances et compétences, c'est un moyen qui réduit les efforts de l'apprentissage et le rend moins remarquable par l'enfant (l'aspect éducatif y étant souvent caché).

Le jeu éducatif représente « le premier pas vers la structure », il permet de suivre les acquis, d'évaluer les appris et d'observer les comportements des apprenants. Il favorise l'acquisition des nouvelles connaissances comme le décrit De Grandmont :

«Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportement et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui

démystifient un peu l'effort soit absent, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant »¹⁹. Selon elle, le jeu éducatifs devrait être distrayant, sans contraintes perceptibles et aussi devrait être axé sur les apprentissages, car son rôle principale et de créer un climat de plaisir.

C'est à l'enseignant de bien choisir les jeux à présenter en classe, il fallait les choisir selon le besoin et le niveau de son public et les objectifs d'apprentissage tracés comme le signale De Grandmont :

*« l'intervenant doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en classe pour s'assurer qu'il correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissage visés[...] le jeu éducatif mal compris ou mal utilisé devient un piège synonyme de perte de temps d'occupation futile et il perd sa fonction première qui est de créer un climat de plaisir pour mieux apprendre »*²⁰

3-3 Le jeu pédagogique :

Le jeu pédagogique permet de « tester l'apprentissage »²¹, c'est un moyen de vérification des acquis des apprenants afin de favoriser leur apprentissage, donc il n'est plus une activité libre ou le choix de jouer est imposé. Le jeu pédagogique est une activité proche de l'exercice car son but est un objectif clairement identifié, comme l'affirme De GRANDMONT : «le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, est de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifié de pédagogie de jeu »²².

Le jeu pédagogique génère habituellement :

- un apprentissage précis
- un appel aux connaissances du joueur
- un constat des habiletés à généraliser

Dans le jeu pédagogique, le plaisir devient un travail (il n'est pas intrinsèque), il émane de la vérification des connaissances par l'apprenant.

4- Le jeu comme activités ludique

¹⁹ Nicole De Grandmont, op.cit., p.66

²⁰ Ibid, p. 17-18

²¹ Roger CAILLOIS, *les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p.70

²² Nicole De GRANDMONT cité par, Ahlem Taghezout, *l'activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère*. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benamar, université d'Oran, 2009, p.34

Le jeu c'est la partie fondamentales du monde de l'enfant, il l'aide à construire sa personnalité et à développer le monde qu'il l'entour, il est une source de motivation pour lui, comme le signale Marie-ève Parent (directrice du support aux ventes) dans un article sur les formes et les jeux :

« Le jeu est chez l'enfant une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Jouer permet aux enfants d'acquérir des notions complémentaires au jeu, par le jeu. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences. Par le jeu, ils font l'expérience de la vie, par eux-mêmes et en compagnie de leurs pairs. Ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent »²³.

Dans l'ouvrage de Roger Caillois *les jeux et les hommes*, le jeu est définie comme « *une action qui conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, ou il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celles qu'il veut bien se donner* »²⁴. Selon cet auteur le jeu doit être une activité libre, séparée, improductive, fictive et réglée. Il décrit aussi le jeu comme « principe permanent de la vie social ».

La majorité des personnes voie le jeu comme une simple source d'amusement, et il n'a aucun relation avec le travail. Mais en réalité le jeu constituer le travail de l'enfant, c'est à travers lequel, il va comprendre comment fonctionne le monde qu'il entoure, il va apprendre à agir et réagir face à des différents situations.

Dans la revue «Les langues modernes», le psychologue de l'éducation Patrick Fougère précise que le jeu : « demande un effort, discipline. Il demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer ». À travers cette citation, nous pouvons tirer qu'on peut exploiter le bonheur et le plaisir ressentis par l'enfant quand il joue et en le mettent au service de l'apprentissage des langues étrangères.

4-1 Le jeu source de motivation :

- a) Développer leur curiosité et leur désir d'apprendre :

²³ Marie-ève Parent, *Formes et Jeux*, [en ligne].URL : <http://www.imagineo.ca/Blogs/48/25/PDF>, consulté le 20/02/2019

²⁴ Roger Caillois, op.cit., p.51

CHAPITRE I : LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE

Le jeu procure le plaisir et éveille la curiosité chez l'enfant, et c'est cela qui motive les élèves à apprendre. Plus les élèves sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

Le jeu s'inscrit dans la démarche de rendre l'activité attractive et motivante, c'est un moyen d'aiguiser la curiosité, parce que il est centré sur l'apprenant et le rend acteur de son apprentissage.

L'originalité de certaines situations ludiques développe la curiosité de tous les élèves, même ceux qui étaient plus en difficulté que d'autres

b) Apprendre inconsciemment :

L'activité ludique est le moyen le plus efficace pour mettre l'apprenant dans des situations d'apprentissage sans que celui-ci ne s'en aperçoive

Lorsqu'on joue, on travaille sans en avoir l'impression. L'auteur Susan Halliwell parle d'un « apprentissage indirect » et précise que « Les jeux sont bien davantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches troues en fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail ». Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. » (Halliwell, 1995,6)

En effet, ce type d'apprentissage met l'apprenant dans une situation de liberté et de créativité. Les règles du jeu attirent son attention donc, il est en train de s'appropriier la langue.

Il va être par exemple souvent amené à parler de lui et des autres, et ce, tout en acquérant du nouveau vocabulaire et de nouvelles structures grammaticales.

L'apprentissage se fait alors d'une manière beaucoup plus attrayante. Les réponses des élèves seront plus spontanées que lorsqu'ils sont mis dans une situation passive, comme répéter chaque mot entendu.

La forme des situations ludiques, et sa multiplicité, renforcent la motivation et le désir d'apprendre chez les petits jeunes apprenants.

4-2 Le jeu comme vecteur d'interactivité :

a) Collaboration et socialisation :

Le jeu permet la socialisation de l'enfant en le confrontant à d'autres partenaires dans des situations qu'il pourra vivre dans son futur. Certes, il est source de plaisir, mais aussi il est favorable aux premières formes de communication et de socialisation. Il s'agira donc pour le petit jeune apprenant de collaborer avec ses partenaires et d'entrer dans des compétitions avec des concurrents.

Pour réaliser cela, il est intéressant de mettre les apprenants dans des situations de travail en groupes. Cette disposition favorise les interactions et les échanges entre les apprenants. Dans ces situations l'apprenant prend la parole spontanée. Il pourra ainsi mettre en action la langue et se l'approprier, d'une façon de plus en plus autonome.

b) Déclencheur de communication :

Dans les situations de communications l'enfant va pouvoir mettre du sens dans ce qu'il apprend.

Lorsque la situation de communication est variée et ludique, cela il va créer le plaisir. C'est d'abord par une écoute active, puis en répétant ce qui a été mémorisé que l'apprenant va pouvoir construire ses connaissances.

Alors, il est important de faire entendre et comprendre aux apprenants, afin qu'ils se familiarisent avec la langue : la prononciation et le sens des mots, l'intonation des phrases vont ainsi être perçus.

C'est à la fin que l'élève, mis en confiance, pourra verbaliser et communiquer dans cette langue.

CHAPITRE II

***L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU
VOCABULAIRE A TRAVERS LES ACTIVITES
LUDIQUES***

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 cette langue il faut de passer par le vocabulaire car il désigne un élément indispensables pour pouvoir signifier les objets du monde. L'apprentissage de vocabulaire ne se réalise que par le biais du plaisir et de motivation que seule l'activité ludique est susceptible de concrétiser.

Dans ce chapitre nous essayerons de définir le concept « vocabulaire », son enseignement, de montrer les processus, les différents stratégies et facteurs de son apprentissage, les difficultés de l'apprendre.

Nous tenterons en fin de ce chapitre de présenter les outils ludiques qui peuvent faciliter l'enseignement/apprentissage du vocabulaire de FLE.

1-1 Le vocabulaire

Le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue, il est un sous-ensemble du lexique de cette langue, il est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement, simples et composées, et locutions indécomposables qui s'actualisent dans le discours et que l'on appelle «vocables » ou plus communément « mots ». Le vocabulaire est une partie qui est représentée dans la parole réalisée (matériaux écrits ou oraux) et qui appartient à un ensemble de locuteurs. Il 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).

« 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 »²⁵

Selon Danielle Bailly :

« Le vocabulaire constitue les mots d'une langue considérés dans leur histoire, leur formation, leur sens »²⁶

« En effet, s'il est déjà important de maîtriser la langue sur le plan grammatical et syntaxique pour pouvoir communiquer, il est primordial d'avoir une bonne connaissance

²⁵ Bouchard, *Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, Grenoble, LIDLEM, 1992, p. 39

²⁶ Danielle Bailly, *Les mots de la didactique des langues*, Paris, Ophrys, 2002, p.03

du vocabulaire. Ce dernier constitue le noyau dur aussi bien dans la production que dans la compréhension d'une langue. »²⁷

Selon Picoche Jacqueline, le vocabulaire c'est « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données* »²⁸.

A travers ces définitions nous résumons que le vocabulaire est la série des mots d'une langue connue et parlée par un individu c'est-à-dire il serait le lexique actif maîtrisé par un individu. Le vocabulaire est un élément essentiel dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

2- L'enseignement du vocabulaire

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. En premier lieu, les mots doivent être saisis en contexte divers et connus, selon le milieu culturel des apprenants et leur âge.

Les mots d'un énoncé sont toujours liés à d'autres mots, les mots nouveaux découverts trouveront place par rapport aux mots précédemment lus, entendus ou vus.

La véritable situation dans laquelle l'apprenant est en interaction avec son enseignant et son groupe est le cours de la langue, grâce aux échanges qui se déroulent en classe. Donc il est nécessaire de présenter le vocabulaire de façon organisée et systématique.

- **le besoin de l'apprenant**

Le système éducatif ou l'institution est le responsable de la sélection et le choix du contenu lexical d'un cours de langue étrangère, il détermine les finalités et les objectifs de l'apprentissage en tenant compte des besoins de l'apprenant.

Les buts déterminés et le niveau des apprenants visés à atteindre déterminent l'intérêt du contenu lexical envisagé. Le vocabulaire doit être fonctionnel et opératoire, il doit être adapté à la situation de communication présentée.

- **Le rôle de l'enseignant**

Le travail de l'enseignant consiste à aider les apprenants à acquérir le savoir-faire et de l'organiser, il doit faire fixer le vocabulaire de leurs apprenants dans la mémoire à long terme, pour satisfaire leurs besoins langagiers.

- **Le travail sur les mots**

²⁷ James Coady, *Second Language Vocabulary Acquisition*, Cambridge University Press, 1997, p. 273

²⁸ Jacqueline Picoche, *Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Paris, Nathan université, 1992, p.44

Le travail sur un mot consiste en premier lieu de connaître son sens et sa forme, et ensuite de connaître les éléments qui le concerne tels que ses synonymes, ses antonymes, les mots de la même famille, ses champs lexicaux et sémantiques, etc. Aussi la recherche dans les dictionnaires aide l'apprenant à acquérir d'unités lexicales. Donc c'est à l'enseignant de choisir des contextes riches, faciles et adaptés selon le niveau des apprenants.

- **Les mots faciles/ les mots difficiles**

Tout au long du cursus de l'apprentissage, on rencontre des mots faciles et des mots difficiles à apprendre, c'est imputable aux nombreux facteurs tels que l'origine du mot, les rapports qu'entretient un mot de la langue maternelle avec d'autres mots de la langue étrangère, ou bien les rapports qu'entretient un mot de la langue étrangère avec d'autres mots de la même langue.

Parmi les mots qui demeurent un obstacle chez les apprenants, les mots ayant plusieurs sens (sens figuré et sens propre, polysémie), les mots composés, les homonymes, les mots dérivés, etc. quand l'enseignant trouve qu'un mot est difficile à apprendre, il devra y consacrer un temps supplémentaire pour l'enseigner.

3- L'apprentissage du vocabulaire

3-1 Le processus d'apprentissage

La compréhension constitue une étape très importante dans l'apprentissage d'une langue. Elle permet le développement de la production langagière et, réciproquement, l'activité qui consiste à produire influe sur la compréhension. C'est lorsque le stade de la production est atteint qu'on peut dire qu'il y a apprentissage, c'est-à-dire acquisition de connaissances.

Selon certains cognitivistes, les connaissances se répartissent en deux types : les premiers sont les connaissances déclaratives (les définitions des mots et les règles grammaticales), quand aux deuxièmes types sont les connaissances procédurales (La capacité de résoudre des tâches de compréhension et de production de la part de l'apprenant).

Selon le cognitiviste John R. Anderson (1985), l'aptitude à apprendre une langue étrangère se développe en trois étapes successives : l'apprentissage commence par la compréhension (étapes cognitive), se poursuit par une phase d'interlangue (étape associative) et atteint un degré optimal au niveau du bilinguisme (étape d'autonomie).

3-2 Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire :

Les stratégies spécifiques à l'apprentissage du vocabulaire ne sont, en fait, que des applications particulières des stratégies d'apprentissage en général. Il existe deux types de stratégies pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire, à savoir :

3-2-1 Les stratégies d'écoute et de lecture :

Selon Tréville et Duquette le processus de la compréhension peut se définir comme : « *une interaction entre les connaissances antérieures et les connaissances nouvelles* ». ²⁹ La compréhension est atteinte, quand l'individu peut établir un lien entre l'acquis récent (vocabulaire par exemple) et l'acquis qui est déjà stocké dans la mémoire à long terme, ce lien mène à la production langagière et à l'apprentissage.

Les stratégies d'écoute et de lecture (compréhension) liées au vocabulaire se résument en trois pratiques :

1. Continuer la lecture ou l'écoute d'un texte ou un document sans s'interrompre à chaque nouveau mot (inconnu). Autrement dit éviter la difficulté.
2. Construire des hypothèses sur le sens du texte à travers le recours aux indices situationnels et à les mettre en rapport avec les connaissances sur le sujet, il peut faciliter le devinement de certains mots inconnus, c'est-à-dire l'utilisation des connaissances antérieure.
3. L'utilisation des éléments linguistiques et extralinguistiques pour faciliter le raisonnement du sens des mots nouveaux, l'apprenant efficace peut évaluer si le mot cible est déjà connu, sinon il tente de lui en trouver un autre

3-2-2 Les stratégies de communication :

Les obstacles rencontrés lors d'une communication orale ou écrite en langues étrangère sont liés à des carences lexicales (manque de mots).

Pour pouvoir communiquer en langue étrangère « *le locuteur doit développer de stratégies de communication efficaces pour combler l'écart entre ce qu'il veut communiquer et ce qu'il peut exprimer avec les connaissances dont il dispose, écart qui s'amenuise graduellement au fur et à mesure que la compétence langagière se développe* » ³⁰.

Bialystok et Frölich (1980) distinguent trois types de stratégies de communication :

²⁹ Tréville et Duquette, op.cit., p.57

³⁰ Ibid. p. 63

- Les stratégies qui proviennent de la langue maternelle, comme par exemple, l'insertion d'un mot de la langue maternelle dans une phrase en langue étrangère, l'application des règles morphologique et phonologique de la langue étrangère sur des mots de la langue maternelle et la création d'un barbarisme c'est-à-dire la traduction littérale d'un mot de la langue maternelle.
- Les stratégies qui proviennent de la langue cible (étrangère), comme l'utilisation d'un terme générique à la place d'un mot spécifique, le retour à la description de l'objet dont le nom inconnu.
- Les stratégies extralinguistiques, l'utilisation des gestes ou des sons et même des dessins ou des illustrations dans des phrases et parfois même remplacer un mot inconnu en langue étrangère, l'apprenant pour se faire comprendre en langue étrangère, utilise toutes ses connaissances et les informations qu'il a à sa disposition en langue étrangère et maternelle pour y parvenir en dépit de ses lacunes langagières.

Fuchs et Meleuc soulignent que : «*L'acquisition du vocabulaire se fait donc, à travers la pratique des échanges verbaux d'abord, la lecture des textes et la consultation des dictionnaires, par un travail de et sur la langue* »³¹.

4- Les facteurs d'apprentissage du vocabulaire

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.

4-1 Le rôle de la mémoire :

La mémoire joue un rôle très important dans l'apprentissage des mots nouveaux, toutes les activités cognitives d'un individu dépend en grande partie de la mémoire. Des études portant sur les mécanismes d'apprentissage du vocabulaire, estiment que le progrès serait plus grand si les mots étaient présentés **en liste**, assortis d'une définition ou d'une traduction, et ensuite présentés **en contexte**. Ainsi peuvent être dégagées un certain nombre de stratégies de mémorisations (mnémoniques), qui peuvent être décontextualisées (recours aux listes de mots, dictionnaire, etc.), semi-contextualisées (regroupement, association, imagerie, etc.) et contextualisées (écoute, composition, etc.). parmi les stratégies de mémorisations :

³¹ Fuchs et Meleuc, *Linguistique français : français langue étrangère*, Frankfurt, Peter Lang, 2004, p.149

- * **La technique du mot clés**, étudiée par Michael Pressley (1981) : l'apprenant associe l'image acoustique du mot étranger à celle d'un mot ressemblant de sa langue maternelle. Cette stratégie nécessite un certain entraînement donc l'enseignant doit alors faciliter l'association acoustique et visuelle.
- * **Le mappage sémantique** : est une technique très complexe, puisqu'elle met parallèlement trois techniques diverses : le regroupement, l'association et l'imagerie, cette opération demande l'élaboration de la carte sémantique, permettant de visualiser les relations entre le mot, sa signification et ses propriétés.

4-2 Le rôle du contexte :

Selon certains théoriciens comme Krashen (1982), il existe deux types d'apport des connaissances nouvelles dans le cerveau : l'implicite et l'explicite.

L'apprentissage implicite « acquisition » selon Krashen se fait spontanément du contexte linguistique (la langue elle-même), ainsi qu'à partir du contexte extralinguistique (tous les éléments de l'environnement langagier). A travers l'apprentissage implicite, l'enfant arrive à assimiler le vocabulaire de sa langue maternelle.

Le locuteur natif disposerait d'un vocabulaire productif de 2000 mots en langue maternelle, auquel s'ajouterait un vocabulaire réceptif cinq ou six fois supérieur.

L'inférence du sens du mot inconnu à partir du contexte n'est pas un moyen infaillible, notamment si celui-ci n'est pas en rapport direct avec le texte.

L'utilisation du contexte, par un entraînement spécifique, dès le niveau élémentaire de l'apprentissage, est une aptitude qui peut se développer. Cependant un certain nombre de conditions propres à l'apprenant semblent favoriser l'inférence lexicale à partir du contexte à savoir :

- La maturité langagière (l'étendue des connaissances lexicales déjà en place) ;
- La connaissance conceptuelle des mots ;
- L'aptitude à classer les mots selon leurs fonctions grammaticales et leur morphologie ;

- L'exposition répétée à des mots (progressivement, l'apprenant parvient à discerner les similitudes ou les différences entre les contextes et à saisir les différentes facettes de la signification d'un mot).

Donc, on peut dire que le contexte est un élément indispensable dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

5- Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire

Une grande place est donnée au manque et pauvreté du vocabulaire, c'est parce que l'élève ne mémorise que les mots du professeur. Lors des exercices de langue, les élèves trouvent des difficultés de s'exprimer à cause de leurs bagages linguistiques faible et limité.

« La pauvreté du vocabulaire constitue un frein à une expression riche »³².

« Les élèves ayant des difficultés langagières ont également un vocabulaire plus restreint que leurs pairs sans difficulté »³³

Parmi ces difficultés, la mal 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 c'est-à-dire la prononciation est différente de l'écriture. Les interférences, parfois les apprenants font la traduction d'une manière littérale c'est-à-dire mot-à-mot ce qui les mènent à tomber dans des problèmes comme par exemple de n'avoir pas saisi le sens exact des mots donc la compréhension et le contexte vont changer. L'élève n'a pas l'habitude de parler ou d'entendre la langue française à la maison ni dans le milieu social.

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.

³² Recherche en éducation-rapport final-pour une pédagogie de réussite (ressource 3748), p.2 [en ligne], URL : http://www.enseignement.be/index.php?page=23827&do_id=3748&do_check consulté le 10/02/2019

³³ 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/>, consulté le 07/01/2019

6- Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire

Les enseignants de la langue soulignent que le triangle conjugaison, grammaire et vocabulaire occupe beaucoup de temps en classe de FLE, c'est pour quoi on va tenter d'exploiter des idées en provenance de la didactique de FLE. 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* »³⁴. C'est pour cette raison qu'il est pertinent de choisir un outil ludique pour l'enseignement du vocabulaire

Parmi les activités ludiques qui peuvent travailler l'apprentissage des mots nouveaux :

6-1 les jeux linguistiques :

Selon Jean Pierre Cuq et Gruca, les jeux linguistiques sont les jeux « *qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant* »³⁵

L'utilisation des jeux à l'école primaire permet à l'élève étape par étape d'associer les mots, puis les phrases en arrivant à la fin d'écrire des petite paragraphes, comme le jeu de construction des mots, il est très efficace dans l'apprentissage des langues.

Dans l'ouvrage *La méthode orange* dirigé par Reboullet, il est indiqué quelque exemples de jeux qui sont exploités le plus souvent dans l'apprentissage des nouvelles langues, comme les jeux poussent à apprendre le vocabulaire tels que les charades, les mots croisés, les devinettes, et d'autres jeux qui peuvent enrichir le vocabulaire des élèves comme la comptine et les mots valises...etc.

Vivre propose une autre activité qui facilite l'apprentissage des langues étrangères « le jeu de baccalauréat ». L'utilité de cette activités est de trouver les mots qui commencent par la même lettre et qui correspondent aux différentes catégories comme le vêtement, la nourriture, le pays, l'animal, le métier... .Selon les didacticiens l'atmosphère ludique est

³⁴ http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/afef1.htm consulté le 05/03/2019

³⁵ J-P CUQ et I Gruca, *cours de didactique de français langue étrangère te seconde*, op.cit., p.457

très importante dans l'apprentissage du vocabulaire. Ils le considèrent comme un support pédagogique essentiel dans les apprentissages.

6-2 Les jeux communicatifs :

Ce genre d'activité encourage les échanges entre les élèves, les aide à sortir du cercle de la timidité et à s'intégrer spontanément dans des situations de communication.

Weiss propose plusieurs activités qui correspondent à ce genre de jeux, comme « la chasse de trésor », la consigne de cette activité est d'expliquer aux élèves qu'il y'a un trésor enfoui dans un coin en classe, pour le trouver ils doivent poser des questions à l'enseignant auxquelles ils y répondent par "non" ou "oui". Et l'activité « jeu de rôle », cette forme d'activités aide l'élève de façon indirect à s'entraîner, à réagir et à répondre dans différentes situations de communication au sein de la classe.

Il existe nombreux d'activités qui sont proposées par d'autres didacticiens, tels que Roger Caillois qui propose des activités qui ont des fonctions psychologiques comme le hasard, la compétition, le vertige..., comme par exemple l'activité « brise-glace » qui représente des actes d'identification et de présentation. Ces activités poussent les élèves à communiquer oralement, elles incitent les échanges et les interactions entre les membres du même groupe.

Malgré la déférence entre les jeux et les activités dans leurs techniques, leurs règles et leur contenu mais en vérité n'ont qu'un seul objectif : qui est l'utilisation comme un outil ou un moyen pour acquérir des compétences, connaissances et pour développer un savoir.

« 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. À noter que la plupart des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux répondre aux objectifs ou niveau de la classe »³⁶

. 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

³⁶J-P Cuq et I Gruca, op.cit., p.458

CHAPITRE II : L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE A TRAVERS LES ACTIVITES LUDIQUES

l'activité ludique comme un moyen qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage du vocabulaire.

Chapitre III

L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

Dans les deux premiers chapitres nous avons vu que les activités ludiques jouent un rôle important dans l'apprentissage du vocabulaire. Dans ce chapitre nous essayerons d'appliquer quelques activités ludiques pour voir comment elles pourront influencer sur l'enseignement/ apprentissage du FLE en général et le vocabulaire en particulier avec une classe de cinquième année primaire afin de répondre à notre problématique et de confirmer ou infirmer nos hypothèses.

1-1 L'objectif de l'enseignement du vocabulaire au primaire et au 5^e AP :

Le système éducatif algérien considère la langue française comme la première langue étrangère, son enseignement commence à partir de la troisième année primaire, à des jeunes élèves qu'ils ont fait deux ans d'initiation à la langue arabe.

L'objectif principal de l'enseignement du français langue étrangère au primaire, est de développer les quatre compétences de communication (expression/ compréhension orale. Expression/ compréhension écrite), celui-ci guide l'élève graduellement à utiliser le français comme un moyen de communication scolaire orale ou écrite adaptée bien sûr à son niveau et à son âge. Comme il est indiqué dans la loi d'orientation sur l'éducation nationale que l'école algérienne : *«a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontournables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle »*³⁷.

Le vocabulaire est l'un des éléments essentiel dans l'apprentissage d'une langue étrangère, grâce à cette raison l'autorité éducative algérienne le donne une grande place dans les programmes scolaires tels que la conjugaison, la grammaire et l'orthographe.

En outre, 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 »*³⁸.

Les séances qui consacrent aux leçons du vocabulaire ayant pour objectif repérer et identifier les matériaux linguistiques, et d'arriver à les représenter et à les nommer dans un

³⁷ Ministère de l'éducation nationale, Commission des programmes, 2011, *Programme de français de troisième année primaire*, Alger, Office national des publications scolaires, p. 13

³⁸ Document d'accompagnement de français de la 3^e et 4^e année primaire, 2011, p.21

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

contexte bien déterminé, afin d'utiliser les termes de vocabulaire qui sont liée à l'étude du texte et aux activités de production et de compréhension, orales ou écrites.

Le programme de la 5AP vise à renforcer et développer les compétences et les connaissances acquises durant les deux années précédentes. A la fin de la 5^eAP, l'année terminale qui clôt le cycle primaire, l'élève « *doit être capable d'identifier la situation de communication, d'arrimer son propos au thème développé et de produire un énoncé intelligible pour communiquer avec autrui* »³⁹.

2- Présentation de l'expérimentation :

2-1 Le lieu de l'expérimentation :

Pour la réalisation de notre expérimentation, nous avons choisi l'école de BEN AISSA Mouloud à M'sila comme un établissement bien adapté pour l'élaboration de notre travail. Le mois d'avril 2019, ou nous avons travaillé en quatre séances

2-1-1 Le choix de public :

Concernant le choix du public, nous estimons que les apprenants de la 5^{ème} année primaire sont le meilleur échantillon pour la réalisation de notre expérimentation, parce qu'ils sont un public sensible aux jeux, ils ont étudié deux ans la langue française, c'est-à-dire qu'ils ont une base qu'il faut développer à travers les jeux, surtout que cette année ils ont un examen de fin de cycle pour passer au cycle moyen. Donc, c'est le temps qui nécessite un travail pour améliorer le niveau des apprenants

2-1-2 Le groupe expérimental

Notre groupe expérimental se compose de 30 élèves, de sexe différent 11 garçons et 19 filles âgés entre 10 et 12

- 10 élèves de 10 ans
- 19 élèves de 11 ans
- 1 élève de 12 ans

2-2 Le corpus

³⁹ Ibid, p.17

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

Notre corpus est constitué des activités proposées aux apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école BEN AISSA Mouloud, nous avons proposé des exercices sous forme de jeux qui visent l'apprentissage du FLE en général et l'apprentissage du vocabulaire en particulier.

Dans le manuel scolaire de 5^{ème} année primaire, il y'a des exercices sous forme de jeux comme le jeu de l'intrus, donc nous avons proposé des activités ayant quelque ressemblance avec ces jeux.

2-3 La nature de l'expérimentation

Pour élaborer notre travail de recherche, nous avons opté pour une méthode expérimentale afin de vérifier l'impact du jeu sur les petits apprenants. Nous avons choisi la technique de l'observation et la méthode comparative qui peuvent nous aider et nous faciliter le déroulement de notre recherche. Finalement nous analysons et interprétons les résultats, et nous présentons des commentaires et des remarques.

- L'observation de classe :

L'observation de classe est une technique importante dans la réalisation du travail de recherche, elle nous permet de collecter des informations et des remarques concernant la manière ou bien la méthode de l'enseignement du FLE.

Pour faire une vision générale sur la situation, il faut observer plusieurs angles. Ces angles sont :

- Le contexte
- Les apprenants
- L'enseignant
- La leçon
- Les interactions et la motivation

Dans le cas de notre travail de recherche, l'observation nous permet de construire une vision générale sur le déroulement d'un cours du vocabulaire, l'interaction, la motivation et la participation des apprenants. Aussi elle nous permet de trouver la meilleure manière pour intégrer les activités ludiques.

Nous avons essayé d'assister à une séance de « vocabulaire », la leçon était sur le préfixe et le suffixe, l'enseignante demande aux élèves d'observer la phrase dans le manuel

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

scolaire dans un temps de cinq minutes, puis elle fait une première lecture, ensuite elle demande aux élèves de relever deux mots de la même famille et les comparer et dire à la fin ce qu'ils ont remarqué. Après l'enseignante écrit la règle dans le tableau et l'explique, à la fin elle fait des exercices de la leçon dans le manuel scolaire.

Dès la première séance à laquelle nous avons assisté, nous avons observé que l'enseignante utilise beaucoup la langue arabe, elle a traduit mot-à-mot la leçon, quand elle utilise seulement la langue française les élèves n'arrivent pas à comprendre ce qu'elle dit.

– La méthode comparative :

La comparaison est une étape nécessaire pour montrer la différence entre un cours normal sans recours aux jeux et un cours sous forme de ludique.

2-4 L'objectif de l'expérimentation

Comme nous l'avons déjà cité dans les chapitres ci-dessus, l'objectif de l'enseignement des langues étrangères et de développer les compétences communicatives à l'oral comme à l'écrit, et le vocabulaire fait partie intégrante de toute communication, pour cela on va essayer de susciter chez les jeunes apprenants l'esprit motivant et créatif à apprendre des nouveaux mots pour les employer dans des différentes situations de communication.

Nous essayons à travers cette expérimentation d'atteindre les objectifs suivants :

- tester l'effet que peut exercer les jeux sur l'apprentissage du FLE et particulièrement l'apprentissage du vocabulaire.
- Motiver les jeunes apprenants à apprendre et de connaître plus en plus.
- Faciliter la mémorisation des mots nouveaux et leurs sens.
- Développement de la compétence communicative.

2-5 Les étapes de l'expérimentation

2-5-1 La conversation et la présentation du ludique

Dans un premier lieu, il était de notre devoir de discuter avec les élèves sur les leçons en général et la manière de l'enseignement/apprentissage, et sur les difficultés rencontrées, et nous avons proposé de changer la manière de présenter les cours à travers l'intégration des activités ludiques. Après nous avons expliqué les deux activités proposées (l'intrus et au hasard dans le dictionnaire), la méthode à suivre et les objectifs de ces activités.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

2-5-2 La réalisation

C'est l'étape d'application, l'essai de réfléchir, de résoudre des problèmes et de trouver des solutions et des réponses correctes grâce aux jeux ludiques.

Au départ, nous avons proposé un pré-test comportant deux activités en relation avec le vocabulaire étudié. Dans le choix de ces deux activités, nous avons pris en considération deux critères importants :

- Les objectifs de notre recherche.
- Le programme officiel destiné aux élèves de 5^{ème} AP

Après nous avons élaboré des activités ludiques en relation avec ce qui a été donné dans le pré-test.

Pour terminer, nous avons repris les mêmes activités du pré-test.

2-5-2-1 La présentation des activités proposées

2-5-2-1-1-Le pré-test :

Nous avons proposé aux élèves deux activités de vocabulaire : la première portant sur le champ lexical et la deuxième sur les familles du même mot.

Activités :

Dans la première activité, nous avons donné aux élèves des listes des mots et nous leur avons demandé de trouver à quel champ lexical appartient chaque liste.

La liste 1 :

- Vaisselle
- Casserole
- Assiettes
- Soupe
- Aliment
- Four
- Potager
- Cuillères
- Fourchettes

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

- Légume
- Couteau
- Cuisinière

La liste 2 :

- Urgence
- Médical
- Santé
- Infirmier
- Chirurgien
- Soin
-
- Malades
- Blessé
- Opérations
- Médecins
- médicament

Dans la deuxième activité, nous avons demandé aux élèves de trouver la famille des mots suivants :

- éclairer- éclaireur- éclairage- une éclaircie- éclaircir ➡
- Chevalerie- chevalier- chevaucher ➡
- Jardiner- le jardinier- le jardinage- la jardinière- le jardinet ➡

2-5-2-1-2 L'application des activités ludiques :

On a 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 choisi les activités ludiques suivantes : le jeu de l'intrus et le jeu au hasard dans le dictionnaire.

On a modifié les jeux selon le besoin et le niveau des apprenant, dans la première activité, nous avons divisé la classe expérimentale en 5 groupes, cela veut dire que 6 élèves dans chaque groupe.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

- la première activité :

Pour cette activité nous avons formé, à l'aide de leur enseignante, des groupes hétérogènes, nous n'avons pas demandé aux élèves de former des groupes parce que il n'est pas favorable pour le jeu, car nous devons former des groupes équilibrés au niveau des connaissances et au niveau du nombre des élèves dans chaque groupes. Pour cela, nous avons demandé à l'enseignante de former les groupes sur la base de connaissances de niveau des élèves, donc elle a devisé la classe en 5 groupes, cela veut dire que 6élèves dans chaque groupe.

Le but de notre expérimentation et de faire participer tous les élèves, qui ont des difficultés d'apprentissage de FLE, ceci vise à enrichir et améliorer la communication entre eux, et les encourager à s'exprimer et à discuter.

Nom de l'activité : champ lexical

Nom de l'activité ludique utilisée : le jeu de l'intrus

Durée : 45 minutes

Objectif de l'activité :

- Enrichissement du vocabulaire et acquisition des nouveaux mots.
- favorise la participation et la communication entre les membres de même groupe.
- Acquisition des nouvelles compétences de communication.
- L'utilisation de la langue de façon naturelle par l'élève.

Déroulement de l'activité :

Nous avons construit une liste de mots en relation avec le vocabulaire étudié en classe, et nous avons met un ou des mots intrus dans la liste. Les élèves avaient comme consigne de trouver le /les mots intrus.

Nous avons distribué pour chaque groupe une feuille verte sous forme de sac de mots, elle comporte huit mots (métiers) et deux mots intrus (pharmacie, boulangerie), en leur laissant le temps pour lire les mots, les élèves doivent détecter les intrus. (Annexe 1)

Rétroaction

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

À tour de rôle, et pour achever le travail, les élèves sont menés à proposer une liste de champs lexicaux de chaque intrus. Le groupe qui trouve les intrus et qui propose le grand nombre de champs lexicaux gagne.

Matériel

Feuille et crayon pour cocher et écrire

- **la deuxième activité**

Nom de l'activité : les mots de la même famille

Nom de l'activité ludique utilisée : au hasard dans le dictionnaire

Durée : 45 minutes

Objectif de l'activité :

- Enrichissement du vocabulaire et acquisition des nouveaux mots.
- favoriser la participation des élèves.
- Acquisition des nouvelles compétences de communication.
- Utilisation de la langue de façon naturelle par l'élève.

Déroulement de l'activité :

Il était question d'ouvrir le dictionnaire au hasard par un élève, et lire à haute voix le premier mot de la page. Toute la classe doit chercher les mots de la même famille de le mot que l'élève a énoncé.

Nous écrivons tous les réponses sur le tableau, puis nous choisissons les réponses justes et nous effaçons les réponses fausses. (Annexe 2)

Nous avons répété cette activité trois fois, à chaque fois on choisit un autre élève pour énoncé un autre mot et nous répètons les même étapes avec chaque nom.

Les noms sont : froid, charge, jour

Matériel :

Dictionnaire, tableau, feutre.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

Le test

Après la réalisation des activités ludiques, nous avons donné aux apprenants les mêmes activités présentées dans le pré-test, dans le but de vérifier l'impact des jeux sur l'enseignement /apprentissage du vocabulaire.

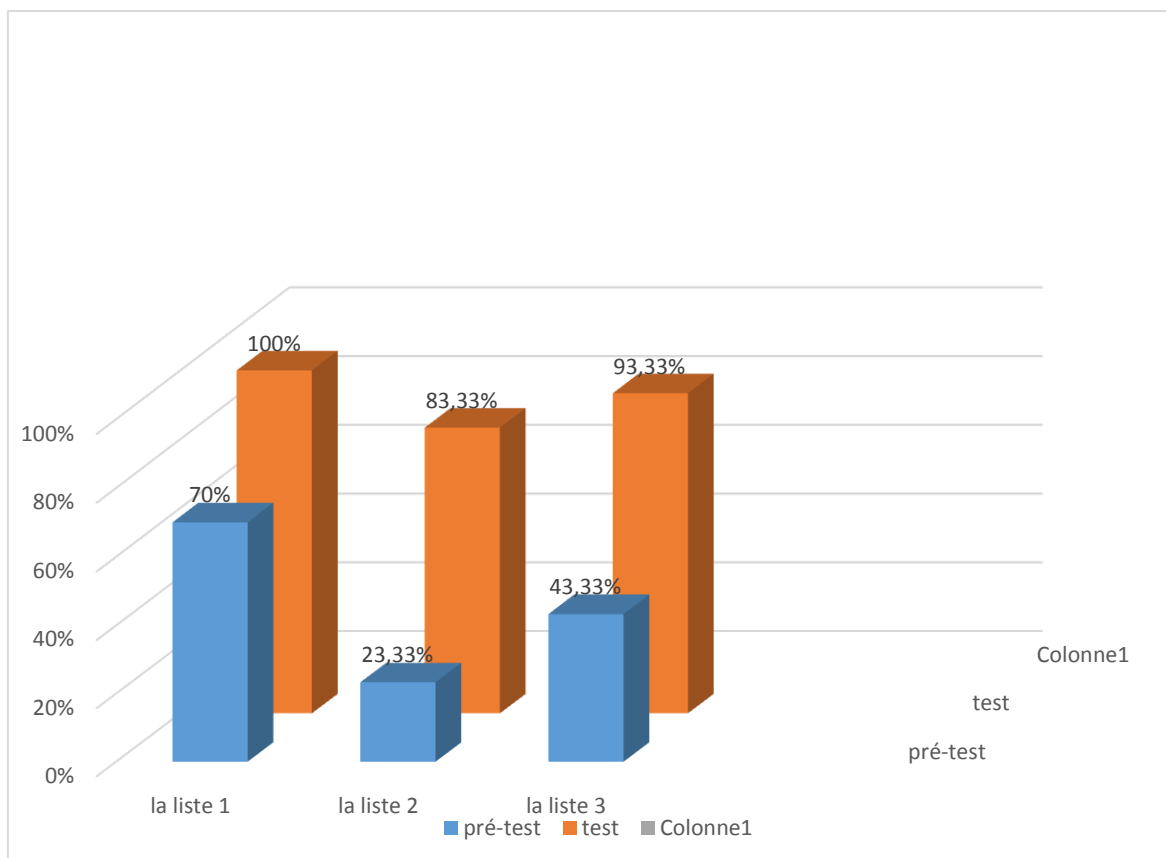
2-5-2-2 Les résultats obtenus

La première activité

Nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats du pré-test et ceux du test.

Les listes	Pré-test		Test	
La liste 1	21	70%	30	100%
La liste 2	07	23,33%	25	83,33%
La liste 3	13	43,33%	28	93,33%

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES



Histogramme représentant les réponses des apprenants dans le pré-test et dans le test

Commentaire

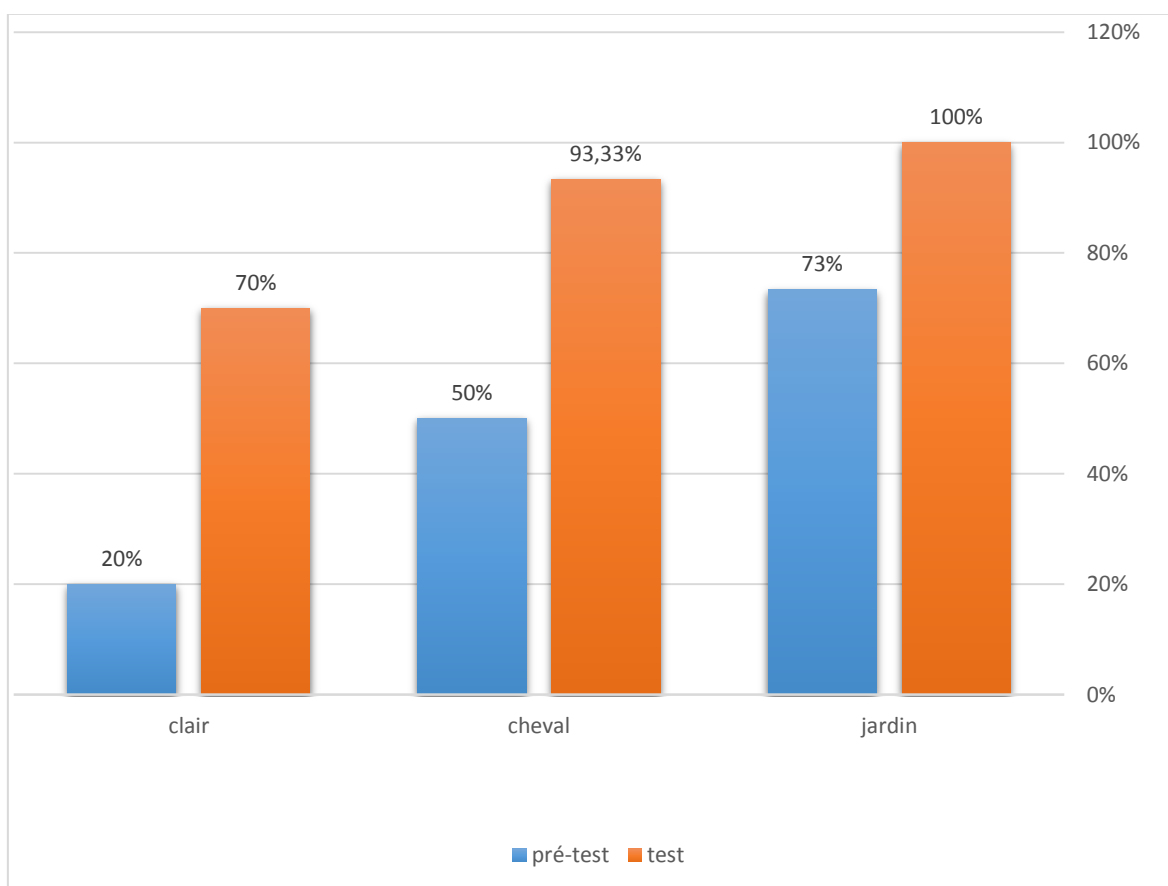
A travers les résultats que représentent le tableau et l'histogramme ci-dessus, nous remarquons que le taux des bonnes réponses dans le test a nettement augmenté par rapport aux réponses du pré-test.

Nous pouvons dire à travers l'interprétation des résultats obtenus dans cette activité, que les élèves ont pu mémoriser les mots employés à travers l'activité ludique, et ils ont pu reconnaître facilement ceux qui ont été présentés dans le pré test. Les résultats obtenus nous permet de dire que l'activité ludique a un effet positif sur la compréhension et l'apprentissage des mots.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

Deuxième activités

Les mots	prés test		Test	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Clair	6	20%	21	70%
Cheval	15	50%	28	93,33%
Jardin	22	73,33%	30	100%



Histogramme représentant les réponses des apprenants dans le pré-test et dans le test

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

Commentaire

Même remarque pour la première activité, que le taux des bonnes réponses dans le test est élevé après l'intégration des activités ludiques.

Ces résultats montrent encore une fois que l'activité ludique joue un rôle très important dans la mémorisation et l'apprentissage des mots. Par le biais de la motivation, les élèves accomplissent des tâches et des devoirs inconsciemment, sans avoir l'impression de le faire.

2-5-2-3 Synthèse des résultats

L'observation de classe et les résultats de l'expérimentation que nous avons obtenu nous a mener à tirer les points suivants :

- Par le biais de l'activité ludique l'élève devient acteur de son apprentissage, elle développe leur créativité et leur imagination, ce qui les aide et facilite la mémorisation des nouveaux mots.
- 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.
- L'utilisation des activités ludiques en classe encourage les élèves de communiquer entre eux. Elle permet de collaborer et d'entretenir des échanges avec l'autre dans le but de réussir.
- A travers le jeu, on peut changer la manière d'apprendre et on la rendre à l'aise et efficace. Il rend l'apprentissage du vocabulaire désiré par l'élève ce qui l'amènera à participer dans l'amélioration systématique de ses connaissances

Les résultats qui on a obtenu nous a guidé à confirmer notre problématique de recherche et nos hypothèse concernant l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

2-6 Le questionnaire

« Le questionnaire est un instrument d'enregistrement et de stockage de l'information, permet d'établir une communication entre les quatre intervenants principaux de l'enquête :

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

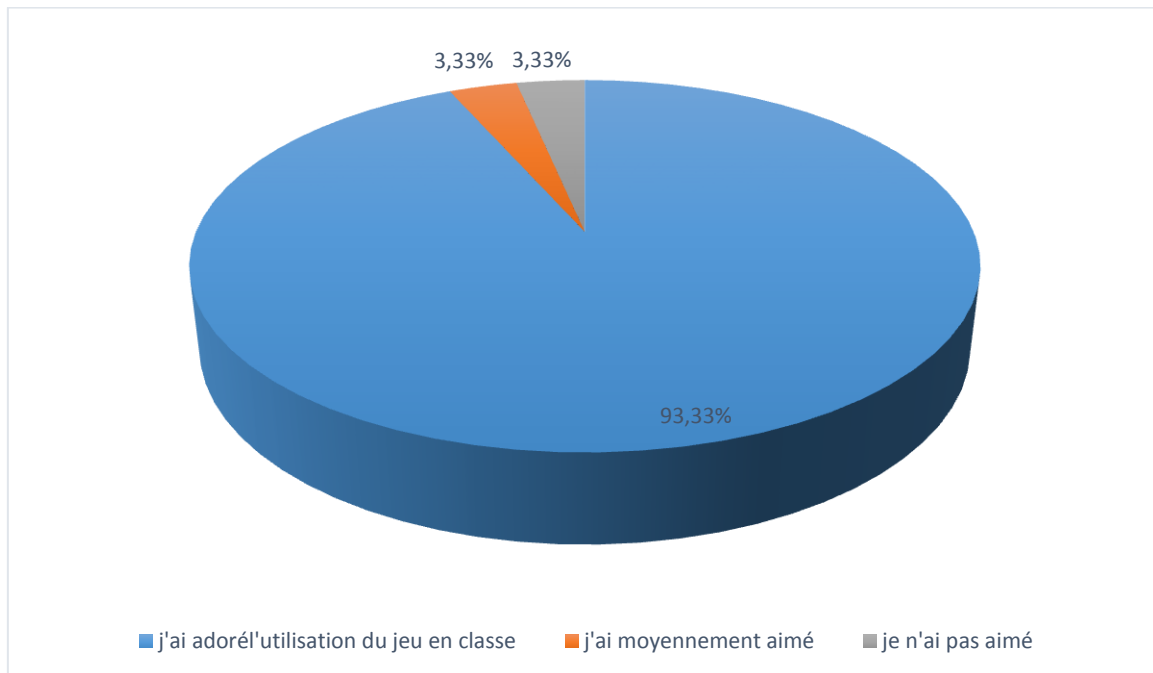
clients, chargé d'étude, enquêter et interviewé »⁴⁰. A la fin de l'expérimentation, nous proposons un questionnaire comportant trois questions destiné aux élèves de la classe expérimentale dans le but d'affiner des réponses conduisant à assurer les hypothèses.

2-6-1 Analyse des réponses obtenues

Q1 : As-tu aimé utilisé des jeux en classe ?

- J'ai adoré
- J'ai bien aimé
- J'ai moyennement aimé
- Je n'ai pas aimé
- J'ai détesté

Les réponses des élèves était comme suit : 28 élèves (93,33%) ont choisi la première réponse (j'ai adoré), alors qu'un élève (3,33%) a choisi la réponse (j'ai moyennement aimé) et un autre (3,33%) a choisi la réponse (je n'ai pas aimé).



Les élèves qui ont adoré l'utilisation du jeu en classe, ce sont les élèves qui ont une moyenne du le deuxième trimestre entre 6,78 et 09,83. Tandis que les deux autres élèves n'ont pas une bonne moyenne

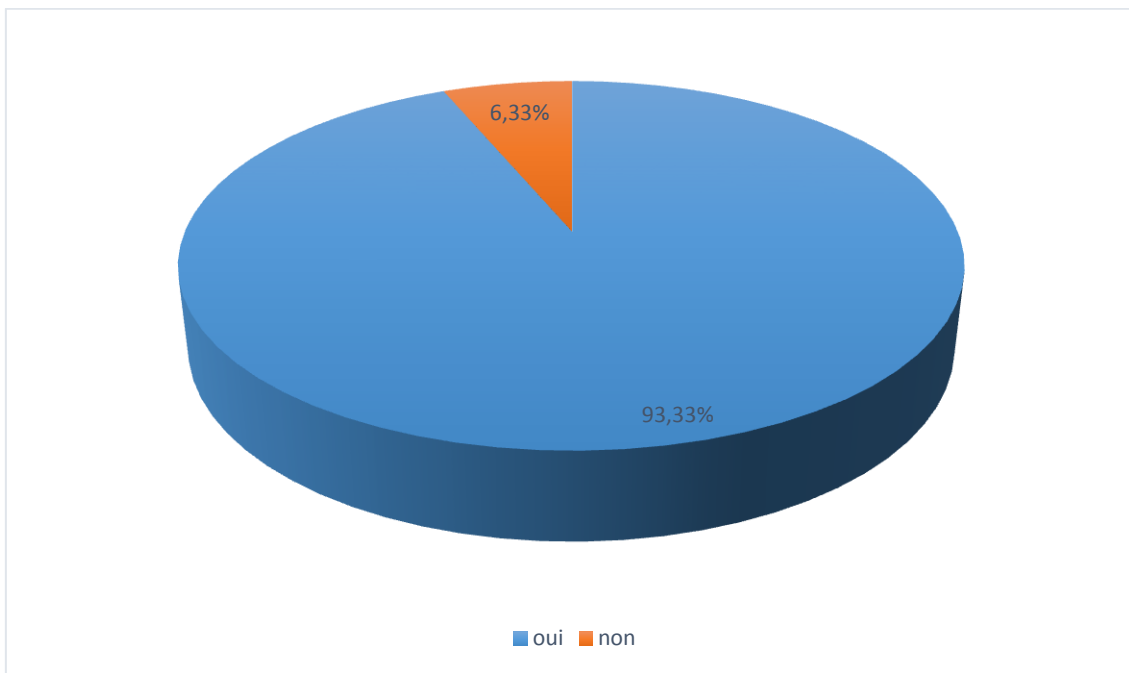
⁴⁰ Mohamed DADDI HAMMOU, « Analyse de comportement du consommateur dans le marché algérien des assurances », ENSSEA, 2010.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

Q2 : les jeux t'ont-ils motivé à apprendre le français ?

Après avoir analysé les réponses traitant de cette question, il s'est avéré que presque tous les élèves répondent par oui. Et ceci affirme que les activités ludiques est un déclencheur de motivation par excellence.

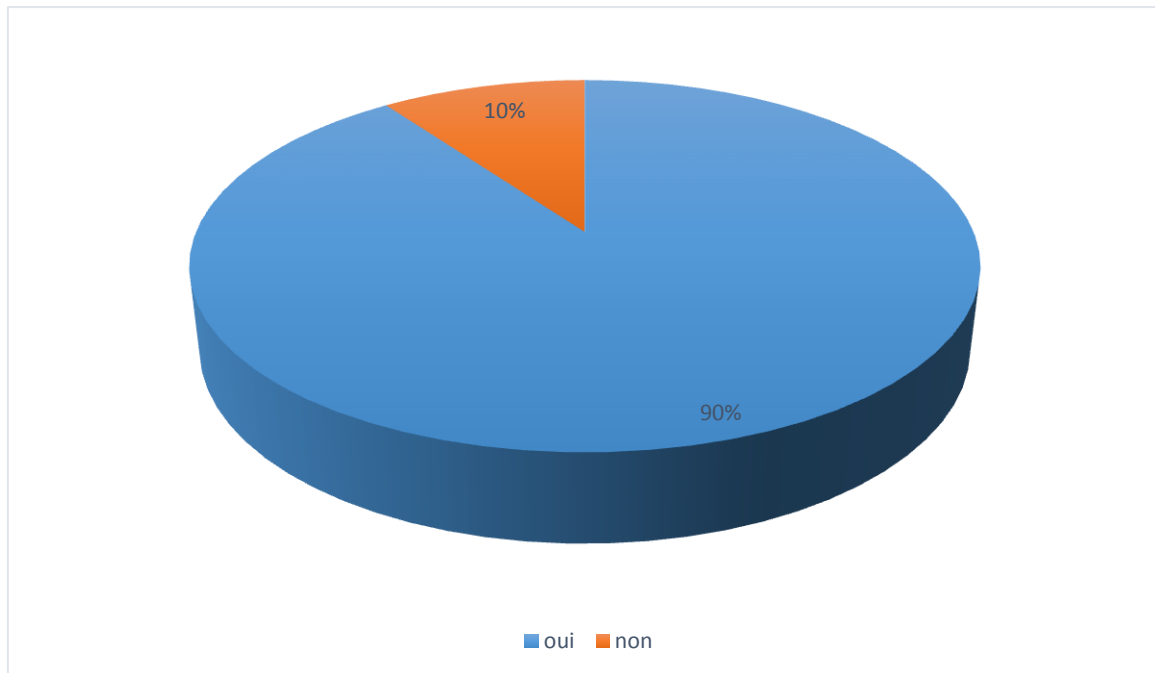
Cependant, nous avons enregistré deux cas répondant par non, et ceci pourrait être expliqué, par le caractère difficile et la timidité de ces deux élèves, comme l'enseignante a expliqué. Mais malgré leurs réponses, ils ont pu participer dans les activités ludiques et communiqué avec leurs camarades.



Q3 : penses-tu que tu as progressé en français grâce aux jeux ?

Cette question est posée dans le but de connaître le rôle des activités ludique dans l'amélioration de l'apprentissage du FLE. Toutefois, 27 élèves sur 30 répondent par oui, le jeu leur a permis de progresser au français, alors que 3 élèves répondent par non.

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES



Ces résultats montrent l'efficacité et l'utilité des activités ludiques dans la motivation et la progression des élèves dans l'apprentissage du français langue étrangère. En effet les activités ludiques rendent les apprenant sujets de leurs apprentissages et non pas seulement acteurs, parce que les contraintes du travail scolaire seront mieux supportés lors d'un jeu.

En somme, ce questionnaire nous a permis de constater que les activités ludiques permettent à l'apprenant un apprentissage efficace et autonome, et en même temps ludique. Elles placent l'apprenant dans une situation où il est en contact direct avec la langue. C'est à travers la découverte d'un univers ludique que les apprenants peuvent appréhender la langue étrangère. L'aspect attrayant, quant à lui, pourrait rendre les apprenants capables de s'identifier tant bien à l'oral qu'à l'écrit dans une langue étrangère.

Conclusion générale

Conclusion générale

Tout au long de cette recherche, nous avons pour but de voir si l'activité ludique aide à améliorer l'enseignement/ apprentissage du FLE et particulièrement le vocabulaire, et de montrer son efficacité et sa pertinence en classe. Parce qu'il faut reconnaître qu'actuellement, l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, peine pour faire des apprenants d'aujourd'hui des usagers/acteurs de la langue française.

De prime abord, nous tenons à signaler que nous avons rencontré plusieurs difficultés lors de la réalisation de notre projet au sein de l'Ecole Ben Aissa en effet, le manque de coopération de la part de l'enseignante que nous avons sollicitée pour nous donner l'occasion d'assister à ses séances, ainsi que de la part de la directrice de l'établissement. Mais cela nous ne a pas découragé ni empêché de mener à bien notre tâche jusqu'à la fin.

Jouer avec un enfant permet, à travers des moments de plaisir partagé, de nourrir les liens, de construire sa confiance en lui, mais aussi d'apaiser des tensions, et de l'aider à dépasser des moments difficiles, cela lui permet d'investir toute son énergie, son élan vital dans le jeu. Notre étude a consisté à proposer un support « ludique » qui est capable de garder en classe le même état d'esprit dans lequel l'apprenant vit en dehors de l'école.

Le recours à l'activité ludique en classe de FLE aiderait à développer certaines compétences comme il motiverait davantage les apprenants dans l'apprentissage. Et en tant qu'un futur enseignant nous devons tendre la main aux petits apprenants et les aider en les encourageant, soutenant dans leur parcours scolaire de plaisir et en les menant à découvrir par eux-mêmes des savoirs et des savoir-faire et surtout de savoir-être

Dans ce travail nous avons insisté sur l'étude du vocabulaire et les activités ludiques. Dans un premier temps, nous avons présentée théoriquement l'activité ludique et son utilisation et importance dans l'enseignement/apprentissage du FLE. A travers différentes témoignages recueillis auprès de différents auteurs, nous avons pu signaler qu'elle constitue un moteur de motivation et de mémorisation, elle facilite l'apprentissage. Elle est un auxiliaire entre apprenant et savoir et qu'il serait dommage de ne pas l'exploiter au service de l'apprentissage.

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

Dans le chapitre pratique, nous avons choisi des activités portant sur le vocabulaire (l'objectif de notre recherche). Le choix de ces activités n'est pas fait par hasard, il s'articule autour de l'enrichissement et l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de la 5^{ème} année primaire.

Pour montrer l'utilité des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire, nous avons abordé la démarche expérimentale, qui nous a permis de confirmer notre hypothèse de recherche selon laquelle l'utilisation du support ludique en classe de FLE peut motiver l'apprenant d'apprendre le vocabulaire et peut simplifier la mémorisation des mots nouveaux et leurs sens.

En réponse à notre problématique de départ portant sur l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire par le biais des activités ludiques, il s'est avéré que l'activité ludique représente un facteur incontournable de motivation et leur utilisation en classe de FLE et se révèle très précieuse, notamment dans l'apprentissage du vocabulaire.

Pour mieux réussir l'utilisation de activités ludiques dans la classe, il est très important de la part de l'enseignant de bien choisir les activités de façon soignée. Savoir guider les apprenants, les orienter et surtout créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise. Son rôle lors de l'application des activités s'avère indispensable.

Pour conclure, nous espérons que ce travail ait pu soulever au moins l'importance et l'utilité d'intégrer de nouvelles méthodes et de supports pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères en Algérie. Compte tenu de ce qui précède, nous souhaitons que ce modeste travail balise le chemin à d'autres travaux plus poussés, encore une fois et pour toujours, dans le souci d'améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie et à s'atteler à la tâche depuis le primaire puisque c'est la base sur laquelle reposera tout l'édifice.

Les références bibliographiques

Références bibliographique :

Ouvrages théoriques :

- 1- BAILLY Danielle, Les mots de la didactique des langues, Paris, Ophrys, 2002
- 2- BROUGERE, Gilles, Jeu et éducation. Paris. Le Harmattan, 1995
- 3- CAILLOIS, Roger, Les jeux et les hommes. Paris. Casterman.1958
- 4- CUQ, J-P Cuq, et Gruca. I, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, PUG, 2008
- 5- DE GRANDMONT, Nicole, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997
- 6- COADY, James, Second Language Vocabulary Acquisition, Cambridge University Press, 1997
- 7- FUCHS et MELEUC, Linguistique français : français langue étrangère, Frankfurt, Peter Lang, 2004
- 8- PICOCHÉ, Jacqueline, Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire, Paris, Nathan université, 1992
- 9- SILVA, Haydée *Le jeu en classe de langue*. Paris, CLE International, 2008
- 10- TREVILLE, Marie-Claude et DUQUETTE, Lise enseigner le vocabulaire en classe de langue, Paris, Hachette, 1996
- 11- Weiss, François, Jeux et activités communicatives, Paris, Hachette

Documents officiels :

- 1- Document d'accompagnement de français de la 3ème et 4ème année primaire, Alger, Office National des Publications Scolaires, 2011.
- 2- Programme de français de cinquième année primaire, Alger, Office National des Publications Scolaires, 2011

Articles :

- 1- EVE PARENT Marie, « Formes et Jeux », [en ligne].URL : <http://www.imagineo.ca/Blogs/48/25/PDF>
- 2- - Kaiser, Roberts et Macleod, 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/>

3- Recherche en éducation-rapport final-pour une pédagogie de réussite (ressource 3748), [en ligne]. URL:

http://www.enseignement.be/index.php?page=23827&do_id=3748&do_check

4- SILVA, Haydée, « *Le jeu comme outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?* » [En ligne]. URL : <http://www.franparler-oif.org/pour-lenseignant/les-articles/2652-le-jeu-un-outilpedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle-.html>

Dictionnaires et encyclopédies :

1- J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003.

2- Le Petit Larousse, Paris, 1991.

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

4- Robert, J.-P. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, France, Ophrys, 2002.

Thèses et mémoires :

1- 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 Aïcha, université d'Oran, 2009.

2- BOADIWAA, Maame Ama, L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère ? Le cas des apprenants d'Asan Teman senior high school, yaa asantewaa girls senior high school et opoku ware senior high school master of philosophy (french ; march), 2015.

3- Haydée, Silva Ochoa, Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle. Thèse de doctorat sous la direction de M. Philippe Hamon, UNIVERSITE DE PARIS III - SORBONNE NOUVELLE.

4- 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.

Sitographies :

1- Henriot, Jacques, « Jeu et développement de l'enfant. » [En ligne]. URL : http://www2.aclyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Jeu_et_developpement_de_l-enfant.pdf . Consulté le 03/01/2019

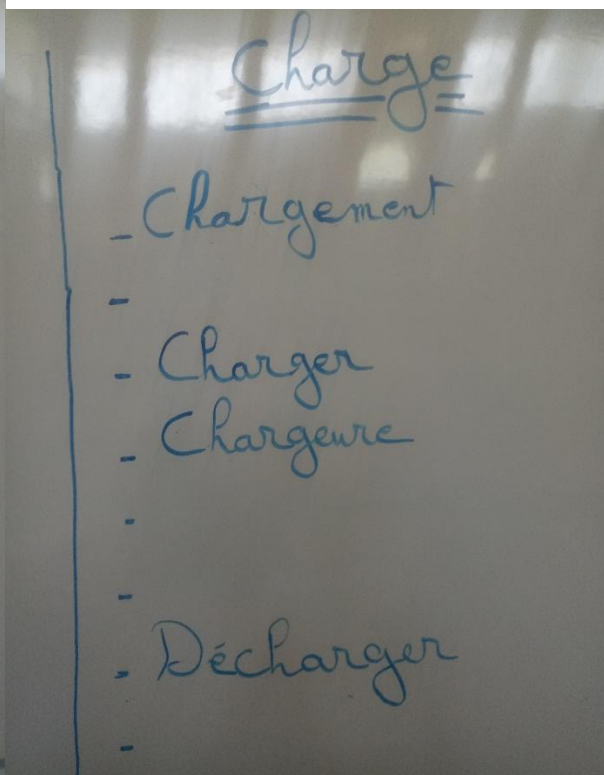
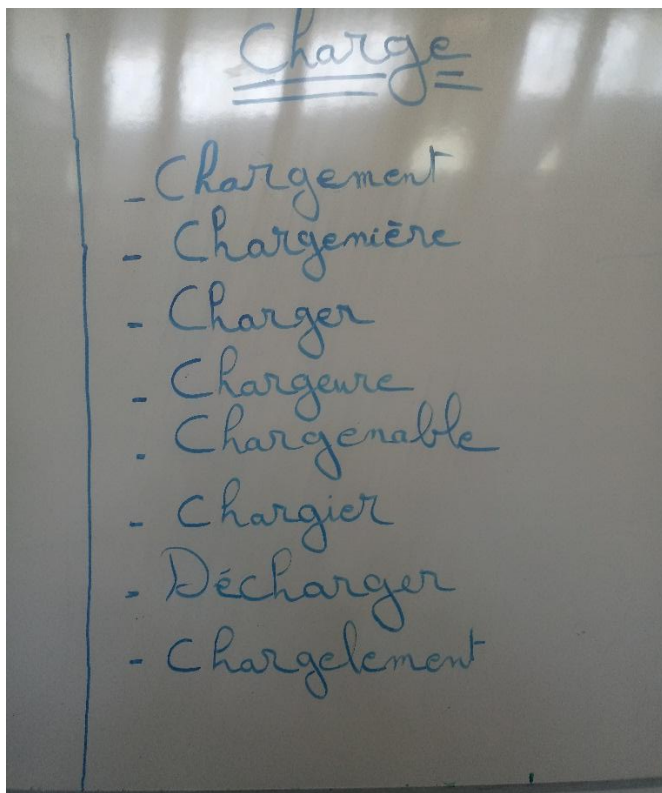
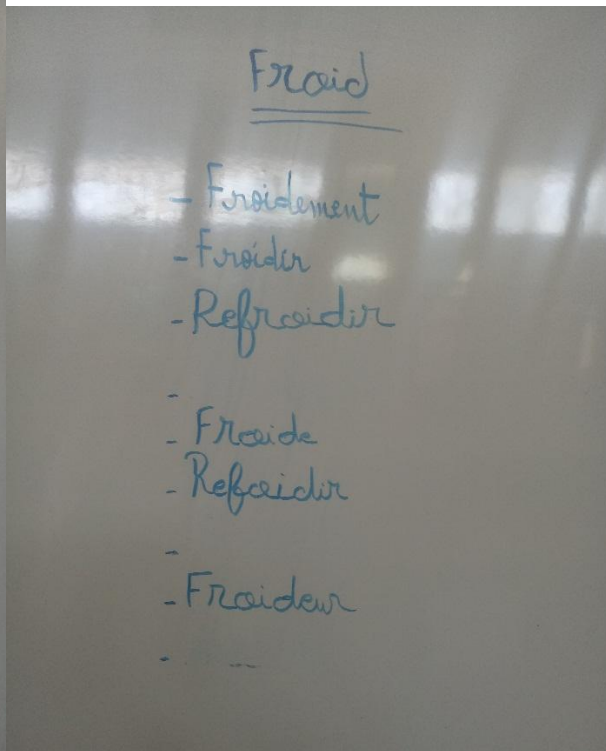
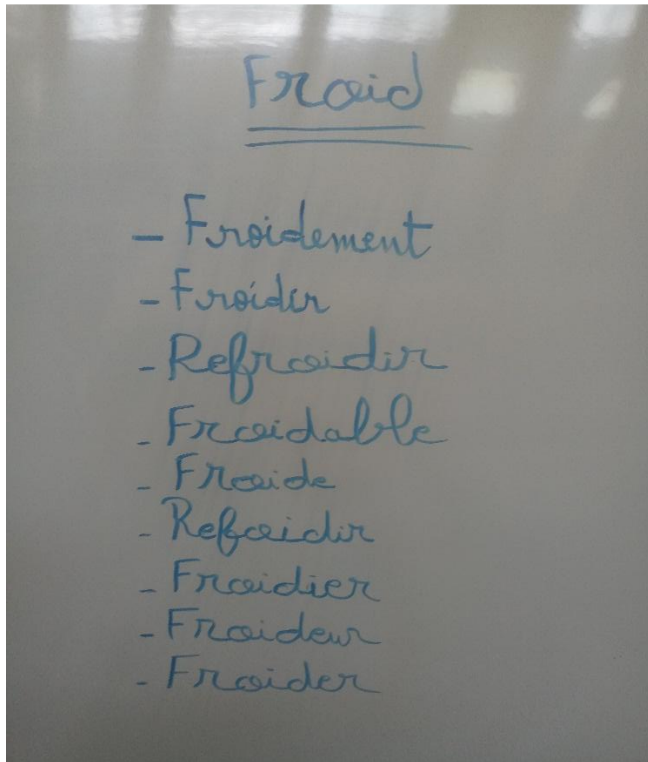
2- DE DRANDMONT, Nicole. (2007), Pédagogie et philosophie du jeu [en ligne]. URL : <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.fr/>. Consulté le 15/03/2019

Annexes

Annexe 2

1- Toutes les réponses

2- les réponses justes



Jour

- Journée
- Journal
- Jourlet
- Journalier
- Jourcement
- Journalière

Jour

- Journée
- Journal
-
- Journalier
-
- Journalière

Froid

- Froideur
- Froidir
- Refroidir
- Froide
- Refroidir
- Froideur
-

Charge

- Chargement
-
- Charger
- Chargeur
-
-
- Décharger
-

Jour

- Journée
- Journal
-
- Journalier
-
- Journalière

Questionnaire destiné aux élèves de 5^{ème} année primaire

L'intérêt porté pour le jeu en classe

Age :

Sexe :

La moyenne du deuxième trimestre :

Q1 : As-tu aimé utilisé des jeux en classe ?

R1 :

- J'ai adoré
- J'ai bien aimé
- J'ai moyennement aimé
- Je n'ai pas aimé
- J'ai détesté

Q2 : Les jeux t'ont-ils motivé à apprendre le français ?

R2 :

.....

.....

Q3 : Penses-tu que tu as progressé en français grâce aux jeux ?

R3 :

.....

.....

Résumé

L'apprentissage des langues étrangères comme la langue française n'est une chose facile par rapport aux apprenants de cycle primaire. A cet égard les responsables du système éducatif algérien s'efforcent de faire améliorer l'enseignement/apprentissage de cette langue, afin de trouver des moyens et des outils motivant. Dans ce contexte, l'activité ludique est considérée comme un outil pédagogique peut perfectionner l'apprentissage de la langue française, et particulièrement le vocabulaire. Ce dernier est un élément très important dans la communication avec les autres, parce que sans les mots on ne peut pas exprimer nos idées et nos pensées.

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 en général et le vocabulaire en particulier.

Mots clés : activité ludique, enseignement/apprentissage, vocabulaire du FLE

ملخص:

إن تعلم اللغات الأجنبية كاللغة الفرنسية ليس أمرا سهلا بالنسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية، لذلك يسعى المسؤولون في المنظومة التربوية على تحسين وضعية تعليمها وتعلمها، وذلك من خلال إيجاد وسائل وطرق محفزة. في هذا الصدد، تعتبر الأنشطة الترفيهية وسيلة بيداغوجية مساعدة ومحفزة في تعلم اللغة الفرنسية وخاصة المفردات، لأنها عنصر مهم جدا في التواصل مع الآخرين، بدونها لا نستطيع التعبير عن أفكارنا.

في هذا البحث المتواضع بيّنا أهمية وفاعلية النشاط الترفيهي في تحسين تعليم وتعلم اللغة الفرنسية وخاصة في تعلم المفردات.

الكلمات المفتاحية: النشاط الترفيهي، التعليم والتعلم، مفردات اللغة الفرنسية

Abstract:

Learning foreign languages, such as French, is not easy for primary students, so officials in the education system seek to improve their education and learning through motivating means and methods. In this regard, entertaining activities are considered as a pedagogical tool that helps and motivates learning French, especially its vocabulary, because it is a very important element in communicating with others and without her we cannot express our ideas.

In this humble research, we have shown the importance and effectiveness of entertaining activities in improving the education and learning of French, especially learning vocabulary.

Keywords: entertaining activity, education and learning, French vocabulary.