

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Faculté des Lettres et des Langues
Département de français LMD



Mémoire pour l'obtention d'un master en Didactique

Intitulé

*Les activités ludiques et l'enseignement-apprentissage
du vocabulaire en classe de FLE
(cas de la quatrième année du primaire)*

Présenté par :

HALILOU Bouchra

Présidente : Fatima ZIOUANI, Maître de conférences « B », UATL

Examineur : Abderrahmane MEKRANTER, Maître-assistant « A », UATL

Directeur de recherche : Thameur TIFOUR, Maître de conférences « B », UATL

Année universitaire 2016-2017

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu à jamais l'enfant qui vivait en lui et qui lui manquera beaucoup.» Pablo Neruba (1974)

Dédicaces

Je dédie ce mémoire

à ma mère qui m'a comblée de tendresse et d'affection tout au long de ma vie et qui n'a cessé de me soutenir durant mes études,

à mon père, qu'il soit fier de moi et qu'il trouve ici le résultat de l'éducation de sa fille ;
Qu'Allahte garde pour nous.

A ma grand-mère qui m'a accompagnée par ses prières, sa douceur ; puisse Dieu lui prêter longue vie couronnée de santé.

A mes deux chères sœurs NourElhouda et Wissam qui n'ont cessé d'être pour moi l'exemple de persévérance, de courage et de générosité.

A mes chers oncles chacun par son nom Mohamed, Fathi, Noureddine, Madani Ahmed, Messaoud et leurs épouses .

A mes chères tantes chacune par son nom et leurs époux.

A mes cousins et cousines Oussama, Mouad, Aroua Meriem et surtout ma chère Maria et aux petits.

A ma chère amie NouhaMahçar qui est toujours là pour moi. De sa présence chaleureuse et bienveillante.

A tous mes amis : Mouloud BENKARA, Fatima Zahra HELLOUB, Hanane HAKEM, Noura LAH, Nesrine KHENIFER, Fatna HAMEDI, LAROUCI Laamouri, Hamza BELALMI et Khaled BERDJAKH.

A tout le personnel de l'école BenfarhatAttalah – Laghouat.

A mes élèves ...

Remerciements

Je rends à Dieu, le tout puissant, de m'avoir donné la santé, la volonté et la force afin de réaliser ce travail de recherche.

Je tiens à remercier mon directeur de recherche Monsieur TIFOUR Thameur de ses orientations, de ses conseils et de sa disponibilité.

Je tiens à remercier également les membres du jury d'avoir accepté d'évaluer ce mémoire.

Mes remerciements s'adressent aussi au chef du département M. KhenchaTayeb.

Table des matières	
Introduction	1
Chapitre I	
1. Le jeu	5
1.1 Essai de définition	5
1.2. Caractéristiques	6
1.3. Types de jeu	6
1.4 Avantages du jeu	7
2. Activités ludiques et didactiques du FLE	7
3. Le ludique dans le manuel de la quatrième année du primaire	8
3.1 Activités ludiques proposées dans le manuel de la quatrième année du primaire	9
Chapitre II	
1. Dispositif de recherche	12
1.1. Phase d'observation	12
1.1.1 Présentation de l'observation	12
1.1.2 Déroulement de l'observation	12
1.1.2.1 Contexte de l'observation	12
1.1.2.2 Lieu d'observation	12
1.1.3 Observation : description et analyse	12
1.2. Le questionnaire	13
1.2.1 Modalité de construction du questionnaire	13
1.2.1.1 Présentation du questionnaire	13
1.2.1.2 Objectifs	13
1.2.2 Champ d'enquête	14
1.2.2.1 Structure de l'échantillon	14
1.2.2.1.1 Classement des sujets interrogés	14
1.2.2.1.1.1 Répartition des enseignants interrogés selon le sexe	14
1.2.2.1.1.2 Répartition des enseignants selon le diplôme	15
1.2.2.1.3 Répartition des enseignants selon l'expérience professionnelle	15
1.3. Dépouillement des réponses	16
1.2.3 Analyse et interprétation des résultats	25

Chapitre III	
1. Les activités proposées	28
1.1. Présentation des activités	28
1.1.1. La première activité	28
1.1.1.1 Présentation des résultats	30
1.1.2 La deuxième activité	31
1.1.2.1 Présentation des résultats	32
1.1.3. La troisième activité	33
1.1.3.1 Présentation des résultats	35
1.2. Analyse et interprétation des résultats	35
Conclusion	37
Bibliographie	39
Annexes	40

Introduction

Enrichir le lexique d'un élève constitue l'un des objectifs de l'enseignement de tout système linguistique, car l'apprentissage d'une langue se base sur ces habiletés langagières que devrait avoir un locuteur afin de pouvoir communiquer. En effet, atteindre cet objectif a fait apparaître de nombreuses réflexions portées sur la fiabilité pédagogique des supports didactiques mis à la disposition des enseignants.

L'exploitation de tout support d'enseignement est relative à son exploitabilité en classe ainsi qu'à sa pertinence éducative. Accéder aux différentes composantes du potentiel linguistico-culturel de ce moyen didactique est un travail cognitif sur les savoirs à apprendre et leur(s) effet(s) psychoaffectif(s) sur l'esprit de l'apprenant.

En Algérie comme dans le monde, l'enseignement du français au primaire est une tâche psychopédagogique pertinente, car l'enseignant devra être à l'écoute d'un apprenant-enfant (en voie de développement de sa personnalité) et donner réponse à ses questionnements souvent liés à son vouloir-découvrir le monde. Il importe donc de choisir le support didactique adéquat permettant à l'élève de développer ses capacités intellectuelles ainsi que son plaisir d'apprendre.

La présente recherche constitue un sujet d'actualité ayant trait à plusieurs travaux menés par des psychopédagogues tels : Piaget (1907), Freinet (1932), Huizinga (1967), Haydée (2006), etc. Elle s'inscrit dans le domaine de la didactique du vocabulaire et elle a pour objectif de repérer la place accordée au ludique dans les documents prescrits ainsi que son exploitabilité en classe de FLE comme outil d'enrichissement du lexique des apprenants de quatrième année du primaire.

De la problématisation du choix du support didactique à utiliser pour enseigner le vocabulaire est née la question suivante :

- ❖ Les activités ludiques permettent-elles de développer chez les apprenants de quatrième année du primaire leur compétence lexicale ?

Pour répondre à cette problématique, nous avons émis l'hypothèse suivante :

- ❖ Les activités ludiques pourraient enrichir le vocabulaire des apprenants.

Ce travail se subdivise en trois chapitres :

- ❖ Le premier chapitre est consacré à l'aspect théorique : nous avons défini notre champ de référence (jeu, ses types, ses caractéristiques, etc.) et déterminé la place accordée au ludique dans le manuel de la quatrième année du primaire.
- ❖ Le deuxième chapitre porte sur l'aspect méthodologique : nous avons défini notre dispositif de recherche; nous avons présenté la phase d'observation menée, le questionnaire destiné aux enseignants du primaire et interprété les résultats obtenus.
- ❖ Le troisième chapitre s'intéresse à la proposition didactique : nous avons proposé aux apprenants de quatrième année du primaire des activités ludiques ayant pour objet le vocabulaire.

Chapitre I

Dans le présent chapitre, nous présenterons le champ de référence que revêt le ludique. Nous définirons le jeu ainsi que les différents concepts qu'il recouvre à savoir : les différents types du jeu, ses caractéristiques, ses avantages ainsi que sa place institutionnelle dans le manuel de la quatrième année du primaire.

1. Le jeu

1.1. Essai de définition

Selon le dictionnaire de J.-P. Robert (2002 : 92), le mot « jeu » vient du latin « *jocus* signifiant « plaisanterie » ou « badinage », qui a aussi donné en français *jouet*. Par métonymie, on appelle « jeu » l'ensemble des cartes à jouer, et par extension, tout assortiment ou ensemble. » En effet, le jeu est cette activité physique ou mentale permettant de produire chez le joueur le plaisir de la réussite et la détente cognitive. Selon J. Huizinga (1951), « le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être « autrement » que dans la vie courante. » Il s'agit d'une pratique régie par certaines règles de fonctionnement permettant aux différents acteurs de participer à la réhabilitation de ses fonctionnalités et à la réécriture de ses enjeux.

En didactique des langues, J.-P. Cuq et I. Gruca (2002 : 22) définit l'activité ludique comme « une activité d'apprentissage [...] 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. » En d'autres termes, le ludique est cette activité ayant pour objet le jeu comme support de didactisation d'un savoir, il permet l'interaction verbale en classe de langues et installe chez les apprenants l'auto-développement des styles d'apprentissage.

1.2. Caractéristiques

Selon R. Caillois (1967 : 37), « (...) *le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu.* » Il s'agit pour cet auteur (*idem*) d'une activité :

- **libre** à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- **séparée**, circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance;
- **incertaine**, dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- **improductive**, ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte, et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- **réglée**, soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- **fictive**, accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

1.3. Types de jeu¹

Diverses sont les classes du jeu établis par les chercheurs en psychopédagogie. Nous pouvons en distinguer les suivantes :

- a. En psychologie, Piaget (1953) a établi un classement des jeux selon l'âge de l'enfant :
 - les jeux d'exercices (2 ans),
 - les jeux symboliques,
 - les jeux à règles (5-6 ans).
- b. Château (1967) classe les jeux en quatre étapes :
 - jeux fonctionnels de la petite enfance,

¹Ces classements ont été également établis par un établissement d'enseignement privé en France RNE 0333119.

- jeux symboliques,
 - jeux de prouesse,
 - jeux sociaux.
- c. Caillois (1967) a établi une classification des jeux selon quatre attitudes:
- jeux de compétition,
 - jeux de hasard,
 - jeux de simulacre,
 - jeux de vertige.
- d. Sabine De Graeve(1996) les a classés six catégories :
- les jeux corporels et sensoriels.
 - les jeux symboliques.
 - les jeux d'assemblage.
 - les jeux de règle, de coopération.
 - les jeux d'expérimentation.
 - les jeux de communication.

1.4. Avantages du jeu

Le jeu permet, selon Haydée Silva (2006:29),

- ❖ *la confiance l'autonomie la concentration la créativité la spontanéité*
- ❖ *de proposer des diverses situations motivantes et familières ;*
- ❖ *de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves.*
- ❖ *d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action ;*
- ❖ *d'améliorer les compétences langagières par une mise en situation.*
- ❖ *d'impliquer l'ensemble des élèves et augmenter leurs attentions.*
- ❖ *de faire participer les élèves de différents niveaux.*

2. Activités ludiques et didactique du FLE

Le ludique est une pratique de classe qui a été introduite en classe de langues depuis la méthode active, elle s'intéressait à faire apprendre aux élèves les rudiments de la langue à travers les jeux éducatifs. En effet, cet enseignement hétérocentrique sert à créer en salle de classe un bain favorable à la création et à motiver les apprenants. Il constitue un véritable travail divertissant permettant l'apprentissage de la langue. Selon Haliwell (1995 : 6), « *les jeux sont biens 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. »

A l'heure des nouvelles technologies et des nouvelles méthodologies d'enseignement, le besoin d'introduire ce support didactique en classe de FLE comme élément déclencheur du plaisir est devenu une nécessité pédagogique. En effet, le jeu caractérisé par un particularisme éducatif apparent sert à donner une nouvelle vie à l'enseignement des langues en général tout en générant de nouvelles stratégies d'enseignement et d'apprentissage. De plus, Weiss (1983 : 8) affirme que, « *les jeux et les exercices de créativité* » permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris.* » Cette créativité personnelle est le résultat de la confiance installée chez l'élève.

3. Le ludique dans le manuel de la quatrième année du primaire

L'analyse du manuel de la quatrième année du primaire permet de constater que le ludique y occupe une place reconnue. Les pages quatre-vingt-huit et quatre-vingt-neuf présentent aux élèves des activités de l'éveil de l'intérêt. Elles mettent l'accent sur plusieurs catégories de jeux.


A la page quatre-vingt-huit, nous remarquons que les scripteurs ont proposé deux illustrations de magazines de jeux pour enfants afin de créer chez les apprenants la curiosité de découvrir le monde ludique, puis à la page suivante, nous trouvons deux activités ludiques proposées : mots croisés et mots cachés.

3.1. Activités ludiques proposées dans le manuel de la quatrième année du primaire

Lire

Atelier de lecture

Jeux pour écrire et lire



Toboggan jeux 100 pages
DES 4 ANS
60 jeux pour écrire, colorier, dessiner
12 pages pour cuisiner et bricoler
5 comptines à chanter
5 petites histoires

PLANÈTE JEUX Enfants
MEGASTAR ENFANTS
A partir de 7 ans
DE NOMBREUX JEUX

J'observe et je lis

Comment s'appellent ces deux magazines ?
À qui le magazine « Planète Jeux » propose-t-il ses jeux ?
Combien de jeux propose le magazine « Toboggan jeux » ?
Quelles sont les autres activités que tu peux faire dans le magazine « Jeux » ?

À ton tour

eux te permettent d'apprendre en t'amusant. Tu chercheras :

- ✦ des mots pour compléter des grilles,
- ✦ des lettres pour compléter des mots,
- ✦ des mots pour faire des listes,
- ✦ des mots cachés.

Retrouve, dans la liste, ces mots : de droite à gauche ou en diagonale

AVION
ECOUTER
EPINGLE
GLACON
HORLOGE
LOUVE
MARIN
OURSE

Figure 1: Fiche tirée du manuel de la quatrième année du primaire.

... ces jeux, lis...
... dans les cases, les mots correspondant aux dessins.

Retrouve, dans cette grille, tous les mots de la liste. Ces mots peuvent se lire de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut ou en diagonale.

BOON	PASSOIRE	ROUSSE
BOUTER	PECHER	SCOOTER
EPINGLE	POIDS	SORTIR
GLACON	POMPIER	SPORT
HORLOGE	POURPRE	TORTUE
LOUVE	REGLE	TOUPIE
MARIN	RIANT	VIPERE
COURSE	ROSIER	ZOOLOGIE

H	O	R	L	O	G	E	R	T
S	E	V	U	O	L	E	O	P
C	P	I	I	S	I	R	R	A
O	O	Z	P	P	T	S	O	S
O	U	O	M	E	O	S	S	
T	R	O	E	A	O	R	I	O
E	P	L	S	E	R	T	E	I
R	R	O	G	D	S	I	R	R
R	E	G	L	E	I	R	N	E
O	R	I	A	N	T	O	U	N
U	P	E	C	H	E	R	P	O
S	E	C	O	U	T	E	R	I
S	A	I	N	T	E	T	E	V
E	E	L	G	N	I	P	E	

Figure 2 : Jeux proposés dans le manuel de la quatrième année du primaire.

Chapitre II

Dans ce chapitre, nous décrirons notre dispositif de recherche. D'une part, nous exposerons les remarques relevées lors de l'observation faite en classe de quatrième année du primaire. D'autre part, nous présenterons le questionnaire destiné aux enseignants, analyserons les réponses dépouillées et les interpréterons.

1. Dispositif de recherche

Nous nous sommes référés, dans le cadre de notre recherche, au champ pratique qui définit les possibilités de notre travail et analysant les objectifs. Ce dernier recouvre plusieurs outils de collecte de données: l'observation de classe, le questionnaire ainsi que les propositions didactiques.

1.1. Phase d'observation

1.1.1. Présentation de l'observation:

Selon le dictionnaire Larousse¹, observer est « *examiner regarder attentivement quelque chose, quelqu'un afin de l'analyser.* »

1.1.2. Déroulement de l'observation

1.1.2.1. Contexte de l'observation

Afin de repérer les objectifs de l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique ainsi que les difficultés rencontrées par les élèves lors de son exploitation, on avait recouru à l'observation de classe, laquelle observation a eu lieu le 23-02-2017 au niveau du primaire BENFERHAT Attalah Laghouat.

1.1.2.2. Lieu d'observation

La classe concernée par l'observation est une classe de quatrième année primaire, constituée de 40 élèves répartis comme suit : 20 filles et 20 garçons âgés de 9 à 10 ans. Ils ont quatre heures et demie par semaine consacrées à l'apprentissage de français.

1.1.3. Observation : description et analyse

Lors de notre présence au cours destiné aux apprenants de la quatrième année primaire (atelier de lecture) où, nous avons proposé à ces apprenants le jeu des mots cachés afin d'enrichir leur vocabulaire, les faire travailler et le jeu.

¹<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

D'abord, nous avons commencé à présenter le magazine qui contient des jeux pour enfants pour mettre les élèves en situation et attirer leurs attentions. Après avoir changé la disposition des tables et les formés en groupes de quatre élèves, nous avons distribué les copies comprenant le support didactique (le jeu) en leur demandant de bien observer le tableau et les lettres. De là, nous avons remarqué chez les apprenants une curiosité remarquable; ils regardaient leurs copies attentivement et avec impatience pour commencer à jouer. Après une explication du jeu et de son fonctionnement en faisant quelques exemples sur le tableau, une ambiance inhabituelle se déclenchait et l'ensemble des élèves voulaient y participer. Cette motivation est due à l'effet du ludique sur l'esprit des apprenants-enfants voulant jouer et prédisposés à jouer.

1.2. Le questionnaire

Selon le dictionnaire Littré un questionnaire est : *« une série de questions que l'on pose pour servir de guide à une enquête. »*

1.2.1. Modalité de construction du questionnaire

1.2.1.1. Présentation du questionnaire

Nous avons conçu le questionnaire en nous basant sur les différents aspects de l'enseignement de vocabulaire à travers le ludique. Ce questionnaire comprend dix items, mis en quinze exemplaires et distribué(s) le 25-01-2017, mais nous n'en avons collecté que huit.

1.2.1.2. Objectifs

Les objectifs du questionnaire conçus sont :

- Connaitre la place du ludique dans le manuel scolaire de la quatrième année primaire.
- L'utilisation du ludique pour l'enrichissement du vocabulaire des apprenants en classe de quatrième année primaire.
- Connaître le degré de l'adaptabilité motivationnelle des jeux mis à la disposition des élèves.

1.2.2. Champ d'enquête

Notre échantillon est constituée de quinze enseignants appartenant aux établissements suivants : DJERIDANE Lazhari, LATRACHE Slimane, GRIBIZ Mohamed TOUATI Ahmed, Ahmed CHATTA et GUENANE Kaddour.

1.2.2.1. Structure de l'échantillon

1.2.2.1.1. Classement des sujets interrogés

Nous avons pu répartir nos enseignants interrogés selon les paramètres suivants : le sexe, le diplôme et nombre d'années d'expérience.

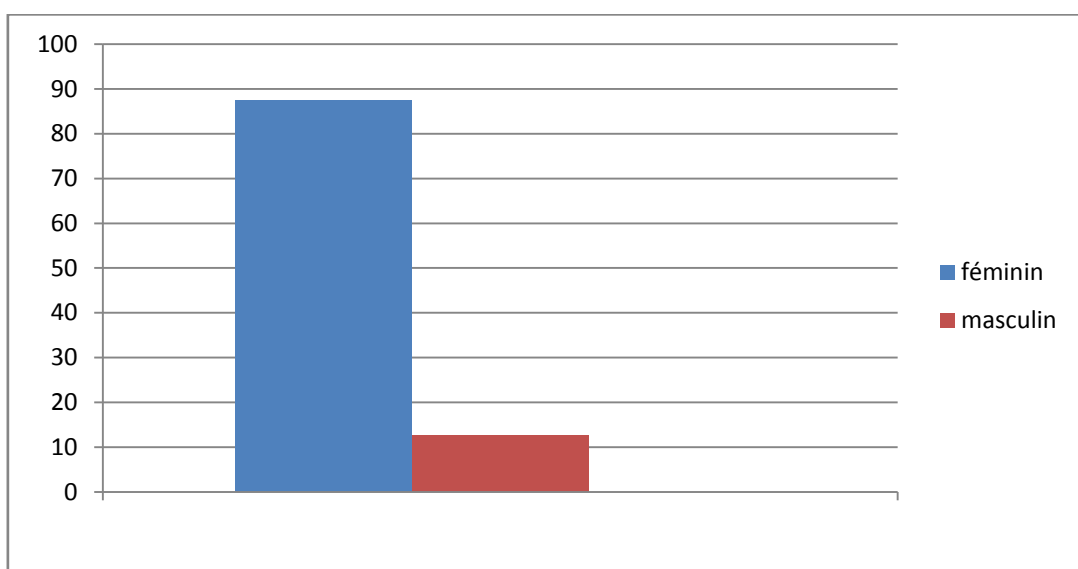
1.2.2.1.1.1. Répartition des enseignants interrogés selon le sexe

Le tableau ci-dessous, ainsi que le graphe, montre le classement de nos interrogés selon le sexe.

Tableau 1 : Répartition des enseignants selon le sexe.

Sexe	Nombre	Pourcentage
Féminin	7	87.5%
Masculin	01	12.5%

Graphe 1: Répartition des enseignants selon le sexe.



Le classement ci-dessus montre que notre échantillon est formé de sept (7) enseignantes (soit 87.5%) et d'un enseignant (soit 12.5 %).

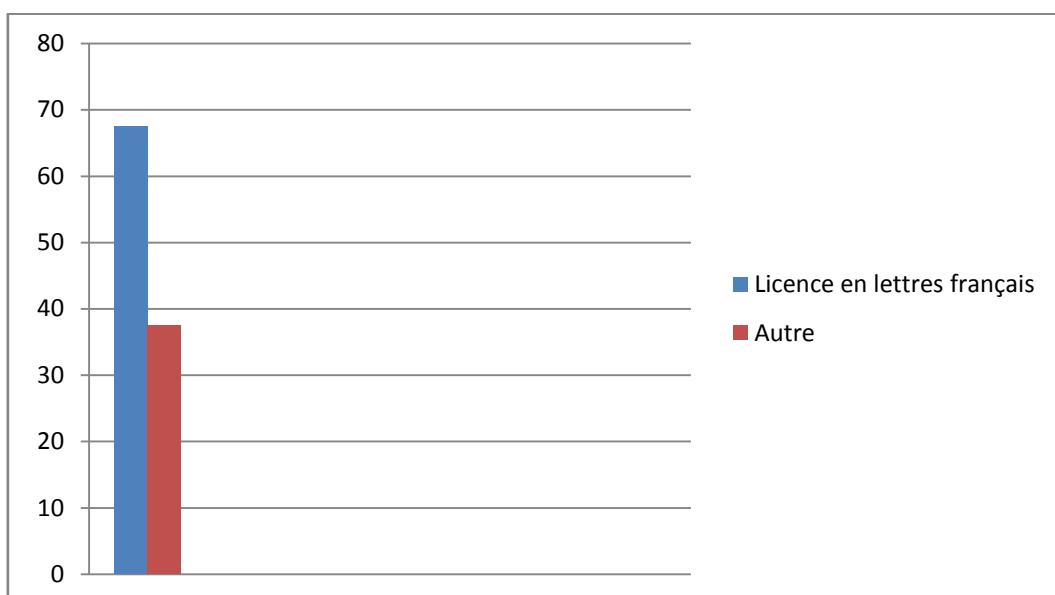
1.2.2.1.1.2. Répartition des enseignants selon le diplôme

Le tableau ci-dessous, ainsi que le graphe, montre le classement de nos interrogés selon le diplôme.

Tableau 2 : Répartition des enseignants selon le diplôme.

Diplômes	Nombre	Pourcentage
Licence en langue et littérature françaises	3	37.5%
Autre	5	62.5%

Graphe 2 : Répartition des enseignants selon le diplôme.



Les résultats ci-dessus montrent que trois enseignants (soit 37.5%) sont licenciés en langue et littératures françaises et cinq enseignants (soit 62.5%) ont d'autres diplômes tels : master en génie civil, ingénierat en architecture, etc.

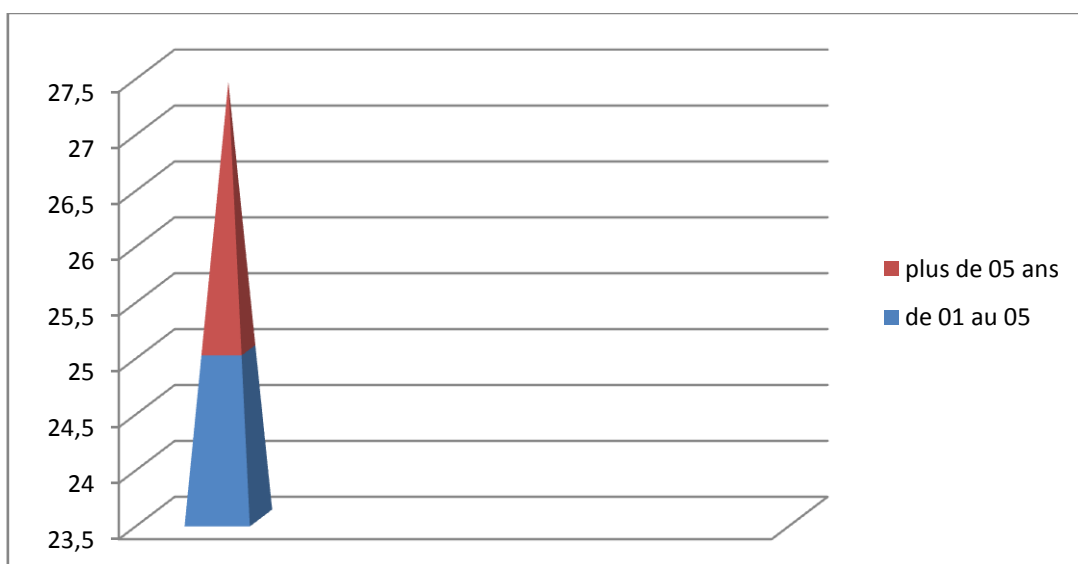
1.2.2.1.1.3. Répartition des enseignants selon l'expérience professionnelle

Le tableau ci-dessous, ainsi que le graphe, montre le classement de nos interrogés selon l'expérience professionnelle.

Tableau 3 : Répartition des enseignants selon l'expérience professionnelle.

Durée d'expérience	Nombre	Pourcentage
01-05 ans	2	25%
Plus de 10 ans	6	75%

Graph 3 : Répartition des enseignants selon l'expérience professionnelle.



La répartition ci-dessus montre que cinq enseignants ont une expérience inférieure à cinq ans (soit 25%) et dix enseignants ayant une expérience supérieure à 5 ans (soit 75 %).

1.3. Dépouillement des réponses

Item 1 : L'activité du vocabulaire occupe-t-elle une place importante dans le manuel de la quatrième année du primaire ?

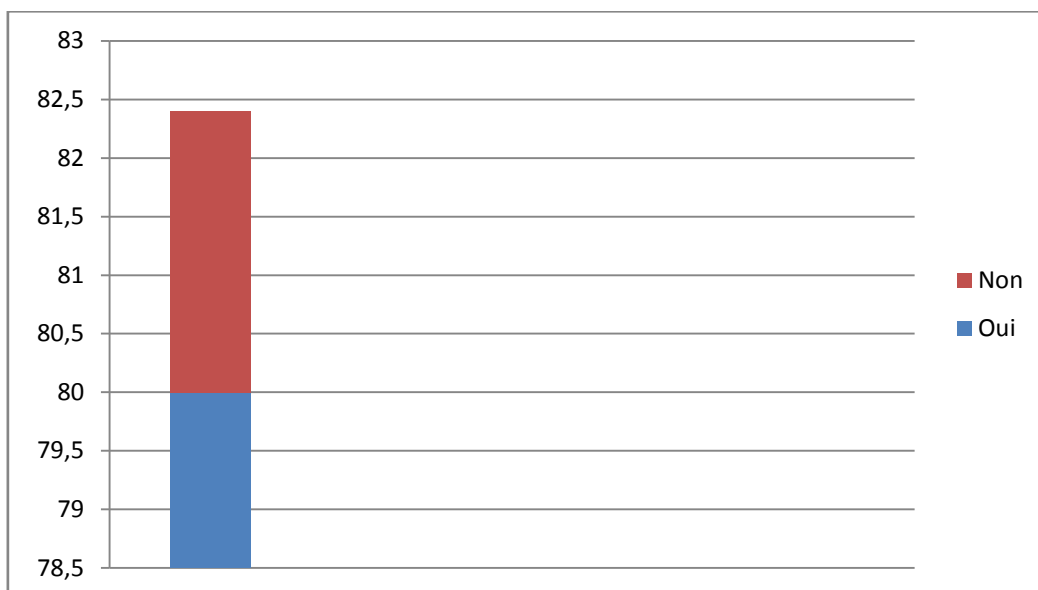
Oui

Non

Tableau 4 : Place de l'activité du vocabulaire dans le manuel de la quatrième année du primaire.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	6	80%
Non	02	20%

Graphe 4: Place de l'activité du vocabulaire dans le manuel de la quatrième année du primaire.



Six enseignants (soit 80%) ont affirmé que l'activité du vocabulaire occupe une place importante dans le manuel de la quatrième année du primaire contre deux enseignants (soit 20%) niant sa place dans le document potentiel.

Item 2 : Les exercices de vocabulaire sont-ils liés à l'activité de la compréhension orale ?

Oui

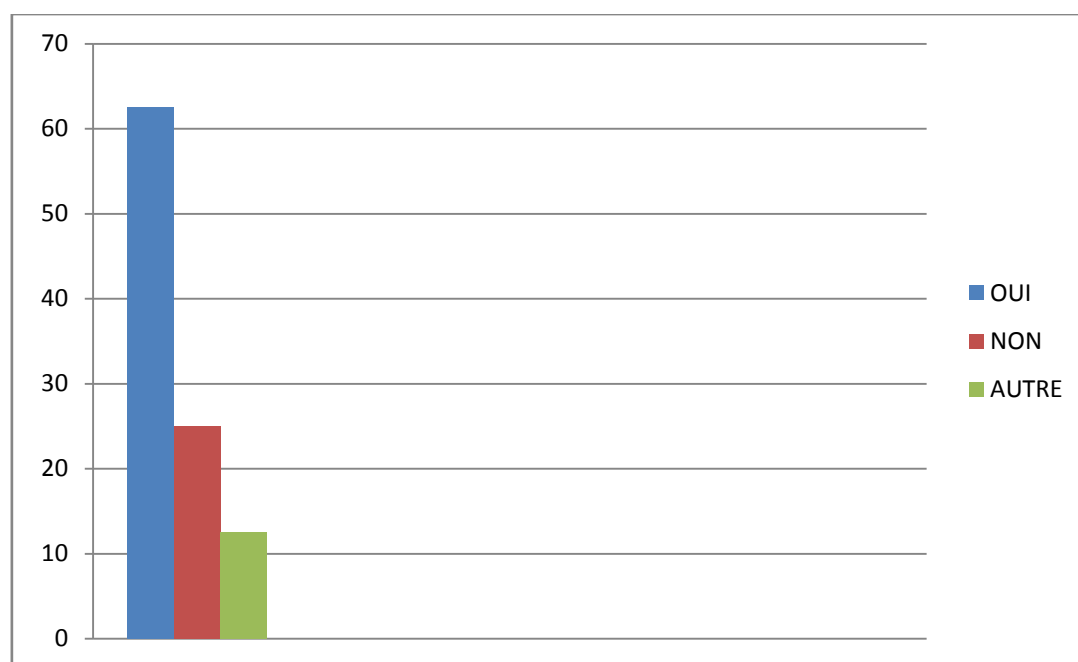
Non

Pourquoi ?

Tableau 5 : Exercices du vocabulaire et activité de la compréhension orale.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	5	62,5
Non	02	25%
Autre	01	12,5%

Graphe 5 : Exercices de vocabulaire et activité de la compréhension orale.



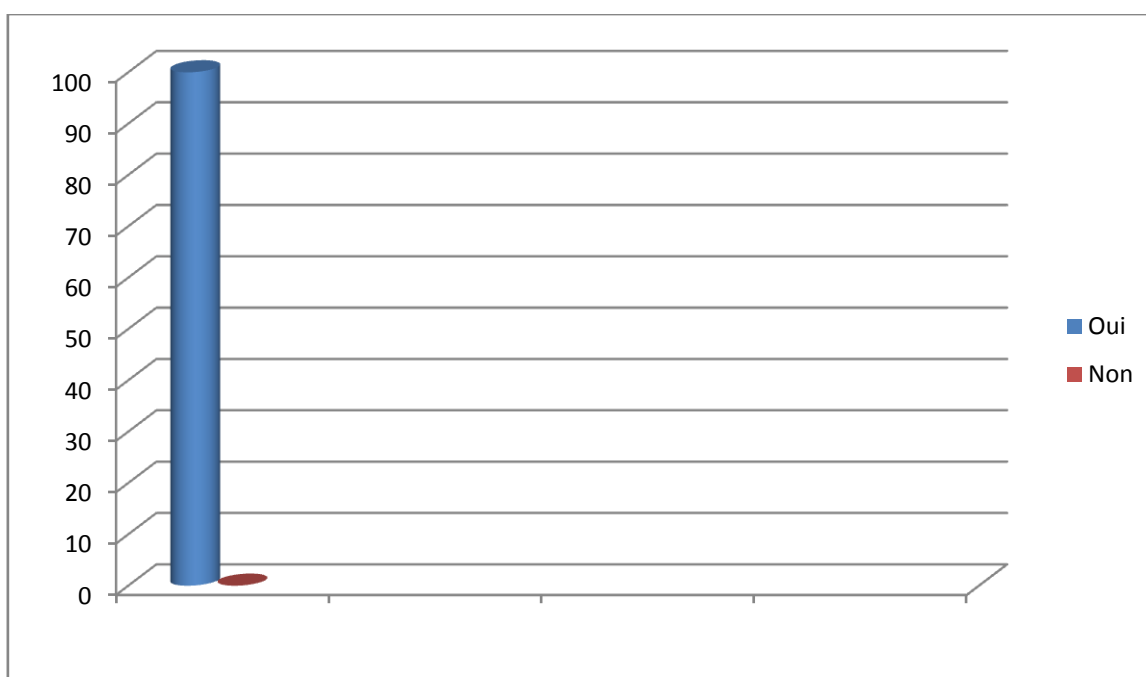
D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que six enseignants (soit 62%) affirment que les exercices de vocabulaire sont liés à l'activité de la compréhension orale contre deux enseignants ont répondu par la négation. Les réponses n'ont pas été justifiées par nos interrogés.

Item 3 : Les exercices de vocabulaire sont-ils liés à l'activité de la compréhension de l'écrit ?

Tableau 6 : Exercices du vocabulaire et activité de la compréhension de l'écrit.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	8	100 %
Non	0	0 %

Graphe 6 : Exercices du vocabulaire et activité de la compréhension de l'écrit.



Les résultats obtenus montrent que l'ensemble des enseignants interrogés pensent que l'activité du vocabulaire est liée à la compréhension de l'écrit, car ils expliquent aux élèves les mots afin de les réutiliser dans leurs écrits.

Item 4 : Utilisez-vous le ludique pour l'enrichissement du vocabulaire des apprenants en classe de quatrième année du primaire ?

Oui

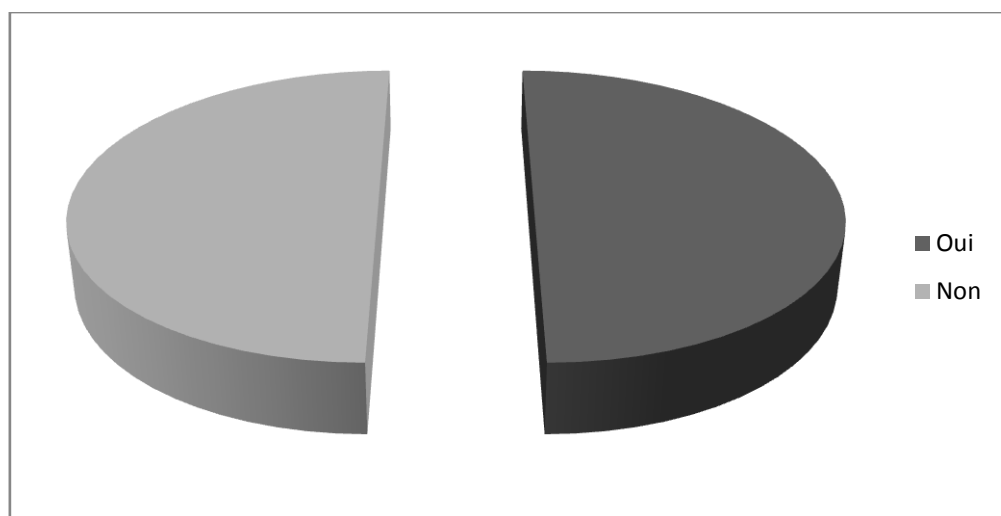
Non

Pourquoi ?

Tableau 7 : Le ludique comme outil d'enrichissement du vocabulaire des apprenants.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	4	50%
Non	4	50%

Graphe 7 : Le ludique comme outil d'enrichissement du vocabulaire des apprenants.



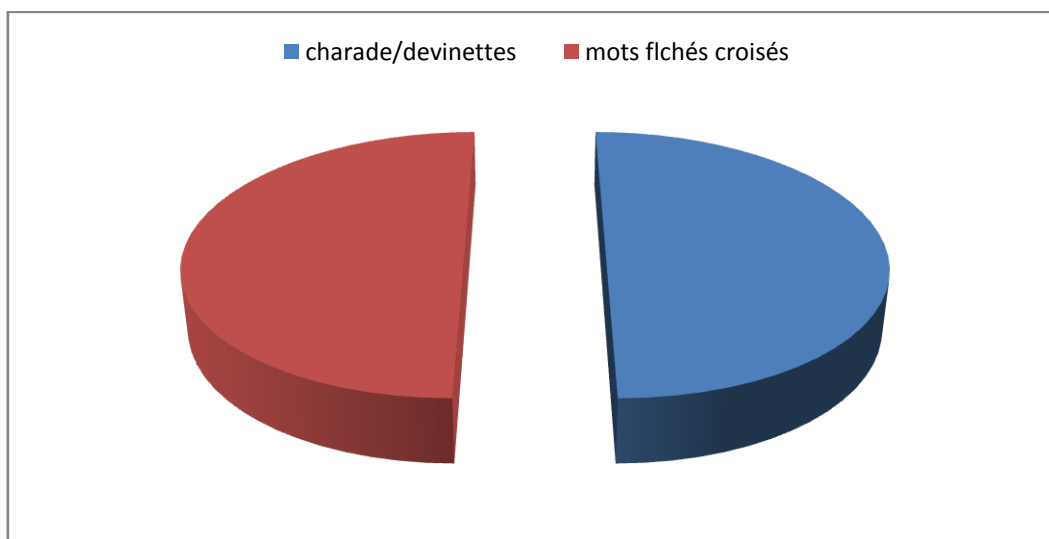
50% de nos interrogés affirment qu'ils utilisent le ludique pour enrichir le vocabulaire des apprenants. Néanmoins, les 50% restants utilisent d'autres auxiliaires pour enseigner le lexique.

Item 5 : Si oui, que proposez-vous comme jeux ?

Tableau 8 : Les jeux proposés par nos interrogés.

Jeux proposés	Nombre	Pourcentage
Les charades /devinettes	8	100%
Mots fléchés /croisés	8	100%

Graphe 8 : Les jeux proposés par nos interrogés.



Les résultats ci-dessus montrent que 50% de nos interrogés ont proposé les charades et les devinettes et que les 50% restants ont opté pour les mots fléchés et les mots croisés.

Item 6 : Les activités ludiques proposées dans le manuel sont-elles adaptées au niveau des élèves ?

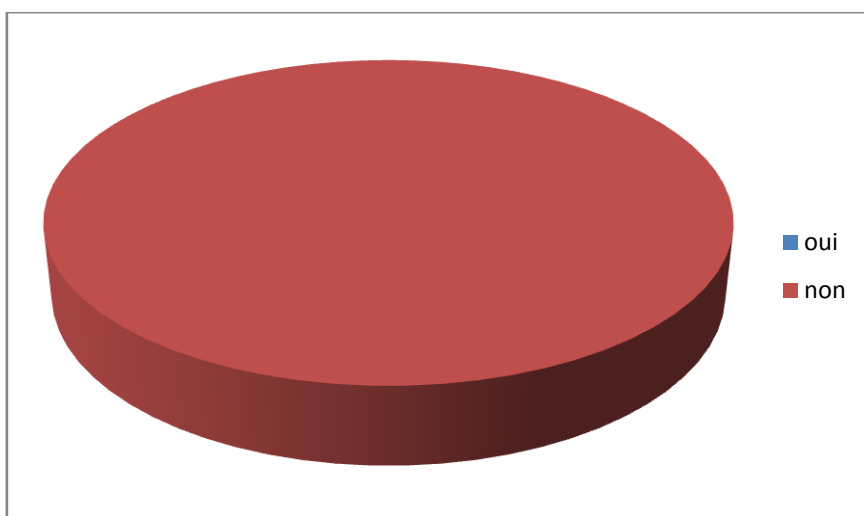
Oui

Non

Tableau 9 : Activités ludiques proposées dans le manuel et adaptabilité pédagogique.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	0	0 %
Non	8	100 %

Graphe 9 : Activités ludiques proposées dans le manuel et adaptabilité pédagogique.



Les résultats obtenus montrent que l'ensemble des enseignants interrogés affirment que les activités ludiques proposées dans le manuel scolaires ne sont pas adaptées au niveau des élèves.

Item 7 : Les activités ludiques suscitent-elles l'intérêt des apprenants ?

Oui

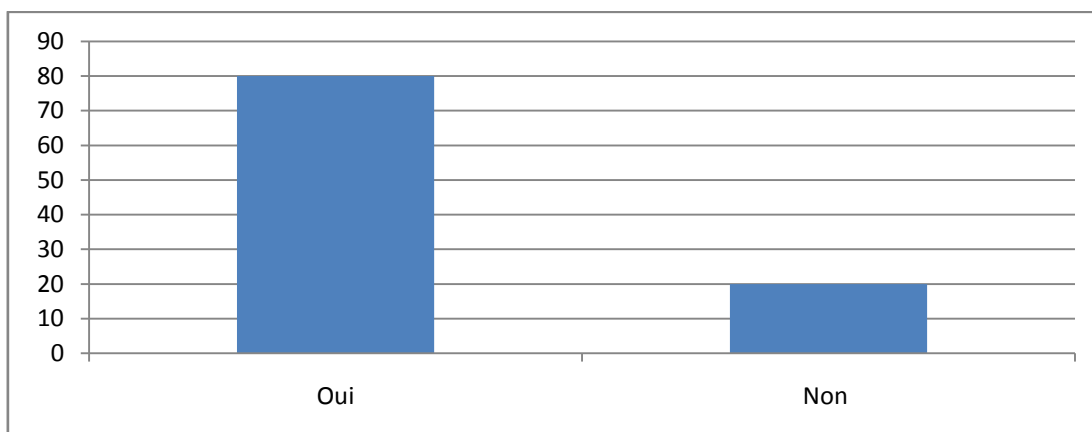
Non

Pourquoi ?

Tableau 10: Activités ludiques et motivation.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	6	80%
Non	2	20%

Graphe 10 : Activités ludiques et motivation.



Six enseignants (soit 80%) affirment que activités ludiques suscitent l'intérêt des apprenants, car l'enfant-apprenant aime jouer. Les deux enseignants restants (soit 20%) ont opté pour la deuxième réponse sans justifier leur choix.

Item 8 : Les activités ludiques répondent-elles à vos objectifs préconisés ?

Oui

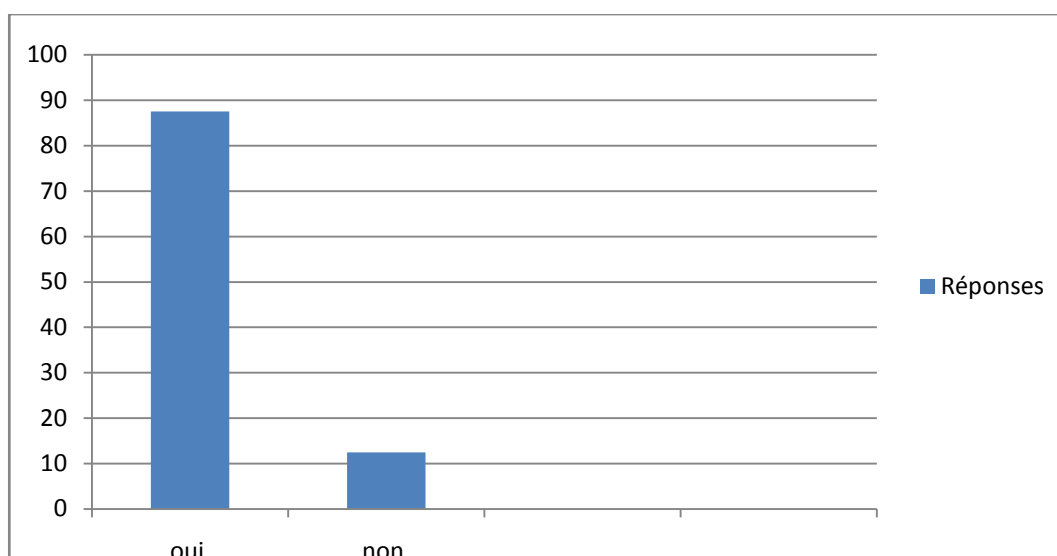
Non

Pourquoi ?

Tableau 11: Activités ludiques et objectifs d'enseignement.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	7	87.5
Non	1	12.5

Graphe 11 : Activités ludiques et objectifs d'enseignement.



Sept enseignants de nos interrogés (soit 87.5%) affirment que les activités ludiques répondent à leurs objectifs préconisés. Quant au seul enseignant restant, il affirme que ces activités ne l'aident pas à atteindre ses objectifs assignés.

Item 9 : Pensez-vous que les activités ludiques puissent enrichir le vocabulaire des apprenants ?

Oui

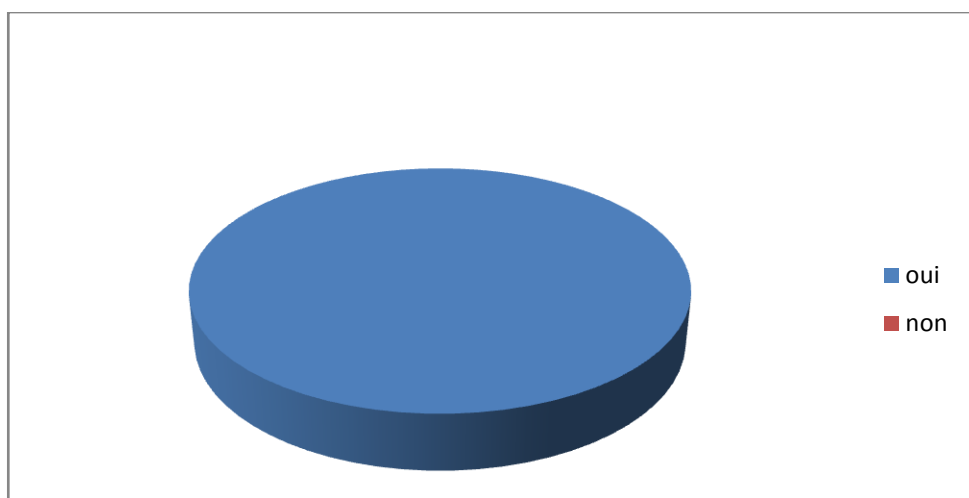
Non

Pourquoi ?

Tableau 12 : Activités ludiques et enseignement du vocabulaire.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	8	100%
Non	0	00%

Graphe 12 : Activités ludiques et enseignement du vocabulaire.



Les résultats ci-dessus montrent que l'ensemble des enseignants interrogés affirment que les activités ludiques enrichissent le vocabulaire de leurs apprenants.

Item 10 : Les difficultés rencontrées par les apprenants lors de l'exploitation des jeux pédagogiques en classe de FLE sont-elles de nature :

Cognitive ?

Linguistique ?

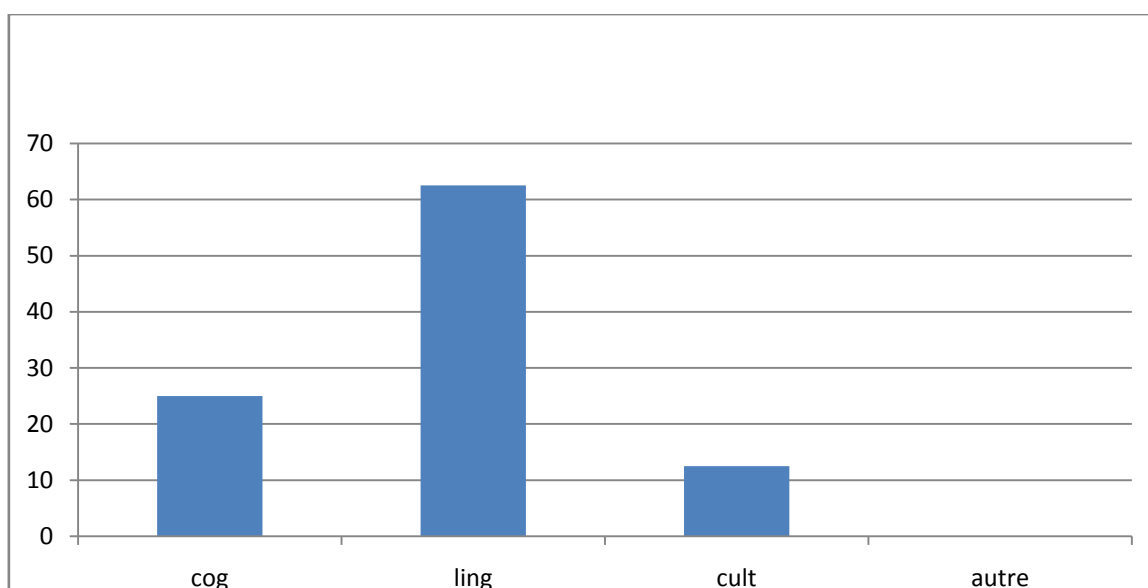
Culturelle ?

Autre.

Tableau 13 : Activités ludiques et difficultés d'apprentissage.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Cognitive	2	25%
Linguistique	5	62.5%
Culturelle	1	12.5%

Graph 13 : Activités ludiques et difficultés d'apprentissage.



62.5% de nos interrogés affirment que les difficultés rencontrées par leurs apprenants lors de l'exploitation des jeux pédagogiques en classe sont de nature linguistique. 25% des répondants estiment que les difficultés d'ordre cognitif entravent à l'exploration du potentiel du ludique. Les 12.5% restants affirment que les difficultés rencontrées sont culturelles.

1.2.3. Analyse et interprétation des résultats

Rappelons que l'objectif principal de notre questionnaire était d'identifier la place accordée aux activités ludiques comment outils d'enrichissement du vocabulaire des apprenants ainsi que leur adaptabilité au niveau des élèves. En effet, les résultats obtenus peuvent être classés comme suit :

- La multiplicité des supports didactiques mis à la disposition des enseignants du primaire montre la place reconnue, accordée au ludique en classe de FLE. A cet âge d'apprentissage, le besoin de varier les contenants pédagogiques en fonction de l'intérêt des apprenants et de leurs besoins langagiers demeure indispensable dans la mesure où l'intelligence de l'enfant-élève se développe progressivement et ses styles d'apprentissage sont liés à la curiosité et au besoin de s'affirmer tout en jouant. En d'autres termes, intégrer le jeu en classe de FLE au primaire est primordial, car cela participe à la création d'un univers énigmatique de savoir dont a besoin l'élève dans son parcours scolaire.

- Travailler le vocabulaire à travers l'exploitation du ludique en classe de FLE explique, nous semble-t-il, le vouloir créer une ambiance de motivation et une rénovation méthodologique basée sur l'activité de l'élève comme créateur de son environnement d'intérêt d'apprentissage et l'assistance psychoaffective de l'enseignant comme élément psychomoteur dans la didactisation du savoir.

Chapitre III

Le présent chapitre porte sur un ensemble d'activités proposées aux élèves. Nous présenterons la modalité de leur fonctionnement, leurs objectifs, les résultats obtenus puis nous les interpréterons.

1. Les activités proposées

Dans le but d'enrichir le lexique des élèves de quatrième année primaire, nous leur avons proposé des activités ludiques.

1.1. Présentation des activités

1.1.1. La première activité

La première activité a pour objectif de deviner les différents mots liés aux images présentées.

Consigne : Je devine qui suis-je.

Images et solutions :

1-C'est la vache 2-C'est le chat.3-C'est miroir.

4-La pastèque 5-Le stylo 6-Un gant 7-Des lunettes

8-Café au lait (café - eau - lait) 9-La maman 10-La fourchette 11-L'œuf

1. Le premier mot à deviner :

- a.** Mon premier est un animal qui a des moustaches et qui boit du lait.
- b.** Mon deuxième est un gros poisson qu'on mange.
- c.** Mon tout est un petit animal domestique

C'est le

2. Le deuxième mot à deviner :

- a.** Mon premier se dirige quelque part.
- b.** Mon deuxième est la moitié d'un cheveu.
- c.** Mon tout vit à la ferme.

C'est la

3. Le troisième mot à deviner :

Quand je souris, il sourit, quand je fais la grimace, il fait la grimace aussi, quand j'ouvre la bouche il fait pareil mais quand je lui parle il ne répond pas qui est-ce ?

C'est le

4. Le quatrième mot à deviner :

Quelle est la sœur de ta tante qui elle n'est pas ta tante ? Qui suis-je ?

5. Le cinquième mot à deviner :

- a. Mon premier est une boisson.
- b. Mon deuxième est une boisson.
- c. Mon tout est une boisson.

Qui suis-je ?

6. Le sixième mot à deviner :

Je mets mes dents entre tes dents. Qui suis-je ?

7. Le septième mot à deviner :

Je suis ronde, verte, quand tu m'ouvres je suis rouge. Qui suis-je ?

8. Le huitième mot à deviner :

J'ai cinq doigts mais je n'ai pas d'os ? Qui suis-je ?

9. Le neuvième mot à deviner :

Qu'est-ce qui a deux branches mais n'est pas un arbre ? Qui suis-je ?

10. Le dixième mot à deviner :

Je parle toutes les langues et j'ai tout le temps la tête à l'envers. Qui suis-je ?

11. Le onzième mot à deviner :

Ma couleur est blanche je suis ovale. Qui suis-je ? .

1.1.1.1. Présentation des résultats

Tableau : Groupes d'élèves et identification des mots demandés

Ch. /gp.	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8	Ch0 9	Ch1 0	Ch1 1
Groupe A	La vach e	Le chat	Le miro ir	La maman	La Fourch ette	La Pastèq ue	Le gant	Lunet tes	Styl o	Café au lait	Œuf
Groupe B	La vach e	Le miro ir	Le chat	La Maman	Le gant	Le stylo	La pastèq ue	Lunet tes	La four chett e	Café au lait	Œuf
Groupe C	Le chat	La vach e	Le miro ir	La Maman	Café Au Lait	La fourche tte	La pastèq ue	Le Gant	Les lunet tes	Un stylo	Œuf
Groupe D	Le chat	La vach e	Le miro ir	La maman	Café au Lait	La fourche tte	La pastèq ue	Le gant	Les lunet tes	Un stylo	Œuf
Groupe E	Le chat	La vach e	Le miro ir	La maman	Café au lait	La fourche tte	La pastèq ue	Le gant	Les lunet tes	Un stylo	Œuf
Groupe F	Le chat	La vach e	Le miro ir	La maman	Café au lait	La fourche tte	La Pastèq ue	Le gant	Lune ttes	Le stylo	Œuf
Groupe G	Le miro ir	La vach e	Le chat	stylo	Fourch ette	Gant	Pastèq ue	Café au lait	Ma man	Lun ettes	Œuf

Tableau2 : Erreurs commises

Devinettes	Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D	Groupe E	Groupe F	Groupe G
Taux d'erreurs	2	3	0	0	0	3	2

Les résultats ci-dessus montrent que les groupes suivants (C, D, E et F) ont pu identifier les mots relatifs à chaque image présentée. Cependant, les groupes (A, B, D et G) ont mal interprété les caractéristiques révélatrices des référents demandés.

1.1.2. La deuxième activité

La deuxième activité avait pour objectif d'identifier la morphologie des mots proposés à partir des lettres mise en cadre scripturaire.

Consigne :-Retrouve dans cette grille, tous les mots de la liste.

Avion-écouter- épingle - horloge - louve- marin- ourse- **pourpre- pécher.**

H O R L O G E R T
 S E V U O L E O P
 C **P** I S I R R A
 O **O**Z P P T S O S
 O **U** O M U E O S S
 T **R** O E A O R A O
 E **P** L S E R T E I
 R **R** O G D S I R R
 R **E** G L E I R N E
 O R I A N T O U N
 U ~~**P E C H E R P**~~ O
 S E C O U T E R I
 S A I N T E T E V

1.1.2.1. Présentation des résultats

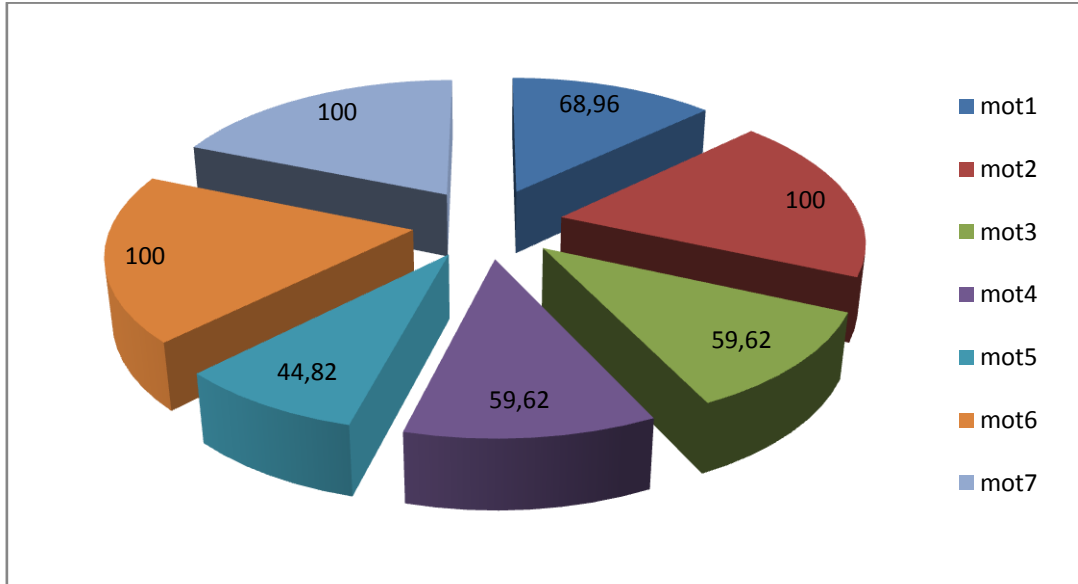
Les résultats recueillies ci-dessous montrent que nombreux sont les élèves n'ayant pas pu identifier les mots demandés.

Tableau 3: Identification des mots.

Elèves	mot 1	mot 2	mot 3	mot 4	mot 5	mot 6	mot 7
Elève 1	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui
Elève 2	non	oui	oui	non	oui	non	non
Elève 3	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui
Elève 3	oui	oui	non	oui	oui	non	oui
Elève 4	non	oui	non	non	oui	non	non
Elève 5	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Elève 6	non	oui	oui	non	oui	oui	non
Elève 7	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Elève 8	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui
Elève 9	non	oui	oui	non	oui	non	non
Elève 10	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui
Elève 11	oui	oui	non	oui	oui	non	oui
Elève 12	non	oui	non	non	oui	non	non
Elève 13	oui	oui	oui	oui	oui	oui	nui
Elève 14	non	oui	oui	non	oui	oui	non
Elève 15	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Elève 16	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui
Elève 17	non	oui	oui	non	oui	non	non
Elève 18	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui
Elève 19	oui	oui	non	oui	oui	non	oui
Elève 20	oui	oui	non	oui	oui	non	oui
Elève 21	non	oui	non	non	oui	non	non
Elève 22	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui
Élevé 23	oui	oui	oui	non	oui	non	non
Elève 24	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui
Elève 25	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui

Elève 26	non	oui	non	non	non	non	Non
Elève 27	oui	oui	oui	oui	oui	oui	Oui
Elève 28	non	oui	oui	non	oui	oui	non
Elève 29	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui

Graphe 1: Elèves et identification des mots.



Les résultats ci-dessus montrent que :

- le premier mot a été identifié par 68.96% des apprenants interrogés,
- le deuxième mot par 100%,
- le troisième mot par 59.62%,
- le quatrième mot par 59.62%,
- le cinquième mot par 44.82%,
- le sixième mot par 100%,
- le septième mot par 100 %.

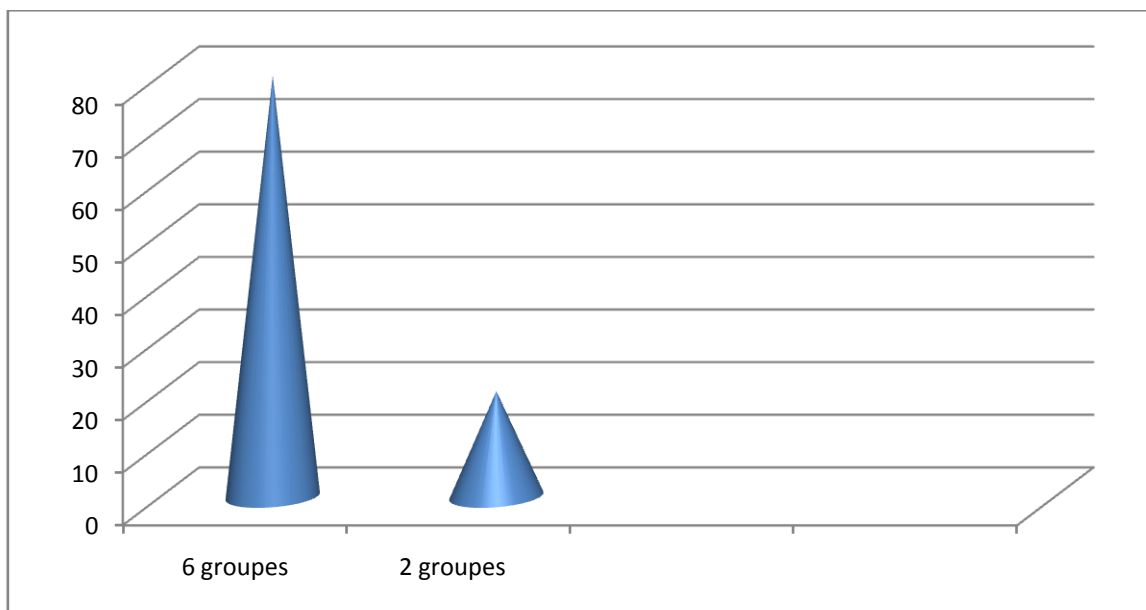
1.1.3. La troisième activité¹

Cette activité avait pour objectif d'identifier la morphologie des mots relatifs aux images présentées au dessus de chaque nombre marqué.

¹Cette activité a été proposée aux élèves après leur avoir présenté plusieurs images de fruits ainsi que leurs dénominations.

1.1.3.1. Présentation des résultats

Graph 2 : Elèves et identification des mots.



La représentation ci-dessus des résultats obtenus montre que six groupes (soit 80% de nos interrogés) ont pu identifier les mots demandés. Les deux groupes restants (soit 20% des répondants) n'ont pas pu le compléter.

1.2. Analyse et interprétation des résultats

Il importe de rappeler que les activités proposées avaient pour objectif de développer le lexique des apprenants à travers l'utilisation du jeu. Nous pouvons répartir les points relevés comme suit :

- Les apprenants sont arrivés à identifier certains mots des devinettes. Cela explique un développement cognitif lié à leur aptitude d'assemblage des différents indices cités dans les énoncés donnés. Ce système associatif des mots-clés aide les apprenants à réfléchir sur le terme générique regroupant lesdits indices.
- Un jeu énigmatique poussait les apprenants-enfants à générer un ensemble de stratégies permettant de trouver le mot adéquat à savoir le nombre de lettres de chaque mot recherché. En effet, l'esprit créatif relationnel les aide à trouver les lettres communes entre les mots recherchés et à les chercher dans la liste établie.
- Créer un nouveau répertoire de styles d'apprentissage crée chez les apprenants le plaisir d'apprendre et d'apporter réponse à la consigne proposée.

Conclusion

L'intégration du ludique en classe de FLE semble primordiale, car ce support didactique permet à l'enseignant de se démarquer de l'enseignement concentrique et la systématisation des apprentissages.

Il semble que cette pratique-enseignante prenne en considération l'ensemble des paramètres psychopédagogiques qui devraient caractériser tout enseignement-apprentissage efficace. En d'autres termes, enseigner n'est plus une tâche qui se limite à la transmission systématique des savoirs, mais il doit créer le bain didactique positif dans lequel devra s'inscrire tout enseignement; et développer le plaisir d'apprendre chez les apprenants. Ce plaisir né de cette affection qui se germe progressivement dans l'esprit de l'élève lui apprend que l'école est un lieu de savoir où tout s'acquiert dans « *le positivisme éducatif et relationnel* ».

La recherche menée nous a permis de confirmer notre hypothèse émise et de tirer des conclusions sur l'exploitabilité des jeux-éducatifs comme support(s) didactique(s) permettant de développer la compétence lexicale des apprenants de quatrième année du primaire. En effet, le ludique est une activité qui se focalise sur les besoins psychoaffectifs des apprenants et la motivation comme qualifiant positif du contrat didactique. Dans cette optique, Fabio Caon (cité par B. Haydée, 2006 : 39) affirme qu'il y a « *une double forme d'implication du sujet dans l'activité ludique : sur le plan synchronique (pendant le déroulement du jeu), il est motivé et impliqué de manière multi-sensorielle. Sur le plan diachronique (dans la répétition chaque fois différente du jeu) ses compétences évoluent constamment et ses motivations se renouvellent car elles ont tendances à dépasser constamment le but atteint.* »

Bibliographie

Ouvrages

- Caillois, R., « *Les jeux et les hommes* », éd., Gallimard, Paris, 1967.
- Château, J., « *L'enfant et le jeu* », éd., Scarabée, Paris, 1967.
- De Graeve, S., « *Apprendre par les jeux* », éd., De Boeck, Paris, 1996.
- Freinet, C., « *L'éducation du travail* », éd., Delachaux et Niestlé, Paris, 1960.
- Haliwell, S., « *Enseigner l'anglais à l'école primaire* », éd., Longman, Paris, 1995.
- Huizinga, J., « *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* », éd., Gallimard, Paris, 1951.
- Pasquier, N., « *Jouer pour réussir* », éd., Nathan, Paris, 1993.
- Piaget, J., « *La formation du symbole chez l'enfant* », éd., Delachaux et Niestlé, Paris, 1959.
- Weiss, F., « *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue* », coll. Pratique pédagogique, éd., Hachette, Paris, 1983.
- Winnicott, D.-W., « *L'enfant et le monde extérieur* », éd., Gallimard, Paris, 1971.

Dictionnaires

- Cuq, J.-P. et Gruca, I., « *Cours de la didactique du français langue étrangère et seconde* », éd., PUG, Grenoble, 2002.
- Robert, J.-P., « *Dictionnaire pratique de didactique du FLE* », éd., Orphys, Paris, 2002.

Thèses et mémoires

- Achouri, S., « *Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE* », Mémoire de magistère, Université Hadj Lakhdar-Batna, 2007.
- Hachani, S., « *Motiver les apprenants par les activités ludiques pour l'apprentissage de la lecture* », Mémoire de magistère, Université Hadj Lakhdar-Batna, 2006.
- Haydée, S., « *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XX^e siècle* », Thèse de doctorat, Université de Paris III-Sorbonne Nouvelle, 2006.

Annexes

Questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire

Etablissement :

Sexe : M

F

Diplôme :

Nombre d'années d'expérience :

1. L'activité du vocabulaire occupe-t-elle une place importante dans le manuel de la quatrième année du primaire?

Oui

Non

2. Les exercices de vocabulaire sont-ils liés à l'activité de la compréhension orale ?

Oui

Non

3. Les exercices de vocabulaire sont-ils liés à l'activité de la compréhension de l'écrit ?

Oui

Non

4. Utilisez-vous le ludique pour l'enrichissement du vocabulaire des apprenants en classe de quatrième année du primaire ?

Oui

Non

5. Si oui, quels sont les types de jeux pédagogiques proposés ?

.....
.....

6. Le ludique occupe-t-il une place importante dans le manuel de la quatrième année du primaire ?

Oui

Non

7. Les activités ludiques proposées dans le manuel sont-elles adaptées au niveau des élèves ?

Oui

Non

8. Les activités ludiques suscitent-elles l'intérêt des apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi ?

.....
.....

9. Les activités ludiques répondent-elles à vos objectifs préconisés ?

Oui

Non

Pourquoi ?

.....
.....

10. Pensez-vous que les activités ludiques puissent enrichir le vocabulaire des apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi ?

.....
.....

11. Les difficultés rencontrées par les apprenants lors de l'exploitation des jeux pédagogiques en classe de FLE sont-elles de nature :

Cognitive ?

Linguistique ?

Culturelle ?

Autre.

.....

Propositions didactiques :

La première activité :

Consigne : je devine qui suis-je

1-C'est la vache 2-C'est le chat. 3-C'est miroir.

4-La pastèque 5-Le stylo 6-Un gant 7-Des lunettes

8-Café au lait (café - eau - lait) 9-La maman 10-La fourchette 11-L'œuf

1. Le premier mot à deviner :

a. Mon premier est un animal qui a des moustaches et qui boit du lait.

b. Mon deuxième est un gros poisson qu'on mange.

c. Mon tout est un petit animal domestique

C'est le

2. Le deuxième mot à deviner :

a. Mon premier se dirige quelque part.

b. Mon deuxième est la moitié d'un cheveu.

c. Mon tout vit à la ferme.

C'est la

3. Le troisième mot à deviner :

Quand je souris, il sourit, quand je fais la grimace, il fait la grimace aussi, quand j'ouvre la bouche il fait pareil mais quand je lui parle il ne répond pas qui est-ce ?

C'est le

4. Le quatrième mot à deviner :

Quelle est la sœur de ta tante qui elle n'est pas ta tante ? Qui suis-je ?

5. Le cinquième mot à deviner :

a. Mon premier est une boisson.

b. Mon deuxième est une boisson.

c. Mon tout est une boisson.

Qui suis-je ?

6. Le sixième mot à deviner :

Je mets mes dents entre tes dents. Qui suis-je ?

7. Le septième mot à deviner :

Je suis ronde, verte, quand tu m'ouvres je suis rouge. Qui suis-je ?

8. Le huitième mot à deviner :

J'ai cinq doigts mais je n'ai pas d'os ? Qui suis-je ?

9. Le neuvième mot à deviner :

Qu'est-ce qui a deux branches mais n'est pas un arbre ? Qui suis-je ?

10. Le dixième mot à deviner :

Je parle toutes les langues et j'ai tout le temps la tête à l'envers. Qui suis-je ?

11. Le onzième mot à deviner :

Ma couleur est blanche je suis ovale. Qui suis-je ?

La deuxième activité

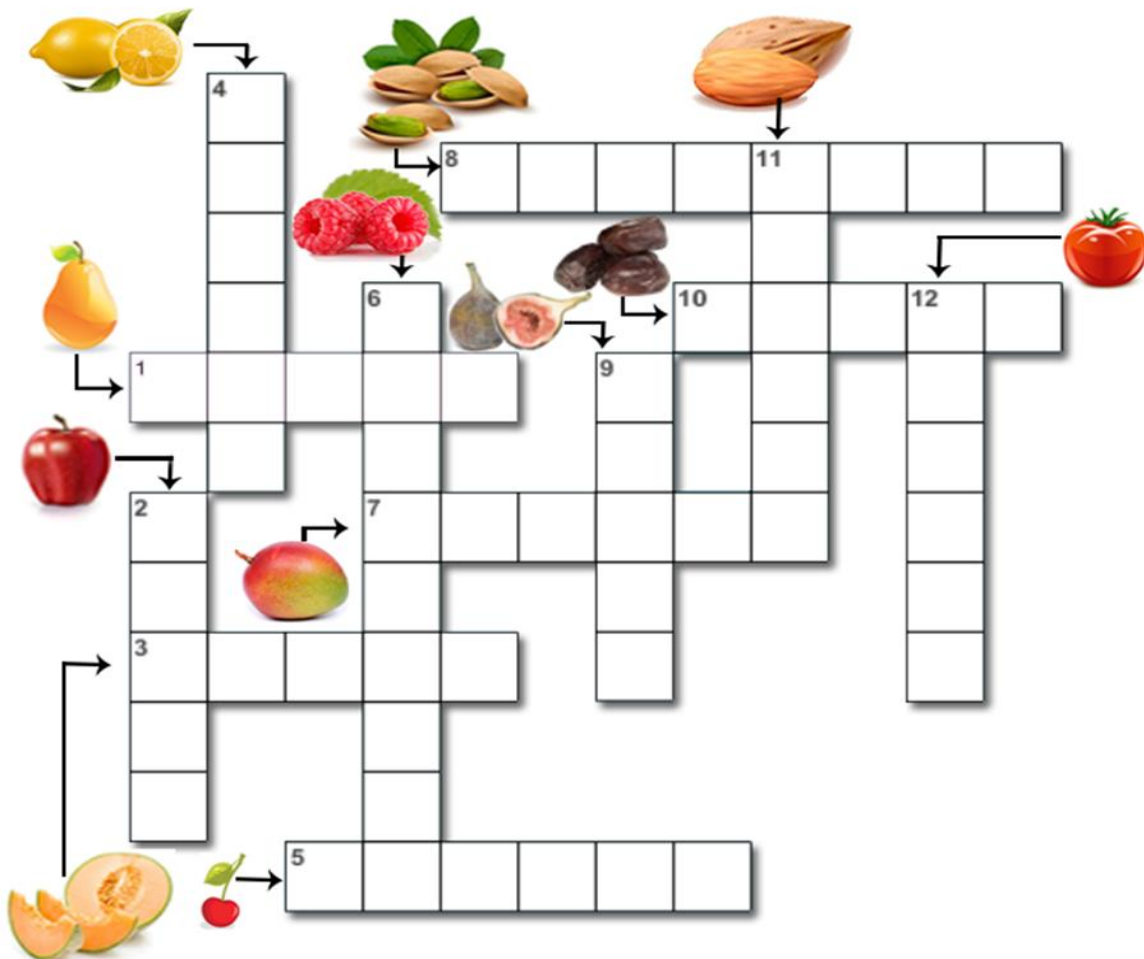
Consigne :-Retrouve dans cette grille, tous les mots de la liste.

Avion-écouter – épingle -horloge - louve -marin –ourse- pourpre–pécher.

H O R L O G E R
T
S E V U O L E O P
C P I S I R R A
O O Z P P T S O S
O U O M U E O S S
T R O E A O R A O
E P L S E R T E I
R R O G D S I R R
R E G L E I R N E
O R I A N T O U N
U ~~P E C H E R P O~~
S E C O U T E R I
S A I N T E T E V
E E L G N I P E A

La troisième activité :

Consigne : retrouve le mot écrit en bas



Mots à découvrir :

Cerise, pomme, poire, tomate, datte, pistache, amande, framboise, citron, mangue, melon, figue