

République Algérien Démocratique et Populaire
Ministère de L'Enseignement Supérieur et la Recherche Scientifique
Université d'Amar Telidji-Laghouat
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Français LMD



Mémoire pour l'obtention d'un master
En didactique du français langue étrangère

Thème:

**L'impact du ludique dans l'enseignement-apprentissage du vo-
cabulaire en classe de 5^{ème} AP**

Présenté par:

-ZIGHMI Khadra

-BOUSSOURI Khadidja

Membres du jury:

Directeur de recherche: M.GRARI Abdallah

Maitre-assistant A

Examineur: M.ZIOUANI Fatima

Maitre-assistant A

Président: M.KHENCHA Tayeb

Maitre-assistant A

Année universitaire: 2018/2019

Dédicace

Nous dédions ce travail :

À nos chers parents, qui ont toujours été avec nous, et pour leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices.

À nos chers frères et sœurs.

À tous les amis.

À nos tantes et nos oncles

À mon enseignant préféré M.Zarouala Bouziane

Remerciements

Nous remercions infiniment :

Notre directeur de recherche M.GRARI ABDALLAH pour ses conseils, sa sagesse et sa noblesse.

Tous les enseignants et les enseignantes que nous avons rencontrés dans notre cursus d'apprentissage soit au primaire, collège, lycée ou université.
Enfin nous remercions Mme Yakhlef .N qui nous a aidé lors de notre expérience.

Table des matières

Dédicace	
Remerciements	
Table des matières	
Introduction.....	1

Partie théorique

CHAPITRE I: Enseignement et apprentissage du vocabulaire en classe de 5ème AP

1	Définition:.....	6
1.1	Enseignement.....	6
1.2	Apprentissage.....	7
1.3	Lexique:	9
1.4	Vocabulaire:	9
2	Enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.....	10
3	Le système éducatif Algérien :	10
4	Les difficultés de l'apprentissage de français chez les élèves primaire:.....	11
4.1	L'acquisition du vocabulaire:	11
4.2	La conjugaison:	11
4.3	La morphosyntaxe:.....	12
4.4	L'orthographe:	12
5	L'importance de vocabulaire dans l'enseignement/ apprentissage de la langue étrangère:	12
6	Comment peut-on apprendre le vocabulaire:.....	12
6.1	L'apprentissage:.....	13
6.2	L'utilisation des mots dans un contexte:	13
1	La place du jeu dans l'apprentissage de FLE :	15
2	Bref historique du jeu	15
3	Définition (s):	16
3.1	Le jeu :	16
3.2	Le ludique:	18
4	L'importance des activités ludiques pour les apprenants :	19
5	Les types d'activités ludiques :	20

5.1	Les jeux linguistiques :	20
5.2	Les jeux de créativité :	20
5.3	Les jeux culturels :	20
5.4	Les jeux dérivés de théâtre :	21
6	Approches du jeu:	22
6.1	L'approche de Karl Gross.....	22
6.2	L'approche de Jean Chateau:	22
6.3	L'approche de Célestin Freinet:	22
6.4	Approche actuelle:	22
7	Fonctions du jeu:	23
7.1	Jeu et interactivité:	23
7.2	Jeu et cognitif:	23
7.3	Jeu et Motivation:	23
8	Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE :	24
8.1	La motivation :	24
8.2	Développement harmonieux de la personne :	24
8.3	Développement de la créativité et de l'imaginaire :	24
9	Comment peut-on choisir des jeux ?	25
10	Comment peut-on exploiter les activités ludiques ?.....	26
11	Motivation	26
11.1	Qu'est-ce que la motivation ?.....	26
11.2	Les types de motivation :.....	27
a.	La motivation dépendante de l'élève, ou intrinsèque :.....	27
b.	La motivation qui vient de l'extérieur ou extrinsèque :	27
1	Présentation du questionnaire:.....	31
1	Présentation de la classe d'accueil :	47
2	Préparation de l'expérience :	47
2.1	Activité 01 :	48
2.2	Activité 02 :	49
2.3	Activité 03 :	49
2.4	Activité 04 :	50

3	Synthèse:.....	53
1	Idées d'activités ludiques	55
1.1	Le jeu de l'intrus :	55
1.2	La liste des mots :	55
1.3	Le jeu du baccalauréat:	56
1.4	Mots croisés :	57
1.5	Les charades :.....	59
1.6	Texte lacunaire :.....	63
1.7	Devinette:	64
	conclusion :.....	69

Bibliographie

Annexe

Introduction

Le domaine de l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère ne s'arrête pas aux structures grammaticales et sémantiques, mais l'objectif est d'amener les étudiants à communiquer tant à l'oral qu'à l'écrit. Dans ce cas, les apprenants doivent acquérir un vocabulaire qui leur permet de s'ouvrir au monde extérieur « *Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* »¹.

C'est-à-dire que le vocabulaire s'affiche comme un outil indispensable pour pouvoir désigner les objets du monde et notamment communiquer dans la société. Ainsi, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves les quatre compétences « *Les quatre compétence de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* ». ²Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère est son utilisation dans la vie quotidienne.

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. De son jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux, conte, dessins...) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que la créativité et l'imagination.

Le point essentiel dans ce sujet est la manière dont nous motivons les apprenants, aux stratégies et aux moyens d'attirer l'attention des apprenants lors de l'apprentissage du français langue étrangère. Le jeu est l'un des moyens le plus efficace pour apprendre chez les enfants.

Le choix de ce thème « **L'impact du ludique dans l'enseignement-apprentissage du vocabulaire** » est motivé par le désir de connaître l'influence du jeu dans la vie de l'enfant et la meilleure manière d'utiliser ce dernier à des fins pédagogiques au cycle primaire.

La problématique que nous avons proposée est de savoir :

- **Dans quelle mesure les activités ludiques peuvent constituer un facteur dans l'enseignement-apprentissage du vocabulaire au cycle primaire ?**

¹ Marie-Claude Terville, *vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde*, recherches et théorie, Montréal, Canada, Édition Logiques.2000, p9.

² Christelle.D. La compréhension orale au collège www.cndp.fr/themadoc/anglais/doc/a-day.pdf.

Pour répondre à cette problématique, nous suggérons les hypothèses suivantes:

- ❖ Les activités ludiques pourraient attirer l'attention des apprenants et leur faire aimer les langues étrangères.
- ❖ Peut motiver l'apprenant à acquérir une grande quantité de lexique.
- ❖ Faciliter l'apprentissage des élèves et mémoriser ce qu'ils ont appris sans l'oublier et l'utiliser dans leur vie quotidienne pour communiquer.

Notre travail est divisé en deux parties, une partie théorique, une partie pratique. La partie théorique comprendra deux chapitres. Dans le premier, nous parlerons sur l'enseignement de vocabulaire en Algérie, nous introduirons quelques concepts et aussi nous parlerons du système éducatif algérien, et les difficultés rencontrées par les élèves du primaire. Dans le deuxième chapitre, nous essayerons de définir certaines notions, et l'importance des activités ludiques et la manière de choisir ces dernières. Ainsi nous parlerons des activités comme un facteur de motivation des élèves et les types de motivation. La partie pratique comprendra trois chapitres, les deux premiers contiendront la présentation et l'analyse des résultats de questionnaire, le deuxième comportera notre observation et le déroulement des activités qu'on a réalisé. Le troisième sera en sorte des quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique.

Partie théorique

CHAPITRE I:

Enseignement et apprentissage du vocabulaire en classe de 5^{ème} AP

Les mots nous intimident. Ils sont là, mais semblent dépasser nos pensées, nos émotions, nos sensations. Souvent, nous disons : « Je ne trouve pas les mots. » Pourtant, les mots ne seraient rien sans nous. Ils sont déçus de rencontrer notre respect quand ils voudraient notre amitié. Pour les apprivoiser, il faut les soupeser, les regarder, apprendre leurs histoires, et puis jouer avec eux, sourire avec eux. Les approcher pour mieux les savourer, les saluer, et toujours un peu en retrait se dire : « Je l'ai sur le bout de la langue – le goût du mot qui ne me manque déjà plus. »

Philippe

Delerm

CHAPITRE I:Enseignement et apprentissage du vocabulaire en classe de 5ème AP

Le français est une langue étrangère en Algérie et l'objet de l'enseignement- apprentissage du FLE est d'amener les élèves à communiquer par cette langue, et cela ne se passe pas sans le vocabulaire. Le vocabulaire joue un rôle essentiel dans l'apprentissage des langues étrangères. Une langue sans vocabulaire c'est une langue morte. L'apprentissage des règles grammaticales, ne rien faire devant le vocabulaire, se sont deux éléments fondamentales et simultanés car sans ces derniers, les apprenants ne peuvent pas traiter ce langage avec d'autres et ne le comprennent même pas.

1 Définition:

1.1 Enseignement

"Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du XVIII siècle, action de transmettre des connaissances. Dans cette acception, il désigne à la fois le dispositif global (enseignement public/ privé, enseignement primaire/ secondaire/ supérieur) et les perspectives pédagogiques et didactiques propres à chaque discipline (enseignement du français, des langues, des mathématiques, etc.)"³.C'est la transmission des savoirs aux apprenants par un enseignant par exemple la définition suivant "Action, art d'enseigner, de transmettre des connaissances"⁴.

D'après le dictionnaire Larousse c'est " Leçon donnée par le fait, par l'expérience. L'enseignement du premier degré, qui comprend l'enseignement préélémentaire et l'enseignement élémentaire ou primaire, est suivi par l'enseignement du second degré ou secondaire, puis par l'enseignement supérieur "⁵. L'enseignant a enseigné des leçons à partir de la formation. Il y a quatre catégories de l'enseignement, l'apprenant commence par l'enseignement Primaire, moyen, puis secondaire, et enfin l'enseignement supérieur.

Il s'agit d'un ensemble d'activités réalisées par l'enseignant dans une position pédagogique particulière pour aider l'élève à atteindre des objectifs pédagogiques spécifiques.

Toutes les conditions et possibilités offertes par l'enseignant dans un poste particulier et toutes les actions qu'il entreprend pour aider les élèves à atteindre les objectifs fixés.

³ Jean PIERRE Cuq, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, clé internationale, S.E.J.R paris 2003, p 83

⁴ Dictionnaire le robert électronique

⁵ Dictionnaire le petite Larousse 2009 page372

CHAPITRE I:Enseignement et apprentissage du vocabulaire en classe de 5ème AP

Activité humaine ciblée destinée à informer l'apprenant des connaissances et à lui permettre de les découvrir.

La différence entre l'enseignement et l'apprentissage

1. L'apprentissage est plus inclusif que l'enseignement à des fins pédagogiques.
2. Enseigner est une action intentionnelle, mais l'apprentissage peut se produire intentionnellement ou non.
3. L'enseignement aborde les connaissances et les valeurs sans compétences, tandis que l'apprentissage traite des connaissances, des compétences et des valeurs.
4. L'enseignement a lieu dans les établissements d'enseignement, tandis que l'apprentissage a lieu à l'intérieur et à l'extérieur, ou les deux à la fois parce que la personne peut apprendre à l'école ou peut apprendre de la communauté et peut-être aussi des membres de la famille.

1.2 Apprentissage

Il y a plusieurs définitions de l'apprentissage. Selon le dictionnaire de la Larousse, nous trouvons la définition suivante

"a/Situation d'un apprenti; temps pendant lequel on est apprenti.

b/Action d'apprendre un métier manuel; formation professionnelle des apprentis."⁶

Selon le dictionnaire didactique l'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation. L'apprentissage peut être défini comme un ensemble des décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère. Ces décisions peuvent être classées

L'apprentissage se définit simplement comme une modification et un changement du comportement d'une personne par l'expérience, ce que Thorndak définit comme:(Une série de changements dans le comportement humain). Cela ne signifie pas le lien entre apprentissage et progrès. Guthrie explique le concept d'apprentissage comme:(Il peut s'agir de progrès ou de régression, comme de nombreux autres processus, et chaque changement ne peut pas être qualifié d'apprentissage), Anderson et Gates ont été décrits comme des apprentissages:(Le processus d'adaptation des réponses aux différentes situations), décrit Thorpe comme suit: (Un ensemble de changements adaptatifs qui se produisent dans le comportement et sont, en somme, une expression de sa propre expérience d'adaptation à l'environnement).

⁶ Dictionnaire le petite Larousse 2009 page57

CHAPITRE I:Enseignement et apprentissage du vocabulaire en classe de 5ème AP

Types d'apprentissage:

La pédagogie établit plusieurs types d'apprentissage. Il y a lieu de retenir⁷

L'apprentissage réceptif:

La personne comprend le contenu et le reproduit, mais ne découvre rien.

L'apprentissage par découverte:

Les contenus ne sont pas reçus passivement, à moins qu'ils soient réordonnés dans le but de les adapter au schéma cognitif.

L'apprentissage répétitif:

Il a lieu lorsque les contenus sont mémorisés sans les comprendre et sans les mettre en rapport avec des connaissances préalables.

L'apprentissage significatif:

Quand la personne met en rapport ses connaissances existantes avec les nouvelles et les pourvoit de cohérence par rapport à sa structure cognitive.

Apprentissage coopératif:

Cette méthode repose sur le développement de l'esprit de coopération entre les individus: les apprenants sont divisés en petits groupes de 4 à 6 personnes, chacune possédant un niveau de connaissances différent pour atteindre un objectif commun.

Apprentissage en groupe:

Cette approche repose sur l'interaction et l'activité des membres du petit groupe d'apprenants, telles que les jeux en groupe.

Auto-apprentissage:

L'auto apprentissage est l'une des caractéristiques de l'apprentissage résultant des expériences que l'individu a préparées pour lui-même ou préparées pour lui par une autre personne.

⁷BOUGHALEM SANAA, mémoire de master didactique, La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la troisième année primaire, UNIVERSITE ABOUBEKR BELKAID –TLEMCEM- Faculté des lettres et des langues Département de Français, 2014/2015, p8

1.3 Lexique:

Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social (profession, classe d'âge milieu, etc.) ou d'un individu. Du point de vue linguistique, en opposition au terme *vocabulaire* réservé au discours, le terme *lexique* revoie à la description de la langue comme système de formes et de significations, les unités du lexique étant les lexèmes⁸.

La différence entre le lexique et le vocabulaire:

Le vocabulaire et le lexique se sont des mots différents, selon R.Galisson et D.Coste « Le couple lexique/vocabulaire relève assez exactement des oppositions langue / parole (terminologie de F. De Saussure) lexique renvoyant à la langue et vocabulaire à la parole [...]. LE vocabulaire est nécessairement lié à un texte, écrit ou parlé, court ou long, homogène ou composite, alors que le lexique, transcendant au texte, est lié à un ou plusieurs locuteurs. Le vocabulaire d'un texte suppose l'existence d'un lexique dont il n'est qu'une actualisation limitée, un échantillon, c'est-à-dire un sous ensemble »⁹. D'après Francis Vanoye « Le lexique est l'ensemble des mots d'une langue qui sont à la disposition du locuteur. Ce sont les mots qu'il peut, à l'occasion, employer et comprendre. Ils constituent sont lexique individuel »¹⁰. Mais, E.Genouvier et J.Peytard ajoutent : « Le lexique d'une langue est théoriquement illimité »¹¹. C'est-à-dire la vocabulaire fait partie du lexique, ce dernier représente tout les mots de tel ou tel langue, mais le vocabulaire représente une partie de ces mots, Comme par exemple dans la langue française il existe plusieurs dictionnaire comme par exemple le petite Larousse les mots dans ce dictionnaire on s'appellent le lexique et lorsque un individu écrit un texte en français c'est mots s'appellent le vocabulaire parce que, il utilise une partie des mots de la langue française.

1.4 Vocabulaire:

Le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue et c'est en ce sens que des ouvrages à but pédagogique ou documentaire s'intitulent vocabulaire. Ce terme est également utilisé dans les études de corpus spécialisés portant sur un do-

⁸ Jean PIERRE Cuq, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, clé internationale, S.E.J.R paris 2003, p 155

⁹ Galisson et Coste : Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris, 1976. P 317.

¹⁰ Francis Vanoye, expression et communication.

¹¹ Genouvier et J. Peytard, linguistique et enseignement du français

maine du lexique susceptible d'être inventorié et décrit: vocabulaire des mathématiques, du droit du tourisme par exemple¹².

En se référant à la définition donnée par le petit Larousse, le vocabulaire serait " Ensemble des mots d'une langue ".¹³ Le vocabulaire de la langue est le résultat des mots que l'individu connaît dans la langue, qu'il l'utilise ou non. Le vocabulaire se développe normalement et évolue avec l'âge: c'est l'outil de base pour la communication et l'acquisition d'informations. Le vocabulaire utilisé dans sa vie quotidienne et ses activités s'appelle «vocabulaire actif», tandis que le vocabulaire non utilisé mais pouvant être compris s'appelle «vocabulaire passif».

2 Enseignement/apprentissage du FLE en Algérie

En Algérie, La langue française est une langue étrangère la plus importante en raison de ses racines historiques et de ses affiliations culturelles dans un segment de la société. Elle est enseignée à partir des enseignements primaire, moyen et secondaire, ainsi que dans l'enseignement universitaire, en particulier dans de nombreuses disciplines scientifiques et techniques. Comme en anglais, le français est un moyen nécessaire d'obtenir des documents originaux et des ressources étrangères pour faciliter les travaux universitaires, ce qui nécessite un apprentissage dès l'école primaire. Et la réalité éducative prouve la faiblesse des élèves et des étudiants dans cette matière éducative, malgré l'attention remarquable portée par le système éducatif, en particulier après les réformes et les résultats du développement global du niveau des programmes scolaires et de la fourniture de moyens pédagogiques. À cette fin, la recherche vise à surveiller les obstacles à l'enseignement et à l'apprentissage au niveau de ses principaux étudiants, enseignants et partenaires actifs, afin de trouver des solutions efficaces garantissant un apprentissage dans les meilleures conditions et par les moyens les plus pratiques.

3 Le système éducatif Algérien :

La création du système éducatif Algérien était depuis l'indépendance, le système consiste de sous-systèmes, qui sont en voie d'être complètement changé. Il a un rôle très important et une influence remarquable sur les aspects socioculturels et socioéconomiques de la réalité algérienne.

Le système éducatif en Algérie se compose de cinq années d'apprentissage au primaire, quatre années au moyen et trois années au secondaire. Les deux premières

¹² Jean PIERRE Cuq, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, clé internationale, S.E.J.R paris 2003, p 246

¹³ Dictionnaire le petit Larousse, 2009, p1073

années du primaire sont adaptées au développement cognitif de l'enfant, tandis que la troisième à cinquième année constitue une étape d'éveil d'intérêt pour l'enfant puis, le cycle d'orientation qui prolonge de la première à la quatrième année moyen et l'accès au cycle secondaire est conditionné par l'examen de BEM. L'enseignement de secondaire est caractérisé par un enseignement global d'une durée des 3 ans .Le baccalauréat est le diplôme qui terminera le fin de l'enseignement général et permet aux étudiants de s'intégrer au monde universitaire.

4 Les difficultés de l'apprentissage de français chez les élèves primaires:

Les apprenants rencontrent de nombreuses difficultés pour apprendre une langue étrangère. Selon Loc. « *Les élèves algériens apprennent le français comme langue étrangère. L'arabe et le français n'ayant pas la même origine, ni la même évolution, d'importantes différences marquent ces deux langues, non seulement au niveau phonologique, mais aussi au niveau lexical et morphosyntaxique.*» Parmi les difficultés rencontrées par les étudiants il y a:

4.1 L'acquisition du vocabulaire:

L'un des obstacles le manque de vocabulaire chez les apprenants, c'est pour cette raison les élèves ne comprennent pas les leçons, et n'ont pas la capacité pour communiquer en langue française. Les raisons pour lesquelles un élève n'a pas acquis le vocabulaire sont:

- ❖ L'absence de pratique dans les classes des langues. Pour bien mémoriser le vocabulaire, il faut mettre chaque mot en phrases, afin d'en établir le sens dans les cerveaux des élèves M-N. Roubaud dit qu'un mot connu et compris représente le vocabulaire passif. Il devient actif si le mot peut être réutilisé dans d'autres contextes, dans d'autres disciplines (2011 : 19, *L'école aujourd'hui*)
- ❖ La langue française contient des sons qui n'existent pas dans notre langue maternelle, l'arabe comme par exemple le (v, p)
- ❖ L'interférence; certains apprenants font une traduction littérale (mot à mot), ce qui provoque une interférence

4.2 La conjugaison:

Les apprenants rencontrent des problèmes dans l'apprentissage du vocabulaire, surtout les verbes irrégulier (3^{ème}) et le temps composé, ils ne savent pas les verbes qui conjuguent avec être et les verbes qui conjuguent avec avoir.

4.3 La morphosyntaxe:

Les règles de la langue française et la langue arabe sont différentes, c'est pour cette raison les élèves rencontrent des obstacles dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

4.4 L'orthographe:

Les élèves rencontrent des problèmes dans la distinction entre les mots féminins, masculins, adjectifs, genres, les différents accents, circonflexe, grave, aigu...etc.

5 L'importance de vocabulaire dans l'enseignement/ apprentissage de la langue étrangère:

Avoir des connaissances lexicales étendues permet de mieux comprendre la société dans laquelle on vit et augmenter son lexique tout au long de la vie est une manière d'évoluer avec son temps.¹⁴ Sans vocabulaire l'apprenant ne comprend pas et ne communique pas avec les autres, et reste seule, les règles grammaticales n'ont aucun rôle sans vocabulaire, parce que la personne qui maîtrise bien les règles, mais n'a pas un bagage du vocabulaire, il ne comprend pas et ne communique pas avec le monde qui l'entoure. La langue absente ou bien morte sans vocabulaire. Quel que soit votre compétence en grammaire, apprenez de nouveaux mots et progressez dans vos compétences linguistiques. Les mots ouvrent la porte à de nouveaux mondes et rendent vos études agréables. *« L'acquisition de la langue maternelle va de paire avec le développement cognitif et social de l'enfant, qui apprend, grâce à la langue maternelle, les représentations culturelles, morales et religieuses de la société dont il fait partie. Il réussit à comprendre et à se faire comprendre. Si l'apprentissage d'une langue pendant l'enfance est inévitable, l'acquisition de la langue étrangère est un événement spécial, marqué par « l'impulsion à apprendre », déterminé par les besoins d'intégration sociale et de communication et influencé par l'attitude face à la langue à apprendre »* (Klein, 54).

6 Comment peut-on apprendre le vocabulaire:

L'apprentissage du vocabulaire d'une langue étrangère pose un problème devant les élèves et aussi les enseignants c'est pour ce constat, nous avons essayé de proposer des solutions pour régler ce phénomène.

Il y a plusieurs exemples pour mieux acquérir les vocabulaires, comme par exemple les jeux, les rituels.etc¹⁵

¹⁴ Akvilė Rutytė, didactique et philologie françaises, Importance du vocabulaire dans l'enseignement/ apprentissage de langues étrangères, Université Pédagogique de Vilnius, 2009, Vilnius, p6

¹⁵ L'équipe ARED, article de *La mémorisation du vocabulaire* 2017/ 201. Académie de Toulouse.

6.1 L'apprentissage:

1. **Les jeux:** c'est un moyen plus efficace chez les enfants pour apprendre, car la nature des enfants demande de jouer tout le temps; on profite l'envie des élèves à jouer dans l'apprentissage en général et précisément l'apprentissage des vocabulaires. Il existe plusieurs types des jeux comme par exemple: les mots croisé, devinettes ...
2. **Rituels:** il est important pour fixé les vocabulaires et d'organiser des révisions à une semaine ou plus.
3. **L'encodage:** élaboration d'un catalogue reprenant les mots utilisés lors de l'exercice d'apprentissage. Ce catalogue sera analysé suivant 4 axes :
 - ✓ Aspect orthographique (comment s'écrit le mot)
 - ✓ Aspect phonologique (comment le mot se prononce)
 - ✓ Aspect syntaxique (son statut de nom, de verbe,...)
 - ✓ Aspect sémantique (son sens)
4. **Le stockage:** s'approprier et comprendre des mots.
5. **La restitution:** réutiliser les mots dans des situations (par le biais de jeux, boîtes à mots,...) autres que celles étudiées lors de l'apprentissage de base.
6. **La récupération des données:** retrouver l'accès à l'information que l'enfant aura stockée dans sa mémoire.

6.2 L'utilisation des mots dans un contexte:

- 1- La maturité langagière c'est-à-dire l'étendue des connaissances lexicales déjà en place.
- 2- La connaissance conceptuelle des mots si l'enfant connaît le concept exprimé par un mot en langue maternelle il l'apprendra plus facilement en langue cible.
- 3- L'aptitude à classer les mots selon leur morphologie et leur fonction.
- 4- L'exposition répétée à des mots, situés dans des contextes riches, attire l'attention sur ces mots et en facilite la rétention.

CHAPITRE II:

Les activités ludiques

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui » Pablo Neruba

CHAPITRE II: Les activités ludiques

Le jeu est une manière de motivation de l'enfant et un meilleur moyen d'apprentissage pour lui puisqu'elle prend une grande place dans leur vie.

Dans ce chapitre nous avons essayé de parler de l'histoire du jeu, ainsi nous avons essayé de citer plusieurs définitions de jeu et ludique et la manière d'exploitation de ce moyen.

1 La place du jeu dans l'apprentissage de FLE :

D.Winnicott précise que : « La principe caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique ». Dans l'enfance, jouer est aussi naturel que se développer, explorer, apprendre, communiquer mais avec une dimension spécifique : le plaisir.

Le jeu est un mode d'expression mais avec du jeune enfant et un facteur de son développement. L'enfant de maternelle passe la plus grande partie de son temps à son jouer. C'est un besoin aussi vital que manger et dormir.

On considère qu'un enfant de maternelle qui ne joue pas ou qui ne veut pas jouer est un enfant malade ou perturbé, dont la personnalité ne s'affirme pas. L'enfant implique dans son jeu toutes ses capacités sensorielles, motrices et verbales.

J.Château que directement lié au développement de l'enfant, le jeu devient un élément essentiel de « l'équilibre de l'adulte ».

Le jeu étant une activité spontanée et régulière des enfants, une partie intégrante de leur vie, il peut permettre d'aborder avec des élèves des domaines ou des notions qui leur sont étrangers et qui paraissent difficiles tout en les intéressant à ceux-ci.

2 Bref historique du jeu

Au XX^{ème} siècle la didactique a innové et rénové dans plusieurs disciplines. À partir des années 1970-1980 la didactique des langues étrangères et secondaires date les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique.

D'après les chercheurs ; il a été impossible d'exister la notion de jeu dans l'ère pré-historique .Mais elle a existé depuis l'antiquité, puisque avant il ne trouve aucun mot pour montrer le concept « jouet ».La notion jeu a été comme un synonyme de divertissement ; une activité gratuite et pour rien. À cette époque le jeu était lié à l'enfant ou il a considéré comme l'opposant du sérieux.

Néanmoins ; il a fallu d'attendre la renaissance pour l'insérer dans la pratique pédagogique, dans les écoles religieuses.

CHAPITRE II: Les activités ludiques

Après à l'époque romantique ; le jeu devient une activité sérieuse ou il est censé conduire à un développement « naturel » de l'enfant. Pour Paule KERGOMARD « *le jeu c'est le travail de l'enfant ; c'est une activité sérieuse et formatrice en elle-même* ».

« l'idée d'introduire le jeu dans l'éducation , et par extension dans l'enseignement des langues, fait sa première apparition de façon périphérique au début du XVIII^{ème} siècle, non pas dans l'enseignement scolaire français, mais chez quelques précepteurs qui proposent en vain de réformer le système traditionnel. Puren (2012-1988-, p.29) fait ainsi référence à de Vallange (1730) et son art d'enseigner le latin aux petits enfants en les divertissant et sans qu'ils s'en aperçoivent ; dépendance de l'art d'élever le jeunesse selon la différence des âges, du sexe et des conditions qui propose entre autres d'employer des jeux des cartes pour l'apprentissage de la lecture et de la grammaire latine et préconise de manière générale d'associer l'étude et le jeu, ce dernier passant par un support (éventails ; poupée) ou une activité ludique (comme la « grammaire digitale » ou l'on apprend « en badinant sur les doigts »)»¹⁶

Platon a lancé l'idée qu'enseignement pouvait être donné mais a de simples buts comme apprendre à lire ou apprendre un métier.

Aujourd'hui le ludique devient une partie très essentielle dans le développement de l'enfant soit mental ou corporel.

Beaucoup de psychologues et anthropologues explique l'importance de l'apprentissage de l'enfant à travers le « jeu ». On a la théorie de Karl GROOS dans son livre (Die Spiele de Tiere -1898-) présente le jeu comme une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte ; et ainsi comme facteur du processus d'inculturation.

Jean PIAGET dans sa perspective génétique a démontré les différentes étapes du jeu et les interactions qu'il y a entre le domaine d'apprentissage et les actes ludiques, et la relation entre jeu et développement de l'apprentissage .

3 Définition (s):

3.1 Le jeu :

« Le jeu serait une sorte de soupape qui aiderait l'individu à supporter le monde ; il serait une manière de dépenser l'énergie en trop ». J.Henriot PENSE

¹⁶SCHMOLL Laurence, l'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique, disponible sur (<http://sdj.revues.org/628>) [en ligne], page consulté en 2018

CHAPITRE II: Les activités ludiques

Il n'existe pas une définition unique et cadrée de la notion « jeu ». Le jeu existe antérieurement mais il a connu en classe qu'en XX^{ème} siècle après l'innovation de la didactique, il est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle.

Selon le DICTIONNAIRE de français LAROUSSE :

«Jeu : nom masculin (latin, plaisanterie) est défini comme une activité d'ordre physique ou mentale, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir ou tirer un plaisir, participer à un jeu. »

« Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles ; comportant gagnant(s) et perdants et où interviennent de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, d'adresse, l'habileté et le hasard : Jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeu d'argent. Jeu de cartes. Tricher au jeu. »¹⁷

Dans ces définitions, nous remarquons que le jeu a été cité comme un fait de divertissement qui ne demande aucun effort intellectuel.

Selon LE DICTIONNAIRE DIDACTIQUE

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence. »¹⁸

Dans cette définition, Jean PIERRE CUQ présente le jeu comme étant un moyen de communication qui permet aux interlocuteurs de s'exprimer et de développer leurs compétences.

Selon le LEXIQUE 2002 du professeur des écoles :

« Le jeu ce n'est pas la facilité mais une tension positive vers la maîtrise des situations ; vers la construction des compétences. Longtemps ; seule l'école préélémentaire utilisait le jeu comme médiateur pédagogique. L'école primaire reconnaît aujourd'hui au jeu des qualités heuristiques. Les jeux de société employés jusqu'alors sont invertis d'une valeur opératoire au service des apprentissages spécifiques (2002). »¹⁹

Dans cette définition, le jeu définit comme moyen d'apprentissage, qui facilite l'enseignement aux écoles primaires ; et même dans les cycles supérieurs.

D'après le GRAND ROBERT 1998, le jeu est une :

¹⁷Mémoire de recherche de 2^{ème} année « en quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » De C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier 2(2012).

¹⁸ Le dictionnaire didactique.

¹⁹ Mémoire de recherche de 2^{ème} année « en quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » De C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier 2(2002)

CHAPITRE II: Les activités ludiques

« Activité physique ou mentale, purement gratuite ; généralement fondée sur la convention ou la fiction ; qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre ; l'autre fin qu'elle-même ; d'autres buts que le plaisir qu'elle procure. »²⁰

3.2 Le ludique:

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

Le mot « ludique » c'est dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.

Le jeu c'est une activité nécessaire pour le développement des enfants .et également, elle considère comme un outil pédagogique qui permet à l'apprenant d'acquérir facilement le vocabulaire.

Selon le DICTIONNAIRE DE DIDACTIQUE : Le ludique

« Est une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par les règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte des informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.) orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »²¹

C'est-à-dire qu'elle donne l'occasion à l'apprenant de contacter leurs camarades et changer leurs idées, ainsi ; elle encourage le travail de groupe

Selon LE NOUVEAU DICTIONNAIRE de français LAROUSS : ludique : « *Ludique : relatif au jeu : qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage.* »²² Il est également défini par autres chercheurs et spécialistes comme J.Piaget et H.Silva qui disent :

« Activité ludique, activité qui se dépense dans le jeu ; activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel. »²³

²⁰ Le jeu en didactique

²¹ Cuq jean pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère

²² Mémoire de recherche de 2^{ème} année « L'activité ludique comme un outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE » hamza SARA. Université Biskra (2014)

²³ <http://www.cnrtl.fr/definition/ludique>

CHAPITRE II: Les activités ludiques

4 L'importance des activités ludiques pour les apprenants :

« Jouer est la partie la plus importante de l'enfance » Benard DREYER

Les chercheurs et les spécialistes américains et français insistent sur l'influence du jeu chez l'enfant. Le jeu librement est fondamental dans nombreuses compétences.

L'enfant utilise les jouets ce n'est pas pour l'apprentissage mais plutôt pour le plaisir de s'amuser. Sophie MARINOPOULOS une psychologue et auteure dit « Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va. »

C'est-à-dire que le jeu lui permet de développer ses habilités à travers :

a) La fiction :

L'enfant est un être qui rêve, on le trouve qu'il a développé son imagination à travers des symboliques, il se met en scène en disant « c'est moi le docteur », « le policier », « le père ». Il prend tout le temps et liberté pendant ce jeu.

b) La détente :

Lors de jeu l'enfant se sent qu'il est très à l'aise, pour lui le jeu considère comme un paradis ou trouve la paix, la protection du monde extérieur.

c) L'exploitation :

Il va découvrir beaucoup de choses et connaître des nouveaux objets.

d) La socialisation :

Si un enfant joue dans un groupe, il est obligé de communiquer les autres enfants, c'est-à-dire qu'il va entrer dans des relations par la communication et l'interaction.

e) Le plaisir :

Le jeu laisse un effet chez l'enfant positif, agréable et de joie. On voit vraiment dans les yeux de l'enfant le plaisir si on lui dit on va jouer.

f) Les règles :

Pendant le jeu, il va suivre des règles qui régissent le déroulement du jeu, surtout les jeux collectifs.

5 Les types d'activités ludiques :

Il existe plusieurs types de jeu, mais il est impossible d'énumérer tous les jeux et les classer avec le développement croissant de ces derniers grâce à la Technologie moderne, nous essayons de présenter la classification proposée par J.P.Cuq et Gruca selon une perspective didactique.

5.1 Les jeux linguistiques :

Ce sont des jeux qui permettent à la classe d'être vivante, ils permettent la participation de l'apprenant. Selon J.P.Cuq et Gruca « *les jeux linguistiques regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.* »²⁴

Ils sont difficiles pour les apprenants débutants qui le français pour eux une langue étrangère d'apprendre et communiquer avec la langue française sans l'acquisition du vocabulaire. Pour apprendre ce dernier nous avons proposées les mots croisés comme un jeu d'acquérir le vocabulaire. Dans cette activité; il s'agit de classer les lettres dans les cases en s'aidant des images qui précèdent chaque ligne.

5.2 Les jeux de créativité :

Comme il attribut dans l'article écrit par Hydrée Silva, aux « *jeux de créativité des fonctions développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours, ou de récits originaux, insolites, cocasses, poétique, etc.* »²⁵ C'est-à-dire que les jeux de créativité ont pour fin de développer le potentiel langagier des élèves et de les pousser à la création et à l'expression.

La charade c'est l'exemple du jeu pour ce type d'activités. Dans cette activité les participants doivent deviner le mot composé de plusieurs syllabes divisées en groupe, qui forment à leur tour un mot.

5.3 Les jeux culturels :

Ce genre des jeux utilise les connaissances culturels des apprenants et les intégrant dans des situations de teste de bagage linguistique pour connaître le vocabulaire et la grammaire, comme les déterminent le dictionnaire de français

²⁴ Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca « cours de didactique du français langue étrangère et seconde » PUG.collection : didactique(FLE).France, 2007.p, 417

²⁵ Hydrée Silva, la créativité associé, au jeu en classe de français langue étrangère, disponible dans sur www.franparler.org/dossiers/silva2005.htm

CHAPITRE II: Les activités ludiques

langue étrangère et secondaire « *les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »²⁶

Ce genre de jeu fait appel à l'apprenant de donner des autres informations ou connaissances de cultures. L'activité qui correspond cette catégorie du jeu c'est le jeu de baccalauréat. il demande aux participant de compléter le tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases comme suit:

Lettre	Pays	Nom de personne	Objet	Animal	Transport	Nourriture

Meuble	vêtement	Partie de corps	Fruit ou légume	Sport	Profession

5.4 Les jeux dérivés de théâtre :

Ce sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...].* »²⁷

Ces jeux motivés l'apprenant à créer un monde extraordinaire pour développer l'imagination et être capable de fournir des compétences pratiques et de communication.

Ils sont variés Selon les principes suivants : l'imprévision, la directivité, la dramatisation.

²⁶ Cuq Jean Pierre. Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et secnde. Ed presse université de Grenoble. p58

²⁷ Cup Jean Pierre. Gruca Isabelle. Op at. p45

6 Approches du jeu:

6.1 L'approche de Karl Gross

Selon Gross, il existe un équilibre entre le jeu et le travail, car le jeu mène à travailler et le personne qui joue a un travail à faire. Le jeu nécessite de la rigueur, et aussi l'apprentissage da moral se trouve dans le jeu.

6.2 L'approche de jean château:

Célestin Freinet souligne que le jeu lie à la notion de sérieux et de rentabilité et forme l'esprit au travail. L'apprentissage par le jeu est classée première.

L'enfant qui joue a besoin des règles et d'ordres. On peut dire que l'enfant mobilise toutes ses capacités physiques, intellectuelles et morales.

6.3 L'approche de Célestin Freinet:

Le pédagogue Célestin Freinet a, quant à lui, banni le jeu en tant qu'activité pédagogique. Si les jeux ont eu leur place en tant que « *jeux de détente compensatrice* » induits par un travail imposé dans la pédagogie traditionnelle, il ne veut pas en entendre parler dans sa pédagogie novatrice. « *Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant assurer l'éducation des jeunes générations* »²⁸.

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

6.4 Approche actuelle:

Cette approche s'appuie sur la distinction entre « *travail-jeu* » et « *jeu-travail* » paraît bien mince et, considérant toutes les qualités inhérentes au jeu, elle demeure intéressante à envisager comme activité ponctuelle d'un apprentissage dans son ensemble. Le jeu est une situation d'apprentissage parmi d'autre.

Avec les jeux, on peut gérer beaucoup de choses, par exemple:

Apprendre avec les autre, résoudre les conflits, résolution des problèmes, développer l'inventions et la création de l'être humain, apprendre à vivre avec les autres, apprendre à travailler ensemble.

²⁸ Nelly Pasquier, Jouer pour réussir, Nathan, 1993.

7 Fonctions du jeu:

7.1 Jeu et interactivité:

Selon Silva(2008)²⁹, à travers le jeu l'élève utilise le langage come un moyen d'interaction authentique. En effet, ils vont s'exprimer dans la langue cible car ils ont une finalité bien précise et explicite qui est l'accomplissement d'une tâche.

Dans la classe de langue le jeu est une activité collective qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible dans le but de réaliser une tâche. Il permet une« *Prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble* » (Vauthier, 2009, p. 57)³⁰. A travers l'utilisation du jeu, l'élève va devoir apprendre à vivre en communauté et respecter les règles de la communication Par exemple, il va devoir être capable de partager, d'attendre son tour et discuter des stratégies à mettre en place pour réaliser une tâche. Selon Vauthier (2006)³¹, le jeu contribue à amélioire le langage de l'apprenant en le poussant à s'exprimer, à clarifie sa pensée et à justifier ses décision et ses arguments. En outre, les apprenants ont la possibilité de multiplier leur temps de parole individuel et personnel, ainsi que leur temps de réflexion et de travail indépendant.

7.2 Jeu et cognitif:

Selon Silva (2008)³² l'activité ludique développe chez les participants un certain nombre de mécanisme tels que l'intelligence, l'observation, la pensé critique, l'analyse et la synthèse. Cela permet également à l'apprenant d'investir ses connaissances. En outre, il devient actif, surtout lorsqu'il s'agit de travail d'équipe, et s'efforce d'aider son groupe à gagner (Vauthier, 2006)³³. Il prend plaisir à partager, à échanger.

7.3 Jeu et Motivation:

Le jeu est un moyen de motivation qui facilite l'apprentissage, la concentration des apprenants, encourage l'élève à apprendre, il crée un climat éducatif positif, il amélioré le niveau des apprenants, corrige les erreurs de façon amusante.

²⁹ Silva Hadyée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008

³⁰ Vauthier, Evelyne (2006). *Le jeu en classe, un mode d'apprentissage efficace*. Repéré à : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>. [Consulté le 16 janvier 2017].

³¹ Idem.

³² Silva Hadyée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008

³³ Vauthier, Evelyne (2006). *Le jeu en classe, un mode d'apprentissage efficace*. Repéré à : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>. [Consulté le 14 mai 2019].

CHAPITRE II: Les activités ludiques

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

«Les jeux sont bien davantage qu'un à coté 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 trous 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. »³⁴

8 Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE :

8.1 La motivation :

Le dictionnaire de psychologie définit la motivation comme « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu.* »

Selon René RICHTERICH, la motivation est « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individu à avoir un comportement déterminé.* »

Elle est sentie à par le biais du choix des méthodes adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre et la volonté à réussir dans tous niveaux.

8.2 Développement harmonieux de la personne :

Dans la classe, l'enseignant comme l'orchestre de la symphonie, son rôle comme facilitateur de l'apprentissage, il exploite des moyens qui permettent aux apprenants de participer au cours, parce que l'apprenant est influencé par son enseignant et par des moyens ou supports utilisés pendant l'apprentissage comme les jeux.

Le jeu pour l'enfant est une vie agréable, il le considère comme une préparation à la vie d'adulte, quand il joue, l'enfant découvre et s'intègre dans le monde et il peut aussi développer son imagination.

8.3 Développement de la créativité et de l'imaginaire :

Le cerveau de l'enfant naît avec un nombre important des neurones. L'importance est qui s'établissent des contacts entre ses neurones par l'intermédiaire du réseau synaptique .Développer le réseau synaptique de l'enfant, c'est accroître ses capacités mentales.

³⁴Susun HALLILWEL,enseigner l'anglais à l'école primaire,Longman,p5-6.

9 Comment peut-on choisir des jeux ?

Dans tous les contrats didactiques on trouve un adulte c'est l'enseignant, qu'il observe et gère leur classe, alors il est le seul qui peut fixer ses objectifs à travers les besoins de ses apprenants. Pour atteindre ses objectifs par le jeu, il est important que l'enseignant doive connaître plusieurs points essentiels. Parmi ses points on a ces six points comme suit :

a) **L'objectif du jeu :**

Comme toutes les séquences ; l'enseignant doit préciser et définir les objectifs d'apprentissage, pendant l'exploitation, l'enseignant sait bien le manque ou les points faibles de ses apprenants à travers celle-là.

b) **Le nombre des apprenants :**

Il est nécessaire de connaître le nombre des apprenants, si on fait un travail de groupe ou collectif ou individuellement selon l'activité.

c) **Le niveau et la personnalité des apprenants :**

Le niveau et la personnalité des apprenants sont très essentiels. Il y a des élèves qui ont un niveau moyen mais sont dynamiques par contre autre qui ont un très bon niveau mais ne participent pas, les premiers veulent travailler en groupe mais les deuxième peut être préférer de travailler tout seul.

d) **Le temps :**

La gestion de temps de l'activité est importante, il y a des jeux qui demandent une longue durée pour leur réalisation et autres non. Même le niveau de l'apprenant a un rôle indispensable dans l'exploitation de jeu.

e) **L'espace :**

Lors de la réalisation du jeu, il faut prendre en considération le lieu, est ce qu'il est suffisant ou le jeu demande un autre endroit plus large.

f) **La participation du professeur dans le jeu :**

L'enseignant est comme un chef d'orchestre de la classe, il peut organiser des activités selon les besoins des apprenants et les pousser à travailler de plus en plus. À partir de cela l'apprenant commence à communiquer les autres et réagir avec le contenu des activités.

CHAPITRE II: Les activités ludiques

10 Comment peut-on exploiter les activités ludiques ?

Dans le cadre scolaire et après l'innovation de la nouvelle pédagogie l'apprenant n'est pas habitué à ce genre des exercices, c'est pour cette raison il peut poser plusieurs questions sur l'objectif de l'enseignant sur ces activités. Il y a des pédagogues interrogées sur le rôle éducatif des jeux en classe, Karl GROSS voit que « *les activités ludiques comme préparation ou enchainement à la vie des adultes ; le jeu serait une sorte d'instinct inné, autrement dit ; les jeux élèvent l'enfant et le poussant vers l'âge adulte.* »

Alors l'enseignant est face à une mission très difficile, il doit préparer les activités et les choisir selon le niveau de l'apprenant, définir les conditions de l'activité, détailler les consignes ; la durée et la manière d'opérer, veiller au bon déroulement de l'activité, observer le déroulement, évaluer l'exercice en fonction du but ; de l'objectif poursuivi.

11 Motivation

Dans la vie de chaque personne, il y a un regroupe de mots désignent les « forces » qui influencent leur achèvement d'activités : besoins, envie, passion, désir, but... tous ces termes dans un contexte scientifique se regroupent sous la définition de la motivation. La motivation signifie ce que chaque personne veut faire, ou ne pas faire.

11.1 Qu'est-ce que la motivation ?

« L'étymologie de mot (motivation) vient du latin (movère) qui signifie se déplacer »³⁵

Selon le Dictionnaire le ROBERT :

« *Action des forces conscients et inconscients qui déterminent les comportements* ». Sans aucune considération morale.³⁶

Selon LAROUSSE :

« *Processus physiologique et psychologique responsable de déclenchement, de la poursuite de la cessation d'un comportement.* »³⁷

Selon le dictionnaire didactique :

« *Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* »

³⁵ <https://www.etudier.com/dissertations/Definitions-De-La-Motivation/216895.html>. Consulté le 08/05/2019

³⁶ Dictionnaire le Robert.

³⁷ Dictionnaire LAROUSSE.

CHAPITRE II: Les activités ludiques

Pour C.Prévot « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projet.* »

Il continue en disant que « *pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissage), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).* »³⁸

Comme on a déjà dit, elle a perçu longuement comme l'ensemble de forces qui poussent notre activité : besoin, envie, désir, curiosité, but etc.

11.2 Les types de motivation :

La motivation est d'origine « intrinsèque et extrinsèque ».

Roland Viau définit la motivation comme étant « *La motivation est un phénomène qui tire sa source dans la perception que l'élève a de lui-même et de son environnement, et qui a pour conséquence qu'il choisit de s'engager à accomplir l'activité d'apprentissage qu'on lui propose et persévérer dans l'accomplissement de celle-ci, et ce, dans le but d'apprendre.* »³⁹

a. La motivation dépendante de l'élève, ou intrinsèque :

Celle « *Dépendante de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes, et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixé.* »⁴⁰

C'est-à-dire qu'elle est la situation où un apprenant est motivé par la matière elle-même, il est intéressé et curieux, il exerce l'activité pour le plaisir et pour la satisfaction personnelle qu'il ressent. Le plaisir et la curiosité sont les moteurs de l'apprentissage.

b. La motivation qui vient de l'extérieur ou extrinsèque :

C'est la motivation qui « *provoquée par une force extérieure à l'apprenant, (...) est obtenue par la promesse de récompense, ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur* »

Soit les points, les appréciations, les bulletins, les réussites ou les échecs scolaires. C'est à dire que l'apprenant essaie de faire un bon travail, un effort dans le but d'obtenir une récompense ou toute autre compensations, il n'agit pas pour le plaisir ou pour le désir d'apprentissage.

³⁸ PRÉVOT.C ,le dictionnaire de la psychologie, 1991.p 467.

³⁹ VIAU, R,motivation en context scolaire, De Boeck,Bruxelles,2009

⁴⁰ RYNAL F.et RIEUNIER A, pédagogie – dictionnaire des concepts clés –apprentissage, formation,psychologie cognitive, ESF, Paris,1997

CHAPITRE II: Les activités ludiques

Donc il faut dire que le jeu est une activité essentielle dans le développement corporel ou intellectuel de l'enfant.

De plus quand il joue il développe ses capacités motrices, ses compétences mentales ; il peut ainsi voyager à travers son imagination au monde extérieur. Il peut également s'entraîner à résoudre des problèmes et trouver des solutions.

Parmi les plus avantages du jeu « la socialisation », l'apprenant communique ses camarades, le rôle de l'enseignant ici est d'amener l'élève à s'exprimer, à travailler en groupe pour développer son imagination et sa créativité.

Partie pratique

CHAPITRE III:

Présentation et analyse des résultats

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

Dans les chapitres précédents, nous avons parlé du mécanisme de l'enseignement du vocabulaire et du jeu en classe dans l'enseignement du FLE, afin de préciser notre recherche théorique et nos hypothèses. Ce chapitre vise à vérifier l'application d'approches ludiques dans nos écoles lors du cours de vocabulaire en classe de 5^{ème} AP à travers un questionnaire destiné aux enseignants.

1 Présentation du questionnaire:

Nous avons fait notre enquête au cycle primaire, à Aflou. Notre questionnaire a été distribué dans le mois du décembre aux enseignants du primaire.

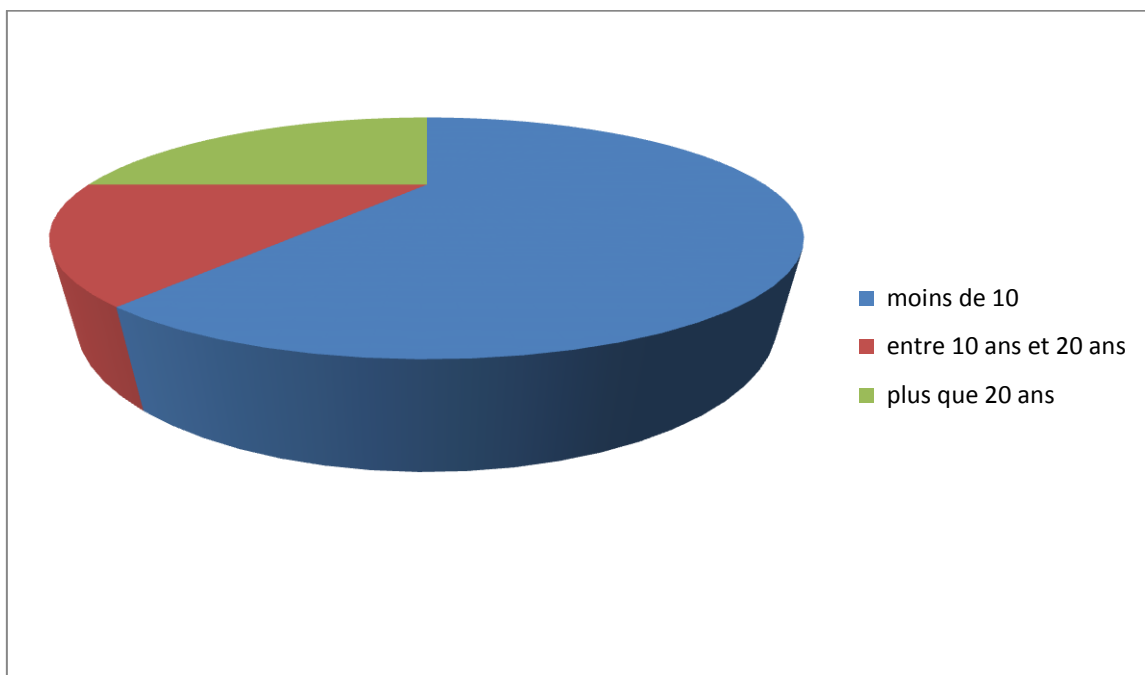
Il s'agit d'un questionnaire composé de 14 questions de différentes formes, des questions fermées pour simplifier les choses aux enseignants, il y a des questions ouvertes pour l'exploitation et donner aux enseignants la liberté d'exprimer leurs points de vue et de justifier leurs réponses.

Grâce à ces critères, nous avons pu décrire le statut de l'enseignement primaire en français langue étrangère et déterminer le rôle de l'activité de jeu.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

1. Depuis combien de temps enseignez-vous ?

	Nombre	Pourcentage
Moins de 10 ans	12	60%
Entre 10 ans et 20 ans	02	15%
Plus de 20 ans	05	25%



Commentaire:

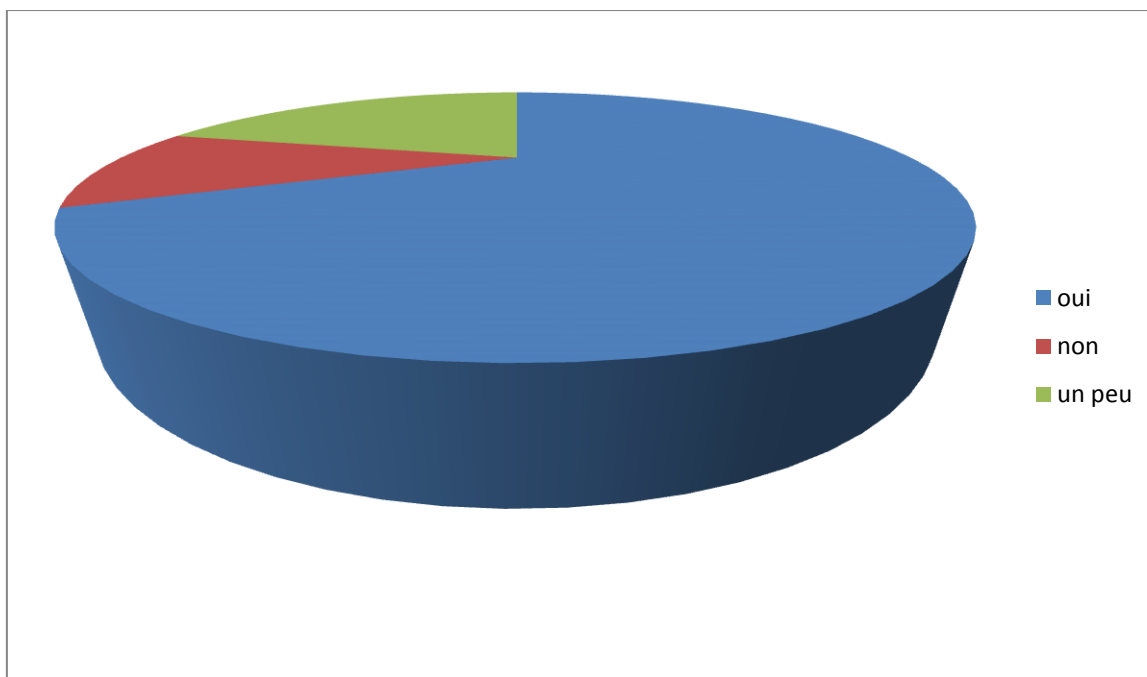
60% des enseignants ayant moins de dix ans d'enseignement, 15% entre 10 ans et 20 ans, et 25% ceux de plus de 20 ans. On observe que notre questionnaire touche toutes les tranches d'âge.

Les résultats obtenus démontrent que la majorité des enseignants du primaire sont des personnes en début de carrière. La chose qui demande d'eux de faire un grand effort et beaucoup de travail pour élever le niveau de l'enseignement, et surtout lorsque ces enseignants utilisent le ludique dans leurs classes.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

2. D'après votre expérience, pensez-vous que l'élève s'intéresse à l'apprentissage de la langue française ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	13	65%
Non	02	10%
Un peu	05	25%



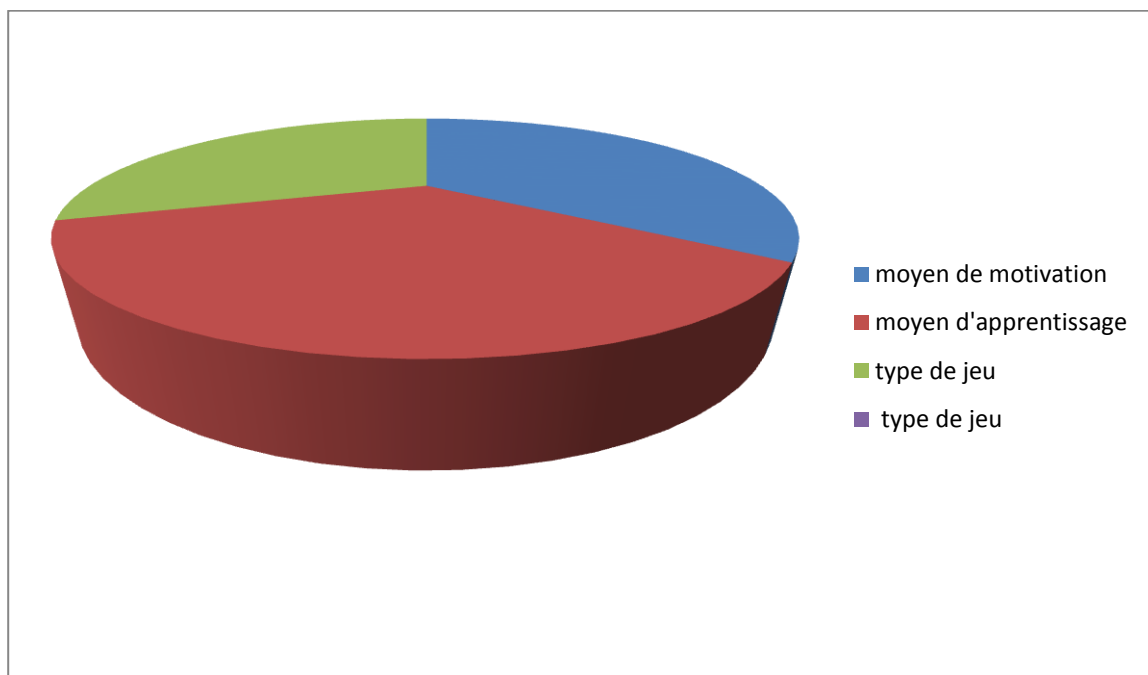
Commentaire:

On remarque que 13 enseignants c'est-à-dire 65% disent que leurs élèves s'intéressent à l'apprentissage de la langue française, et le reste 35% de ces enseignants répondent par "non" ou "un peu" c'est-à-dire que l'élève aime d'apprendre cette langue mais il ne trouve pas un environnement qui le permet ou le motive à acquérir. Alors l'enseignant doit choisir des outils ou des moyens pour faciliter l'opération de l'apprentissage à ses apprenants.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

3. Que représentent les activités ludiques pour vous ?

	Nombre	Pourcentage
Moyen de motivation	07	35%
Moyen d'apprentissage	07	35%
Type de jeu	06	30%



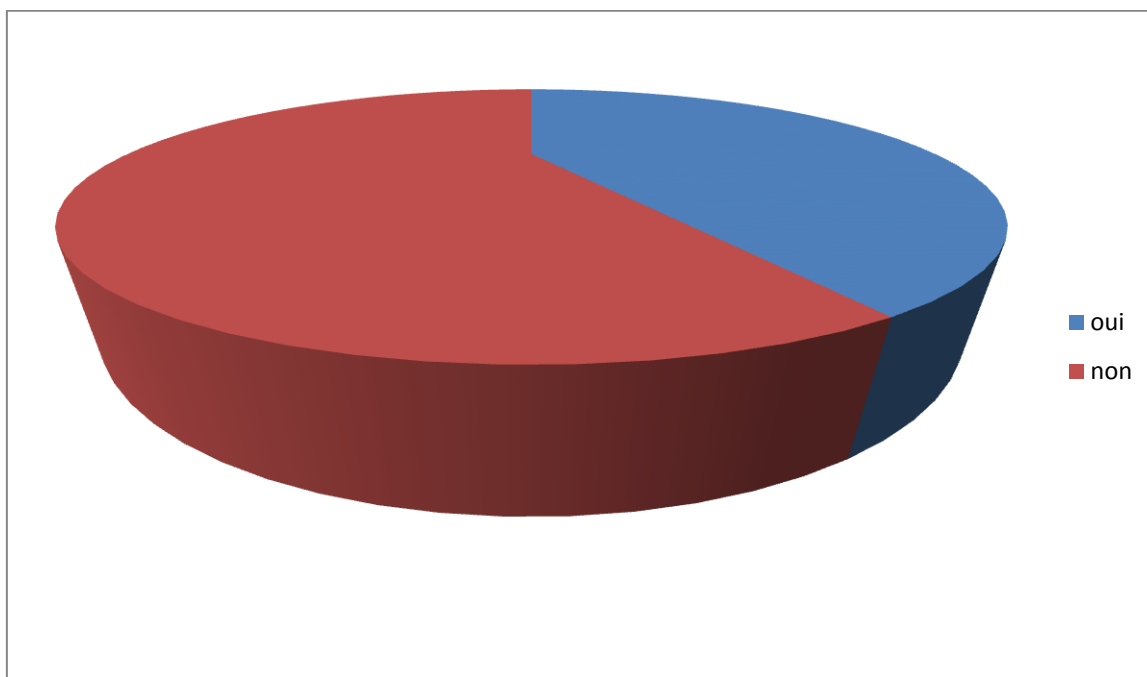
Commentaire:

Les résultats de cette question indiquent que 35% des enseignants pensent que l'activité ludique est un moyen de motivation, 30% définissent comme un type de jeu, 35% disent que l'activité ludique est un moyen d'apprentissage. Nous remarquons que chaque enseignant a sa signification ou une compréhension du concept de "l'activité ludique".

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

4. Selon vous l'activité ludique est-elle suffisamment présente dans le manuel scolaire?

	Nombre	Pourcentage
Oui	08	40%
Non	12	60%



Commentaire:

A la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que la réponse de 60% des enseignants ne sont pas positives et 40% ils ont d'accord pour dire que l'activité ludiques suffisamment présente dans le manuel scolaire.

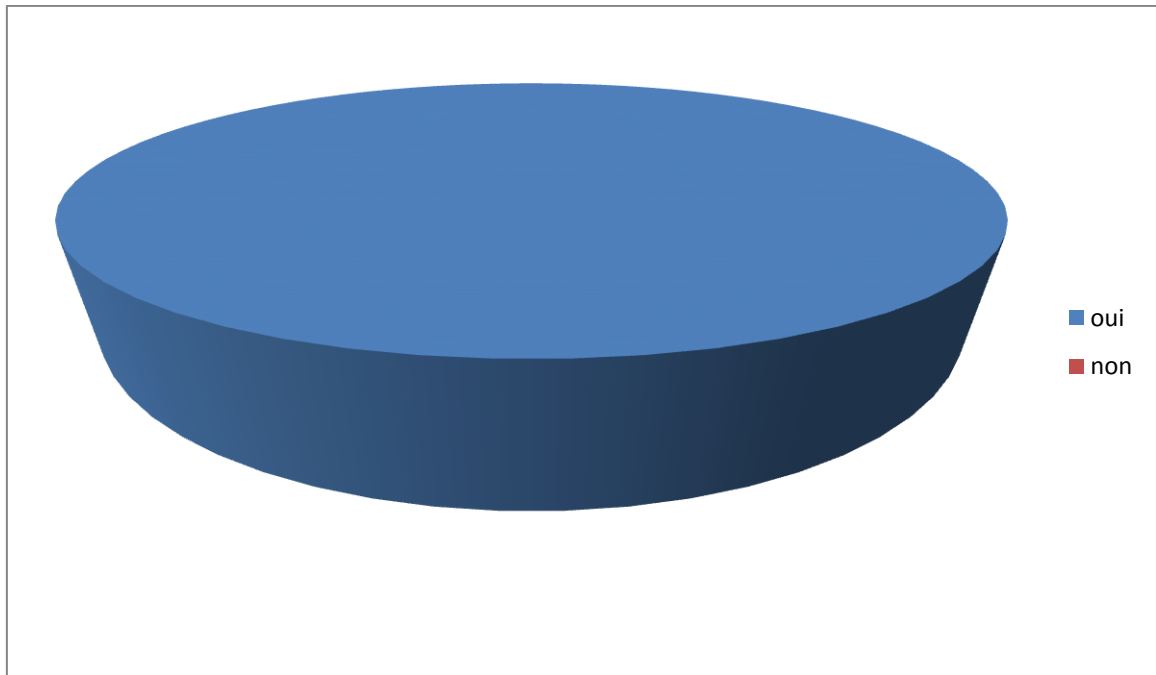
Selon les résultats obtenus, la majorité des enseignants n'exigeaient pas la présence de l'activité ludique dans le manuel scolaire. Bien que, certains enseignants pensent que l'activité ludique est-elle suffisamment présente dans le manuel scolaire.

L'absence de l'activité ludique s'accompagne l'absence de la motivation des enfants et par conséquence, les enfants ne sont pas intéressés à apprendre le FLE.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

5. Les élèves rencontrent-ils des problèmes de vocabulaire ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%



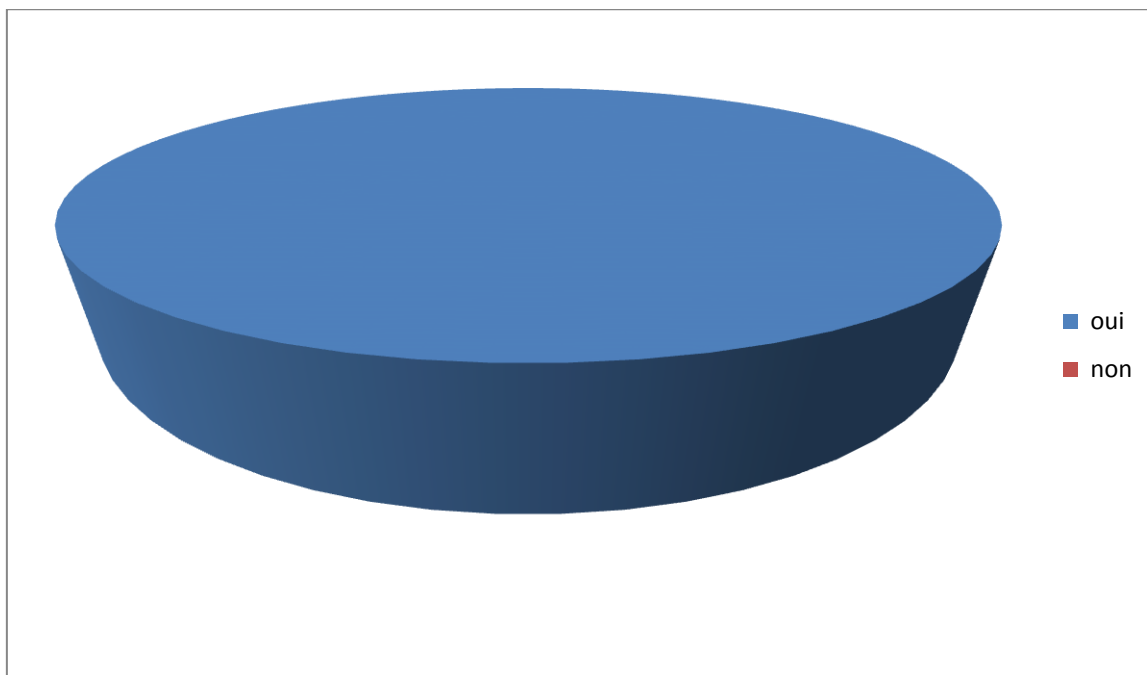
Commentaire:.

En répondant à cette question, nous constatons que les élèves rencontrent des difficultés dans l'apprentissage du vocabulaire d'une langue étrangère. Ceci est dû au manque de climat dans la classe, au manque des activités ludiques dans la classe, aux élèves que ne lisent pas les romans, les enseignants ne consacrent pas assez de temps pour l'apprentissage du vocabulaire.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

6. D'après vous, les activités ludiques peuvent-elles apporter un plus à l'enseignement/apprentissage de la langue française ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%



Commentaire :

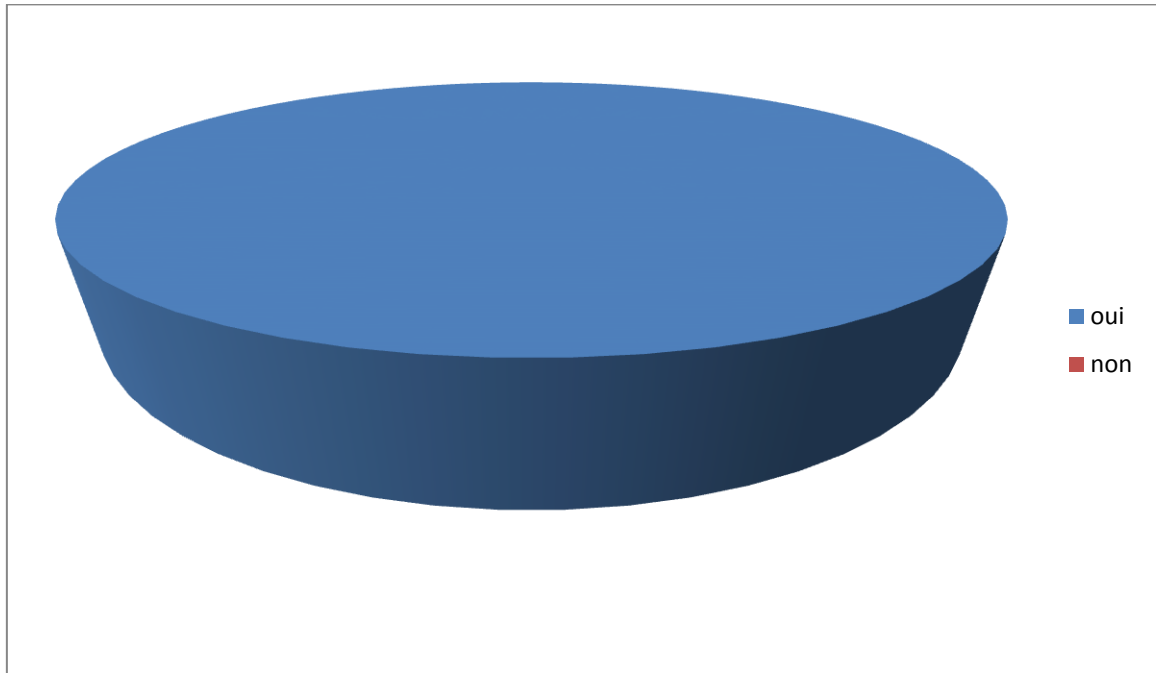
D'après les résultats présentés dans le tableau, nous avons obtenu l'approbation de tous les enseignants de 100%.

En disséquant ces résultats, nous pouvons conclure que l'activité ludique joue un rôle important dans l'enseignement: combiner le jeu et l'apprentissage; en particulier l'acquisition de vocabulaire, motiver les enfants à apprendre, faciliter la transmission des savoirs, et développer l'esprit de la découverte des enfants.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

7. Proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%



Commentaire:

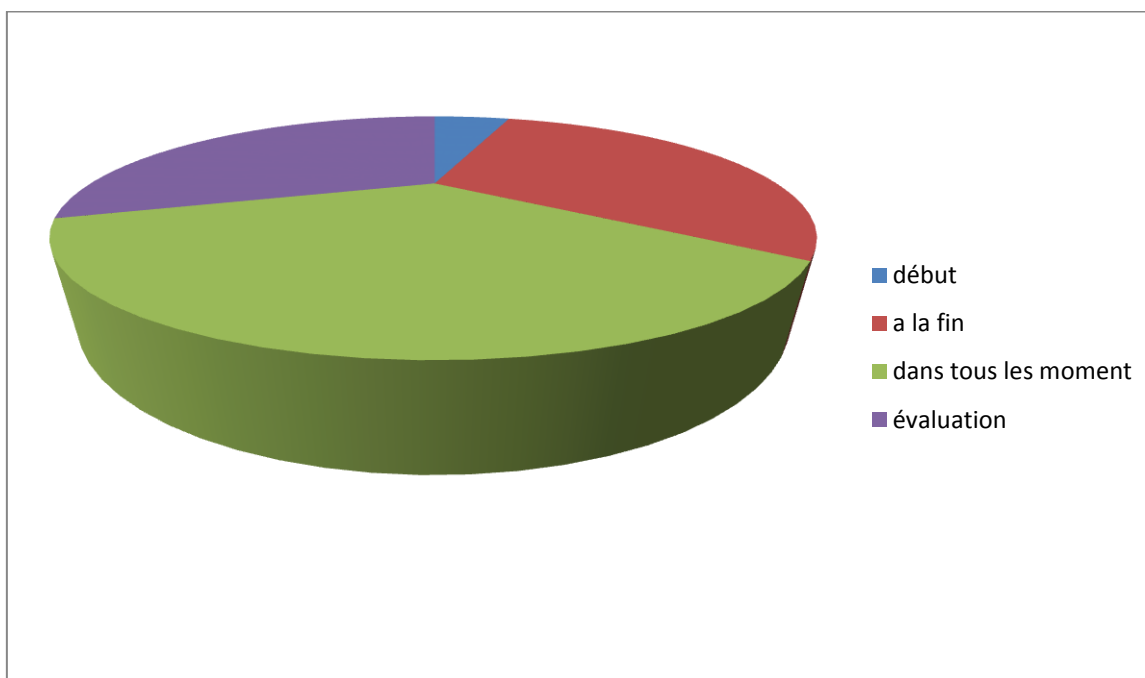
Cette étude montre que tous les enseignants utilisent les activités ludiques.

Les réponses des enseignants démontrent que l'activité ludique est exploitée dans toutes les classes du primaire. Prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présent sur le terrain, il serait un outil motivant pour l'élèves.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

À quel moment ?

	Nombre	Pourcentage
Début	01	05%
A la fin	06	30%
Dans tout les moments	07	35%
Evaluation	06	30%



Commentaire:

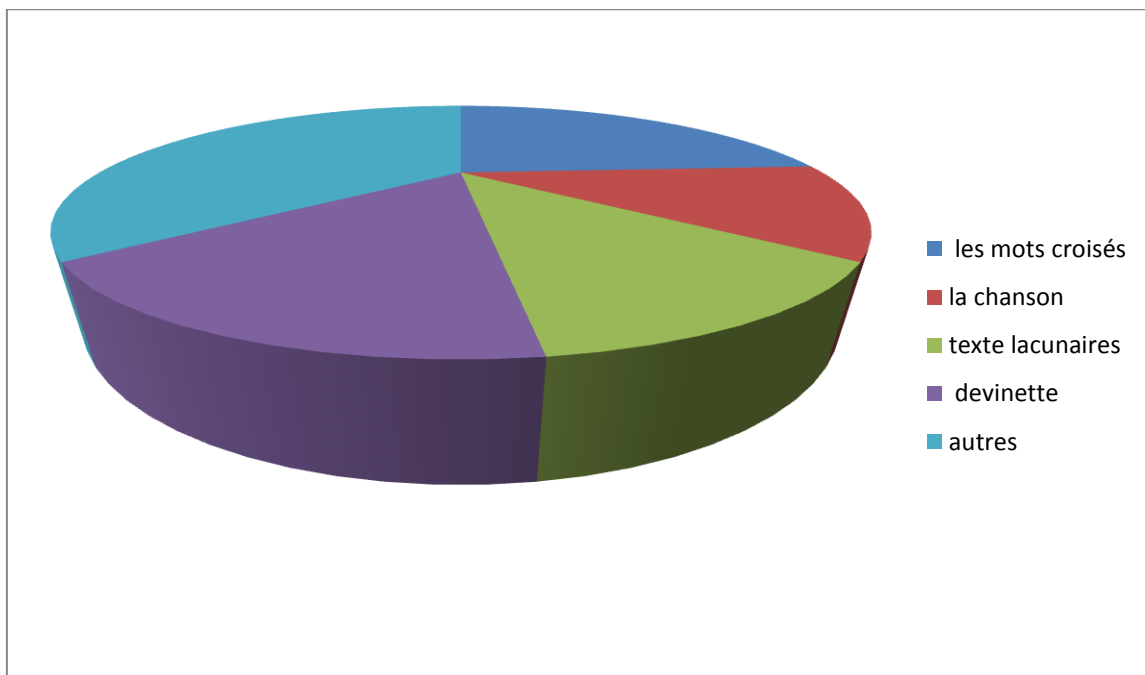
Selon ces critères, 35% des enseignants utilisent des activités ludiques au large de la séance, 30% utilisent ces activités à la fin de la séance, et 5% utilisent au début de la séance.

A travers ces réponses, Nous observons que beaucoup d'enseignants utilisent des activités ludiques, lesquelles aident l'élève à développer son apprentissage de manière amusante. Un grand nombre d'enseignants utilisent cette méthode à la fin de la séance, et pendant l'évaluation des élèves. Nous constatons que les activités ludiques jouent un rôle important dans l'apprentissage pour aider les élèves, facilite la transmission des savoirs et ne devrait pas être utilisées uniquement pour le divertissement, mais pour l'apprentissage en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

8. Quel type d'activité utilisez-vous ?

	Nombre	Pourcentage
Les mots croisés	06	24%
La chanson	03	12%
Textes lacunaires	03	12%
Devinette	04	16 %
Autres	09	36%



Commentaire:

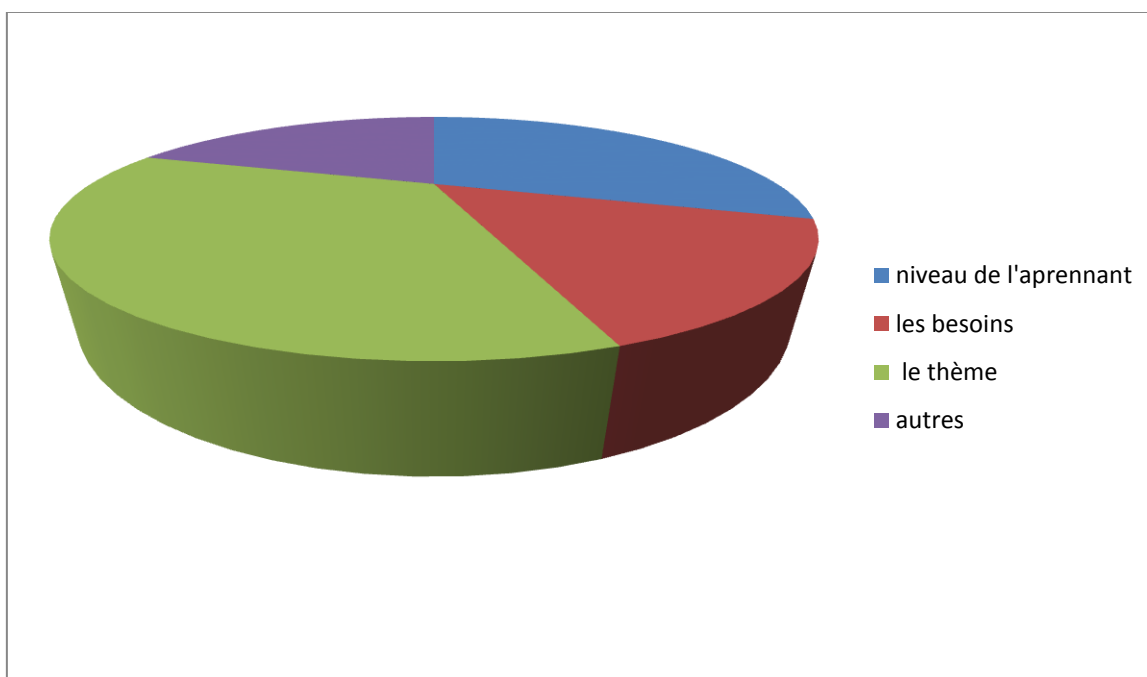
Le tableau ci-dessus montre qu'il existe plusieurs types des activités ludiques; 24% des enseignants utilisent les mots croisés, 16% devinettes, 12% utilisent la chanson et du texte lacunaire, et 36% des enseignants avaient des réponses différentes.

Les réponses des enseignants montrent qu'il existe plusieurs types d'activités ludiques, il y a les mots croisés, devinettes, charades...etc. Le jeu le plus couramment utilisé consiste à acquérir du vocabulaire.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

9. Comment choisissez-vous ces activités ?

	Nombre	Pourcentage
Niveau de l'apprenant	06	30%
Les besoins	03	15%
Le thème	07	35%
Autres	04	20%



Commentaire:

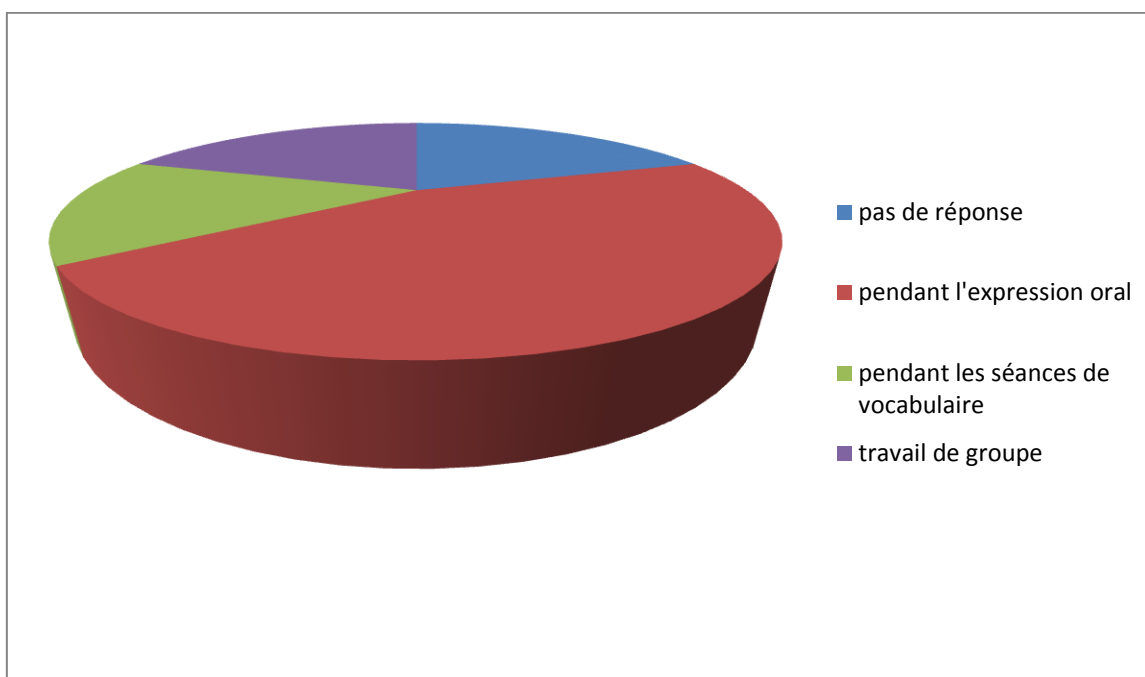
35% des enseignants choisissent des activités selon le sujet, 30% selon le niveau des élèves, 15% selon les besoins des élèves, et 20% des enseignants avaient des réponses différentes: le matériel exploité ou bien la compétence des élève.

Les résultats montrent que les enseignants choisissent de pratiquer des activités ludiques selon le programme et le niveau des élèves, ce qui les aide à augmenter le niveau des élèves et à acquérir beaucoup vocabulaire.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

10. Comment exploitez-vous ces activités ?

	Nombre	Pourcentage
Pas de réponse	04	20%
Pendant l'expression orale	09	45%
Pendant les séances de vocabulaire	03	15 %
Travail de groupe	04	20%



Commentaire:

A l'exception de 20% des enseignants qui n'ont pas répondu à cette question, 45% des enseignants profitent les activités ludiques dans les séances de l'expression orale, 20% via le travail de groupe, et 15% pendant les séances de vocabulaire.

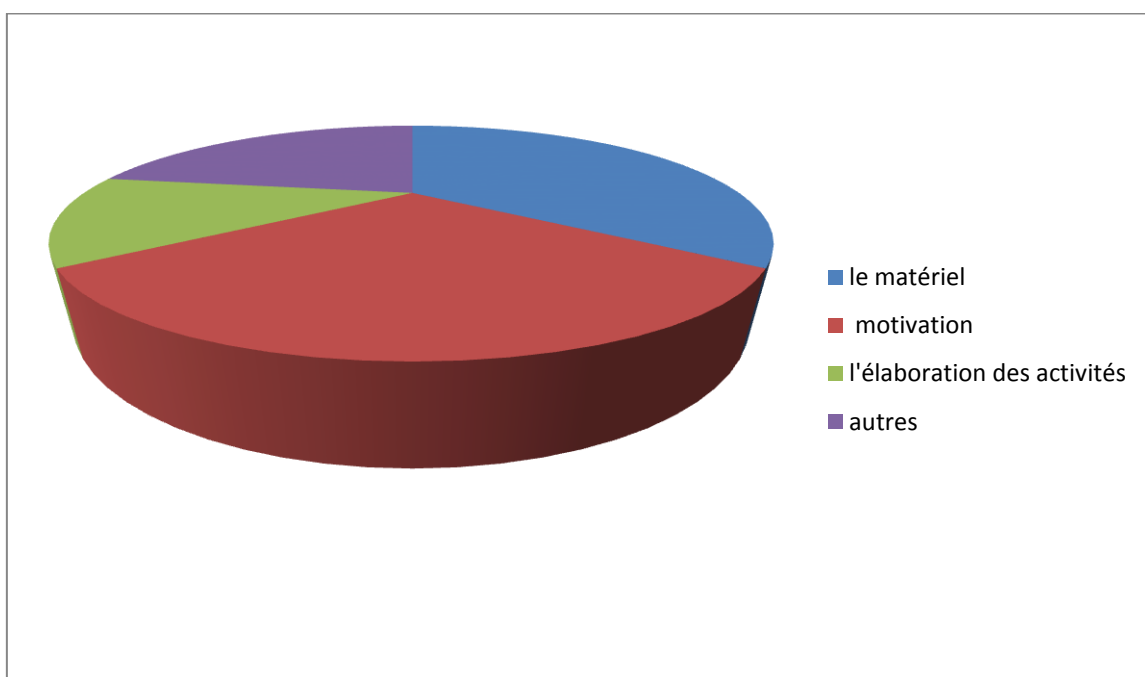
A travers l'analyse des résultats, nous concluons que la majorité des enseignants exploitent les activités ludique dans les séances de l'expression orale ce qui aide les élèves à acquérir du vocabulaire, d'autres enseignants utilisent pendant les séances de vocabulaire, tandis que le reste l'utilisant pendant le travail en groupe, parce que l'élève expliquant les informations de manière simple et facile à son ami.

Nous concluons donc que les activités ludiques amènent l'élève à acquérir beaucoup de vocabulaire c'est ce qui confirme notre analyse de la question 8.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

11. Quelles sont les contraintes auxquelles vous faites face lors de l'utilisation des activités ludiques?

	Nombre	Pourcentage
Le matériel	14	35%
motivation	12	30%
L'élaboration des activités	05	12,5%
Autre	09	22,5 %



Commentaire:

Les résultats de cette question indiquent que parmi les contraintes rencontrées les enseignants d'utiliser les activités ludiques 35% d'entre eux ont déclaré que le manque de matériel, 30% manque de motivation, 12,5% l'élaboration des activités, et 22,5% ont eu des réponses différentes.

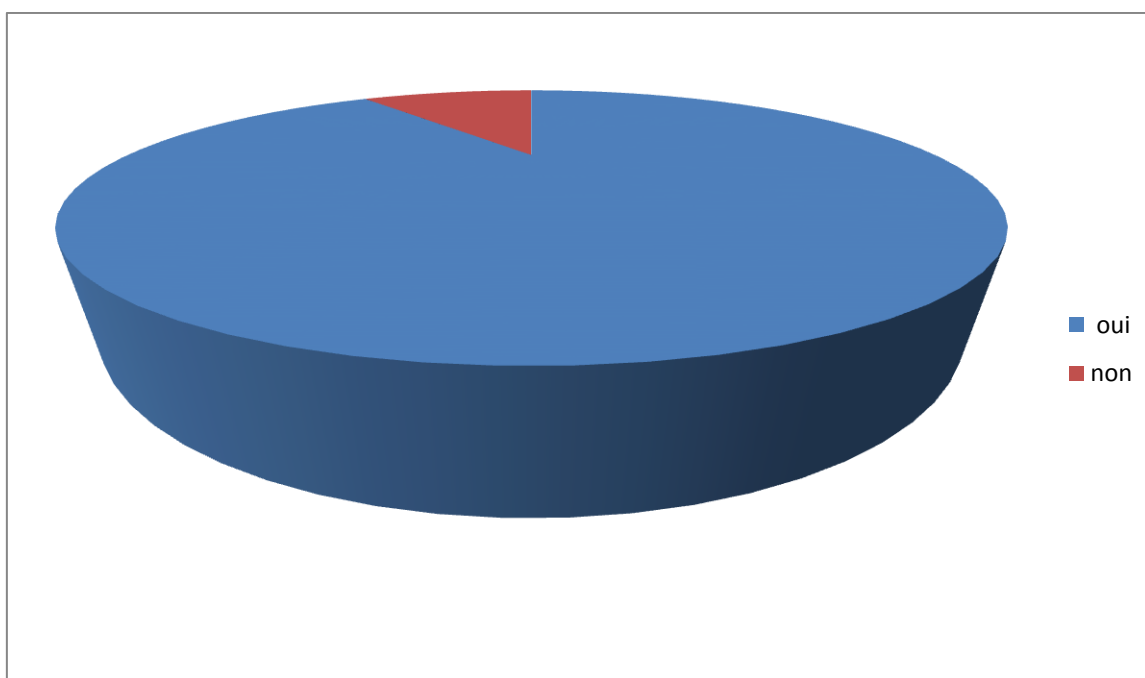
Après l'analyse, le manque d'activités ludiques est dû à l'absence de matériel et par l'élaboration des activités, mais aussi il y a des enseignants indiquent l'absence de motivation. Des outils doivent être fournis aux enseignants pour élaborer des activi-

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

tés ludiques et l'utiliser tout le temps, ce qui encourage et stimule les enfants à apprendre.

12. Pensez-vous que l'exploitation des actes ludiques pourrait favoriser l'apprentissage du vocabulaire ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	18	90%
Non	02	10%



Commentaire:

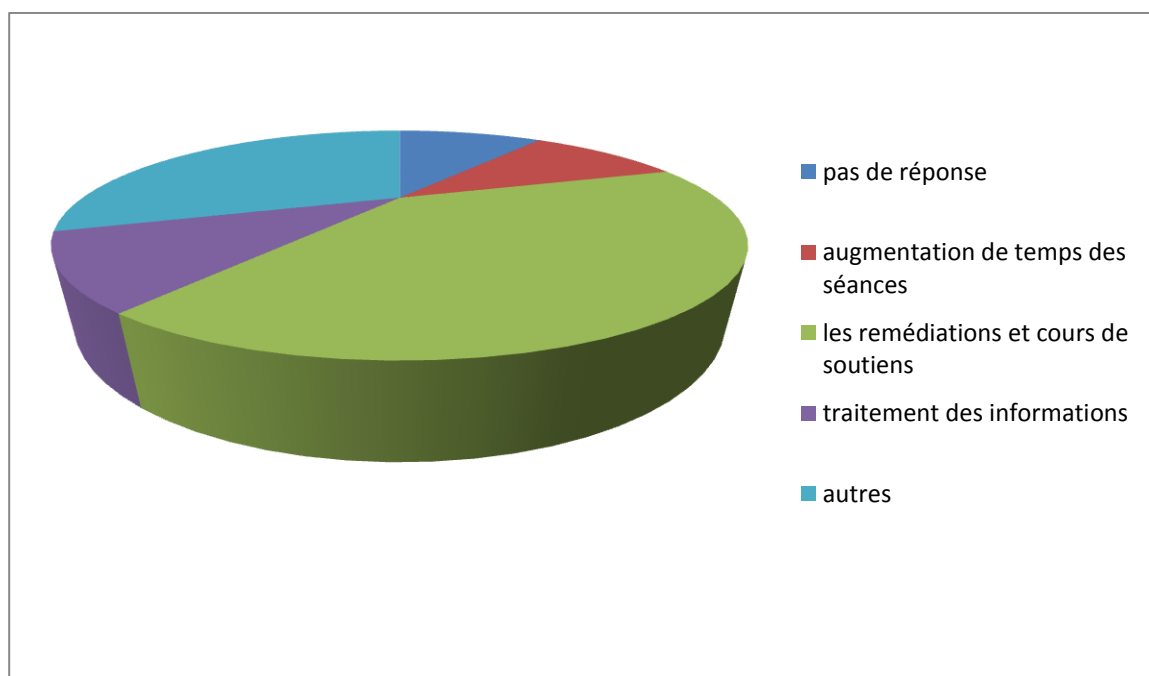
90% des enseignants pensent que l'exploitation de l'activité ludique peut aider les élèves à apprendre le vocabulaire, tandis que 10% ne partagent pas cette idée.

La réponse est explicite, et les réponses obtenues confirment que l'activité ludique a un impact positif sur l'apprentissage du vocabulaire, en particulier les langues étrangères. Ces activités facilitent la compréhension du sens des mots. Ainsi, la mémorisation du vocabulaire, il est facile de réviser le vocabulaire à travers le jeu et l'utiliser dans la vie quotidienne.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

13. Quelles solutions préconisez-vous pour remédier aux lacunes que vous constatez chez les élèves?

	Nombre	Pourcentage
Pas de réponse	02	10%
Augmentation de temps des séances	02	10%
La remédiation et cours de soutien	08	40%
Traitement des informations	02	10 %
Autre	06	30%



Présentation et l'analyse des résultats:

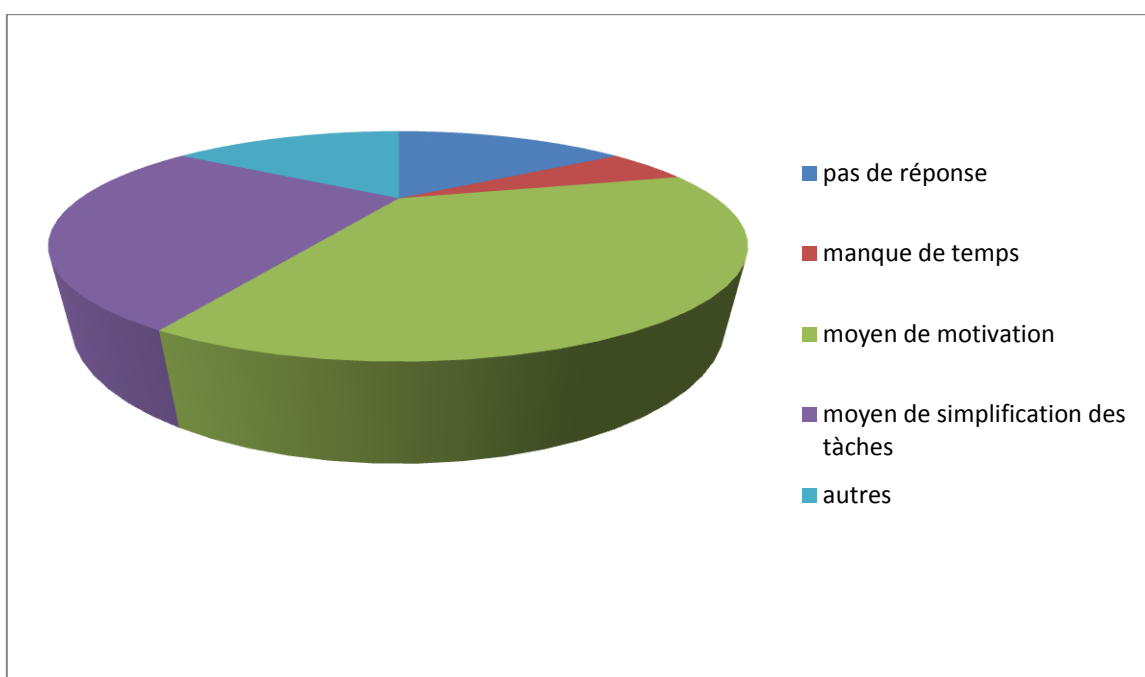
A l'exception de 10% des enseignants qui n'ont pas répondu 40% ont suggéré de remédier les lacunes des élèves, 10% des enseignants ont déclaré que la solution consistait à traité les informations et à augmenter le temps de la séance, les 40% qui rester ayant des réponses différents.

Les résultats montrent que les informations doivent être traitées car elles ne correspondent pas au niveau des élèves, et le temps de la séance n'est pas suffisant, vous devez augmenter le temps de la séance et utiliser des activités ludiques lors de la remédiation.

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats

14. Que pouvez-vous nous dire de plus ?

	Nombre	Pourcentage
Pas de réponse	04	20%
Manque de temps	01	05%
Moyen de motivation	07	35%
Moyen de simplification des tâches	05	25%
Autre	03	15%



Commentaire:

20% des enseignants n'ont pas répondu, 30% ont déclaré que les activités ludiques étaient un moyen de motivation, 20% ont indiqué que les activités ludiques étaient un moyen de simplifier les tâches et 5% ont déclaré qu'il n'y avait pas assez de temps pour les utiliser.

Selon ces critères, il est évident qu'il est préférable d'augmenter le temps de la séance afin de pouvoir utiliser les activités ludiques. Ensuite, l'activité ludique est un moyen de motivation, et un moyen de simplifier les tâches. Il est donc facile pour l'élève d'apprendre grâce à ces activités ce qui motive les enfants à apprendre et qui est plus intéressé par les études.

CHAPITRE IV:

Expérience de classe à travers le ludique

CHAPITRE IV: Expérience de la classe à travers le ludique

Le ludique comme on a déjà dit : est un moyen pédagogique essentiel pour pousser et motiver l'apprenant car l'enfant apprend mieux en jouant. Il l'aide à apprendre des nouveaux mots afin de s'exprimer librement.

Alors, il est indispensable de vérifier ces informations par une observation sur terrain. Nous avons essayé d'assister à plusieurs séances lors lesquelles l'enseignante programme des activités ludiques.

Dans ce chapitre, nous avons décidé de le diviser en deux phases, la première phase consiste à constater l'apprentissage du vocabulaire par des moyens modernes ; quant à la deuxième phase consiste à proposer le jeu et son objectif dans l'apprentissage de la langue.

1 Présentation de la classe d'accueil :

Nous avons pris en charge notre observation au primaire de Chinaoui Mohamed à Aflou wilaya de Laghouat. Notre observation était dans une classe de 5^{ème} année primaire composée de 30 élèves.

2 Préparation de l'expérience :

Dans un premier temps, nous avons expliqué à l'enseignante le principe de notre travail qui est le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage de vocabulaire.

Le vocabulaire en 5 AP est enseigné comme un point de la langue. Alors, il permet d'augmenter le stock lexical chez l'apprenant dont il est le premier objectif d'enseignement du vocabulaire dans le manuel scolaire.

Notre expérience est commencée le mois de janvier où on a essayé de préparer une fiche pédagogique d'un cours de vocabulaire et quelques activités ludiques.

-Projet :

-Séquence : je fais parler les personnages d'un conte

-Durée : 45 min

-Activité : vocabulaire

-Le thème : Les antonymes

-Objectifs pédagogiques :

-Enrichir le vocabulaire des élèves.

-L'élève sera capable de reconnaître les antonymes.

CHAPITRE IV: Expérience de la classe à travers le ludique

-Les supports pédagogiques :

- une vidéo, le tableau

Dans le premier temps, les apprenants écoutent et visualisent une vidéo qui présente un ensemble des antonymes. Après, on a utilisé le tableau où on a écrit une phrase qui contient des adjectifs opposés, puis on pose la question suivante :

- comment appelle-t-on les mots grand et petite?

Les réponses des apprenants étaient « un contraire ». On demande à eux de nous donner des exemples des antonymes ou bien des contraires. Enfin, on finit le cours par deux petits activités des antonymes.

Quant à la phase des activités, elle était une partie qui englobe quatre activités ludiques des différents thèmes. Notre objectif de la diversité des thèmes est de toucher plusieurs disciplines.

2.1 [Activité 01](#) :

-Objectif pédagogique :

- Enrichir le vocabulaire.

-Préparation :

C'est une activité d'accord, on a donné aux apprenants une liste des sons des animaux d'un côté et dans l'autre côté on a mis les images de ces animaux.

-Le déroulement :

Au début. L'activité était très difficile pour eux, alors l'enseignante fait un petit rappel au cours dont elle a déjà présenté, celle-ci les poussent à réagir avec activité. On a exploité une vidéo qui présente les sons de tous animaux qu'elle permet d'acquérir un nombre important des sons.



Et les verbes : meugler, aboyer, ronronner et hurler.

CHAPITRE IV: Expérience de la classe à travers le ludique

2.2 [Activité 02](#) :

-Objectif pédagogique :

-découvrir le champ lexical.

-Préparation :

Organisation des listes des mots où se trouve un intrus dans chaque liste .Le rôle de l'apprenant ici est de relever l'intrus avec une justification.

-Déroulement :

On a écrit les listes des mots au tableau. On pose la question suivante :

-Qu'est-ce que vous remarquez de ces listes ?

Bien sur les réponses c'était différentes (mots, animaux, légumes.etc) .Alors, on a ajouté une autre question : trouvez l'intrus dans chaque liste. Cette question facilite la tâche pour eux. Pour la justification, elle était compliquée puisqu'ils n'ont pas trouvé des mots pour s'exprimer ou expliquer. Elle était très difficile.

2.3 [Activité 03](#) :

-Objectif pédagogique :

-Enrichir le vocabulaire de l'apprenant.

-Faire participer l'apprenant dans la construction de son savoir.

-Jouer et apprendre

-Préparation :

Distribution des étiquettes des syllabes à chaque groupe

-Déroulement :

Pour commencer l'activité il faut diviser les élèves en groupes, chaque groupe formé de cinq ou six personnes. Pour chaque groupe on a donné quatre ou cinq étiquettes qui formulent deux mots « nom, adjectif ou un verbe », les apprenants commencent l'activité en même temps dans le but de capter l'attention de toute la classe .en premier temps, elle était ambiguë puisque le choix des mots il était d'une manière aléatoire, après l'explication avec l'utilisation des gestes, des mimiques, l'activité deviendra claire. Ils ont trouvé les mots dans un climat amusant, chaque groupe fait impossible pour être le premier qui continué. Elle était vraiment une cause de motivation.

CHAPITRE IV: Expérience de la classe à travers le ludique

TO MA TE VA CHE MAI SON é CO
LE BA NA NE PE TIT JO YEUX MAL
HEU REUX BON NE Mé CHANT SOU LI GNER
RAN GER COU PER FER MER Gé Né REUX

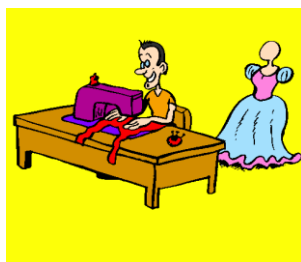
2.4 Activité 04 :

-Objectif pédagogique : -acquérir le vocabulaire des métiers.

-connaître l'utilité des métiers

-Préparation :

Cette activité est un exercice des mots croisés, on a essayé d'assembler un grand nombre des métiers pour que l'acquisition soit parfaite. On a utilisé des feuilles A2 pour dessiner les cadres ou bien les colonnes. et des images des différents métiers.

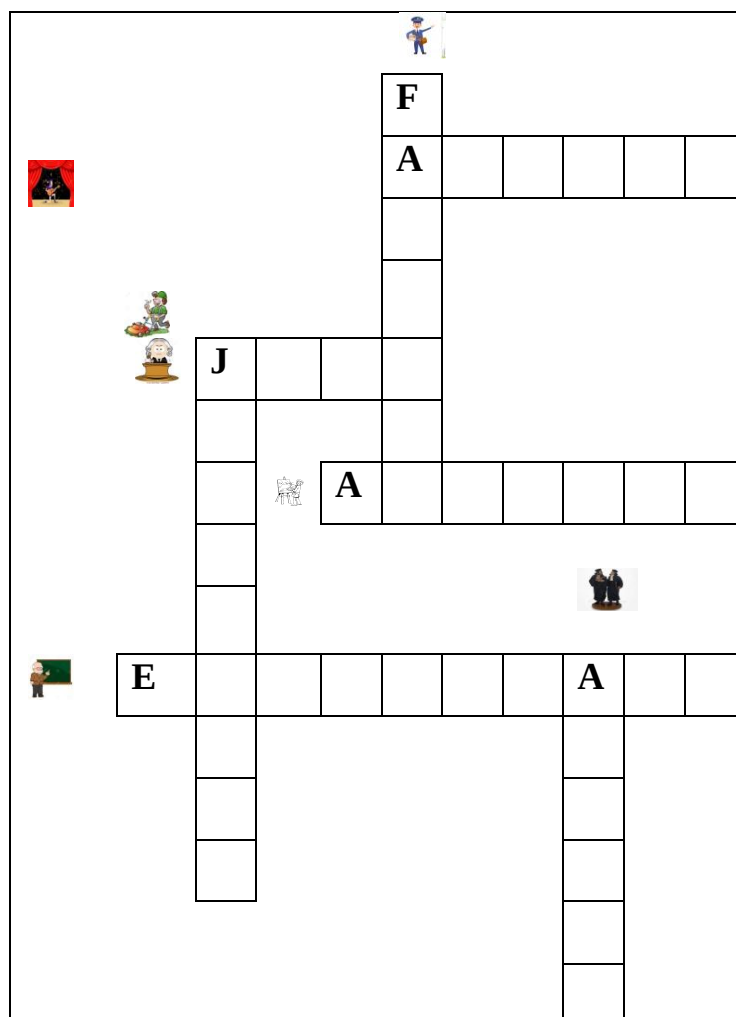


CHAPITRE IV: Expérience de la classe à travers le ludique

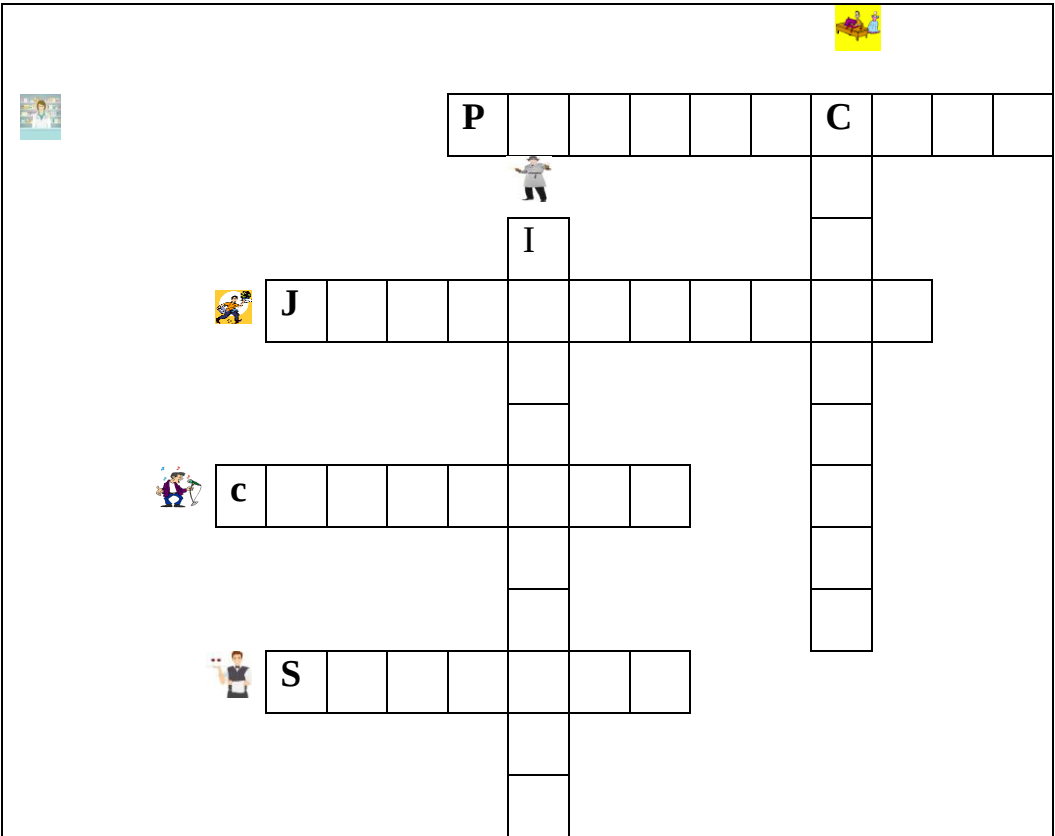
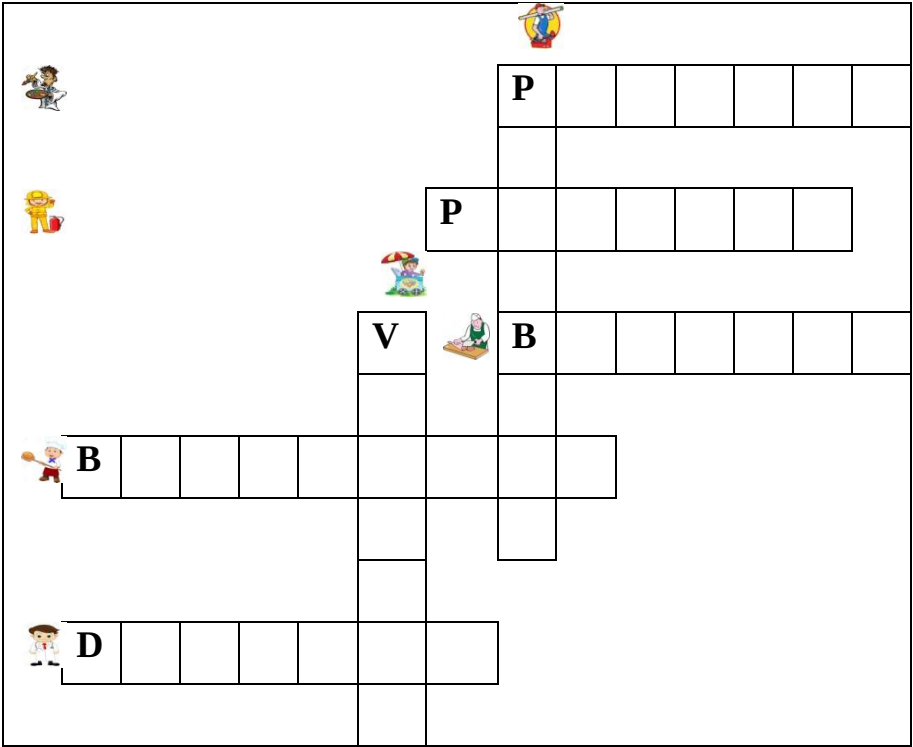


-Déroulement :

Au début, nous avons créé des mots croisés. Les mots liés aux métiers. Alors, l'enseignante fait un petit rappel aux métiers que ses élèves avaient appris, puis nous avons distribué les papiers contenant les mots croisés.



CHAPITRE IV: Expérience de la classe à travers le ludique



CHAPITRE IV: Expérience de la classe à travers le ludique

Nous avons dessiné des mots croisés dans un grand papier, Avec des photos que nous avons collés au tableau. Puis, nous avons demandé aux élèves ce que chaque image représentait, qui connaît la bonne réponse passe au tableau pour écrire la réponse.

À la fin de l'activité, nous avons demandé aux élèves d'écrire les réponses.

3 Synthèse:

Notre expérience dans la classe de 5^{ème} année primaire a révélé que l'activité ludique: aide les apprenants à développer leurs créations et leurs imaginations, rendre l'enfant dépendant de lui-même, il facilite l'apprentissage et motive les élèves à apprendre, gérer la classe avec le plaisir et la compétition entre les élèves, les enfants sont donc actifs et bien préparés à assimiler les informations.

Notre étude nous permet de dire que les activités ludiques sont un facteur de motivation et un moyen qui facilite l'acquisition des informations sans ennui. C'est ce qu'il est recommandé aux enseignants d'utiliser et surtout dans les classes des langues étrangères.

CHAPITRE V:

**Quelques pistes pédagogiques pour
l'enseignement du vocabulaire à
travers le ludique**

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Lors de notre expérience au primaire, nous avons effectué plusieurs activités .Mais le temps n'était pas suffisant pour faire tous. L'organisation de cette partie du travail était de rédiger des fiches d'activités pratiques, chaque fiche peut comprendre plusieurs sections : 1-déroulement, 2-considérations pédagogiques, 3-matériel.

1 Idées d'activités ludiques

1.1 Le jeu de l'intrus :

La durée: 45min

Objectif pédagogique: Enrichir le vocabulaire

Déroulement :

Il s'agit d'organiser des listes des mots qui contiennent un champ lexical ou des mots de la même famille ou de vocabulaire étudié. Ensuite on glisse un intrus dans chacune des listes présentées.

Le rôle de l'élève est de repérer le mot intrus.

Considérations pédagogiques :

Cette activité aide l'élève à acquérir des mots et les employer dans des contextes différents.

Matériel :

Feuilles et des crayons.

Exemple :

Trouvez l'intrus dans les listes suivantes :

-Egypte, Arabie Saoudite, USA, animal.

-Lettre, facteur, guichet, repas.

-Texte, auteur, jouet, livre.

1.2 La liste des mots :

La durée: 45min

Objectif pédagogique: découvrir le champ lexical

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Déroulement :

Cette activité a presque le même objectif avec le jeu de l'intrus, puisqu'elle est poussée les élèves à trouver le maximum des mots appartenant à un domaine précis (champs lexical).

Le groupe ayant trouvé le plus grand nombre de mots gagne.

Considérations pédagogiques :

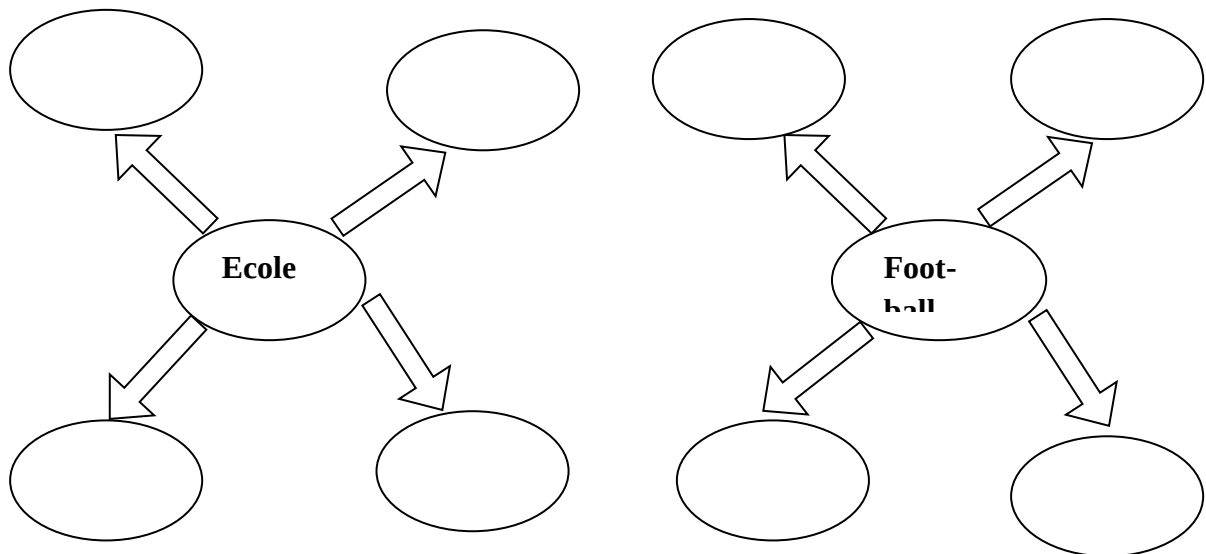
Elle permet aux élèves de s'exprimer et communiquer entre eux.

Matériel :

Du papier et un crayon.

Exemple :

Complète le champ lexical des mots suivants : école, football.



1.3 Le jeu du baccalauréat:

La durée: 45min

Objectif pédagogique: Jouer et apprendre

Déroulement :

Les étudiants sont divisés en groupes et doivent trouver un ensemble de mots commençant par une seule lettre comme **(par exemple A, B, C)**. Une fois le jeu terminé,

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

le jeu s'arrête et à la fin du jeu, le groupe qui trouve le plus grand nombre de mots va gagner.

Considérations pédagogiques :

L'activité vise à développer la pensée et la communication entre les membres du groupe différent.

Exemple :

	pays	Noms de personne	Objet	Animal	transport	Nourriture
A						
B						
C						

	Meuble	Vêtement	Partie du corps	Fruit ou Légumes	sport	Profession
A						
B						
C						

1.4 Mots croisés :

La durée: 45min

Objectif pédagogique: Enrichir le vocabulaire de l'apprenant.

Déroulement :

Cette activité se fait autour de vocabulaire étudié. Dans cette activité, il s'agit de classer les lettres dans les cases en s'aidant des images qui précèdent chaque ligne et des lettres qui se trouvent en haut de la grille.

Considérations pédagogiques :

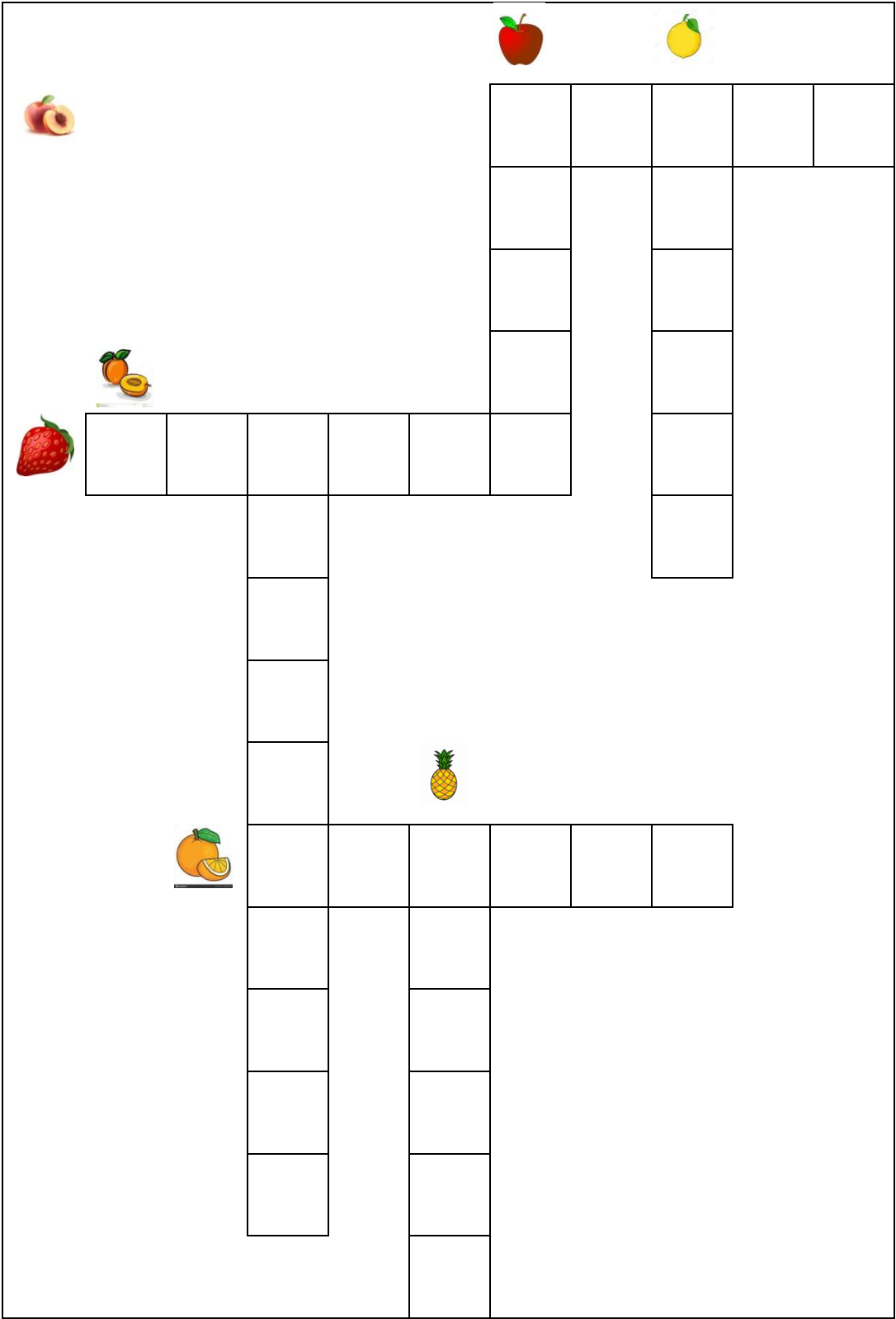
Il s'agit d'encourager les apprenants à avoir l'esprit créatif et de communiquer dans le groupe par le biais de motivation.

Matériel :

Des feuilles, des crayons et des images.

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Exemple :



CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

1.5 Les charades :

La durée: 45min

Objectif pédagogique:

Faire participer l'apprenant dans la construction de son savoir.

Déroulement :

En cette activité, l'activité est sensé deviner un mot de plusieurs syllabes décomposées en partie et qui à leur tour forme un mot. Le travail se fait en groupe et le premier qui trouve le mot gagne.

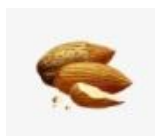
Considérations pédagogiques :

À travers ce jeu, les élèves arrivent à communiquer et bien prononcer les sons.

Matériel :

Des feuilles, crayons et des images.

Exemple 1:



Bon + nez →

A + monde →

Lit + sœur →

Sol + œil →

Exemple 2:

1. Mon premier aime le lait

Mon deuxième est le contraire de tard

Mon tout est un monument fortifié.

Qui suis-je ?

2. Mon premier vient après O dans l'alphabet.

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

On se couche dans mon deuxième.

Mon troisième se trouve en Normandie.

Mon tout est grand, avec des plumes

Qui suis-je ?

3. Mon premier a des bois.

Mon second a des bois.

Mon troisième a des bois.

Mon quatrième a des bois.

Mon cinquième a des bois.

Mon sixième a des bois.

Mon tout se termine par une queue de poisson.

Qui suis-je ?

4. Mon premier est le contraire de haut.

Mon deuxième est le contraire de rapide.

Mon troisième est le contraire de matin.

Mon tout se trouve dans le jardin.

Qui suis-je?

5. Mon premier est un oiseau voleur.

Mon deuxième est comme une grosse souris.

Mon troisième se trouve dans le pain.

Mon dernier est un chiffre.

Mon tout est un monument égyptien.

Qui suis-je?

6. Mon premier est un métal précieux.

Mon deuxième est un synonyme de parle.

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Mon troisième est une coiffure pour les filles.

Mon quatrième est ce qu'indique la montre.

Mon tout est une machine que tu peux utiliser.

Qui suis-je ?

7. Mon 1er est un animal de la ferme.

Mon 2e est un pronom démonstratif.

Mon 3e sert à faire les pulls.

Mon tout est une matière fragile qui sert aussi à faire des assiettes.

Qui-suis-je ?

8. Mon premier est une carte à jouer.

Mon deuxième est un bandit des mers.

Mon troisième fait 60 minutes.

Mon tout sert à faire le ménage.

Qui-suis-je ?

9. Mon premier est un animal marin qui pèse 1 tonne.

Mon deuxième nous vient parfois à l'esprit.

Mon tout est une très belle fleur.

Qui suis-le?

10. Mon premier est la première lettre de l'alphabet,

Mon deuxième est ce que nous faisons quand on nous fait des chatouilles,

Mon troisième est ce dans quoi les bébés font pipi,

Mon quatrième est ce dans quoi nous plantons qui se trouve dehors.

Mon tout est un sorcier.

Qui suis-je ?

11. Mon premier coule dans les veines.

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Mon deuxième est le son de la 7ème lettre de l'alphabet.

Mon troisième est synonyme d'attacher.

Mon tout est un animal.

Qui suis-je?

12. Mon premier fait peur.

Mon deuxième est la 10ème lettre de l'alphabet.

Mon tout nous éclaire.

Qui suis-je?

13. Mon premier est la 11ème lettre de l'alphabet.

Mon deuxième est un petit rongeur qui vit dans les égouts.

Mon troisième est une boisson appréciée autant en Chine qu'en Angleterre.

Mon tout est un sport de défense asiatique.

Qui suis-je?

14. Mon premier est la première syllabe de savane.

Mon deuxième est le petit de la vache.

Mon troisième est une partie du corps

Mon tout est un verbe du premier groupe

Qui suis-je?

15. Mon premier se met sur un bateau.

Mon deuxième est un idiot.

Mon troisième est le contraire de tard.

Mon quatrième ce sont les deux dernières syllabes de téléphone.

On écoute de la musique avec mon tout.

Qui suis-je?

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

1.6 Texte lacunaire :

La durée: 45min

Objectif pédagogique: Mener l'apprenant à acquérir les fonctions des mots.

Déroulement :

Aux élèves de compléter le texte avec les mots proposés dans le sac qui accompagne l'activité.

Le premier groupe qui termine gagne.

Considérations pédagogiques :

Cette activité permet de développer chez les élèves ses attitudes à la compréhension en passant du mot aux phrases.

Matériel :

Des feuilles, crayon.

Exemple :

Le chat est un animal.....Il a un pelage, des yeuxet demoustaches.



CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

1.7 Devinette:

La durée: 45min

Objectif pédagogique: -Jouer et apprendre.

-Développer l'imagination de l'enfant.

Déroulement :

Activités, le plus souvent plaisante, posée par jeu à un apprenant qui doit en deviner la réponse, et cela à l'aide des indices données à travers les différentes parties de la devinette.

Considérations pédagogiques :

Cette activité encourage les interactions au sein du groupe, car elle contribue à éveiller créatifs ainsi que l'imagination des apprenants.

Matériel :

Feuille, stylo et dictionnaire

Exemple1 :

Rémi range son étale de fruits et légumes avant le passage des éboueurs

Où est Rémi?

Le haut parleur annonce un retard de 15 minutes pour le TGV qui vient de paris

Où se passe la scène?

Maxime court autour du bassin et se fait gronder.

Où est Maxime?

Les sports publicitaires se terminent. La salle s'obscurcit.

Où sommes-nous?

Lucas est arrivé sur l'esplanade. Le monument est illuminé depuis déjà un mois. Il a hâte d'être le 31 décembre.

Où est Lucas?

L'homme était en équilibre. Chaque mouvement semblait le projeter vers le sol alors qu'il ajoutait une tuile au faîte.

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Quel est le métier de l'homme?

Marion enfila son survêtement avant de monter sur le podium.

Qui est Marion?

Pendant que Romain montait dans le car pour partir en colonie de vacances, il vit sa mère lui sourire avec des larmes aux yeux.

Quel(s) sentiment(s) éprouve la mère de Romain?

Chaque matin, Ali part en mer avec sa pirogue pour trouver du poisson.

Quel est le métier d'Ali?

Exemple2 :

Devine l'aliment



On me mange. Je suis un légume, je suis rond et rouge.

Je suis.....

On me boit, normalement chaud.

Je suis.....

On me mange. Je suis un fruit. On doit me peler.

Je suis.....

On me mange. Je suis fait de terre.

Je suis.....

On me mange. Je suis un légume. J'ai beaucoup de feuilles.

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Je suis.....

On me boit. Je suis blanc. Les vaches me fabriquent.

Je suis.....

On me mange. Je suis blanc et oval. Les poules me pondent.

Je suis.....

On me boit. Je n'ai pas de couleurs.

Je suis.....

Je suis un légume. Je suis long, mince et vert.

Je suis.....

On me mange surtout avec le petit déjeuner.

Je suis.....

On me boit. Je suis fait de pommes. Les enfants m'adorent.

Je suis.....

Je suis un fruit rouge vert ou jaune.

Je suis.....

Exemple3 :



Je ne sors que la nuit. Mes amies sont les étoiles.

Qui suis-je?

La dune

la lune

le nuage

Je suis verte. Je ne marche pas vite. Je croupe de la salade.

CHAPITRE V: Quelques pistes pédagogiques pour l'enseignement du vocabulaire à travers le ludique

Qui suis-je?

La poule le lièvre la tortue

Je suis le roi des animaux. J'ai une belle crinière.

Qui suis-je?

Le lion le tigre le chat

Nous tombons sur les prés et les routes en hiver.

Qui suis-je?

La pluie les flocons les étoiles

Mes quatre roues me servent à rouler sur la route.

Qui suis-je?

La moto la voiture le vélo

Je suis la maison du roi, de la reine et du prince.

Qui suis-je?

Château le râteau le chapeau

Conclusion

La nature des enfants consiste à jouer et à découvrir des choses eux-mêmes. Dans ce travail, nous avons essayé de réconcilier l'éducation et le jeu afin de faciliter la mémorisation des mots, et surtout le vocabulaire de la langue étrangère. Dans ce mémoire, nous avons essayé d'étudier l'importance de l'intégration du support ludique pour apprendre de nouveaux mots.

Les résultats obtenus ont permis de confirmer les hypothèses précédemment proposées. Les activités ludiques sont un moyen de motivation et de loisirs qui facilite l'acquisition des informations. Cela amène l'apprenant à découvrir lui-même les informations. Dans notre travail, nous nous sommes concentrés sur l'acquisition du vocabulaire pour son importance dans l'apprentissage des langues étrangères et la communication. La un bagage linguistique suffisant pour comprendre la leçon.

Notre travail, divisé en deux parties. Au début partie théorie, Nous avons parlé sur l'apprentissage du vocabulaire et de son importance dans l'apprentissage des langues, puis nous avons contesté le rôle des activités ludique un questionnaire aux enseignants de 5^{ème} année sur le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage, en particulier l'acquisition du vocabulaire. La partie pratique. Nous avons distribué dans l'enseignement et apprentissage des langues étrangères. Ensuite, nous avons suggéré des activités ludiques, et les avons appliquées aux élèves de cinquième année primaire.

- ❖ Nous suggérons que les activités ludiques soient utilisées dans le domaine de l'enseignement pour faciliter la transmission des savoirs.
- ❖ Les enseignants doivent choisir le bon moment pour les activités ludiques, afin d'aider les élèves à assimiler les informations.
- ❖ L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants
- ❖ Amenez les élèves à découvrir l'information eux-mêmes, afin de mémoriser bien les informations.

A la fin, nous espérons que les enseignants utilisent cette méthode et surtout au primaire parce que les enfants aiment les jeux. Et nous souhaitons que les recherches prochaines développent cette méthode pour l'amélioration du niveau des élèves.

Bibliographie

Bibliographie:

1. *Dictionnaire robert.*
2. *Dictionnaire le petite Larousse.*
3. *Dictionnaire le petite Larousse . 2009.*
4. **SANAA, BOUGHALEM.** *La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la troisième année primaire,.* 2014/2015.
5. **Coste, Galisson et.** *Dictionnaire de didactique des langues, Hachette.* Paris : s.n., 1976.
6. **Vanoye, Francis.** *expression et communication.*
7. **Peytard, Genouvier et J.** *linguistique et enseignement du français.*
8. **Rutytė, Akvilė.** *Importance du vocabulaire dans l'enseignement/ apprentissage de langues étrangères.* s.l. : Vilnius, 2009.
9. **ARED, L'équipe.** *La mémorisation du vocabulaire .* Académie de Toulouse. : s.n., 2017.
10. **Laurence, SCHMOLL.** *l'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique, disponible sur .*
11. —. [En ligne] l'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique. <http://sdj.revues.org/628>) [en ligne], page consulté en.
12. **C. Bour, C. Hoyet.** *en quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? .* 2012.
13. *Le dictionnaire didactique.*
14. *Le jeu en didactique.*
15. **SARA, hamza.** *L'activité ludique comme un outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE .*
16. —. *L'activité ludique comme un outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE .* (2014.
17. [En ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/ludique>.

18. **Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca.** *cours de didactique du français langue étrangère et seconde »PUG.collection : didactique(FLE).* s.l. : France,, 2007.
19. **Silva, Hydrée.** la créativité associé, au jeu en classe de français langue étrangère, disponible dans sur . [En ligne] www.franparler.org/dossiers/silva2005.htm.
20. **Pasquier, Nelly.** *Jouer pour réussir, Nathan.* 1993.
21. **Hadyée, Silva.** *Le jeu en classe de langue.* s.l. : CLE International, 2008.
22. **Vauthier, Evelyne.** *Le jeu en classe, un mode d'apprentissage efficace.* 2006.
23. [En ligne] [Citation : 08 05 2019.] <https://www.etudier.com/dissertations/Definitions-De-La-Motivation/216895.html>.
24. **PRéVOT.C.** *le dictionnaire de la psychologie.* 1991.
25. **VIAU. R,** *motivation en context scolaire.* s.l. : Boeck,Bruxelles.
26. **A, RYNAL F.et RIEUNIER.** *pédagogie – dictionnaire des concepts clés – apprentissage, formation,psychologie cognitive.* 1997 : ESF, Paris.
27. **Terville, Marie-Claude.** , *vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde, recherches et théorie, Montréal, Canada, Édition Logiques.* 2000 : s.n.
28. **Christelle.D.** . La compréhension orale au collège. [En ligne] www.cndp.fr/themadoc/anglais/doc/a-day.pdf.
29. **HALLILWEL, Susun.** *enseigner l'anglais à l'école primaire.* s.l. : Longman .

Annexes

Questionnaire portant sur l'utilisation des actes ludiques lors de l'apprentissage du vocabulaire en classe de 5^{ème} année primaire.

• Sexe : femme ☐ homme ☐

• Age :

1. Depuis combien de temps enseignez-vous ?

*

2. D'après votre expérience, pensez-vous que l'élève s'intéresse à l'apprentissage de la langue française ?

*

3. Que représentent les activités ludiques pour vous ?

*
.....
.....
.....

4. Selon vous l'activité ludique est-elle suffisamment présentée dans le manuel scolaire?

Oui ☐ non ☐

5. Les élèves rencontrent-ils des problèmes de vocabulaire ?

Oui ☐ non ☐

6. D'après vous, les activités ludiques peuvent-elles apporter un plus à l'enseignement/apprentissage de la langue française ?

Oui ☐ non ☐

7. Proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Oui ☐ non ☐

*Si oui, à quel moment ?

*
.....
.....
.....
.....

8. Quel type d'activité utilisez-vous ?

*
.....
.....
.....
.....

9. Comment choisissez-vous ces activités ?

*
.....
.....

10. Comment exploitez-vous ces activités ?

*
.....
.....

11. Quelles sont les contraintes auxquelles vous faites face lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Le matériel ☐

La motivation ☐

L'élaboration des activités ☐

Autres

*
.....
.....
.....

12. Pensez-vous que l'exploitation des actes ludiques pourrait favoriser l'apprentissage du vocabulaire ?

Oui ☐

Non ☐

13. Quelles solutions préconisez-vous pour remédier aux lacunes que vous constatez chez les élèves?

*
.....
.....
.....
.....

14. Que pouvez-vous nous dire de plus ?

*
.....
.....
.....
.....

