

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 FRAFRANCAISE  
N° : .....



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES  
ETRANGERES  
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE  
OPTION : DIDACTIQUE DU FLE

**Mémoire présenté pour l'obtention  
Du diplôme de Master Académique  
Par : HEFIED BOUTHINA**

**Intitulé :**

**La boîte a mot comme outil d'enrichissement du vocabulaire en classe  
de français langue étrangère**

**Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire « école Salah Eddine El Ayoubi » Boussaâda  
-M'sila-**

**Soutenu devant le jury composé de :**

<b>Dr. BOUKHALAT DJAMEL</b>	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Président
<b>Dr. BENYAHIA TARIK</b>	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Rapporteur
<b>M. Hamouma Lamri</b>	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Examineur

**Année universitaire : 2019 /2020**

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 FRANÇAISE  
N° : .....



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES  
ETRANGERES  
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE  
OPTION : DIDACTIQUE DU FLE

**Mémoire présenté pour l'obtention  
Du diplôme de Master Académique  
Par : HEFIED BOUTHINA**

**Intitulé :**

**La boîte a mot comme outil d'enrichissement du vocabulaire en classe  
de français langue étrangère**

**Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire « école Salah Eddine El Ayoubi » Boussaâda  
-M'sila-**

**Année universitaire : 2019 /2020**

# ***Remerciement***

*Je tiens à remercier en premier, le bon Dieu pour nous avoir donné le courage, la volonté et la force d'accomplir ce modeste travail. Je remercie en particulier, mon directeur de recherche, docteur BENYAHIA Tarik d'avoir accepté de diriger cette recherche, pour sa patience, son soutien, aide, effort et ses précieux conseils.*

*Je remercie l'enseignante avec laquelle j'ai fait mon travail. Mes vifs remerciements aussi aux membres de jury qui ont bien accepté de lire ce travail et de l'évaluer.*

*Mes remerciements vont également à tous les enseignants qui ont assuré ma formation durant mon cursus scolaire et universitaire. Enfin, je voudrais exprimer ma reconnaissance à tous ceux qui ont participé de près ou de loin pour mener à terme ce modeste travail de recherche.*

## *Dédicaces*

*Je dédie ce modeste travail aux personnes les plus chères au monde pour moi. Mon père, symbole de sacrifice et de tendresse pour son encouragement, son soutien et sa confiance, tu seras à jamais mon héros. Ma mère, qui a un cœur en or pour ses conseils, ses efforts et son amour illimité. Grace à vous, je suis arrivée à ce que je suis maintenant.*

*à ma grand-mère, à mes frères Amar, M'hamed, Saïd et Thameur, à ma sœur Khaoula et à ma chère Houneida. Et à toute ma famille.*

# **Table des matières :**

Remerciement.....	
Dédicaces.....	
Tables des matières.....	
Introduction générale .....	08
<b>Chapitre I : l’enseignement-apprentissage du vocabulaire</b>	
Introduction.....	13
I.I. Concepts et définitions.....	13
I.I.1.La définition d’un mot.....	13
I.I.2.Le signifiant et le signifie.....	13
I.I.3.La définition du lexique.....	14
I.I.4.La définition du vocabulaire.....	15
I.I.5.Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif.....	16
I.I.6.La différence entre lexique et vocabulaire.....	17
I.II. Le vocabulaire en didactique .....	17
I.III. L’apprentissage du vocabulaire .....	18
I.III.1.Le processus d’apprentissage .....	18
I.III.2. Les facteurs de l’apprentissage du vocabulaire.....	19
I.III.3. Le rôle de la mémoire dans l’apprentissage du vocabulaire.....	19
I.III.4.Les techniques qui favorisent la mémorisation.....	19
I.IV. Les difficultés d’apprentissage du vocabulaire.....	20
I.V.1.Les stratégies d’apprentissage du vocabulaire.....	21
I.V.2.Les stratégies de lecture .....	21
<b>I.V.3. Les stratégies de communication .....</b>	<b>21</b>
I.VI. L’importance de l’enseignement/apprentissage du vocabulaire.....	22

Conclusion.....	23
-----------------	----

## **Chapitre II : les activités ludiques dans une classe de FLE**

Introduction.....	25
II.I. Concepts et définitions .....	25
II.I.1.La définition du jeu.....	25
II.I.2.Le jeu pédagogique.....	27
II.I.3.La définition du mot ludique.....	27
II.I.3.1.Le jeu ludique.....	27
II.I.3.2.L'activité ludique.....	27
II.I.3.3.L'approche ludique.....	28
II.II. Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant.....	28
II.II.1.Le développement cognitif.....	28
II.II.2.Le développement social.....	29
II.II.3.Le développement physique « moteur ».....	29
II.II.4.Le développement du langage.....	29
II.III. L'enseignement ludique en classe de français langue étrangère.....	29
II.IV. La place du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire.....	30
II.V. Jeu, source de motivation.....	30
II.V.1.Qu'est-ce qu'un élève motivé.....	31
II.V.2.Qu'est-ce qu'un élève démotivé.....	31
II.V.3.Les facteurs de la motivation scolaire.....	31
II.V.4.les types d'activités ludiques en classe de langue.....	32
II.V.4.1.les jeux linguistiques.....	32
II.V.4.2.les jeux culturels.....	32
II.V.4.3.les jeux de communication.....	32
Conclusion.....	33

## **Chapitre III : Exploitation de la boîte à mot en classe de FLE**

Introduction.....	35
III.I. Le protocole expérimental.....	35
III.I.1.Lieu de l'expérimentation.....	35

III.I.1.1.La classe.....	35
III.I.1.2.le groupe.....	35
III.I.2.Le choix de l'échantillon.....	35
III.I.3.Le corpus.....	36
III.II. La méthodologie de la recherche.....	36
III.II.1.Le déroulement de l'expérimentation.....	36
III.II.2.La première séance.....	36
III.II.3.La récapitulation des résultats de l'observation.....	38
III.III.Le déroulement de l'expérimentation.....	38
III.III.1.1.Le choix du jeu.....	39
III.III.1.2.La description du jeu.....	39
III.III.1.3.Les objectifs visés par le jeu proposé.....	42
III.III.1.4.L'application du jeu proposé en classe .....	42
III.III.1.4.1.les consignes à suivre dans cette activités.....	43
III.III.1.4.2.présentation des résultats durant le déroulement du jeu.....	43
III.III.1.4.3.interprétation .....	45
III.III.1.4.4.vérification de procédure.....	45
III.III.2. interprétation du résultat de l'expérience de l'expérimentation.....	46
Conclusion.....	46
<b>Conclusion générale</b>	
Conclusion.....	48
Bibliographie.....	50

# **Introduction générale**

## **Introduction générale**

« *Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* »<sup>1</sup>. A la lumière de cette citation nous pouvons dire que : Avoir un « vocabulaire » est nécessaire et important pour une meilleure compétence de communication. Un apprenant n'ayant pas le potentiel langagier nécessaire, sera incapable de passer un message correctement. Et éprouvera des difficultés lors de la production orale ou écrite. Vu que la langue française a un statut privilégié dans le système éducatif algérien, ce dernier met l'apprenant en contact avec cette langue étrangère dès son jeune âge (à partir de la 3<sup>ème</sup> année primaire) pour des raisons politico-éducatives.

La didactique et la linguistique ont pour objet d'étude les formes verbales dans le but de créer et de proposer un outillage des nouvelles méthodes au service de l'enseignement-apprentissage du vocabulaire (français langue étrangère). En pédagogie, beaucoup de questions se posent sur la méthode la plus efficace afin de rendre l'enseignement-apprentissage de ladite, en classe comme en communication avec autrui. Pour que la langue puisse être utilisée comme instrument de communication, il faut que son enseignement soit efficace et réponde directement à cet objectif. Mais ce dernier est parfois soumis à un processus complexé et démotivant pour les apprenants. C'est pour cette raison que les enseignants doivent fournir beaucoup d'effort et prendre charge les besoins de leurs apprenants.

Pour cela nous estimons que les activités ludiques représentent une méthode facilitatrice du processus enseignement/apprentissage du français langue étrangère, comme elle a le privilège de rendre l'élève actif, en l'incitant à participer directement à son apprentissage et lui faire acquérir les mécanismes nécessaires.

Depuis la création des méthodologies d'enseignement des langues étrangères, le vocabulaire a toujours occupé une place importante dans les recherches didactiques. Ainsi, tous les spécialistes s'accordent sur le fait qu'il y'a un énorme déficit en matière de vocabulaire, et cela recensés à tout niveau scolaire. D'où le choix du sujet de la recherche qui est pour le but de montrer l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE et particulièrement le vocabulaire qui porte

---

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

sur : *la boîte à mot* comme outil d'amélioration du vocabulaire dans une classe de FLE cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire.

Comme toute autre recherche, la nôtre a pour objectif de répondre à la problématique suivante :

- *Comment peut-on faciliter et améliorer l'apprentissage du vocabulaire de français langue étrangère par le biais des activités ludiques?*

L'interrogation porte sur les moyens à mettre en œuvre pour aboutir à un enseignement efficace du vocabulaire français. De ce fait, nous pouvons avancer l'hypothèse suivante :

- Nous supposons que la boîte à mot est un outil efficace pour l'amélioration et l'enrichissement du vocabulaire de l'apprenant ; et son exploitation en classe de FLE rendrait le processus d'enseignement-apprentissage plus facile.

Afin d'élaborer notre travail de recherche, il est nécessaire de suivre la méthode expérimentale, nous avons proposé la boîte à mot comme outil enrichissant du vocabulaire de français langue étrangère chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire de l'école Salah Eddine AL AYOUBI à Boussaâda.

Notre travail de recherche est structuré sous forme de trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratiques. Dans le premier chapitre nous allons définir quelques concepts liés au domaine de vocabulaire comme : le mot, le signifiant, le signifie, le lexique et le vocabulaire, puis nous allons faire la distinction entre (lexique/vocabulaire) et entre (vocabulaire actif/passif) ensuite un aperçu sur le vocabulaire en didactique. Au deuxième chapitre, nous allons définir le jeu et montrer son rôle dans le développement de l'enfant et parler de la motivation et à la fin nous allons aborder l'enseignement ludique en classe de FLE et sa place au premier palier. Le troisième chapitre est réservé à l'expérimentation qui est basée sur le ludique et la pratique de la boîte à mot avec des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire, à travers cette expérimentation nous essayerons de répondre à notre problématique et de vérifier la validité de nos hypothèses.

# **Chapitre I**

**Enseignement – apprentissage du  
vocabulaire**

## **Introduction**

En didactique, le vocabulaire est un terme principal dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue. A travers le vocabulaire, on peut communiquer, s'exprimer et comprendre les règles d'une langue, la grammaire, la syntaxe...etc. c'est la base de toutes productions orales ou écrites. Dans ce chapitre nous allons définir quelques concepts liés au domaine du vocabulaire comme : le mot, le lexique, le vocabulaire, le signifiant et le signifié, et le vocabulaire actif et le vocabulaire passif, la différence entre le lexique et le vocabulaire, un aperçu sur le vocabulaire en didactique, son importance. Puis, nous allons évoquer l'apprentissage du vocabulaire, son processus, ses facteurs et ses difficultés et finalement ses stratégies.

### **I. I. Concepts et définitions**

#### **I.I.1. La définition d'un mot**

On ne peut parler du lexique ni du vocabulaire sans passer par le mot, donc nous devons poser la question suivante : qu'est-ce qu'un mot ? 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>2</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 : Les mots me manquent pour vous dire mon émotion. Il cherche encore ses mots quand il parle anglais.
- Petit nombre de paroles prononcées ou écrites : Je lui ai dit quelques mots dans la rue hier. Pourriez-vous nous dire un mot sur ce problème

#### **I.I.2. Le signifiant et le signifié**

Le mot se compose de deux signes, le signifiant et le signifié, le premier, l'aspect conceptuel, c'est l'aspect matériel du signe : une image acoustique, une suite de lettres, des gestes, et le signifié c'est l'aspect conceptuel du signe : le sens. Le signifiant ne se

---

<sup>2</sup>Alise. LEHMANN, FRANCOISE. MARTIN –BERTHET, introduction a la lexicologie NATHAN Université2002.P.1

limite pas à un seul mot. C'est-à-dire le signifiant représente la forme visible et sonore qui nous fait apprendre le sens qui est le signifié.

### **I.I.3. La définition du lexique**

On désigne par le mot 'Lexique' un ensemble des mots qui font partie d'une langue. Autrement dit c'est : l'ensemble des unités significatives qui forment une langue de communauté, il est l'ensemble de mots appartenant à un domaine quelconque.

- 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>3</sup>*

- Selon Jacqueline PICOCHÉ :

*Il ne faut pas se laisser décourager par l'immensité du lexique. En effet, les mots n'ont rien d'une masse informe. Il y a une hiérarchie parmi eux : des mots plus ou moins utiles dans diverses situations, des mots qu'on n'apprendra que sur le tas, selon l'occasion, et des mots de spécialité connus des seules spécialistes, bref, beaucoup de mots que le plus cultivé des francophones n'emploiera jamais. Il existe des listes de fréquence qui ne concordent pas exactement entre elles mais sont tout de même très commodes pour faire le tri et se limiter au vocabulaire que les élèves sont capables d'absorber et qui leur servira à communiquer avec un minimum de malentendus.<sup>4</sup>*

A la lumière de cette citation nous constatons que le lexique englobe un nombre indéterminé des mots organisés, par exemple les mots utilisés dans un domaine précis ou les mots utilisés dans une spécialité...etc. aussi, pour faire apprendre aux apprenants un vocabulaire riche et utile qui leur permettra de communiquer d'une façon simple, sans fautes ou malentendus, nous pouvons utiliser des listes de mots fréquents.

---

<sup>3</sup>Jean-Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. CLE international, Paris, 2003, P.155

<sup>4</sup>J.PICOCHÉ (2011 : 3) Jacqueline PICOCHÉ, le vocabulaire et son enseignement, Université d'Amiens, Novembre, 2011 P.3

- le grand dictionnaire *Larousse* a défini le lexique comme étant : « ensemble des mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue ».<sup>5</sup>
- nous citons aussi, une autre définition tirée du dictionnaire *Larousse* :  
« Le vocabulaire employé par un écrivain, un homme politique etc. dans son œuvre, ses discours, étudié sous l'angle de sa diversité, de sa complexité : étudier le lexique de *Stendhal*. »<sup>6</sup>
- Le dictionnaire *le Robert* le défini aussi comme: « ensemble indéterminé des éléments signifiants stables (mots, locutions) d'une langue, considéré abstraitement comme une des composantes formant le code de cette langue ».<sup>7</sup>

#### **I.I.4. La définition du vocabulaire**

Le vocabulaire représente les réalisations effectives du lexique, des personnes qui parlent, pour se comprendre, empruntent à un lexique commun les mots qu'ils échangent dans la mesure où chaque mot est un signe qui recouvre une signification partagée et commune.

Pour échanger des informations dans la vie quotidienne, c'est-à-dire répondre aux besoins de nourriture, ou bien dans des conversations. C'est généralement l'ensemble des mots utilisés par un locuteur dans une situation de communication précise. C'est aussi l'actualisation d'un certain nombre de mots appartenant au lexique individuel de celui qui parle.

Voici quelques définitions du vocabulaire :

- Danielle BAILLY déclare que: « le vocabulaire constitue les mots d'une langue considérés dans leur histoire, leur formation, leur sens ».<sup>8</sup>
- PICOCHÉ Jacqueline (1992 :44) a défini le vocabulaire comme ; « l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données »<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup>Le grand dictionnaire la Rouse, 2000 P.907.

<sup>6</sup>(Dictionnaire Larousse 2000, 907).

<sup>7</sup>Le dictionnaire du Robert ,2007 P.800

<sup>8</sup>Danielle Bailly, didactique de l'anglais, volumes Nathan, 1997 P.3.

<sup>9</sup>Jacqueline PICOCHÉ, Précis de lexicologie français, Nathan université, Paris, 1992 P.44

- 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>
- Une autre définition vient de 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>11</sup>
- James CODAY ajoute :

*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 du vocabulaire. Ce dernier constitue le noyau dur aussi bien dans la production que dans la compréhension d'une langue. .*<sup>12</sup>

- « *Il est évident que le vocabulaire est d'une importance primordiale pour l'apprentissage d'une langue étrangère* »<sup>13</sup>

Cela veut dire que le vocabulaire est au cœur de l'enseignement/apprentissage de la langue grâce au vocabulaire qu'on peut parler et écrire d'une façon facile et correcte. Selon PICOCHÉ Jacqueline. Dans Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire c'est « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données* ». <sup>14</sup> A la fin, pour synthétiser toutes 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.I.5. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif**

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>15</sup>

---

<sup>10</sup>Jean Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE international, S.E.J.E.R. Paris, 2003 P.246

<sup>11</sup>Bouchard, *Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, Grenoble, LIDLEM, 1992, p. 39

<sup>12</sup>James CODAY, *Second Language Vocabulary Acquisition*, Cambridge University Press, 1997, p. 273.

<sup>13</sup>GALISSON R. Enonciative et neurosciences cognitives, Revue de GERFLINT Synergies Europe, n9 /2014.1976 P.53

<sup>14</sup>Jacqueline Picoche, *Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Paris, Nathan université, 1992, p.44

<sup>15</sup>BAZIN JEAN MICHEL, des méthodes et des exemples de bonnes copies, de BOECK, Paris, 2008, P.53

BAZIN ajoute que le vocabulaire actif; « *Désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral* ». <sup>16</sup>

A la lumière de ces deux citations nous pouvons dire que le vocabulaire actif c'est l'ensemble des mots qu'utilise un locuteur quotidiennement dans ses conversations écrites ou orales, mais le vocabulaire passif c'est les mots dont le locuteur connaît le sens mais il n'utilise pas dans la communication.

### **I.I.6.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 premier donc c'est l'ensemble des vocabulaires utilisés dans une situation précise.

D'après toutes ces définitions, nous pouvons dire que le lexique d'une langue est considéré comme l'ensemble des différents vocabulaires de la vie, représentés dans cette langue, tandis que le vocabulaire est considéré comme la partie restreinte du lexique dont les gens utilisent pour communiquer. Il est à mentionner qu'il y a une différence entre ces deux concepts, 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.

Aussi, le lexique renvoie à la langue et le vocabulaire au discours. Le lexique donc inclut le vocabulaire c'est-à-dire une partie, de dimensions variables selon la situation et le milieu socioculturel. Le rapport entre vocabulaire et lexique est un rapport d'insertion, comme le précisent (Marie-Claude TREVILLE et Lise Duquette, 1996,12): « *Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue* ».

Exemple : l'ensemble des mots utilisés par un apprenant de langue étrangère dans une activité d'expression orale sur la description d'un animal le vocabulaire employé à ce moment-là, ce dernier ne représente qu'une partie restreinte de son lexique. Il n'utilise pas tout son lexique. Le choix entre « *lexique* » et « *vocabulaire* » est un peu arbitraire. Dans notre travail et d'après son titre, c'est le terme « *vocabulaire* » que nous allons utiliser. Et cela parce que, de nos jours, et en classe de langue étrangère et pour des

---

<sup>16</sup>BAZIN JEAN MICHEL, des méthodes et des exemples de bonnes copies, de BOECK, Paris, 2008, P53  
*Ibid.*, P.53

apprenants du primaire on apprend le vocabulaire concret en vue de son utilisation dans différents contextes et situations de communication et non pas le lexique.

**I.II .La didactique du vocabulaire :** plusieurs didacticiens ont traité la didactique du vocabulaire, nous allons prendre celle de Jacqueline Picoche

### **I.II.1.Didactique du vocabulaire selon Jacqueline PICOCHE**

*Le lexique général du français est un ensemble structuré de vocables, associés, reliés entre eux par des relations de sens (champs lexicaux, synonymie, polysémie, ...), de hiérarchie (hyperonymie, ...), de parenté et de forme (dérivation, ...), d'histoire (étymologie) constituant un immense et très complexe réseau. Tout naturellement, un enfant apprend peu à peu, par immersion dans l'oral, puis dans l'écrit, le vocabulaire dont il a besoin pour s'exprimer, communiquer, et acquérir des possibilités de choix dans l'expression d'une idée. (Il y a des cas où il faut dire « un chien », d'autres où il faut pouvoir préciser « un labrador », par exemple.). Mais cela, ne va pas sans peine ni sans insuffisance. Voyons le cas d'un mauvais ou moyen lecteur tâtonnant lors de la lecture de textes contenant des mots méconnus ou mal-connus : pour devenir autonome dans la construction du sens, il doit savoir interroger l'adulte, les usuels ou les outils disponibles, en fonction de ses besoins, ce qui ralentit la lecture et lui ôte beaucoup d'intérêt. Alors qu'on tient pour nécessaire, « pour comprendre un texte », la mémorisation de mots lus dans des contextes variés, il y a fort à parier qu'il n'aura pas le goût de lire souvent, des textes de plus en plus longs. En classe, le vocabulaire s'acquiert la plupart du temps fortuitement, de manière "intégrée", dans toutes les disciplines de façon transversale, interdisciplinaire, ainsi que dans les textes rencontrés en classe de français (avec cet utile temps d'interrogation sur les mots non-compris, par exemple). Il ne faut certes pas mépriser l' "immersion" mais il faut la compléter et c'est ce que se propose de faire la démarche exposée ici.*

**Le même auteur ajoute :**

*Il ne faut pas se laisser leurrer par des propos faciles :Non, l'imprégnation laissée au hasard de la conversation et de la lecture/écriture ne suffit pas à développer le vocabulaire, même si elle*

*apporte beaucoup à ceux qui maîtrisent déjà l'essentiel. Non, il ne faut pas attendre qu'un enfant demande le sens d'un mot pour le lui révéler. Oui, les enfants sont capables d'abstraction bien plus qu'il ne nous semble : par exemple, rien de plus abstrait que des mots comme chose, truc ou machin, exploités à foison par les jeunes.*

*A l'école primaire comme au début du collège, on ne fera donc pas des cours de savante lexicologie, mais de savoureuses et nourrissantes leçons de vocabulaire. Elles seront faites selon des principes simples, et réalisées de façon aussi systématique et méthodique que pour d'autres enseignements. Elles devront faire l'objet d'une progression réfléchie et d'une programmation organisée. Et bien entendu, afin de développer l'exploitation du vocabulaire déjà rencontré, il faudra favoriser son réemploi en production, tant à l'oral qu'à l'écrit. Cette expérimentation propose d'enseigner le vocabulaire comme une discipline à part entière tout au long de l'enseignement élémentaire ainsi qu'au début du collège, mais sans oublier qu'il se situe dans un tout, ainsi : le passage de l'oral à l'écrit au cours de la leçon de vocabulaire développera nécessairement la conscience orthographique et la valorisation de l'orthographe ; chaque mot s'inscrivant dans un contexte syntaxique et ne se réduisant pas à ses aspects lexicaux, l'enseignement du vocabulaire concernera nécessairement aussi la syntaxe, avec un travail sur la phrase simple et complexe .<sup>17</sup>*

### **I. III .L'apprentissage du vocabulaire**

Pour apprendre un vocabulaire il faut suivre tout un processus.

#### **I.III.1 Le processus d'apprentissage**

Dans l'apprentissage d'une langue, la compréhension est l'étape la plus importante car elle développe la production langagière, et, réciproquement, l'activité qui consiste à produire influe sur la compréhension. Donc nous ne pouvons pas dire qu'il y a un apprentissage si nous n'avons pas atteint le stade de la production, c'est-à-dire l'élève à acquérir des connaissances .D'après quelques cognitivistes, il y a deux types de connaissances : le premier type représente les connaissances déclaratives (les définitions

---

<sup>17</sup>(JACQUELINE PICOCHÉ, 2011, 1,2).

des mots et les règles grammaticales), et le deuxième type c'est les connaissances procédurales (c'est quand l'élève sera capable de comprendre et produire ses idées).

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

### **I.III.2.Les facteurs d'apprentissage du vocabulaire**

Pour un apprenant, il y a deux facteurs essentiels dans l'apprentissage du vocabulaire, le premier c'est d'être capable de mémoriser les mots et le deuxième c'est de connaître leurs sens à travers le contexte. Selon Jacqueline PICOCHÉ pour apprendre le vocabulaire il convient de :

- Donner la priorité au verbe.
- Partir du mot et non de la chose.
- Ne pas séparer le vocabulaire de la syntaxe.
- Tenir compte de l'organisation des sens dans un mot qui en a plusieurs.

### **I.III.3.Le rôle de la mémoire dans l'apprentissage du vocabulaire**

Le rôle de la mémoire est très important dans toutes activités cognitives surtout dans l'apprentissage des mots que l'entendre pour la première fois, il faut prendre en considération que « *l'aide à la mémorisation va de pair avec la répétition.* ». À la lumière des études qui portent sur les mécanismes d'apprentissage du vocabulaire ; la psycholinguistique déclare que le résultat du progrès serait élevé si les mots étaient présentés en liste, avec des définitions ou bien traduits, puis présentés en contexte.

### **I.III.4.Les techniques qui favorisent la mémorisation**

Il y a beaucoup de techniques qui aident l'apprenant à mémoriser les mots nouvellement appris et à faciliter ce processus chez lui. Voici quelques-unes proposées par (NGUYEN, 2001,91):

- Les champs lexicaux.
- Les champs sémantiques.
- les mots qui marquent des rapports d'opposition : l'antonymie.
- les mots notionnellement similaires : la définition.

- les mots de la même famille.
- les mots qui marquent des rapports de similarité (d'analogie, identité, ressemblance) : la synonymie.
- les mots qui appartiennent à la même classe grammaticale.
- les mots formant des paires.
- La technique des mots clés : ici l'élève doit faire l'association de l'image acoustique du mot étranger à celle d'un mot qui le ressemble dans sa langue maternelle.

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

« *La pauvreté du vocabulaire constitue un frein à une expression riche* »<sup>18</sup>. La majorité des apprenants trouvent des difficultés lors de l'apprentissage d'une langue et particulièrement dans la langue française. Nous allons aborder quelques raisons de ces difficultés. « *Les élèves ayant des difficultés langagières ont également un vocabulaire plus restreint que leurs pairs sans difficulté* »<sup>19</sup>

- 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 (le sens n'est pas toujours exacte et juste).
- Dans certains cas la prononciation des mots différents de l'écriture (les sons muets).
- L'élève va mal produire des consonnes comme le « v » et le « p » qui n'existe pas dans sa langue maternelle.
- La majorité perde les mots parce qu'ils pensent en arabe.
- Ils (les élèves) oublient rapidement tout ce qui a été réalisé en amont.

A la fin nous ne pouvons pas généraliser, c'est-à-dire chaque apprenant est un cas seul avec ses capacités et ses lacunes et chaque classe a des caractéristiques spéciales, donc la réussite ou l'échec de ce processus revoit à l'enseignant et sa façon de gérer sa classe et comment il traite les choses.

---

<sup>18</sup>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](http://www.enseignement.be/index.php?page=23827&do_id=3748&do_check) consulté le 13/08/2020

<sup>19</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/> consulté 13/08/2020

### **I.V.1.Les 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 de français langue étrangère et pour rendre ce processus organisé, efficace et facile, parmi ces stratégies :

### **I.V.2.Les stratégies d'écoute et de lecture**

TREVILLE et DUQUETTE donnent cette définition de processus de la compréhension : « *une interaction entre les connaissances antérieures et les connaissances nouvelles* ».<sup>20</sup>

Lorsque l'élève est capable d'établir un lien entre les connaissances nouvelles et les connaissances qui sont déjà stockées dans la mémoire a long terme ce qui permet la production langagière et l'apprentissage. Pour résumer les stratégies d'écoute liées au vocabulaire nous citons trois pratiques :

1. l'élève peut continuer de lire un texte ou écouter un document sonore sans s'interrompre à chaque nouveau mot (des mots qu'il les connaît pas).
2. L'élève peut trouver des hypothèses sur le sens du texte et de deviner certains mots inconnus à l'aide du recours aux indices situationnels comme les images et le titre et les mettre en rapport avec ce qu'il connaît sur le sujet.
3. Selon TREVILLE ET DUQUETTE (1996 :58) :

*Qui constituent le contexte linguistique et le contexte extralinguistique sont les éléments de signification (fournis par le texte et la situation directement saisissables et qui apportent un certain éclairage sur les éléments inconnus du texte.*<sup>21</sup>

D'après cette citation nous pouvons dire que les stratégies d'écoute consiste à comprendre un texte on analysant ses éléments linguistique/extralinguistique et de connaître leurs sens pour rendre le texte clair.

---

<sup>20</sup> Tréville et Duquette, op.cit., p.57

<sup>21</sup> DUQUETTE. L. & TREVILLE. M.C., Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette, Paris, 1996. p58

### **I.V.3. Les stratégies de communication**

En langue étrangère, les obstacles rencontrés en communication écrite ou orale sont dus au manque des mots et pauvreté du lexique.

Pour être capable de 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.*<sup>22</sup>

De ce qui précède nous pouvons dire Le locuteur non natif doit combler l'écart entre ce qu'il veut dire et ce qu'il peut dire avec les connaissances dont il dispose et il doit développer sa compétence de communication par exemple l'utilisation des stratégies verbales et non verbales pour gérer son acte de communication et diminuer les risques de l'échec. Selon BIALYSTOK et FRÖLICH (1980) il y a trois types de stratégies de communication :

- Les stratégies qui résultent de la langue maternelle, par exemple : intégrer un mot de la langue maternelle dans une phrase en langue étrangère ou bien appliquer des règles morphologique et phonologique de la langue étrangère sur des mots de la langue maternelle.
- Les stratégies qui résultent de la langue cible, par exemple l'usage d'un terme générique au lieu d'un mot spécifique, la référence à la description de la chose dont on ne connaît pas son nom.
- Les stratégies extralinguistiques, l'élève pour se faire comprendre en langue étrangère il remplace les mots inconnus par des sons, gestes et même des dessins, c'est-à-dire l'élève peut résoudre ses problèmes de communication à l'aide des indices linguistiques et extralinguistique et il utilise toutes ses connaissances en langue étrangère et maternelle pour dépasser ses lacunes.

---

<sup>22</sup>Tréville et Duquette, op.cit., p.63 (Tréville et Duquette, 1996,63)

## **I.VI .L'importance d'enseignement/ apprentissage du vocabulaire du FLE**

En Algérie, le français est une langue étrangère mais aussi une langue seconde, elle occupe alors une situation très importante, son enseignement est perpétuel, et ordonne une grande importance au vocabulaire, car ce dernier est au cœur de tout processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. A travers le vocabulaire qu'on peut communiquer avec les autres, « *Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* »<sup>23</sup>. Donc le vocabulaire consiste un outil indispensable pour pouvoir désigner les objets du monde et notamment de s'exprimer et de communiquer.

### **Conclusion**

Pour conclure ce chapitre nous pouvons dire que le vocabulaire c'est le noyau de toutes production et pour apprendre une langue étrangère il faut maîtriser son vocabulaire donc l'apprentissage de ce dernier n'est pas un simple penchant chez les apprenants. Sa difficultés et son importance nous a mené à réfléchir comment enseigner on le vocabulaire de la langue française à l'école algérienne. Pour avoir un bon apprentissage de ce dernier, il est important d'épuiser les ressources qui favorisent son apprentissage et le rendre facile. Tous les moyens doivent être consacrés pour aider les apprenants à mieux comprendre et bien apprendre. Pour ces raisons nous proposons.

---

<sup>23</sup>Tréville et Duquette, *enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette, 1996, p.9.

# **Chapitre 2**

## **Les activités ludiques dans une classe de FLE**

## Introduction

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

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement. Aussi il est très important pour son apprentissage. C'est grâce au jeu que l'enfant acquiert et affine la plupart de ses compétences. Dans ce chapitre nous allons essayer de définir quelques concepts comme (le jeu, le ludique, le jeu ludique et le jeu pédagogique). Aussi nous allons montrer le rôle de jeu dans le développement de l'enfant (psychologique, cognitif, affectif et social). Puis, nous allons parler de l'enseignement ludique en classe de FLE et sa place dans l'enseignement apprentissage dans le primaire. Et à la fin nous verrons la motivation et ses types.

### II.I. Concepts et définitions

Au début, nous allons définir quelques concepts principaux dans ce chapitre.

#### II.I.1. La définition du jeu

- Le dictionnaire du vocabulaire de l'éducation donne cette définition au jeu :  
« *Activité physique ou mentale purement gratuite, généralement fondée sur la convention et la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres fins qu'elle-même, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure.* »<sup>24</sup>
- Le dictionnaire *Le Petit Robert*, donne au terme jeu la définition suivante : « *Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure* ». <sup>25</sup>
- Johan HUIZINGA, donne cette définition pour le jeu : « *une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles* ». <sup>26</sup>

---

<sup>24</sup>« Dictionnaire encyclopédique, de l'éducation et de la formation », Philippe Champy et Christiane étuvé, Editions Nathan.

<sup>25</sup>Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005, p.237

<sup>26</sup>Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, P.107

- Le dictionnaire *le Grand Robert*, a défini le jeu comme étant « *une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure* ». <sup>27</sup>
- Selon le dictionnaire didactique : « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* » <sup>28</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>29</sup>
- Selon le dictionnaire de français *LAROUSSE1* : Jeu: non masculin (latin, plaisanterie) est définit comme: une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir; participer à un jeu.
- Le jeu selon le dictionnaire Latin Français : « *Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant* » <sup>30</sup>. Il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.
- Selon Nicole De GRANDMONT, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique. Déclare que : « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* » <sup>31</sup>

Après toutes ces définitions nous pouvons dire que le « *jeu* » sert à désigner l'activité de jouer, cette activité est une source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

---

<sup>27</sup>ROBERT, Paul. *Grand Robert de la langue française*, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.

<sup>28</sup>CUQ, jean -pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.p106

<sup>29</sup>CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, Op, Cit , p 208

<sup>30</sup>GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404

<sup>31</sup>Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83

## II.1.2. Le jeu pédagogique

Nicole De GRANDMONT définit cette notion comme étant :

*Une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. En effet la différenciation entre jeu éducatif et jeu pédagogique réside dans le fait que le jeu pédagogique désigne un moyen de vérification et de renforcement des compétences, et favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer, alors que le but et l'intention envisagée par les jeux éducatifs sont moins déclarés.*

Donc dans ce type ne cherche pas le plaisir (il est peu) il vise l'apprentissage.

## II.1.3. La définition du mot « ludique »

Relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage. (*Nouveau Dictionnaire De Français, La Rousse*). Selon le dictionnaire *Le Nouveau Petit ROBERT*, l'objectif « ludique » signifie ce qui est « *Relatif au jeu* ». <sup>32</sup> Le terme « *ludique* » renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « *jeu* ».

### II.1.3.1. Le jeu ludique

Après avoir défini le mot « jeu » et le mot « ludique » nous allons maintenant définir « le jeu ludique »

C'est une activité libre, spontanée, imaginative qui n'a pas de règles fixes. Selon Christine RENARD : « [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives ». <sup>33</sup>

Quant au mot « *ludique* » ; c'est un dérivé du mot latin « *ludus* » qui signifie relatif au jeu. Ce type de jeu n'impose pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

---

<sup>32</sup>Le Nouveau Petit Robert, Dictionnaire Le Robert, Paris, 1993, P.1470.

<sup>33</sup>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>. (Consulté 10/05/2020).

### **II.I.3.2.L'activité ludique**

L'activité ludique est définie dans le dictionnaire didactique par « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure [...]* »<sup>34</sup>

Brigitte CORD- MANNOURY définit 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>35</sup>.

### **II.I.3.3.L'approche ludique**

La pédagogie du jeu s'appuie sur une approche par laquelle l'enfant apprend à son rythme, sans compétition excessive, dans un climat organisé, structuré et bienveillant. Cette approche pédagogique donne à l'enseignant l'occasion de retrouver une situation parfaite et idéale de l'apprentissage, car, en un moment d'apprentissage, l'enseignant rencontre des problèmes lors de la transmission des informations et faire comprendre à ces élèves une leçon ou il y a des connaissances un peu complexées, dans ce cas-là, le recours aux jeux sera solution efficace pour faciliter la compréhension. Aussi, l'utilisation de l'approche ludique donne l'occasion de créer un climat favorable et renforce la motivation chez les élèves pour l'apprentissage souhaité par les enseignants et les parents.

## **II.II. Le jeu et son rôle dans le développement de l'enfant**

Selon E. CLAPAREDE :

*Le jeu apparait comme le moteur de l'auto-développement de l'enfant, comme méthode naturelle d'éducation. Le jeu n'est rien d'autre que la pédagogie naturelle qui s'impose à lui-même, il est l'instrument de développement. L'enfant doit se développer lui-même grâce à deux instruments : le jeu et l'imitation.*<sup>36</sup>

Jouer c'est plus que prendre du plaisir. Chez un enfant le jeu est un développement dans différents aspects :

---

<sup>35</sup>Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24

<sup>36</sup>Jeu et éducation, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.

### **II.II.1.Le développement cognitif**

Les jeux favorisent chez l'enfant la responsabilité de résoudre ses problèmes tout seul comme : faire des puzzles ou la construction avec les blocs... et aussi va améliorer sa réflexion. Le jeu encourage et déclenche la curiosité chez l'enfant sur son monde. Cette curiosité est un bon signe pour l'apprentissage ultérieur.

### **II.II.2.Le développement social**

Le jeu améliore et renforce le développement social et affectif chez l'enfant et il favorise aussi les interactions entre les enfants. L'enfant comprend l'importance de la communication par le langage avec les autres enfants. Il apprend à exprimer ses pensées et ses idées et également à écouter les idées des autres. L'enfant découvre les bienfaits du travail du groupe et de partager le matériel. Grâce au jeu l'enfant apprend à trouver des solutions à ses obstacles tout seul, résoudre des conflits et à négocier avec les autres. Si l'enfant a des compétences sociales, il est prêt pour s'adapter à l'école. Des études ont confirmé qu'un enfant qui sait bien comment s'adapter a plus de chance d'avoir un bon niveau scolaire.

### **II.II.3.Le développement physique « moteur »**

Quand on lui donne la liberté de faire ce qu'il veut, l'enfant gravite vers l'activité physique. Les jeux à visée psychomotrices aident l'enfant pour être en bonne forme physique et ils favorisent la santé. Aussi les conditions physiques sont l'un des éléments clés d'un développement sain chez l'enfant. L'enfant va développer plusieurs habiletés motrices à cause du développement musculaires dû aux jeux physiques.

### **II.II.4.Le développement du langage**

Le jeu aide les enfants à développer leurs compétences du langage concernant le vocabulaire, la conjugaison, la prononciation et comment structurer une phrase simple et correcte pour transmettre leurs messages.

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

Le recours aux activités ludiques dans une classe de fle rend le processus d'enseignement/apprentissage plus efficace. Il est à mentionner qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, malgré qu'ils sont utilisés depuis

longtemps, il y a d'autres enseignants utilisent les jeux seulement a la fin d'une séance pour remplir le temps libre. Dans le système éducatif algérien, l'activité ludique à repris sa place, il ya des jeux des mots, des saynètes, des théâtres, pour mettre l'apprenant au cœur de son processus d'apprentissage ; il devient actif et motivé dans son apprentissage. Le développement de la capacité intellectuelle de l'enfant. Nous allons analyser le rôle que peut jouer une activité ludique dans l'apprentissage de quelques mots en langue étrangère. Les jeux pédagogiques facilitent à l'acquisition de connaissances et de compétences. L'utilité et l'efficacité de ces activités devient de plus en plus affirmée par les pédagogues et les enseignants, pour les raisons suivantes:

- Les enfants aiment jouer et ils ont besoin de ça.
- Les apprenants jouent ensemble : leur attention est soutenue, par contre dans le cours ne peuvent être pas bien concentrés.
- L'attention est renforcée par l'envie de gagner.
- Les jeux de société renforcent et favorisent l'esprit du groupe et aussi les enfants apprennent à respecter une règle commune, c'est l'un des objectifs de l'école primaire.
- Cette approche est favorisée beaucoup plus par les parents, car ils peuvent prolonger l'expérience scolaire à la maison.

#### **II.IV. La place du Jeu dans l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire**

*La méthode communicative a comme objet principal d'apprendre à l'élève qui est devenu un acteur actif dans son acte d'apprentissage « apprenant » à parler dans une langue étrangère, en utilisant une pédagogie qui s'appuie sur la motivation comme un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE en tenant compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs, psychologiques, des apprenants.<sup>37</sup>*

Faire apprendre à l'élève «*qui est devenu un acteur actif dans son processus d'apprentissage* » de parler dans une langue étrangère ; c'est le premier objectif de la méthode communicative, à l'aide de l'utilisation d'une pédagogie qui se focalise sur la

---

<sup>37</sup>Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants, PDF, (Consulté le 20-01-2020 ) Disponible sur <http://checharfle.unblog.fr> .Le Français au Cycle Primaire ; PDF

motivation comme un moyen efficace dans l'enseignement /apprentissage du FLE en prendre en considération les éléments importants comme les aspects affectifs et psychologiques, des apprenants. L'école primaire actuelle fait appel souvent à la pédagogie des activités ludiques comme méthode d'apprentissage, puisqu'elles peuvent créer des situations stimulantes qui envisagent une bonne source de motivation et permettent à l'enfant d'apprendre par plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité et l'imagination.

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

Quand il s'agit d'apprendre une langue étrangère, plusieurs facteurs entrent en considération, en effet, la motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite.

Définition de La motivation, ce concept fait l'objet de plusieurs études dans l'apprentissage scolaire. Selon Rolland VIAU (1994, p. 6) :

*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>38</sup>

Autrement dit, la motivation est définie comme : « *un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* »<sup>39</sup>

La motivation scolaire, c'est l'ensemble des déterminants qui poussent l'élève a :

- S'engager sûrement et activement dans le processus apprentissage.
- à suivre le chemin et a faire les comportements qui le conduiront vers la réalisation de ses objectifs d'apprentissage.
- à résister devant les difficultés.

### **II.V.1.Qu'est-ce qu'un apprenant motivé ?**

Un apprenant qui a un élan d'énergie pour atteindre son objectif et qui donne toute son effort et son enthousiasme pour obtenir son but; il a l'envie et le plaisir d'apprendre.

---

<sup>38</sup>Viau, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Québec : Les Éditions du Renouveau Pédagogique Inc.

<sup>39</sup>Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360

### **II.V.2.Qu'est-ce qu'un apprenant démotivé ?**

Apprenant démotivé qui n'a pas l'envie de faire ses devoirs. C'est un apprenant qui a des difficultés, qui a du mal à apprendre, qui a enduré de plusieurs échecs ce qui le pousse à abandonner. Et qui n'est pas intéressé par ses études.

### **II.V.3.Les facteurs de la motivation scolaire**

Plusieurs travaux sur la motivation scolaire ont montré qu'un apprenant motivé est un apprenant qui s'engage, participe et qui est actif dans son processus d'apprentissage.

Cette motivation est due aux :

- perceptions qu'il a de lui-même, de l'autrui et de l'activité proposée.
- plaisir que l'activité lui offre.
- conceptions qu'il a de l'école, des études.

### **II.V.4.Les types d'activités ludiques en classe de langue**

Le fait de bien connaître et distinguer les types de ces activités permettra à l'enseignant d'intégrer l'activité ludique convenable et adéquate qui correspond aux besoins de ses apprenants et qui lui permettra aussi à atteindre ses objectifs. Comme le dit DEBYSER pour

« *L'importance de bien choisir les activités ludiques en classe* »<sup>40</sup>. Donc ces activités doit être bien choisies pour le but d'apprendre et d'encourager et motiver les apprenants. Parmi les activités ludiques qui favorisent l'apprentissage des nouveaux mots proposées par Jean Pierre CUQ et GRUCA:

#### **II.V.4.1.Les jeux linguistiques**

Pour Jean Pierre CUQ et GRUCA, les jeux linguistiques sont des 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*

---

<sup>40</sup>Francis Debyser, article introductif : « les jeux du langage et du plaisir », cité par Jean-Marie Caré, Francis Debyser, « jeu, langage, créativité », Paris, Hachette-Larousse, 1978.

*fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant.*<sup>41</sup>

Il est communément connu que la grammaire, la syntaxe et l'orthographe sont difficiles surtout pour les jeunes apprenants d'une langue étrangère. Mais l'utilisation des jeux permet aux apprenants étape par étape d'associer les mots, ensuite les phrases en arrivant à la fin à écrire un petit paragraphe simple et correct. Parmi ces jeux nous citons : les devinettes, les jeux de vocabulaires, la boîte à mot et les mots croisés...etc.

#### **II.V.4.2.Les jeux culturels**

Le *Dictionnaire Du Français Langue Etrangère et Seconde* proclame que : « *Les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant.* »<sup>42</sup>D'après cette citation nous pouvons dire que ce type de jeu se base sur la culture et les connaissances des apprenants.

#### **II.V.4.3.Les jeux de communication**

ce type de jeu permet à l'apprenant de briser de peur et de timidité, il favorise les échanges et les interactions entre les apprenants, Grâce aux jeux de communication ces derniers apprennent au fur et à mesure à exprimer leurs idées oralement et spontanément et aussi à écouter et respecter ce qu'ils disent les autres. Nous avons comme exemple de ce type de jeu, le jeu de rôle et de dramatisation.

Pour conclure, nous pouvons dire que le bon l'enseignant doit fournir tous ses efforts et utiliser tous les moyens pour aider ses apprenants à mieux comprendre et bien apprendre.

#### **Conclusion**

Selon f. WEISS (1983, p8) : « *le jeu peut grandement contribuer à animer les classes et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases individuellement et collectivement.* ».<sup>43</sup>

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 rendre plus

---

<sup>41</sup>J-P CUQ et I Gruca, *cours de didactique de français langue étrangère te seconde*, op.cit., p.457

<sup>42</sup>Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, op.cit. , p.458.

<sup>43</sup>Weiss F, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, collection « Pratique pédagogique », Hachette, 1983.

facile, motivant et passionnant. Aussi il contribue d'une manière positive dans le développement des petits apprenants.

# **Chapitre 3 :**

**Exploitation de la boîte à mot 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 en essayant d'appliquer la boîte à mot avec un groupe de classe de 3<sup>ème</sup> année primaire pour voir son influence sur l'enseignement-apprentissage du vocabulaire pour le but de répondre à notre problématique et infirmer ou confirmer nos hypothèses en analysant les résultats obtenus.

### **III.I. Le protocole expérimental**

#### **III.I.1.Lieu de l'expérimentation**

Pour faire la réalisation de notre travail de recherche, nous avons choisis l'école primaire Salah Eddine AL AYOUBI, le primaire où j'ai étudié pendant 5 ans. Il se situe proche de chez nous à Boussaâda, wilaya de Msila. C'est l'un des anciens primaires à Boussaâda, actuellement ce primaire scolarise 300 élèves de la première année à la cinquième année. Qui sont enseignés par deux enseignantes de français pour l'année 2019/2020.

##### **III.I.1.1.La classe**

Notre expérimentation se déroule dans une classe propre organisée en quatre rangées décorée par : des images, des tableaux et des dessins faits par les élèves.

##### **III.I.1.2.Le groupe expérimental**

Nous assistons avec une classe composée de 30 élèves, mais nous avons appliqué la boîte à mot comme activité ludique avec presque le 1/3 de la classe c'est à dire 8 élèves de sexe différent 2 filles et 6 garçons âgés de 8 à 9ans, avec une enseignante expérimentée qui a commencé sa fonction dans l'enseignement au primaire depuis 15 ans.

#### **III.I.2.Le choix de L'échantillon**

Ce qui concerne le public nous croyons que les élèves de troisième année primaire sont le meilleur échantillon pour mettre en œuvre notre recherche et qui nous aide à atteindre notre objectif de départ car 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 qu'ils puissent un vocabulaire riche de cette langue.

### **III.I.3.Le corpus**

C'est un exercice qui vise l'apprentissage du FLE en général et le vocabulaire en particulier proposés aux élèves de troisième année primaire de l'école Salah Eddine AL AYOUBI. Cet exercice est sous forme de trois boîtes pour chaque élève dont la première contient des mots, la deuxième des images et la troisième la correction (les mots avec leurs images).

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

Pour répondre à notre problématique soulevée au départ sur le jeu -la boîte à mot- comme outil d'enrichissement de vocabulaire en classe de français langue étrangère. 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 -la boîte à mot- pour le but d'enrichir le vocabulaire des apprenants pour lire et écrire des mots et comprendre leurs sens. Puis nous allons faire la méthodologie expérimentale et faire la réalisation de ce que nous avons proposé.

#### **III.II.1.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 recueillir des données de base et de prendre une vision générale sur l'enseignant, les comportements des élèves, la motivation, l'organisation de la classe et les activités proposées par l'enseignant pour le but de faire des remarques et des commentaires. Avant d'intégrer l'activité ludique proposée (boîte à mot). Et la deuxième séance porte sur l'application de la boîte à mot avec les élèves.

#### **III.II.2.La première séance (la séance d'observation)**

Nous avons résumé cette séance dans le tableau ci-dessous :

<b>La durée</b>	45 minutes
-----------------	------------

<b>Le nombre des élèves</b>	35 élèves
<b>La matière</b>	Langue française
<b>Le projet</b>	Projet 3 : tu connais les animaux ?
<b>La séquence</b>	A la ferme
<b>L'activité</b>	compréhension de l'oral (vocabulaire)
<b>La compétence</b>	Connaitre les animaux
<b>L'objectif</b>	L'apprenant sera capable de connaitre les animaux et leurs noms
<b>Le support</b>	Texte de manuel scolaire p 57
<b>Le déroulement de la séance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Au début de la séance, l'enseignante a collé des grandes images des animaux sur le tableau.</li> <li>• L'enseignante a demandé des élèves de regarder les images et de donner le nom de chaque animal s'ils les connaissent.</li> <li>• Puis, elle a demandé aux élèves d'ouvrir le livre sur la page 57 et observer le texte.</li> <li>• Elle a lit le dialogue deux fois et elle a changé sa voix a chaque fois que les personnes de dialogue se changent.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignante a demandé à quelques élèves qui ont levé le doigt de lire tout le texte à haute voix et elle corrige quelques fautes .</li> <li>• Ensuite, elle a expliqué le dialogue à sa manière et avec des gestes qui facilitent la compréhension du texte pour les élèves.</li> <li>• L'enseignante a posé des questions à ses élèves et de lever le doigt pour demander la permission de répondre afin de vérifier si les élèves ont compris le texte ou non :        _ combien de personnes dans ce dialogue !        _ nommez-les !        _ nommez les animaux dans ce dialogue !        Et elle écrit les réponses justes sur le tableau.</li> <li>• elle a formé presque 5 groupes de 3 élèves pour passer au tableau et faire le jeu de rôle (Zineb, oncle Slimane et Sami).</li> <li>• À la fin l'enseignante a demandé aux élèves de recopier les réponses sur leurs cahiers.</li> </ul>
<b>L'enseignante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• C'est une enseignante expérimentée qui a commencé sa fonction dans l'enseignement au primaire depuis 15 ans.</li> <li>• Elle utilise le bâton pour éviter le bavardage entre les élèves.</li> <li>• Elle travaille seulement avec ceux qui lèvent les doigts (les bons éléments).</li> <li>• Elle fait beaucoup d'effort pour faire comprendre à ses élèves ce qui est difficile pour eux.</li> <li>• Elle opte sur la méthode traditionnelle et basique dans le cours.</li> </ul>
<b>Les élèves</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La plupart des élèves ne suit pas l'enseignante quand elle a lu le texte.</li> <li>• Les élèves ne posent de question à l'enseignante pendant la séance.</li> <li>• Il y a des élèves qui ne sont pas intéressés et motivés par les images et l'explication du texte présentés par l'enseignante.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A chaque fois, Les mêmes éléments qui lèvent le doigt pour répondre.</li> </ul>
--	--

### **III.II.3.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.

- Certains déchiffrent mal le texte avec un rythme très lent. Malgré que l'enseignante a fait des efforts pour les faire comprendre.
- La majorité ne participe pas, il semble démotivant, ennuyant lors de la séance et aussi ils ne sont pas intéressés à étudier, par exemple : certains font des dessins sur leurs cahiers et même sur les tables au lieu de concentrer avec l'enseignante.
- Les élèves prononcent bien les mots et quand ils lisent ils respectent la ponctuation.

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

Vu les circonstances sanitaires imposées par la pandémie du Covid-19 qui ne cesse de se propager et vu que les écoles sont fermées, nous n'avons pas pu terminer notre expérimentation, mais grâce à la séance dans laquelle nous avons assistée nous nous attendions à ce qui suit.

#### **III.III.1.1.Le choix du jeu**

Nous avons proposé de faire introduire « la boîte à mot » comme activité ludique aux élèves de 3<sup>ème</sup> AP, en prenant en considération les paramètres suivants : leur niveau, leurs besoins, leur prés-requis et le programme.

#### **III.III.1.2.La description du jeu**

Deux boîtes à mots :

L'enseignante doit donner une boîte qui contient (5 images & 5 étiquettes) à chaque élève.



- La première boîte contient cinq images des animaux et leurs noms dans des étiquettes.



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



- Par exemple dans la photo précédente il y a une faute (l'étiquette du nom de la girafe est collée dans l'image du lion et le contraire)
- La deuxième boîte contient cinq images d'autres animaux avec leurs noms.



- l'élève doit faire la même chose avec cette boîte (cette contient la famille des animaux : coq et poussin et nous avons parlé de la poule pendant la séance de l'observation et aussi le bœuf et la vache. Nous nous attendons à ce que la réponse doit être comme le modèle suivant :



### **III.1.3. Les objectifs visés par le jeu proposé**

Comme toute recherche pratique est basée sur une réflexion et cette dernière doit prévoir des objectifs, la nôtre est de rendre l'élève un acteur actif, motivé et intéressé par l'apprentissage du FLE et du vocabulaire en particulier. Nous partons du principe que le jeu motive l'apprenant, renforce sa concentration et lui offre le plaisir d'apprendre. Grâce à la boîte à mot l'apprenant développe beaucoup de compétences comme la responsabilité le plaisir a partagé et à échanger, et d'établir des relations avec les autres et surtout favoriser l'envie de réussir.

### **III.III.1.4.L'application de la boîte à mot en classe**

**Durée : 45 minutes.**

Dans une séance de remédiation, Nous allons donner à l'enseignante toutes les explications 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 va demander aux élèves de se former en deux groupes de 4 élèves en donnant au premier groupe 4 boîtes identiques (chaque boîte contient 4 animaux et leurs noms comme ; chien, chat, lion et girafe) une pour chacun et le même cas pour le deuxième groupe, là où chaque boîte contient les images de 4 animaux et leurs noms (cheval, vache, bœuf et coq). On nomme le groupe rapide et qui a plus de réponses justes : les rois, pour encourager la motivation et l'esprit du groupe et pour. Quand un groupe a terminé avec les boîtes il les échange avec l'autre groupe.

#### **Remarque**

Nous devons laisser le choix aux élèves de se former en groupe pour créer un climat de concurrence aussi pour favoriser l'esprit du groupe. Ensuite, l'enseignante doit distribuer les boîtes à chaque groupe et elle doit demander à chaque élève d'ouvrir sa boîte et de coller le mot à l'image qui convient.

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

Les élèves doivent terminer de coller les mots sur les images dès que possible et aussi ils doivent donner le maximum de réponses justes pour donner la chance à son groupe de gagner. Donc c'est un travail individuel pour des buts collectifs.

Le groupe qui termine le premier c'est lui le gagnant à condition que le maximum des réponses soit juste, Puis il change les boîtes avec l'autre groupe pour les corrigés.

#### **Présentation des résultats durant le déroulement du jeu**

Nous allons les présenter sous forme des éléments :

\_ Les élèves ouvrent les boîtes à mot pour découvrir les images des animaux et les mots et essayent de répondre.

\_ On peut remarquer que les élèves sont plus intéressés au jeu et chacun essaie de terminer sa boîte pour faire réussir son groupe.

\_ On peut remarquer aussi que les élèves sont joyeux, attentifs et motivés.

\_ l'esprit du groupe est favorisé.

Après 15 minutes, l'un des deux groupes aura terminé son travail avec la première boîte à mot (c'est le roi gagnant de cette partie) avec des réponses et après quelques instant, l'autre a terminé aussi. Voici les résultats du premier groupe « les rois » (qui ont dans leurs boîtes les animaux suivants : chat, chien, lion, ours et girafe) :

	Les réponses
Les réponses justes	Maximum
Les réponses fausses	Minimum

Et pour le deuxième groupe qui ont dans leurs boîtes ces animaux : bœuf, éléphant, poussin, vache et coq

	Les réponses
Les réponses justes	La moitié
Les réponses fausses	La moitié

Après la vérification des réponses et la réussite du premier groupe l'enseignante a fait un échange de boîtes entre les groupes. Les élèves du premier groupe a travaillé avec les boîtes de l'autre groupe et vise vers ça. Voilà les résultats de chaque groupe :

Le résultat obtenu par le premier groupe (les boîtes qui contiennent : poussin, coq, éléphant, bœuf et vache

	Les réponses
Les réponses justes	Maximum

Les réponses fausses	Minimum
----------------------	---------

Concernant les résultats des élèves le deuxième groupe qui ont travaillé avec les boîtes qui contiennent : chat, chien, girafe, ours et lion, nous avons présenté ce tableau :

	Les réponses
Les réponses justes	Maximum
Les réponses fausses	Minimum

C'est un simple exercice qui ne prend pas beaucoup de temps (même pas 5 minutes)

- En écoutant les sons, levez les doigts et donnez le nom de l'animal !  
Par exemple « miao » = chat et ainsi de suite.

Les majorités des réponses données par les élèves sont justes.

### **Remarque**

- \_ Nous estimons que la majorité des élèves auront à coller les mots : chat, chien et vache sur les images adéquates.
- \_ Le premier groupe a gagné aussi la deuxième partie du jeu.

### **Interprétation des résultats**

A travers ces résultats nous avons constaté que le jeu de « *la boîte à mot* » a motivé les élèves, les encouragés à apprendre, être actif en classe et surtout à résoudre leurs problèmes d'apprentissage. En effet, 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 le jeu de boîte à mot s'ajoute aux activités ludiques qui peuvent être exploitées au service de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire.

### **Vérification de 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 :

### **Interprétation des résultats de l'expérimentation**

Les résultats obtenus durant le déroulement du jeu et les résultats de l'évaluation proposée à la fin du jeu nous ont menés vers les points suivants :

- La boîte à mot est une méthode qui a prouvé son efficacité et son utilité dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire en FLE et l'assimilation des nouvelles connaissances.
- La boîte à mot favorise la motivation dans les apprentissages en offrant le plaisir d'apprentissage. Les élèves ressentent une confiance en eux.
- La boîte à mot crée un climat favorisé pour l'apprentissage du vocabulaire. Elle donne à l'élève la chance de faire des échanges, dans un esprit compétitif.
- L'intégration de la boîte à mot dans le processus d'apprentissage par les enseignants, et surtout qui enseignent dans le cycle primaire dans les séances du vocabulaire va avoir des bons résultats et trouve de un puissant stimulus d'apprentissage. Parce que le jeu a permis aux élèves de développer leurs capacités et il renforce la mémorisation des nouvelles connaissances.

### **Conclusion**

A la fin de chapitre et après avoir terminé notre pratique (la réalisation du jeu proposé). Nous pouvons dire que l'application de la boîte à mot dans l'apprentissage du vocabulaire du FLE a prouvé son influence d'une manière positive, les résultats obtenus confirment l'efficacité et l'utilité de l'enseignement ludique dans l'amélioration et la facilitation de l'apprentissage chez les petits apprenants. Alors, l'élève ne va pas être démotivé, aussi il ne trouvera pas des difficultés à apprendre grâce au plaisir et à la joie qu'il lui offre l'activité ludique.

A la fin, et d'après ces résultats nous pouvons dire que le jeu a prouvé un impact très important dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire de FLE.

# **Conclusion générale**

## **Conclusion générale**

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons pour but de montrer l'efficacité et la pertinence de l'activité ludique dans l'amélioration et la facilitation de l'enseignement - apprentissage du FLE et surtout le vocabulaire, et de prouvé son utilité en classe de français avec des élèves de 3<sup>ème</sup> année primaire de l'école Salah Eddine AL AYOUBI (à Boussaâda – Msila).

D'abord, nous tenons à signaler que nous avons rencontré plusieurs difficultés lors de la réalisation de notre projet à cause des circonstances sanitaires imposées par la pandémie du Covid-19 qui ne cesse de se propager, ce qui causé en conséquence la fermeture des écoles, nous n'avons pas pu faire notre expérimentation complète (l'application de la boîte à mot au sein de la classe). Mais cela nous ne a pas découragée ni empêché de terminer notre projet de recherche.

L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE favorise le développement de certaines compétences, aussi elle joue un rôle important dans la motivation des apprenants et les encourager et les aider à apprendre. Nous avons présenté dans cette recherche une étude théorique sur le vocabulaire et les activités ludiques. Aussi nous avons montré l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE et particulièrement du vocabulaire. Nous avons pu signaler qu'elles représentent un moteur de motivation et de mémorisation, elles facilitent le processus l'apprentissage.

Concernant la pratique nous avons proposé une activité ludique (la boîte à mot) qui porte sur le vocabulaire. 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 « la boîte à de FLE, 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 motive l'apprenant et améliore son niveau ; sans oublier notre ultime objectif qui réside dans l'enrichissement et la facilitation dans le processus de l'enseignement- apprentissage de la matière en question.

Pour répondre à notre problématique de départ portant sur l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire par les activités ludiques, il s'est avéré que ces dernières jouent un rôle primordial dans la motivation des apprenants et qu'elles facilitent et améliorent l'apprentissage du vocabulaire au niveau primaire.

Pour conclure, nous souhaitons que notre travail a pu soulever au moins l'importance à utiliser de nouvelles méthodes pour le but d'améliorer l'enseignement/ apprentissage de la langue française en Algérie.

# **Références bibliographiques**

## Références bibliographique :

### Ouvrages théoriques :

1. Alise. LEHMANN, FRANCOISE. MARTIN –BERTHET, introduction a la lexicologie NATHAN Université2002.
2. Bouchard, *Acquisition et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, Grenoble, LIDLEM, 1992.
3. BAZIN JEAN MICHEL, des méthodes et des exemples de bonnes copies, de BOECK, Paris, 2008.
4. CLOUTIER, Richard, RENAUD, André.
5. 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>. (Consulté10/05/2020).
6. Danielle Bailly, didactique de l'anglais, volumes Nathan, 1997.
7. Francis Debyser, article introductif : « les jeux du langage et du plaisir », cité par Jean-Marie Caré, Francis Debyser, « jeu, langage, créativité », Paris, Hachette-Larousse, 1978.
8. Jacqueline Picoche, *Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Paris, Nathan université, 1992.
9. Jacqueline PICOCHÉ, Précis de lexicologie français, Nathan université, Paris, 1992
10. James CODAY, *Second Language Vocabulary Acquisition*, Cambridge University Press, 1997.
11. Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca.
12. J-P CUQ et I Gruca, *cours de didactique de français langue étrangère te seconde*.
13. Jeu et éducation, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.
14. Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
15. J.PICOCHÉ (2011 : 3) Jacqueline PICOCHÉ, le vocabulaire et son enseignement, Université d'Amiens, Novembre, 2011.
16. GALISSON R. Enonciative et neurosciences cognitives, Revue de GERFLINT Synergies Europe, n9 /2014.1976.
17. Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants, PDF, (Consulté le 20-01-2020) Disponible sur <http://checharfle.unblog.fr> .Le Français au Cycle Primaire ; PDF
18. ROBERT, Paul. *Grand Robert de la langue française*, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.
19. Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997.
20. Tréville et Duquette, *enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette, 1996.
21. Viau, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Québec : Les Éditions du Renouveau Pédagogique Inc.
22. Weiss F, Jeux et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique », Hachette, 1983.

## **Documents officiels :**

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

## **Dictionnaires et encyclopédies :**

1. Jean-Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. CLE international, Paris, 2003
2. Dictionnaire encyclopédique, de l'éducation et de la formation », Philippe Champy et Christiane étuvé, Editions Nathan.
3. Dictionnaire Didactique des langues, R.Galison et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360
4. GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001.
5. Le Nouveau Petit Robert, Dictionnaire Le Robert, Paris, 1993.
6. Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005.

## **Articles :**

1. 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/>
2. 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](http://www.enseignement.be/index.php?page=23827&do_id=3748&do_check)

## **Thèses et mémoires :**

1. Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24
2. 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.
3. 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.

## **Sitographies :**

1. <https://docplayer.fr/7860485-J-huizinga-propose-une-definition-de-la-nature-du-jeu-1.html>, consulté le (02/08/2020).
2. 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>. (Consulté10/05/2020).

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>.  
(Consulté 10/05/2020).

**Résumé :** Le but de notre travail de recherche est de rendre l'enseignement apprentissage du FLE au cycle primaire, une tâche facile et motivante, ainsi qu'améliorer et enrichir vocabulaire de ces apprenants. A la lumière de ce modeste travail de recherche, réalisé avec des apprenants de 3ème année primaire de l'école de Salah Eddine Al Ayoubi, nous avons montré l'efficacité des activités ludiques comme support pédagogique dans l'enseignement-apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.

A la fin de ce travail et après avoir aboutir les résultats voulus, nous avons pu confirmer nos hypothèses dans la mesure où l'activité ludique proposée par nous « la boîte a mot » favorise l'amélioration de l'enseignement apprentissage du FLE et 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 « la boîte a mot » en classe de FLE est une solution parfaite pour l'enrichissement et l'amélioration du vocabulaire.

**Les mots clés :** activité ludique, la boîte a mot, enseignement/apprentissage, vocabulaire.

#### ملخص

الهدف من عملنا البحثي هو جعل تدريس تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في الطور الابتدائي مهمة سهلة ومحفزة، بالإضافة إلى تحسين وإثراء مفردات هؤلاء التلاميذ. على ضوء هذا البحث المتواضع، الذي تم إجراؤه مع تلاميذ الصف الثالث الابتدائي من مدرسة صلاح الدين الأيوبي، أظهرنا فعالية أنشطة اللعب كدعم تربوي في تعليم وتعلم المفردات في فصل تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية.

في نهاية هذا العمل وبعد تحقيق النتائج المرجوة، تمكنا من تأكيد فرضياتنا من حيث أن النشاط الترفيهي الذي قمنا باقتراحه "صندوق الكلمات" يشجع على تحسين تعلم تعليم الفرار ويقوي إثراء المفردات بين المتعلمين، فضلاً عن السماح لهم بالعمل في جو من التحفيز والمتعة والإبداع و خاصة خلق لحظات من التواصل مع الآخرين. لذلك، فإن دمج النشاط الترفيهي "صندوق الكلمات" المرحلة في الفصل الدراسي هو حل مثالي لإثراء المفردات وتحسينها.

الكلمات المفتاحية : نشاط ترفيهي، صندوق الكلمات، تعليم / تعلم، مفردات اللغة الفرنسية.

#### Absract

The aim of our research work is to make teaching the learning of FFL in the primary cycle an easy and motivating task, as well as to improve and enrich the vocabulary of these learners. In the light of this modest research work, carried out with learners of the 3rd year of primary school of Salah Eddine Al Ayoubi, we have shown the effectiveness

of play activities as educational support in the teaching-learning of vocabulary in the classroom. of FLE.

At the end of this work and after having achieved the desired results, we were able to confirm our hypotheses insofar as the playful activity proposed by us "the word box" promotes the improvement of teaching learning FFL and 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 fun activities "the word box" in the FLE class is a perfect solution for enriching and improving vocabulary.

**The key words:** fun activity, the word box, teaching / learning, vocabulary.