

République Algérienne Démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche
scientifique
Université d'Oran, Algérie

Faculté des lettres, des langues et des arts

Département de langues latines

Section de Français

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de
magistère

Option : Didactique

INTITULE

L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère

Le cas des élèves de la 4^{ème} année primaire

SOUTENU PAR Melle AHLEM TAGHEZOUT

SOUS LA DIRECTION DE MADAME AICHA BENAMAR

Membres du jury :

Président	: MADAME BENDJELLID FOUZIA	MC (Université D'Oran)
Rapporteur	: MADAME BENAMAR AICHA	DR (CRASC)
Examineur	: MONSIEUR GHELLAL ABDELKADER	MC (Université d'Oran)

2008/2009

Remerciements

Je tiens à remercier particulièrement ma directrice de recherche Mme BENAMAR Aïcha à qui je dois tout le respect et la reconnaissance.

Mes remerciements vont également aux membres du jury qui me font honneur d'examiner ce travail.

Ma reconnaissance s'adresse aussi à Mr Touati. M. pour son précieux concours ainsi qu'à Mr Zitouni. K.

A ma très chère famille pour son soutien, ses encouragements, son amour et sa confiance.

INTRODUCTION :

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous les acteurs du système éducatif.

L'enseignement du français langue étrangère a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer. Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* »¹. Notons que la priorité est donnée à la langue orale et à la communication. Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : Comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

Apprendre à s'exprimer à l'oral est une compétence qui n'est pas facile à faire acquérir à l'école par les enseignants de la langue étrangère, surtout, si l'apprenant ne possède pas des pré-acquis nécessaires lui permettant de s'exprimer et de communiquer.

Compte-tenu de la nécessité de connaître des mots pour pouvoir communiquer (compétence importante pour un usage correct de la langue étrangère), l'acquisition du vocabulaire - souvent négligée si nous la comparons avec la grammaire ou encore la conjugaison - est devenue un des plus importants sujet traité dans le domaine de l'apprentissage des langues, vu son rôle primordial dans la communication.

Suite aux observations menées dans le cadre d'une pré-enquête, nous avons noté une relative absence de médiation entre l'apprenant et la langue. Ce que nous avons souligné c'est l'insuffisance des moyens et /ou techniques pouvant aider l'apprenant dans la construction de son savoir. Nous insinuons par cela le fait de développer et de consolider chez les jeunes apprenants des connaissances passives de mots nouveaux (c'est-à-dire comprendre le sens des mots) et leurs connaissances actives (savoir les employer dans des contextes différents), parce que c'est à travers l'intégration de nouveaux acquis dans certaines situations que l'enfant montre qu'il en a bien saisi le sens de la nouvelle information.

Notre problématique s'inscrit dans le même périmètre de l'organisation de la rencontre qui s'établit entre l'enfant apprenant et la langue étrangère grâce à l'utilisation d'activités ludiques qui aura comme stratégie de rendre actif l'apprenant en l'incitant à participer directement et

¹ Christelle.D.La compréhension orale au collège www.cndp.fr/themadoc/anglais/doc/a-day.pdf.

pleinement à son propre apprentissage. Nous nous référons pour cela à N.De. Grandemont², 1995, p.170, qui trouve « qu'il y a deux conditions à réunir pour qu'il ait apprentissage : un déclencheur (l'introduction d'une information nouvelle) et le désir de résoudre le problème soulevé par cette nouvelle information.

Nous pensons qu'il est important de varier les supports pour rendre les activités « *attractives* ». D'où ces interrogations qui s'imposent : En quoi le recours à des activités ludiques peut-il faciliter l'acquisition des sens des mots en français langue étrangère ? Quel auxiliaire d'enseignement les activités ludiques peuvent-ils constituer ? Comment les utiliser ?

Dans notre travail de recherche, nous nous intéressons à de jeunes apprenants du français langue étrangère et leur accès au sens des mots par les moyens ludiques que nous proposons.

Nous supposons que l'utilisation du support ludique qui va du jeu au conte, à la BD... peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère, ici "le français", comme il peut contribuer à acquérir des compétences langagières par le biais d'une meilleure mémorisation de sens. Le jeu en temps qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire. Nous proposons l'activité ludique comme technique qui peut aider le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent. Le jeu ludique, conduit de façon méthodique, pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser peu à peu l'usage.

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès son jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux- conte- dessin...) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que la créativité et l'imagination. Elles représentent également un moyen d'expression qui sollicite l'échange de connaissances, de propos et de mots. L'enseignant y trouve également un appui qui l'aidera dans son enseignement. Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouveaux savoirs.

² N.de.Grandmont (1995). Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre. Montréal : logiques

En effet des auteurs comme J.M.Caré, E.Debyser, H.Augé, S.Halliwell, N.De.Grandmont et d'autres proposent des jeux dans la classe de langue. Tous ces facteurs nous ont encouragés à choisir l'activité ludique comme moyen didactique à utiliser en classe.

Notre préoccupation majeur serait de démontrer à travers ce travail, la manière dont le support ludique pourrait intervenir au prés des apprenants dans leur apprentissage du vocabulaire.

Pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une expérimentation : Le questionnaire, destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la wilaya d'Oran, et l'expérimentation élaborée avec des élèves d'une classe de 4^{ème} année primaire de l'école EL FALAH, située à Oran (Plateau).

Les informations collectées vont nous permettre de valider ou de corriger nos idées et nos hypothèses quant à l'utilisation du jeu et donc des activités ludiques en classe de langue.

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de quatre chapitres :

Le premier chapitre est consacré à un balisage conceptuel et/ou un cadre théorique. Nous nous y intéressons d'abord aux notions enseignement/apprentissage, de stratégies d'apprentissages et de mode d'apprentissage du lexique chez l'enfant en langue maternelle et en langue étrangère.

Le deuxième chapitre, porte sur l'activité ludique en temps que support didactique, avec en premier lieu les différentes définitions données quant à ce type d'activités. En second lieu, nous présentons quelques idées suggérés par des spécialistes dans le domaine de la didactique

Le troisième chapitre est réservé à l'analyse des données de terrain. Ce chapitre comprend en fait deux volets

Dans le premier volet, nous analyserons les résultats collectés suite au questionnaire proposé aux enseignants du cycle primaire.

Dans le deuxième volet, nous rendrons compte de l'utilisation de l'utilisation des activités ludiques avec des apprenants de 4^{ème} année primaire. Nous avons choisi une méthode expérimentale qui sera fondé sur le comportement des apprenants avant et après l'application des jeux. Tous les résultats obtenus sont analysés, interprétés et suivis d'une synthèse.

Dans le quatrième chapitre nous proposons un ensemble d'activités ludiques : jeux – devinettes – textes... qui pourront servir comme support dans l'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère.

Chapitre I : Cadre théorique

- **Eléments définitoires :**

1-1- La stratégie :

En se référant à la définition donnée par le Petit Robert, la stratégie serait « un ensemble d'action coordonnées, de manœuvres en vue d'une victoire »³ La stratégie est un acte d'organisation et d'agencement des actions choisis par un individu afin d'aboutir à un but précis. En éducation, la stratégie d'apprentissage est défini comme étant « un ensemble d'opérations et de ressources pédagogiques, planifié par le sujet dans le but de favoriser au mieux l'atteinte d'objectifs dans une situation pédagogique » (Légendre1993)⁴. Les stratégies d'apprentissage représentent en fait un ensemble de méthodes, ou de techniques sélectionnées et appliquées par l'apprenant pour son apprentissage ou par l'enseignant dans le même but.

Les auteurs utilisent, pour désigner les stratégies d'apprentissage, les termes suivants : des techniques, des tactiques, des comportements, des plans, des opérations conscientes que l'apprenant emprunte et met en œuvre pour résoudre des problèmes rencontrés lors de son apprentissage. De son côté Cornaire définit les stratégies d'apprentissage comme : « Les démarches conscientes mises en œuvre par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, l'entreposage et la récupération ou la reconstruction de l'information »⁵. Les stratégies d'apprentissage des langues étrangères renvoient à l'ensemble d'opérations que l'apprenant entreprend pour acquérir, intégrer et réutiliser la langue (étrangère) cible : C'est un traitement d'information.

1-2- L'enseignement :

L'enseignement représente en fait la manière d'enseigner, de transmettre les connaissances à des apprenants, leur inculquer un savoir.

En se référant au dictionnaire de la didactique, nous trouvons la définition suivante : « Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du 18^{ème} siècle, action de transmettre des connaissances »⁶. Pour Cuq.JP et Gruca I, dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et l'apprentissage : « l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant »⁷.

³REY-DEBOVE, Josette, ROBERT, Paul : Le nouveau petit robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, sous la dir. De Rey-Debove, josette et rey,pris :le robert, 2007

⁴ CYR, PAUL : les stratégies d'apprentissage, paris :Cle international,1998, p 4

⁵ Cornaire : La compréhension orale,Ed. Clé international Paris,1998,p 54

⁶ Dictionnaire de la didactique de français, Ed. Clé International, Paris, 2003, P 83.

⁷ Cuq.J.P ; Gruca I : cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002. P 117.

L'enseignement est donc une opération de transmission qui peut emprunter nombre de moyens didactique afin de véhiculer l'apprentissage.

Nous pouvons citer plusieurs objectifs tracés pour l'enseignant :

- Il a pour but de transmettre des connaissances et des méthodes de travail.
- Permet aux apprenants d'apprendre à apprendre.
- Cerner les difficultés rencontrées par les apprenants et tente d'y remédier.
- Fournir un appui au travail personnel des apprenants en le suivant.
- Contribuer à l'interaction enseignement / apprentissage.

1-3-L'apprentissage :

Il y a plusieurs définitions accordées au terme « apprentissage », données par des auteurs ou simplement dans des dictionnaires. Le dictionnaire de la didactique définit l'apprentissage comme étant la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des savoirs, des connaissances.

L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donnés. *«Les choses qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons » (ARRISTOT)*

C'est pourquoi, la notion « apprentissage » recouvre des domaines si divers et des phénomènes si variés, d'où l'intérêt qui a été accordé à cette notion. Plusieurs regards et interrogations ont été portés sur « apprentissage » et dont l'objectif est de définir la nature de ce processus, ainsi que d'essayer de définir, l'expliquer et d'élucider son fonctionnement.

Nous allons tenter d'exposer quelques définition qui ont été données et essayer de voir si un consensus existe ou non sur la notion d'apprentissage. En effet, souvent défini comme un processus de changement et de modification durable du comportement, l'apprentissage d'après GALISSON et COSTE est un « modelage ou réglage d'un comportement adaptatif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure.

Autrement dit : acquisition et organisation des répertoires moteurs concrets ou symboliques non disponibles à la naissance »⁸

C'est ainsi que l'apprentissage consiste en premier lieu, à modifier et à changer certains comportements ou attitudes en réaction à une situation nouvelle ; c'est-à-dire que l'acquisition des connaissances passe par une interaction entre le sujet et l'objet d'étude ; d'où la forme d'adaptations aux exigences de cette nouvelle situation.

La notion d'apprentissage implique également « *l'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécu, et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changements sont dus à des exemples ou expériences* »⁹

Cela veut dire que le changement résulte soit d'un exercice où chaque répétition ou essai de la situation amène à une amélioration des performances ou bien d'un contact d'une expérience antérieure avec la situation en question.

Mais le fait que l'individu peut assimiler de nouvelles connaissances grâce à celles déjà acquises, prouve que son apprentissage commence bien avant qu'il entame son cursus scolaire. En effet, on nous entend dire : « *X est entré en première année, il commence à apprendre beaucoup de choses nouvelles* », alors qu'il a derrière lui six années d'expérience de vie, passées avec des voisins, des amis et les membres de sa famille. Cela ne peut être qu'en complémentarité à ce qui va suivre.

C'est pourquoi, d'autres chercheurs dans le domaine de l'apprentissage préfèrent le définir comme une forme d'adaptation aux différentes variations de l'environnement comme le montre R.B.Kozman ; pour lui l'apprentissage « peut être vu comme un processus actif et constructif au travers duquel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l'information de l'environnement et en l'intégrant dans sa structure informationnelle déjà présente en mémoire »¹⁰

C.HELOT : « L'apprentissage est la capacité de modifier de façon plus ou moins stable le comportement sur la base de l'expérience. C'est l'aspect le plus plastique de l'adaptation de

⁸ R.Galissou et D.Coste : Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris 1976. P 198

⁹ Idem

¹⁰ R.B.Kozman : « Eduquer, enseigner, former...et apprendre ! » Résonances n°88 Mars 2006 p1.

l'organisme humain aux variations du milieu »¹¹. Helot considère l'apprentissage non seulement comme un processus adaptatif qui se manifeste par des changements de comportement, mais aussi comme une réaction aux différentes variations de l'environnement.

Toutes ces définitions s'accordent à dire que l'apprenant est au centre de l'apprentissage, il construit ses connaissances et se construit lui-même.

1-4- Les stratégies d'apprentissages d'une langue étrangère :

a- Les stratégies cognitives :

Les stratégies cognitives impliquent une influence mutuelle entre l'apprenant et la langue étudiée. Elles sont concrètes et observables. Les stratégies cognitives sont au centre de l'apprentissage (Cyr 1996 :46-47)¹². Oxford (1990 :43)¹³ considère que : « Les stratégies ne se rendent pas compte de la nécessité de la pratique langagière. L'occasion de s'engager dans une activité cognitive est la stratégie la plus utilisée parmi les apprenants. Souvent l'apprenant en situation de communication doit être saisi chaque fois que celle-ci se présente, l'apprenant doit profiter pour réinvestir ce qu'il a appris. Cette pratique peut être appliquée en classe à travers des situations authentiques. Par contre, on distingue le fait de saisir l'occasion et de rechercher des occasions de pratiquer la langue. Les deux faits sont bien sûr importants dans l'apprentissage des langues » (Cyr1996 :47, Oxford 1996 : 45, Rubin 1987 : 24).

Pour Oxford (1990 :43) « Le plus important dans la pratique de la langue est de la pratiquer naturellement. »

Les stratégies cognitives impliquent des actes (Cyr1996 :47-54, Oxford 1990 :45-47) :

- Pratiquer la langue : Communiquer et savoirs prendre la parole dans une situation de communication dans la langue cible (ici le français)
- Mémoriser : stocker et retenir à travers des techniques variées (ex : l'illustration).
- Prendre des notes : noter les termes nouveaux, qui contribuent à construire une certaine autonomie.

¹¹ C.Helot. Théorie de l'apprentissage (DLADL : cours de cappes) 8 Février 2001, www.google.fr

¹² Cyr p. 1998. Les stratégies d'apprentissage. Paris. CLE International.

¹³ Oxford, cité par Cyr p

- Grouper : sélectionner et classer les nouvelles acquis pour faciliter leur réutilisation.
- Réviser : reprendre à plusieurs reprises ce qui a été vu.
- Rechercher : utiliser le contexte pour comprendre le sens du texte.
- Traduire et comparer : se servir de la langue maternelle pour comprendre le système et le fonctionnement de la langue cible.
- Résumer : savoir restructurer ses connaissances.

b- Les stratégies métacognitives :

Pour Oxford (1990 :136) métacognitive veut dire « beyond, beside, or with the cognitive »¹⁴. La stratégie métacognitive permet de « Faire prendre conscience à l'élève de sa façon d'apprendre, de ce qu'il utilise pour résoudre un problème et de vérifier ce qu'il a fait en situation d'apprentissage »¹⁵

Les chercheurs s'accordent à dire qu'elle correspond à la conscience qu'une personne a de son fonctionnement cognitif et des stratégies qu'elle utilise pour réguler sa façon de travailler intellectuellement (Pintrich, 1990) cité par (Rolland Vian).

La stratégie métacognitive est utilisée plus par des élèves un peu avancés en langue étrangère (Cyr 1996 : 42, Oxford 1990 :136). Les différents types d'apprentissage par métacognition sont : La planification, qui incite l'apprenant à prévoir et se fixer des buts à termes ; l'attention sélective, l'autogestion qui consiste à comprendre les conditions facilitant l'apprentissage ; l'autorégulation présentant l'acte d'autocorrection au cours d'un apprentissage, et enfin l'identification du problème et l'autoévaluation (Oxford 1990 : 136-139) , l'apprenant peut évaluer le résultat de son apprentissage, voir même ses capacités, ce qui lui permettra par la suite de choisir les stratégies d'apprentissage qui lui conviennent.

La connaissance de soi comme apprenant est primordiale pour l'évolution et pour la progression individuelle dans l'apprentissage des langues (Jaakkola 2000 :12).

Les stratégies métacognitives permettent à l'apprenant d'augmenter ses capacités d'apprendre des langues.

¹⁴ « Au-dessus, à coté ou avec la cognitive. »

¹⁵ Oxford, cité par Cyr

c – Les stratégies socio-affectives :

Les stratégies socio-affectives impliquent une coopération avec les autres locuteurs natifs ou pairs afin de permettre l'acquisition de la langue cible (ici le français) en se servant de la dimension affective chez l'apprenant. En fait cette stratégie consiste à faire travailler les apprenants en groupe, en les encourageant. L'apprentissage se fait par le biais de communication.

Oxford (1990 :140) parle de deux parties distinctes, pour expliquer les stratégies socio-affectives : affective et sociale. Par le terme « affective » il renvoi aux émotions, attitudes, motivation et valeurs. Tenter d'évaluer ces facteurs chez un apprenant s'avère compliqué. Une simple sensation comme le stress, peut l'aider à mieux « performer », une autre sensation peut également le bloquer comme la peur. Oxford ajoute qu'il faut oser prendre des risques dans des situations d'apprentissage, il ne faut pas avoir peur de faire des fautes et des erreurs (Oxford 1990 :140-144).

Les différents types de stratégies socio-affectives peuvent être classifiés approximativement en trois actes (Cyr 1996 :55-57, Oxford 1990 :143-144) :

- La clarification et la vérification : consiste à authentifier les informations trouvées dans un support écrit ou oral. Clarifier les éléments concernant l'apprentissage auprès des enseignants en leur demandant des explications ou des reformulations...
- Coopérer et interagir avec les autres : Apprendre à participer dans un groupe pour résoudre un problème ou réaliser un travail. Solliciter de la part d'un locuteur des appréciations au sujet de son apprentissage.
- Gérer les émotions et réduire l'anxiété : Savoir dominer ses craintes et ses réticences et. Apprendre à se parler à soi-même pour réduire son stress et utiliser des techniques qui l'aide à avoir confiance en soi, ne pas avoir peur de faire des fautes et prendre des risques.

Oxford et Crookall 1989¹⁶ ont ajouté trois autres stratégies :

d- Stratégies mnémoniques :

¹⁶ Oxford RL et Crookall. (1989)' ' Research on language learning : méthodes, findings and instructional issues " Modern language journal,73.

Ces stratégies représentent en fait des méthodes qui « permettent à l'apprenant de stocker, de rechercher et retrouver une information et l'aident à créer des liens mentaux (regrouper – classier – associer – contextualiser). Pour Oxford ces stratégies mnémoniques sont d'autant plus efficaces lorsqu'elles interagissent avec d'autres stratégies. R. Oxford, 1990 .

e-Stratégies compensatoires :

Elles servent à compenser une information manquante par une autre, en utilisant synonymes, paraphrases ou même utiliser la langue maternelle.

f-Stratégies affectives :

Les stratégies affectives jouent un rôle très important dans l'apprentissage d'une langue étrangère ainsi que dans la motivation et la concentration de l'apprenant. Elles diminuent les tensions et elles ont un impacte sur les émotions et la confiance en soi.

Le choix des stratégies d'apprentissage varient selon les facteurs suivants : âge – sexe – motivation – attitude – origine ...

1-5- Stratégies d'enseignement :

Les stratégies d'enseignement se définissent en un ensemble de techniques, de procédures, d'attitudes adoptées par les enseignants dans le but d'aider les apprenants à devenir autonomes.

Une technique peut devenir une stratégie d'apprentissage au moment où l'apprenant l'adopte et l'utilise de manière efficace dans ses apprentissages ; cependant, on ne peut opter pour une stratégie rentable à 100%. Il est toujours question de prendre uniquement ce qui porte résultat en l'adaptant au niveau de l'élève, au cours et à l'objectif en vue.

Pour bien faire atteindre son but, l'enseignant doit choisir des stratégies qui lui servent à :

- Simplifier le langage utilisé et organiser l'information : l'enseignant doit utiliser des termes qui sont à la portée de l'apprenant et qui l'aident à comprendre le sujet dont on parle, et présenter l'information de manière claire et explicite.
- Maintenir la motivation en classe : l'apprenant doit être concentré sur ce qui se présente en cours. Le rôle de l'enseignant est de susciter l'intérêt de ses apprenants.

- Recourir régulièrement à des expressions de sens équivalent pour mieux faciliter la compréhension. Quand l'apprenant rencontre un problème au niveau d'un mot ou d'une expression, l'enseignant le reprend d'une autre manière, en proposant des synonymes ou des exemples.
- S'assurer, au fur et à mesure que l'apprenant à bien assimiler l'information : l'enseignant est porté à vérifier si oui ou non, ses apprenants ont compris en leur demandant si ils ont compris, en leur donnant du temps pour s'exprimer.

Suite aux changements introduits dans le système éducatif Algérien, le rôle de l'enseignant se voit modifié, il n'est plus considéré comme l'unique source d'information ; bien plus encore, il est devenu le guide de l'apprenant qui l'accompagne au cours de son apprentissage. Galisson précise que « l'enseignant tient un rôle très délicat, à la limite paradoxal, on ne lui demande plus d'enseigner, mais de faire apprendre, c'est-à-dire d'assister l'apprenant dans l'auto-structuration de ses connaissances, de l'aider toujours sans lui imposer jamais ni son savoir, ni son pouvoir »¹⁷.

L'enseignant est amené à prendre en charge le jeune apprenant, en utilisant tout les moyens adéquats pour lui faire parvenir des connaissances. Pour y arriver, il est tenu de choisir des approches correspondantes au rythme de l'élève et dont le rôle serait de susciter l'intérêt de l'apprenant novice.

Berthoud précise que l'enseignant « à le rôle à la fois de meneur de jeu et d'arbitre. Dans une perspective innéiste, il apparaîtra comme déclencheur du dispositif d'acquisition chez les apprenants, en créant les conditions adéquates et en fournissant le matériel linguistique nécessaire à cet effet ¹⁸».

L'enseignant représente l'actant principal en classe, il enseigne un savoir faire et non pas un savoir. Nous mentionnons ici quelques unes de ses fonctions :

- C'est un organisateur : L'enseignant observe et analyse les différents comportements de ses élèves (leur niveau/ leur problème), et à partir des constats faits sur ses derniers, il organise ses objectifs et son enseignement.

¹⁷ Galisson 1980 ; 49

¹⁸ Berthoud.C, PY.B, des linguistes et des enseignants, Editions scientifiques européennes, Berne, 1993.P, 78.

- C'est un médiateur : Il est l'élément intermédiaire entre l'information et l'apprenant et également entre les apprenants eux même.
- L'enseignant évalue : A partir des remarques faites suite à l'évaluation, l'enseignant pourra structurer son travail, en se basant sur ce que les apprenants ont pu acquérir et les progressions réalisées.

2- L'enseignement du FLE en Algérie : Quelques principes fondateurs

L'enseignement des langues étrangères en Algérie n'est pas abordé de la même manière qu'en Europe, le Français dans notre système éducatif avait un statut d'une langue seconde, mais cela a changé après la mise en place du système fondamental. Le français est devenu langue étrangère au même titre que l'Anglais ou l'Allemand, ce qui l'a marginalisé.

La situation de cette langue reste encore ambiguë, car elle est enseignée en tant que langue étrangère du primaire au secondaire, puis devient langue d'enseignement à l'université pour les branches scientifiques et techniques.

Il est à noter que la réalité linguistique du FLE, actuellement en Algérie laisse penser que cette langue a une place privilégiée à la fois dans le système éducatif et dans la société Algérienne. Elle est considérée comme un moyen incontournable d'enrichissement de communication et d'ouverture vers le monde extérieur. Sans être la langue officielle, on la retrouve dans de nombreux discours officiels. Sans être la première langue d'enseignement, elle reste pour le moment, avant d'être supplanté par l'anglais, une langue de transmission des idées et du savoir. Sans être la langue d'identité, elle continue à forger de différentes manières et par plusieurs canaux, nos caractères.

La place accordée à cette langue dans le système éducatif et à travers les différents niveaux d'enseignement est capitale, elle récupère petit à petit le statut qu'elle occupait après l'indépendance et exerce une influence permanente sur tous les domaines, éducatif, social, économique, culturel...

Les nouveaux programmes introduits depuis l'année 2005 fixent comme objectif la réforme du système éducatif Algérien, entraînant une amélioration qualitative en fonction des perpétuelles transformations, que connaît notre pays et le monde de manière générale, mondialisation, développement des technologies.

Les objectifs de l'enseignement du FLE visent à élargir les horizons culturels des apprenants par la découverte d'autres littératures et d'autres civilisations.

- Faire acquérir aux apprenants un outil de communication qui les permet d'accéder aux savoirs.
- Sensibiliser l'apprenant aux nouvelles techniques modernes de la communication.
- Permettre une ouverture sur le monde afin d'établir des comportements de tolérance et de paix.

2-1- L'enseignement du FLE au primaire :

L'enseignement / apprentissage du français langue étrangère au niveau du cycle primaire, vise à développer chez les jeunes apprenants les capacités de communiquer et de s'exprimer aisément et clairement à l'oral comme à l'écrit, à travers des situations scolaire ou extrascolaire et qui correspondent à son développement cognitif.

L'enseignement du FLE est régi par les objectifs fixés par la loi (n°08-04 du 23 janvier 2008) et qui définit les finalités de l'éducation de la manière suivante:

« L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestable, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle » Chapitre I, article 2.¹⁹

Le but de l'enseignement du FLE, est de familiariser le jeune apprenant à la langue et lui permettre de l'utiliser pour s'exprimer. Ainsi l'élève, par le biais de cet apprentissage commence à se former et à former des connaissances, ces dernières, seront réinvesties par l'apprenant pour accéder aux différentes informations, s'ouvrir sur le monde extérieur et acquérir un seuil linguistique irréversible. A ce titre l'école doit notamment : « permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères » Chapitre II, article 4

¹⁹ Programme de la 4^e année primaire de langue Française p 4

L'enseignement du FLE a pour mission aussi de donner au jeune apprenant des compétences de base qui lui permettent d'interagir dans des situations de communication réelles ou simulées, pour une interaction à l'oral comme à l'écrit.

Dans ce cadre nous présentons les objectifs visés par le programme officiel au niveau de la 4^{em} année primaire (Chapitre I, article 2)

Le programme de 4^e Année a pour objectif de²⁰ :

-« assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active »,

-« doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent apte à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements »

Le programme de 4^e année a pour mission de renforcer et de consolider les compétences acquises par l'apprenant de 3^e AP.

Le profil d'entrée : en 4^e AP

Rappelons que l'OII (Objectif intermédiaire d'intégration) qui certifie les apprentissages au terme de la 3^e AP est ainsi défini.

OII : Au terme de la 3^e AP, mis dans une situation de communication significative, l'élève sera capable de produire un énoncé mettant en œuvre deux actes de parole à l'oral et à l'écrit.

Le profil de sortie : de 4eAP

OII : Au terme de la 4^e AP, l'élève sera capable d'insérer, en respectant les paramètres de la situation de communication, sa production orale ou écrite dans un cadre textuel donné.

²⁰ Idem p 7

2-2-L'enseignement du lexique :

Nous trouvons (qu'il est) légitime d'établir la distinction entre les deux notions « lexique » et « vocabulaire » afin de montrer pourquoi nous avons choisi l'utilisation du terme « lexique » et non pas le terme vocabulaire car les deux appellations sont différentes.

D'après R.Galison 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* »²¹. Ce qui veut dire que le rapport entre les deux notions est un rapport d'inclusion ; le vocabulaire représente une partie du lexique global [...]. L'enseignant ne pourra jamais découvrir la totalité du lexique de son élève.

Francis Vanoye définit le lexique ainsi : « 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 son lexique individuel »²², E.Genouvier et J.Peytard ajoutent : « Le lexique d'une langue est théoriquement illimité »²³. On estime à 150000 le nombre de mots contenus dans le grand Larousse Encyclopédique.

Pratiquement, l'individu ne connaît qu'une infime partie de ce vaste ensemble et il n'utilise qu'une partie de ce qu'il connaît quand il parle ou écrit.

Quant au vocabulaire, il représente l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans une situation de communication précise. Le vocabulaire correspond en fait à l'utilisation d'un certain nombre de mots appartenant au lexique même du locuteur. Par exemple, l'ensemble des mots utilisés par un apprenant dans une rédaction n'est que le vocabulaire employé dans cette situation lequel ne représente qu'une partie de son lexique individuel.

²¹ Galison et Coste : Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris, 1976. P 317.

²² Francis Vanoye, expression et communication.

²³ E. Genouvier et J. Peytard, linguistique et enseignement du français.

2-3- Quel statut pour l'enseignement du lexique ?

L'enseignement du français langue étrangère est axé essentiellement sur les quatre compétences de communication mais l'importance accordée aux objectifs intermédiaires, dans le développement de la capacité à utiliser les mots, est peu estimable. L'apprentissage des mots joue pourtant le rôle fondamental dans la compréhension et l'expression langagière d'où le lexique qui se retrouve à son tour au service d'autres apprentissages.

Nous proposons ici quelques raisons qui peuvent justifier ce comportement :

- a- La plus part des cours sont dominés par le contenu grammatical et cela à cause de la tradition scolaire qui accorde à l'enseignement de la grammaire une grande priorité.
- b- Selon Bastuji (1978), il n'existe pas de méthode spécifique pour enseigner le lexique, ni de théorie non plus pour assurer les différentes activités qui sont reliées à l'utilisation du lexique.
- c- L'étude du lexique semble être livrée au hasard (donner une explication rapide à un mot rencontré dans un texte ou accorder des synonymes ou homonymes) ou en suivant le principe selon lequel l'acquisition s'effectue par imprégnation et qu'il n'est donc pas très important d'accorder du temps à ce genre d'étude. On ajoute à cela aussi que l'enfant apprend à parler sans connaître les règles du langage parlé car cette fonction se constitue à l'aide de compétences qui s'acquièrent au contact de la langue.

Les théories linguistiques semblent peu intéressées à la pédagogie du lexique ; pourtant, certaines d'entre elles ont bien souligné l'importance du lexique et démontré son rôle dans l'apprentissage d'une langue. Nous pouvons également citer quelques unes de ses théories et qui selon Bastuji (1978)²⁴ peuvent exercer une influence sur l'enseignement du lexique en classe. Nous résumons rapidement ses conclusions :

- La linguistique "externe" (consacrée au rapport langue/société) qui aide à étudier le vocabulaire à travers la lecture du texte.
- La linguistique saussurienne semble accorder une grande importance à l'enseignement du lexique puisqu'elle classe les unités lexicales dans un système

²⁴ Bastuji, Jacqueline(1978) : « Les théories sur le vocabulaire, élément pour une synthèse »

synchronique où chacune de ces parties est caractérisée par les liens internes qu'elle garde avec les autres unités sur les axes paradigmatiques et syntagmatiques. De ce fait l'étude du lexique s'effectuerait d'après les relations d'équivalence, d'opposition et de distribution qu'elle entretient avec les autres unités à l'intérieur du lexique.

- La lexicologie structurale qui conditionne l'étude du lexique à partir du contexte. L'analyse de l'unité lexicale se fait, à la fois, d'après le contexte où elle se trouve et selon le champ sémantique auquel elle appartient.
- L'école fonctionnelle (L.Bloomfield) qui se concentre sur la description des unités lexicales et leur fonction dans l'ensemble.

Le mot est donc considéré comme un actant qui participe à une structure qu'il convient d'étudier selon les deux axes : « Sur l'axe de substitutions (axe paradigmatique), on étudiera les commutations possibles en un point de l'énoncé (commutation susceptibles de produire des significations opposées, antonymie); sur l'axe de combinaisons (axe syntagmatique), on étudiera les capacités du mot dans la chaîne parlée, avec les variations de signification qui en résulte (polysémie du mot) »²⁵

Ces théories ont pu avoir une certaine influence sur les pratiques de l'enseignement de la langue. Néanmoins aucune d'entre elle n'a pu vraiment suggérer des modèles types de fonctionnement qui puissent être intégrés et appliqués par les enseignants en classe.

2-4- Développement du lexique :

Le développement du langage inclue évidemment le développement des instruments du langage tel le lexique la syntaxe et la prononciation et aussi leurs utilisations. Dors ce développement on peut parler de celui du vocabulaire qui occupe une place considérable grâce à plusieurs raisons dont on dénombre quelques unes :

- Les premiers mots prononcés par l'enfant prouvent que c'est un enfant qui parle
- Au cours des premières années, le vocabulaire se développe d'une manière spectaculaire ; et c'est la base essentielle pour la compréhension et la production du discours.

²⁵ J.Dubois : Dictionnaire de linguistique, Larousse, 1973, Paris, éd, 1980, p.293

- La majorité des enseignants se plaignent de la pauvreté du vocabulaire de leurs élèves.
- Plusieurs spécialistes s'accordent à dire que les compétences lexicales sont très importantes pour la réussite scolaire- Lieury (1991) a montré par exemple que les corrélations entre réussite scolaire et connaissances lexicales sont plus élevées que ceux entre réussite scolaire et niveau intellectuel.²⁶

a- Développement du lexical en langue maternelle :

L'être humain se distingue des autres espèces par la faculté du langage, c'est une activité spécifiquement humaine. Selon André Langaney " nous sommes capable de combiner des mots selon une grammaire pour construire des phrases, et celles-ci acquièrent alors un sens supérieur à ce que donneraient la simple addition des mots entre eux. C'est un langage à double articulation des mots et des sens. Seul le cerveau humain est capable de communiquer des informations de cette manière".

Réussir à maîtriser l'expression orale nous permet en fait d'arriver à communiquer avec les autres et à nous représenter le monde. C'est l'une des premières préoccupations de l'école car la maîtrise de la langue est une condition de la réussite scolaire. Cet apprentissage est l'un des premiers de la vie : il commence à se construire dès la naissance, avant et avec les premiers mots. Les différentes étapes de l'acquisition du langage chez les enfants normaux apparaissent à des âges semblables, alors que les étapes de son développement présentent une grande régularité.

Arriver au 6^{ème} mois, le bébé commence à sélectionner les sons présents dans son environnement et essaie d'en produire à son tour, il jouera avec les sons que son appareil phonatoire permet de produire : il entre dans l'étape du babillage ou babil.

De (6 mois à 12 ou 18 mois) le bébé commence à nuancer ses productions sonores, il commence à modifier ses productions selon le contexte social (comme exemple, les sons produits avec la mère ne sont pas les mêmes que ceux produits avec le père).

Quelque mois après, l'enfant s'intéresse seulement aux voyelles, consonnes et syllabes utilisés dans sa langue maternelle et perd peu à peu sa capacité de distinguer les sons étrangers à celle-ci. En cette étape l'enfant peut comprendre jusqu'à 50 mots, car à cet âge, il a déjà assimilé

²⁶ Lieury A.(1991) Mémoire et réussite scolaire. Paris, Dunod.

un certain nombre d'informations (phonétiques, sémantiques, syntaxiques...etc.) qui lui permettent de saisir le sens des mots, dans la mesure où ils sont intégrés dans des situations de communication quotidienne sinon l'enfant trouvera du mal à les reconnaître.

Le petit apprenant compte sur son entourage ainsi que sur l'aide des adultes pour deviner le sens des mots et construire des relations entre ceux-ci et tous sentiments, actions, savoirs...

Mais ces premiers mots révèlent également que son système phonatoire est encore peu développé. Dans ses premières prononciations l'enfant recourt aux doublements ou aux omissions de syllabes, comme l'ont expliqué Rondal et Comblain par l'exemple suivant(1)²⁷: « pinpin » pour « lapin », « outre » pour « yaourt » ; la forme phonique et le signifié ne sont pas du tout identiques à celles de l'adulte.

Aux premiers apprentissages, l'enfant a tendance à généraliser le sens d'un mot pour un nombre de référents plus large. Etayons ceci par des exemples de résultats obtenus par Comblain et Rondal : Le mot « papa » chez l'enfant ne signifie pas forcément le vrai sens du mot : « papa » signifie chez l'enfant une personne de sexe masculin, Donc l'enfant va désigner les personnes de sexe masculin de son entourage par ce nom « papa ». Plus tard l'enfant limite cette appellation à l'adulte qui vit en contact étroit avec lui et sa mère. Le concept biologique de paternité n'est réellement compris qu'à l'âge de l'adolescence.

Même constat pour les mots « frère » et « sœur » qui font l'objet d'un long développement. Le mot frère pour l'enfant n'est en fait qu'un autre enfant comme lui vivant sous le même toit et partageant les mêmes parents, et ce n'est qu'à l'âge de neuf ou dix ans que le vrai sens des mots « frère » et « sœur » est éclaircie. Comblain et Rondal précisent que ce « développement graduelle » n'est pas spécifique aux termes de parenté.

L'enfant apprend progressivement le sens des mots comme nous le confirme Rondal et Comblain : « L'enfant acquiert donc le sens des mots bribe par bribe. Ce n'est que relativement tard dans le développement qu'on pourra être à peu près sûr que l'enfant et l'adulte qui utilisent les mêmes mots, leur associant exactement les mêmes signes. »

²⁷ A. Comblin et J.A Rondal : Apprendre les langues, où, quand, comment ? Ed Mardaga, France, 2001,p 41

Le développement du lexique entre 2 et 6 ans est étonnement rapide car il passe d'une vingtaine de mots à 2500 mots (soit l'acquisition d'un ou deux mots par jour pendant cette période).

b- L'apprentissage du lexique en langue étrangère :

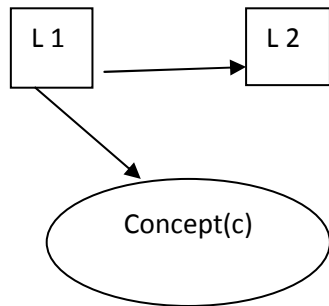
Apprendre à communiquer en langue étrangère est un acte conditionné par l'apprentissage et la manipulation du lexique de cette langue. Cependant, il est important de noter que les travaux réalisés en domaine de lexique de langue étrangère n'ont pas été explicites dans la plupart des méthodes. Des lors, un grand nombre de ces études ont démontré qu'il y a une relation étroite entre l'apprentissage de la langue maternel et celui de la langue étrangère comme le signale Berman(1987), dans une approche conceptuelle, L'acquisition montre une évolution semblable en langue maternel et en langue étrangère : Chaque fois qu'il y est de nouvelles formes dans la langue étrangère il y a un bouleversement qui se produit dans la langue de l'apprenant (influence de la langue maternel sur le processus d'apprentissage de la langue étrangère).

Selon D.Groote²⁸ (1998) L'apprenant disposerait de deux registres pour stocker les formes de mots dans leur aspect phonologique et orthographique : « Le lexique de la L 1 » et « Le lexique de la L2 ». Ces deux registres seraient à leur tour relié à un troisième registre qui est « le registre conceptuel » dans lequel est stocké le sens des mots (les aspects sémantiques).

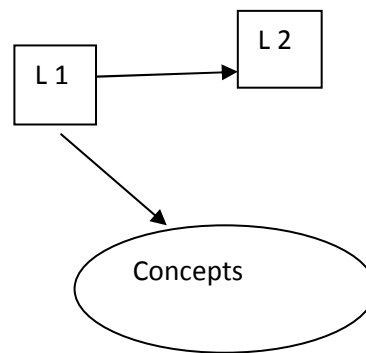
D'après le modèle de « représentation subordonnée » le lexique de la langue maternel (L1) domine le lexique de la langue étrangère (L2) : L'apprenant accède au registre conceptuel par l'intermédiaire du lexique de la langue maternel (L1). Alors que dans le deuxième modèle de « médiation conceptuelle » l'apprenant peut accéder au registre conceptuel (C) directement à partir de la langue étrangère (L2). Aucune interaction directe entre lexique de la (L1) et le lexique de la (L2), tout contact se fait obligatoirement à travers le registre conceptuel (C).

²⁸ A.M.B. De Groot. La représentation lexico-sémantique et l'accès lexicale chez les bilingues, psychologie française,1998 pp 43 ,44.

Voilà les deux schémas des deux représentations mentionnées par D.Groote :



« **Représentation subordonnée** »



« **Médiation conceptuelle** »

D.Groot trouve que « le modèle de représentation subordonnée pouvait correspondre à une organisation lexicale de débutants (celui qui apprend la L2), tandis que le modèle de médiation conceptuelle pouvait correspondre à une organisation lexicale chez le sujet bilingue »²⁹.

Ce qu'on peut en retenir, c'est que, apprendre le lexique d'une langue étrangère implique obligatoirement les deux structures lexicales des deux langues (maternelle et étrangère), soit par l'intervention de la L1 pour arriver à la L2, soit de manière réciproque entre les deux langues. Il n'est pas exclu qu'il est d'autres modèles mais ils ne peuvent s'appliquer que sur d'autres cas d'apprentissage.

c-La découverte du sens des mots

c-1- Le phénomène de sur-extension : (Sur-généralisation)

Chaque fois qu'un enfant est dans une situation d'apprentissage, il y a toute une réorganisation dans les informations pré-requises. Clark³⁰, dans sa théorie des traits sémantiques, met l'accent sur le phénomène de sur-extension. D'après cette théorie, le mot se définit en une suite de petites unités qu'on appelle les traits sémantiques. Lors qu'il s'agit d'apprendre une chose pour la première fois, l'apprenant lui attribue un ensemble de traits sémantiques qui lui seront spécifiques, par exemple, le "chien" peut être désigné par les traits suivants "il a quatre pattes", " c'est un animal", "il est poilu "...etc. Ces traits sont classés du plus général au plus spécifique. La sur-extension du mot se fait remarquer lors que l'apprenant

²⁹ Idem

³⁰ Clark R E (1983) "reconsidering research on learning from media" Review of educational research, 53.

utilise le mot "chien" pour désigner tout animal ayant quatre pattes. L'aspect des objets et leurs fonctions sont les déterminants de ce phénomène : "Balle" sera utilisé pour désigner tous ce qui est rond (orange/melon...).

Ce phénomène est très fréquente chez les jeunes enfants mais au cours du développement lexical, et à travers l'acquisition de nouveaux traits sémantiques, réduit progressivement l'extension des mots et aide à se rapprocher de l'organisation sémantique de l'adulte.

c-2- Les principes de contraste et de conventionalité :

L'apprentissage de nouveaux mots chez l'enfant s'articule autour de deux principes opérationnels : « principe de contraste » et « principe de conventionalité ».

Pour le premier principe, l'accent est mis sur le fait que les nouveaux mots doivent contraster avec les autres mots déjà acquis de l'enfant. Or ce principe reste dépendant du principe de conventionalité dans la mesure où l'enfant va chercher à utiliser des formes linguistiques conformes aux usages du langage. Le jeune apprenant isole du discours le mot non reconnu pour pouvoir l'identifier, puis repère le sens potentiel selon l'appartenance à des catégories d'objets, d'actions ou d'événements et fait une comparaison entre le sens possible et les formes linguistiques préalablement identifiées

c-3- L'hypothèse de totalité ou de perspectives multiples :

Certains auteurs pensent que chez les tous petits apprenants, un objet ne peut être désigné que par un nom précis, une seule étiquette : Par exemple, il refuse l'utilisation du mot "animal" pour désigner un "Chat" ou un "chien". Il s'agit du principe de totalité ou d'exclusivité mutuelle.

Mais, d'autres auteurs tels que Clark, conteste ce principe en tenant compte que les enfants de 2 à 4 ans acceptent plusieurs termes pendant la compréhension et la production, particulièrement lorsque les deux termes appartiennent au même champ sémantique et que le deuxième terme est hiérarchiquement relié au premier (chien/animal).

L'intervention des parents joue un grand rôle dans ce cas, ils doivent aider l'enfant à établir des relations entre le terme familier et le non familier en focalisant son attention par des gestes de pointage en direction de l'objet à dénommer.

c-4- Le principe de dénomination catégorielle.

Le principe de dénomination implique que les mots se réfèrent à une catégorie. Les jeunes apprenants font une interprétation du nouveau nom au niveau de base désignant l'objet dans sa totalité et non pas seulement une partie de l'objet ou ses attributs. Par exemple dans le groupe de mots suivant : caniche – chien – animal ; le terme "chien" est le niveau de base, celui que l'enfant apprend en premier, il réunit plus de propriétés communes que les autres exemples.³¹

L'interprétation chez les jeunes enfants dépend toujours du contexte, des expériences de chacun et de la catégorie de référence : entre l'âge de 2 ans à 4 – 5 ans, l'enfant fait preuve d'une grande flexibilité pour interpréter des noms nouveaux à des niveaux hiérarchiques différents (« animal » « chien », « épagneul »)³²

d- L'enseignement du vocabulaire :

Dans une classe de langue, l'enseignement/apprentissage du vocabulaire s'inscrit dans une dynamique de découverte de nouvelles combinaisons sémantique, syntaxique et discursive (lecture/ production de texte)³³. Pour apprendre un mot, on s'appuie sur deux aspects : le premier formel, concernant le son et la graphie du mot, et le second, c'est l'aspect sémantique et qui concerne la signification du mot. Ces deux aspects sont très importants pour le fonctionnement des mots et leur emploi dans la communication.

En 4^e année primaire, il est question de développer la capacité de l'enfant à reconnaître les mots nouveaux qu'on lit ou qu'on entend, ainsi que l'attitude à les activer et les intégrer dans une production orale ou écrite. Il s'agit d'enrichir et de consolider le stock lexical de base chez les jeunes apprenants.

Le rôle de l'enseignement du vocabulaire est incontournable, c'est le cheminement vers le langage et ainsi vers l'expression.

L'enseignement du vocabulaire dépend de trois critères :

- L'utilité et l'importance du mot : voir si le terme appris sert ou non dans la compréhension du contexte ; si non, il sera omis ou égaré.

³¹ Agnès Florin : Le développement du lexique et l'aide aux apprentissages.

³² Idem.

³³ Programme

- Le nouveau mot n'est pas introduit dans un contexte riche qui permet une vision large du sens.
- Savoir cerner le niveau des apprentissages, et savoir en tirer profit dans d'autres situations.

A ce titre l'enseignant doit opter pour des stratégies qui peuvent servir dans la transmission des informations.

Stratégies pour enseigner le vocabulaire :

Il existe plusieurs stratégies d'apprentissage mises au service du vocabulaire. Nous citons ici deux qui nous semblent utiles pour notre étude :

A – Stratégies incomplètes :

- Proposer un ou plusieurs synonymes au nouveau mot ou lui attribuer une définition qui aide dans sa compréhension.
- Intégrer le nouveau mot dans un contexte qui correspond au niveau de l'apprenant.
- Associer les deux ensembles, autrement dit, donner la définition au mot puis l'introduire dans un contexte.

B – Stratégies efficaces :

Ces stratégies comprennent trois procédés d'enseignement/apprentissage, et qui se présentent ainsi :

- L'intégration : faire associer le nouveau mot aux pré-requis de l'apprenant.
- L'utilisation fonctionnelle (disponibilité).
- La répétition : réutilisation du mot dans plusieurs contextes et à travers des situations différentes.

Conclusion :

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous dirons qu'il nous a permis de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre travail.

Nous avons présenté les différentes stratégies d'enseignement adoptées par les enseignants afin de guider l'apprenant et de l'accompagner dans son parcours d'apprentissage, ainsi que les stratégies utilisées pour les apprenants dans leur acquisition de langues étrangères.

Nous avons également mis le point sur le rôle que peut entreprendre l'enseignant en classe. Nous avons parlé brièvement de l'enseignement / apprentissage du FLE d'abord en Algérie, puis au cycle primaire.

Une partie de ce chapitre a été consacré à l'apprentissage des mots et l'importance qu'il faut lui accorder à cause de son rôle primordial dans l'acquisition et l'apprentissage d'une langue étrangère et plus particulièrement au début, pour enrichir le vocabulaire afin de comprendre et se faire comprendre en cette nouvelle langue.

De ce fait, nous ne pouvons sous-estimer l'apprentissage des mots.

Il est important d'épuiser les ressources qui facilitent l'apprentissage des mots. Pour aboutir à son but, l'enseignant utilise tous les moyens pouvant aider ses apprenants à mieux comprendre et à bien apprendre.

Dans ce sens, nous suggérons le recours à « l'activité ludique » comme outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage de mots nouveaux.

Le ludique en classe de FLE

Introduction :

Le jeu existe depuis la nuit des temps, mais il a connu son apogée en classe qu'en 20^{ème} siècle, il est devenu un allié au maître, un moyen privilégié pour tester les connaissances des enfants.

L'activité ludique, présente en classe de langue participe dans les processus d'apprentissage. Il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y a d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour compenser le temps libre.

Jérôme Bruner³⁴ souligne l'importance du jeu, qui trouve en lui un lieu d'une assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction et d'où surgit la nomination et le langage.

Dans le système éducatif Algérien, l'activité ludique a repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, des saynètes, des théâtres, dont le but est de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

Dans cette partie, nous commencerons par donner une définition au jeu, son rôle, ses fonctions et particulièrement son importance dans l'enseignement / apprentissage du FLE. Nous nous interrogerons sur le rôle que l'activité ludique peut accomplir dans l'apprentissage des mots en langue étrangère.

Nous tenterons en fin de cette partie de présenter quelques propositions faites par des spécialistes sur les activités ludiques que les enseignants peuvent adopter dans leurs pratiques en classe.

³⁴ Jérôme Bruner, comment les enfants apprennent à parler, collection : éducation culture ,2000.

1- Définition du jeu ludique:

Selon le petit Robert, (1991 :p1046) : Le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quand au mot « ludique », c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.

Le jeu est défini dans le dictionnaire du petit Robert autant que « activité physique ou morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ». Les notions plaisir, liberté et gratuité sont les mots fondateurs de cette définition qui paraît proche au jeu de l'enfant en ce qu'il a de plus récréatif. Chez Roger Caillois, dans son ouvrage « Les jeux et les hommes »(1958)³⁵, l'idée de liberté est pesante : « Le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, où il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celles qu'il veut bien se donner ». Il ajoute également que le jeu ludique est une activité libre par excellence.

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant, c'est son travail à lui, sa préoccupation ; il représente un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie, de développement, de découverte des autres...

L'historien Néerlandais, a tenté de donner une définition au jeu dans son livre « Homo Ludens », le jeu serait « Une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être "autrement" que dans la vie courante »³⁶

Jean-Claude Arfouilloux précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, c'est « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit »³⁷. Le jeu est donc considéré comme le travail de l'enfant : Il est un moyen et en même temps une fin en soi.

Après avoir vu ces quelques définitions proposées pour le jeu, nous pouvons dire qu'il n'est pas facile d'opter pour une définition précise.

³⁵ Roger Caillois, Les jeux et les hommes(1958).

³⁶ Johan Huizinga, Homo Ludens, essai sur la fonction social du jeu, Gallimard, 1951 (1^{ère} Ed, 1938).

³⁷ Jean-Claude Arfouilloux « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat,1975.

Dans son ouvrage, « pédagogie du jeu », N de Grandmont parle d'une progression dans le jeu qui va de la modification du jeu jusqu'à sa transformation. Les étapes par lesquels passe cette progression sont : le jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique.

Nicole de Grandmont, précise dans son livre « Pédagogie du jeu » que « Le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu »³⁸, elle souligne également l'importance des notions de plaisir, de gratuité et de créativité d'où l'explication qu'elle propose : « Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité »³⁹, elle ajoute que « Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace. »⁴⁰. Cette définition permet de montrer que c'est le joueur qui décide de l'utilisation du jeu, ce qui rejoint le caractère « libre » du jeu évoqué par R. Caillois et J. Huizinga.

En fait, le jeu ludique représente une composante essentielle de la vie de l'homme. C'est un moyen d'exploration qui est très important pour le développement de l'individu, il permet, selon Grandmont « d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur », cela se rapproche à la définition du jeu, avancée par Jean Châteauneuf qui voit dans le jeu un moyen de se représenter le monde extérieur et d'appréhender la réalité. A. Rabaly⁴¹, aussi, trouve que l'activité ludique est le territoire essentiel des apprentissages de l'enfant et où s'actualisent les potentialités personnelles de créativité et de création. Donc, il y a une motivation intrinsèque dans le jeu ludique qui consiste à réaliser une activité essentiellement pour le plaisir et la satisfaction qu'on en retire. Pour N.De.Grandmont Le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source est les caractéristiques génétiques et sociales de l'individu. Aussi elle précise que : « L'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'apprivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions.

Nicol de Grandmont propose un tableau synthèse dans lequel elle avance les qualités du jeu ludique.

³⁸ Nicole de Grandmont, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université1997.p47-48

³⁹ Idem

⁴⁰ Idem

⁴¹ Rabaly A, cité par N.De. Grandmont.

Synthèse des qualités du jeu ludique

- N'impose pas de règles
- Le produit du jeu n'est pas obligatoirement:
 - esthétique
 - prédéterminé
 - perfectionné
- Notion de plaisir
- Nécessaire au développement de tout individu
 - 1- Permet d'organiser
 - 2- structurer
 - 3- et d'élaborer le monde extérieur
- Crée des liens égaux avec:
 - le psychisme
 - l'émotif-affectif
 - le sensoriel
 - le cognitif

2- Le jeu éducatif :

Lorsque le jeu est employé comme activité libre et gratuite n'ayant ni raison d'être ni but, diminue au fur et à mesure qu'on s'approche du jeu éducatif. Il peut paraître bien contradictoire si nous tenterons de l'associer à un quelconque apprentissage. « Les mots jeu éducation renferment au départ une contradiction dans les termes. En effet, à partir du moment où il devient éducatif, le jeu, activité gratuite par excellence, sans autre but qu'elle-même et que le divertissement qu'elle entraîne cesse en réalité d'être un jeu. » (Rabecq - Maillard, 1999)⁴².

Le jeu éducatif n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique seulement, il présente quelques caractéristiques que N.De.Grandmont qualifie par spécifique.

En premier lieu, le jeu éducatif représenterait « Le premier pas vers la structure » (Grandmont), cette réflexion rejoint celle de Freinet (1960) qui décrivait le jeu éducatif comme

⁴² Rabecq - Maillard, 1999, cité par N.De.Grandmont.

un jeu imposé possédant tout les caractéristiques néfastes du travail obligatoire. Le jeu éducatif permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves (Grandmont).

En second lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances (Grandmont, 1997 :66). Dans son contexte éducatif, le jeu aura comme rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure spécifiques au jeu, aux pré-requis. Ainsi « le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort d'apprendre, non pas que l'effort soit absent,, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant ».

En troisième lieu, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu, en gardant évidemment son caractère « distrayant » et sans « contraintes » car le rôle fondamental du jeu est de « créer un climat de plaisir » (Grandmont, 1997 :64).

En ce dernier point, N.De.Grandmont semble partager le même avis que Vial et qui insiste sur le fait que la valeur éducative du jeu doit rester une valeur de « surcroit » (Vial, 1981, cité par Grandmont, 1997 :64). Elle semble s'accorder également avec ce qui est avancé par Ferran et Al, qui trouvent dans le jeu éducatif « un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et en formant l'enfant » (Ferran et Al, 1978, cité par De Grandmont, 1997 : 65)

Synthèse des qualités du jeu éducatif

- Le premier pas vers la structure
- Sert de contrôle aux acquis
- Permet d'évaluer les appris
- Permet d'observer les comportements du joueur
- Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque
- Le jeu **éducatif** devrait être:
 - distrayant,
 - sans contraintes perceptibles,
 - axé sur les apprentissages
- Le jeu **éducatif** cache l'aspect éducatif au joueur

3 Le jeu pédagogique :

Le jeu pédagogique a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages comme le souligne N. De. Grandmont (p 70). Le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifiée de « pédagogie de jeu ». Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'apprenant de sorte que le plaisir devient travail.

La logique dans le jeu pédagogique est établie sur l'idée que le plaisir de jouer s'accroît au fur et à mesure qu'il y a apprentissage et elle est fondée sur deux sortes de pédagogie :

L'une indirecte et où l'intervention de l'enseignant n'est pas sentie par l'apprenant (l'apprenant prend les changements de règles, par exemple, comme une technique pour fuir la routine ou l'ennui, quand à l'enseignant, il recourt à ce changement afin d'introduire de nouvelles acquisitions).

L'autre, de la non intervention, qui consiste à laisser l'apprenant face au jeu à partir duquel, il va construire son apprentissage : il passerait peu à peu du jeu ludique au jeu éducatif après avoir acquis les règles qui lui permettraient de réussir.

Lorsque L'apprenant est prêt, le jeu pédagogique interviendra pour l'aider à vérifier ses connaissances et les réintégrer par la suite afin de résoudre d'autres problèmes.

Synthèse des qualités du jeu pédagogique :

- Axé sur le devoir d'apprendre
- Le jeu pédagogique génère habituellement:
 - un apprentissage précis,
 - un appel aux connaissances du joueur,
 - un constat des habiletés à généraliser
- Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits
- Le jeu pédagogique est un moyen de testing
- Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque

4- Les caractéristiques du jeu de l'enfant :

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposés six traits psychologiques du jeu de l'enfant ⁴³:

- **La fiction** : il existe un « écart » entre le jeu et la réalité ; le jeu possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements apparemment importants de l'existence journalière. La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu.

- **La détente** : « La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle(...) cela

⁴³ Pierre Ferran, François Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978.

explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable. ». Dans le jeu, l'enfant apprenant se protège du monde extérieur.

- **L'exploration** : « Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ». L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu.

- **La socialisation** : « Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultanément de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération (...). Parce que le jeu est fiction, l'affrontement y est symbolique ». Le jeu permet à l'enfant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec des partenaires, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité.

- **La compétition** : « Le jeu a un but et constitue un enjeu (...) La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui ». Jouer implique directement acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir. Que l'enfant réussisse ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire.

- **La règle** : le jeu obéit à des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre à respecter et à se faire respecter. « L'enfant, comme l'adulte s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond. »

4-1- Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

Le mode de fonctionnement de l'enfant, c'est le jeu, et il est impossible de le comparer à une belle exploration, à une partie de carte ou d'échec.

Le jeu permet à l'enfant de se développer harmonieusement. Lorsqu'il joue, l'enfant découvre le monde et intègre dans celui-ci ses expériences les plus précoces. Il apprend à connaître les choses, il teste ce qu'il peut ou ne peut pas faire. Par le plaisir éprouvé dans le jeu, l'enfant apprend à maîtriser ses angoisses, à accroître son expérience, à établir des contacts sociaux. Il découvre par le jeu, les différences des autres, il ressent leurs réactions, ses propres qualités et ses propres difficultés.

Les enfants aiment jouer, c'est leur nature, ils s'amuse et ils sont heureux lorsqu'ils peuvent s'aborder sans problème dans leurs jeux. Quand l'enfant découvre et apprend une nouvelle

chose par son propre mode d'exercice, l'information acquise ou l'aptitude maîtrisée restera longtemps gravée que si elle avait été l'objet d'une explication ou une démonstration.

Par le biais du jeu, l'enfant apprend beaucoup de mots nouveaux qui enrichissent son vocabulaire, il essaye de mettre en œuvre de nouvelles expressions, des idées personnelles ainsi que des sentiments. C'est à travers des attitudes qu'il entreprend dans le jeu, tel l'initiation des paroles, l'échange de propos, le mime, que l'apprenant fait évoluer son langage. Les activités de groupes favorisent fortement l'acquisition et le développement langagier.

Dans des situations ludiques, l'apprenant dédramatise et banalise la situation, ce qui l'aide à parler et à répéter avec plaisir, le mot ou la phrase jusqu'à les maîtriser.

Le jeu prend une part importante dans l'évolution du langage.

Sur le plan affectif, le jeu aide l'enfant à surmonter les problèmes émotionnels qui lui font obstacle, comme la peur, la timidité, l'anxiété en lui donnant la force et l'énergie pour y arriver.

C'est aussi un moyen qui représente le monde, il aide l'enfant à comprendre beaucoup de choses à travers des situations qui ressemblent à la réalité. Ces situations créées dans le jeu permettent à l'enfant de cerner la réalité, le monde qui l'entoure et de se cerner lui-même.

Sur le plan social, le fait de jouer avec ses parents, plaît beaucoup à l'enfant, ce qui favorise une socialisation et un développement de personnalité.

Le jeu représente un moyen d'échange entre l'enfant et son milieu puisqu'il l'aide à mieux comprendre la réalité et de saisir les règles de ce milieu. Il contribue également à faire interagir les acteurs de la scène pédagogique. Les contacts créés pendant le jeu aident l'enfant à confronter ses problèmes et à apprendre en groupe, en renonçant progressivement à son égoïsme et à sa subjectivité.

Il commence à accepter l'autre, avec sa différence et par la suite affirmer son identité.

5-Le jeu en classe de FLE :

Pour beaucoup de personnes, le jeu est perçu comme un simple divertissement et qui s'oppose catégoriquement à la notion du travail. Mais chez l'enfant, le jeu est le travail de l'enfant. C'est son « laboratoire » dans lequel, il peut comprendre comment fonctionnent certaines choses, comment doit-il réagir face à différentes situations. Le jeu peut mener, en

effet, au travail car il y a un parallèle entre le jeu et le travail. Patrick Faugère, un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes(1994) que « l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels ». Il ajoute aussi « Le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail [...] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer. » Donc on peut dire que nous pourrions tirer profit de la situation du jeu et exploiter le bonheur ressenti par l'enfant au moment du jeu en le mettant au service de l'apprentissage. C'est à l'enseignant de proposer un climat, des activités de classe engageant à la fois l'intelligence et l'émotion, le cognitif et l'affectif. L'intérêt essentiel du jeu reste à placer les élèves dans des situations de communication aussi authentiques et naturelles que possible.

Roger Caillois trouve également que « Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire. Il devient à ce point structuré qu'on y contacte une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu ». Le jeu devient synonyme de travail.

5-1-Le jeu, source de motivation :

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout du plaisir et cela constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des élèves, qui trouvent plaisir à être en classe. Le jeu ne peut qu'aiguiser leur curiosité ; plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

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

récompense après un "vrai travail". Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. »⁴⁴ (Halliwell, 1995,6).

Il est important de préciser qu'en classe de langue et surtout au moment des premiers apprentissages, tout est complètement nouveau et différent. Ainsi, des jeux qui seraient puérils ou ennuyeux dans la langue maternelle ne seront pas forcément vécus comme tel dans la langue étrangère. Ils pourront même valoriser l'élève qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Le jeu va aider et encourager l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant. Le jeu arrive à dédramatiser les situations d'apprentissage.

Nous ne pouvons, dans ce cas, dissocier plaisir et travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère auquel l'enfant participe activement. Cela implique que les "règles du jeu" sont acquises et respectées par les élèves : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

Weiss(1983,p8) note que le jeu « peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »⁴⁵

5-2- Le jeu, aide à acquérir des compétences :

Lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problèmes de langue. L'enfant ose parler, essaye, se trompe, réessaye. Toutes les barrières entre individus tombent et la communication s'établit dans un esprit de coopération ou de compétition entre membre d'un groupe dans un climat de confiance et de sécurité. En effet, le plaisir de parler naît, chez l'élève, à partir des situations de communication variées et ludiques. Susan halliwell précise que l'élève doit avoir une véritable raison qui le pousse à communiquer « Cela n'intéresse personne de raconter à quelqu'un ce qu'il sait déjà : « she's wearing a red dress » (elle porte une robe rouge) n'a aucun intérêt si l'enseignant et l'enfant le voient sur la même image » donc il est utile de créer des situations qui mènent l'enfant apprenant à communiquer.

⁴⁴ Susan Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6.

⁴⁵ Weiss F, jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique », Hachette, 1983.

Martine Kervran⁴⁶ insiste sur ce point « Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...]. Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle ».

Il serait donc impossible de ne pas travailler sur l'oral ou l'écrit puisque la fonction d'une langue est de pouvoir communiquer : il faut être capable de comprendre et de se faire comprendre. Le jeu pourrait être dans ce cas un excellent moyen pour y parvenir. Faire associer les mots aux actions et aux gestes correspondants permet de bien retenir les notions étudiées.

Dans son ouvrage « Les enfants et l'enseignement des langues étrangères » Charmian O'Neil explique le pourquoi : « On a souvent eu l'occasion d'insister sur les liens entre l'activité et l'acquisition linguistique chez les enfants (...). Dans certains matériaux pour enfant on note d'ailleurs une tendance à insister de façon beaucoup plus nette et plus motivée sur les aspects kinésiques de l'apprentissage, sur la nécessité de l'implication physiques dans toute activité en langue étrangère »⁴⁷. Donc la langue représente un outil pour atteindre un but.

5- 3- Le jeu, facteur d'acquisition :

A la fois source de motivation et de communication, il est aussi un facteur d'acquisition. « S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatisme) » « Pour améliorer l'aisance dans le maniement de la langue » (Décuré, 1994,p16)⁴⁸.

Il existe un lien entre « jeu » et « mémorisation » : L'expérience se personnalise et donc se mémorise mieux car la personne est impliquée »(Décuré,1994,p 21)

Quand à Weiss (1983, p, 8). « Les jeux et les exercices de créativité » permettent aux apprenant « d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au

⁴⁶ Martine Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, éd : Bordas, 2002

⁴⁷ Charmian O'Neil, les enfants et l'enseignement des langues étrangères, Didier,1993 ,p239.

⁴⁸ DÉCURÉ, Nicole, Françoise FRAGER & Elizabeth ALI. *Help! Exercices et Jeux pour la classe d'Anglais*. Toulouse: CRDP. 1985.

cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris. Cette utilisation nouvelle et personnelles constitue un palier capital dans tout apprentissage, palier qu'il est souvent difficile d'atteindre à l'aide des exercices courants proposés par les différentes méthodes.

A travers l'action l'apprenant arrive à mémoriser mieux, il s'implique profondément dans ses expériences ; il joue, échoue et rejoue de nouveau. La répétition qui se fait naturellement de structures aide l'apprenant à fixer l'information dans sa mémoire. Les activités ludiques représentent une amorce très utile au travail

6-Les niveaux sémantiques de l'activité ludique en classe de FLE :

Dans la classe de langue, plusieurs moyens peuvent servir de support, tout les moyens sont bons pour passer le message à savoir : documents sonores, images, jeux, textes, cartes, sons, gestes, coups, mimes.... . L'enseignant peut choisir des activités ludiques variées, séduisantes et intéressantes qui auront pour rôle de susciter plaisir et apprentissage.

La variété des matériaux, exige d'être jointe à des variétés de structures ludiques. C'est pourquoi, l'enseignant doit avoir des connaissances élargies du jeu, support pour pouvoir profiter pleinement du plaisir éprouvé par l'apprenant et développer les différentes compétences.

Pour pouvoir pratiquer l'activité ludique de façon profitable, il est important de bien connaître les structures ludiques citées par Haydée SILVA⁴⁹ .

a- les structures constitutives :

Ces structures correspondent à des combinaisons de règles, propre à chaque jeu et qui en font un jeu particulier ; leur inobservance ôte à l'activité ludique ce qui la distingue, il est donc question de systèmes d'organisation, formés de manière objective et qui se révèlent au moment de la pratique du jeu. Comme c'est remarqué par exemple dans certains jeux, dont les gens savent les règles, même si ils ne l'ont jamais pratiqué, tel, le jeu de famille, jeu me mémoire, le scrabble... et d'autres encore.

⁴⁹ Par Haydée SILVA :http://www.franccparler.org/dossiers/silva_2005.htm

Il est important également, dans une classe de langue de renforcer les règles déjà connues par les apprenants et qui peuvent rendre l'activité plus intéressante.

b- Les structures normatives :

Ces structures impliquent des dispositions à caractère technique, qui ne représentent plus une forme d'obligation mais ils sont pris en considération par les joueurs, le fait de ne pas les voir à travers le jeu ne signifie pas être « Or jeu » mais uniquement « Mal jouer ».

Par exemple pour un débutant, jouant au scrabble et qui respecte minutieusement les règles du jeu, perd automatiquement pour la simple raison qu'il n'a pas compris qu'il faut composer des mots long et avec des pièces de grandes valeurs. Par le moyen des structures normative, l'enseignant peut guider les apprenants, préserver la motivation, atténuer ce qui se révèle difficile et pourra aussi gérer le cadre spatio-temporel de l'activité.

c- Les structures évolutives :

Les structures suivantes désignent, en fait, les différentes attitudes que le joueur adopte lors du jeu, de manière plus explicite, c'est la manière par laquelle le joueur utilise les règles du jeu, il pourrait transformer en mieux la méthode appliquée.

L'enseignant peut profiter pleinement des modifications entrepris par le sujet (le joueur) et des diverses stratégies qu'il applique, ces dernières peuvent être réinvesties pour favoriser les procédures les plus utiles.

Il peut aussi utiliser ces mêmes modifications apportées par le joueur, dans des situations où il permet aux autres joueurs qui ne jouissent pas des mêmes niveaux linguistiques d'avoir une chance de gagner

d- Les structures méta-ludiques :

Les structures méta-ludiques renvoient aux règles générales qui déterminent la collection des jeux, et que l'enseignant doit avoir en tête. Pour ces structures, il est question de connaître les priorités de chaque type d'action, quelles sont les valeurs spécifiques qu'on doit accorder à tel ou tel activité ludique.

Le rôle des structures méta-ludiques se résume en fait dans le choix des types d'activités et qui doivent répondre aux besoins des apprenants. Les activités ludiques doivent être à la fois

intéressantes (pour plaire aux apprenants), si attirantes (pour ne pas démotiver l'apprenant) et utiles (pour pouvoir répondre à l'intention pédagogique).

En effet, plus l'enseignant maîtrise des structures ludiques mieux il réussira à manipuler le jeu en classe et en tirer largement profit dans son enseignement.

7- Quels jeux pour la classe de langue ?

Le jeu représente une partie intégrante de l'apprentissage chez l'enfant comme chez l'adulte ; il renforce les liens entre les éléments du groupe dans une classe en créant une motivation, qui permet aux élèves d'apprendre de manière décontractée et de stimuler chez eux la communication.

Arriver à intégrer efficacement le jeu en classe dépend en réalité de deux facteurs importants : fixer d'abord, les objectifs dès le début du cours, puis réaliser des résultats fructueux à la fin de l'application des activités ludiques.

Pour pouvoir atteindre de bons résultats, l'enseignant prend soin de sélectionner ces activités ludiques qui devront correspondre de manière adéquate aux contenus des leçons prévues.

Plusieurs auteurs proposent dans ce cadre des activités qui peuvent se classer en plusieurs catégories. Il serait difficile de les dénombrer tous. L'enseignant peut choisir une activité tout simplement comme il peut en créer une de toutes pièces.

Voici quelques propositions d'activités déjà exploitées en classe de langue :

7-1- Les jeux linguistiques :

Par la manipulation du jeu, par la transgression de ses règles et surtout par la dédramatisation des erreurs qui en surgit, l'apprenant arrive progressivement à articuler des mots, puis des phrases. Les jeux de construction de mots, de phrases ou de textes sont très utiles pour apprendre à maîtriser le langage.

Reboulet (1978, p.32)⁵⁰, cite quelques jeux qui sont utilisés plus particulièrement pour l'apprentissage des langues, tels les jeux de mot croisés, le rebut, les charades, les devinettes, (comme de exercices de compréhension et qui servent à apprendre le vocabulaire et encourage les interactivités) ; des jeux sur les rimes, poèmes, comptines, mots valises (qui enrichissent le

⁵⁰ REBOULLET A. et al. La Méthode Orange. Paris : Hachette, 1978.

vocabulaire) ; des jeux sur les son : « identifier le même son dans plusieurs mots, ces mots étant suggérés par l'image » (p.33) ; comme il propose d'autres jeux qui consistent à détecter sur une image l'ensemble des mots qui commencent par une certaine lettre ou qui s'achèvent tous par les quatre mêmes lettres...etc.

Une autre proposition pour l'apprentissage de la langue, de Viver,(1978, p44), et dont le titre est, le "jeu de baccalauréat". La consigne quant à cette activité est de trouver une liste de mots correspondant aux catégories « vêtement », « nourriture », « personnes célèbre », « pays », « animal »... et qui commencent tous par la même lettre. Il y a aussi le jeu de "kim" (p.47), qui sert à mémoriser le lexique, et où les joueurs sont sensé se rappeler des objets cachés, après un moment d'observation donné. Les didacticiens insistent sur l'aspect ludique dans l'apprentissage du vocabulaire : « les équivalences analogiques, nuances et oppositions de sens inspireront des exercices-jeux, partant non d'un mot isolé mais d'une expression ou d'une phrase simple, fournie de préférence par une autre activité. » (Leterrier.1981 :61)⁵¹

F. Debyser, (1978 b)⁵², souligne l'importance d'un bon choix des activités ludiques en classe, il trouve que le jeu ne doit plus être utilisé comme un simple gadget mais comme un outil important dans l'apprentissage. Il propose les activités suivantes : "mots-valises" (p 123), le "jeu de dictionnaire" (p 125) et dont le but est d'encourager les apprenants à créer des définitions pour des mots nouveaux. Il propose également des jeux d'association : faire associer le "pourquoi" au "parce que", " qu'est-ce que" et " c'est..." ,"si..." et "conditionnel", quand" et "futur"... (Debyser, 1978b.p133).

7-2- Jeux de communication :

Dans une situation ludique, les apprenants ressentent le besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières. Par ce genre d'activités, l'enfant apprend au fur et à mesure à s'exprimer pour comprendre et de se faire comprendre. Il s'exprime, selon Sabine De Greave⁵³, par des mimique, des gestes, des attitudes, des comportements, des cris, des langages verbaux et graphiques et aussi par des activités manuelles.

⁵¹ Leterrier, cité par Herven Hunkeler, "Analyse de l'évolution de problèmes d'enseignement du vocabulaire". Ed. publibook 2005

⁵² Debyser.F, article introductif : « Les jeux du langage et du plaisir », in J.M.Caré, F.Debyser : jeu, langage, créativité. Paris, Hachette-Larousse, 1978.

⁵³ Sabine De Greave, Apprendre par les jeux, Outils pour enseigner. Ed. De Boeck 2006.p122.

Weiss(1983) propose des activités de présentation, des techniques de libération de l'expression orale : " le remue-méninge", "mobiliser rapidement des solutions pour résoudre un problème ou un conflit" (p.13), "jeux de chiffres (loto des nombres par exemple" (p.20), "la chasse au trésor" où il s'agit d'expliquer aux apprenants qu'il y a un trésor caché dans un endroit en salle ; pour le trouver ils sont sensés poser des questions auxquelles l'enseignant y répond par "oui" ou "non" (p53), reconstituer des dialogues, trouver des situations qui correspondent à certaines questions, compléter des textes (p81).

Ce didacticien suggère également, une autre forme d'activité, "le jeu de rôle" qui aide les apprenants à "s'entraîner à réagir spontanément dans différentes situations de communication" (p15). Un peu plus loin, en (p81) il propose des "mimes, sketches et jeux de rôles", des activités favorisant la créativité (créer des mots, des phrases et même de petits récits). Ces activités ont pour objectif selon ce spécialiste de conditionner l'interaction entre les éléments du groupe, et de les aider à s'intégrer spontanément dans des situations de communication.

Sabine De Greave (p36) étale plusieurs types de jeux qui encouragent la communication orale et écrite. Il est à noter que ces propositions impliquent au moins deux participants.

- Créer un dialogue entre deux marionnettes, où les jeunes apprenants ont pour mission d'imaginer une situation sensée dans laquelle ils sont tenus d'échanger des propos.
- Jouer au téléphone avec un correspondant : répondre correctement à des questions et savoir en poser.
- Jouer au facteur et prendre connaissance d'un message, dramatiser une histoire, jouer au téléphone sans fil et jeu de piste.

Ces jeux permettent aux enfants de découvrir plusieurs situations de communication fictives, qui ont pour but de les aider à s'intégrer sans problèmes dans des situations réelles. Ils impliquent une certaine liberté d'expression qui engendre une autonomisation.

Toujours porté sur la réalisation de tâches langagières, le philosophe Roger Caillois, dans son ouvrage « les jeux et les hommes, 1967,56 » propose d'autres catégories de jeux et qui se rapportent à des fonctions psychologiques : la compétition, le hasard, le simulacre, le vertige). Les trois premières sont les plus sollicitées et les plus employées. Elles ont pour rôle d'instaurer

une atmosphère de confiance et de détente dans un groupe, par exemple, les activités "brise-glace" qui entraînent des actes de présentation et d'identification. Elles aident à mieux connaître les autres et se connaître soi-même, pour pouvoir s'intégrer dans un groupe et explorer le langage. Ces activités encouragent les apprenants à communiquer verbalement ou simplement par les gestes et les mimes, elles stimulent les interactions et crée des situations d'échange entre les sujets dans un groupe.

Susan Halliwell propose pour sa part, des jeux qui peuvent être réinvestis. Elle insiste sur le fait, qu'il est important d'innover les activités ludiques utilisées en classe pour que les élèves ne s'ennuient pas et ne se détournent de l'activité. Elle parle de « variété » dans le jeu mais souligne en même temps : « la variété ne signifie pas qu'il faille sans cesse changer de sujet »⁵⁴.

Le « Bingo » représente un exemple des jeux qui peuvent être réinvestis dans d'autres situations et qui peut aider à l'apprentissage de nouveaux mots.

Dans ce jeu, il est question d'utiliser des chiffres : on dispose de cartons sur lesquels est écrit six nombres variant entre 0 et 20. Les enfants quant à eux possèdent des grilles qui sont différents les uns des autres. Le maître dicte les nombres et le premier élève qui arrive à mettre les pions sur les bons chiffres de sa grille crie « Bingo ».

Ce jeu peut être réinvesti avec d'autres notions lexicales tels les animaux, les objets, les couleurs....

L'enseignant peut également le réinvestir dans d'autres situations par exemple, faire défiler devant les apprenants des images accompagnées de leurs noms, que les élèves devraient entourer sur leur grille.

Tous ces jeux proposés qu'ils soient différents par leur originalité, leur contenu, leur technique et leur démarche n'ont en fait qu'un seul objectif : être utilisé comme moyen d'acquérir un savoir, des connaissances. Le jeu n'est pas le but en soi, c'est un outil que l'enseignant adapte pour atteindre certains objectifs.

Dans une classe de langue, les pratiques ludiques ont pour but de favoriser l'apprentissage et libérer l'expression. Les spécialistes en ce sujet précisent que l'activité ludique proposée aux apprenants, encourage en eux la créativité, qui est particulièrement importante pour le

⁵⁴ Susan Halliwell, Enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, 1995, p 27.

développement du langage et de la fluidité verbale. Elle libère également, l'imagination de l'apprenant en l'intégrant dans des situations de communication variées où il sera contraint de s'exprimer, contrairement aux activités traditionnelles qui visent la plupart des fois la reproduction ou seulement des activités mécanistes.

Conclusion :

Nous noterons suite à cette partie qu'elle nous a été utile dans la mesure où elle nous a permis de survoler quelques définitions proposées pour le jeu, d'une part et d'une autre part, elle nous a aidé à mieux cerner l'utilité de l'apprentissage du FLE par les activités ludiques.

Nous avons pu également voire les divers propositions de jeux qui peuvent servir dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère.

Ce deuxième chapitre de notre travail nous amène à se poser quelques questions : est-il déjà utilisé dans nos classes de langue, quel rôle joue-t-il et quelle influence exerce-t-il sur les jeunes apprenants.

L'analyse des données d'une enquête réalisée auprès des enseignants du FLE au primaire et une expérimentation faite avec un échantillon d'apprenants novices donneront peut-être quelques réponses à ces interrogations.

Chapitre II : Présentation et analyse des résultats

Conditions générales du cadre pratique :

Sur un premier plan, nous avons présenté l'utilité et l'importance de l'activité ludique dans l'enseignement / apprentissage des langues étrangères et particulièrement celui des mots nouveaux en français langue étrangère.

Sur un second plan, nous avons tenté de mettre en exergue ces différentes représentations, en menant une enquête qui aura pour rôle de vérifier l'influence du jeu sur l'apprentissage du FLE, chez les jeunes apprenants et la place qu'on peut lui assigner en classe de langue.

Nous avons donné pour cela une vue d'ensemble sur le travail mis en exécution dans cette partie.

D'abord, nous avons proposé à un échantillon d'enseignants de la langue française, exerçant dans le cycle primaire, un questionnaire qui porte sur la conception que ces derniers ont sur l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires et en particulier sur son rôle dans l'acquisition des mots nouveaux.

En suite, nous avons réalisé une expérimentation avec un groupe de jeunes apprenants et à travers laquelle le rôle de l'activité ludique dans l'acquisition du vocabulaire en FLE chez les apprenants novices a été examiné.

Le choix s'est porté sur deux approches afin de vérifier le bien-fondé des hypothèses avancées au début de notre travail, L'effet attendu est de cerner au mieux, le poids des applications ludiques en classe de langue.

1- Enquête auprès d'enseignants du FLE au primaire :

a- Présentation de l'échantillon :

Notre enquête s'est étalée dans la semaine du 14 au 19 Février 2009 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

Il s'agit d'un questionnaire qui se compose de 16 questions de nature variable, s'articulant autour des questions fermées qui comporte le critère quantitatif, et des questions ouvertes pour une démarche qualitative.

C'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du FLE au primaire et de déterminer par conséquent le rôle de l'activité ludique dans les pratiques pédagogiques.

Une centaine d'enseignants a été destinataire de ce document. L'ensemble comprenait bien sur des anciens et des nouveaux et dont l'expérience est susceptible d'étayer notre travail.

Nous avons voulu limiter notre champ d'investigation sur une région précise d'Oran, mais eu égard aux contraintes rencontrées au niveau des établissements, nous avons opté pour des écoles plus accessibles professionnellement parlant.

Les noms des établissements dont il est question sont présentés dans l'annexe.

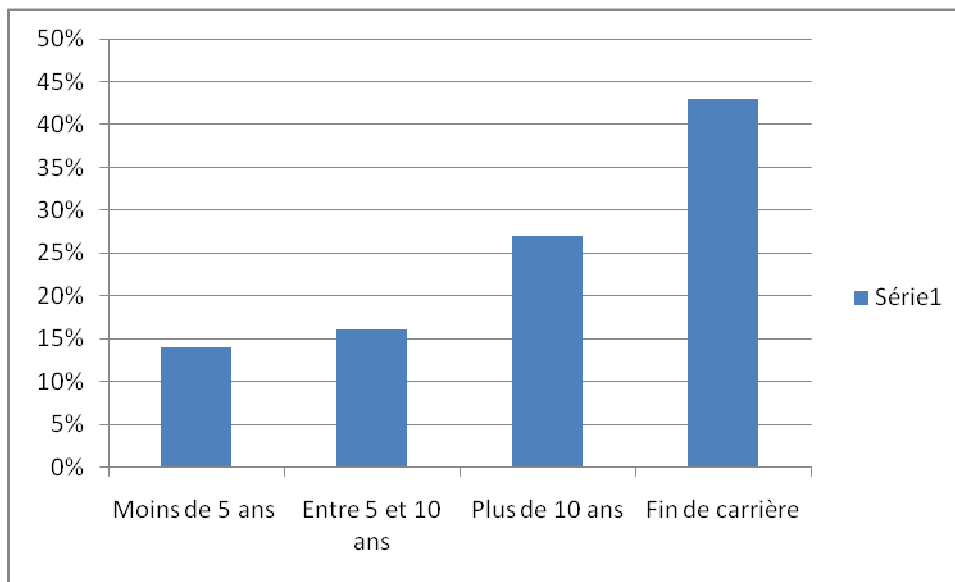
b- Analyse et interprétation des données :

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, conçu des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question.

Dans un second temps, nous avons élaboré des grilles de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

Question n°1 : Depuis quand êtes-vous dans l'enseignement ?

Moins de 5 ans	14%
Entre 5 et 10 ans	16%
Plus de 10 ans	27%
Fin de carrière	43%



a- Présentation de résultats :

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 100 enseignants, 43% sont en fin de carrière dans l'enseignement du FLE, 27% sont dans l'enseignement depuis plus de 10 ans, 16% entre 5 et 10 ans et enfin 14 % ont moins de 5 ans.

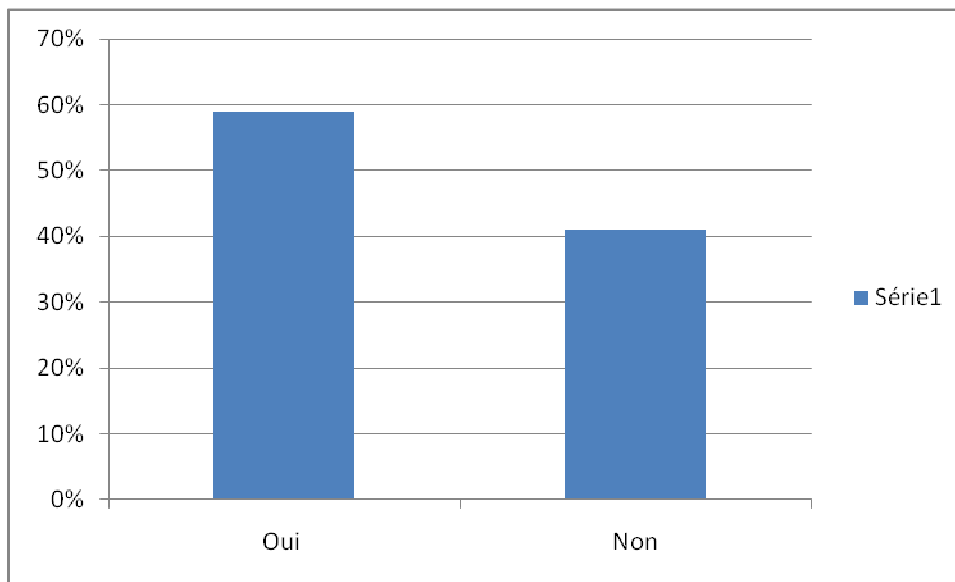
b- Analyse des résultats :

D'après la lecture de ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous observons, qu'il y a une différence qui s'articule autour de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants en fin de carrières. C'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire. Pour ce qui concerne les autres enseignants et en particulier chez ceux qui ont exercé sur une période inférieure à cinq années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent apporter comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Par la variété présente sur le plan de l'ancienneté, nous pouvons enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants. Ainsi nous pouvons commenter leur avis sur l'application de l'activité ludique dans leur classe.

Question n° 2 : pensez-vous que les élèves s'intéressent a la langue française ?

Oui	59%
Non	41%



a- Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 59% optent pour un « oui », et 41% trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

b- Interprétation des résultats :

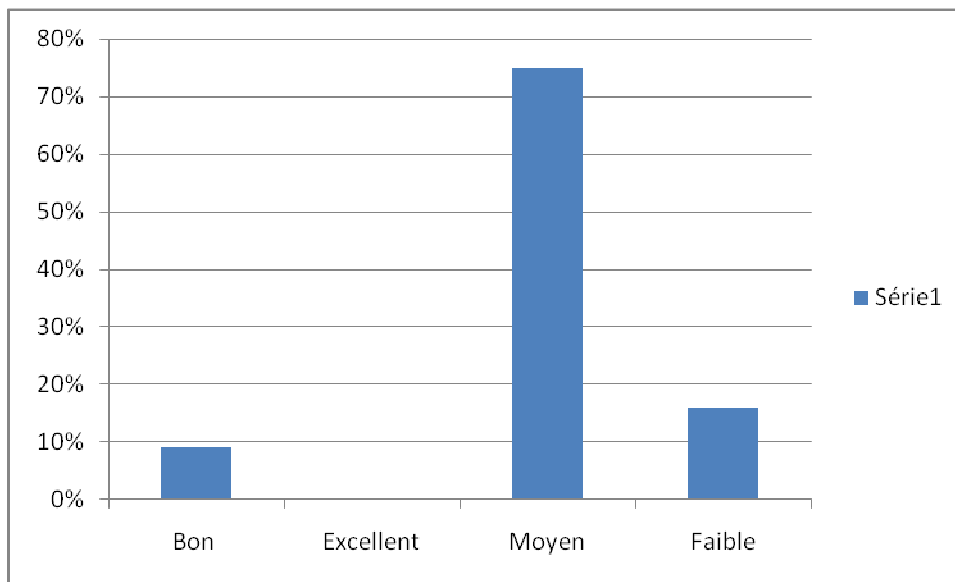
Suite aux résultats obtenus pour cette deuxième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important d'élèves qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui dénote une situation alarmante à laquelle nous devons y remédier.

Les apprenants doivent s'intéresser à la langue française, qui occupe un statut important dans leur cursus scolaire ainsi que dans leur quotidien. Ce qui nous induit à proposer de nouvelles approches, ici, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

L'enseignant a pour rôle de susciter l'intérêt des apprenants et de les inviter à l'apprentissage du FLE.

Question n°3 : Comment est leur niveau ?

Bon	09%
Excellent	00%
Moyen	75%
Faible	16%



a- Présentation des résultats :

Comme le montre le tableau ci-dessus, un grand nombre d'enseignants soit 75% trouvent que les élèves ont un niveau moyen. 16% voient que le niveau est faible. 9% seulement optent pour un « bon niveau ».

b- Analyse des résultats :

Nous identifions sur ce tableau qu'une bonne partie des apprenants a un niveau moyen, (ce qui ne se relève pas de l'impossible). Et ce qui nous amène à avancer qu'ils sont aptes à apprendre et à améliorer leur apprentissage, dans la mesure où nous leur proposons de nouvelles techniques et de nouvelles approches, qui correspondent, bien sûr, à leur âges, leur rythme et leur milieu en exploitant parallèlement leur ressources affectives, sociales et cognitives.

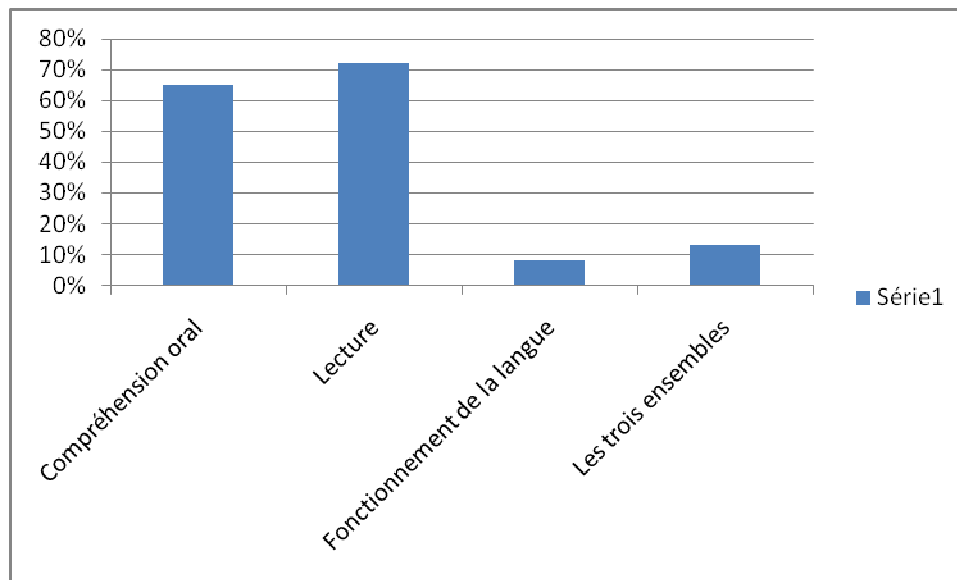
L'enseignant se trouve contraint de convertir certains aspects de plaisir de l'enfant en stimulation suivie d'un apprentissage.

Question n° 04 : trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale
- La lecture
- Le fonctionnement de la langue

Compréhension oral	65%
--------------------	-----

Lecture	72%
Fonctionnement de la langue	08%
Les trois ensembles	13%



a- présentation des résultats :

Il ressort la aussi, que des difficultés résident au niveau de la compréhension orale et la lecture, aspect qui est constatée par la majorité des enseignants : 65% pour la compréhension orale, 72% pour la lecture

b- analyse des résultats :

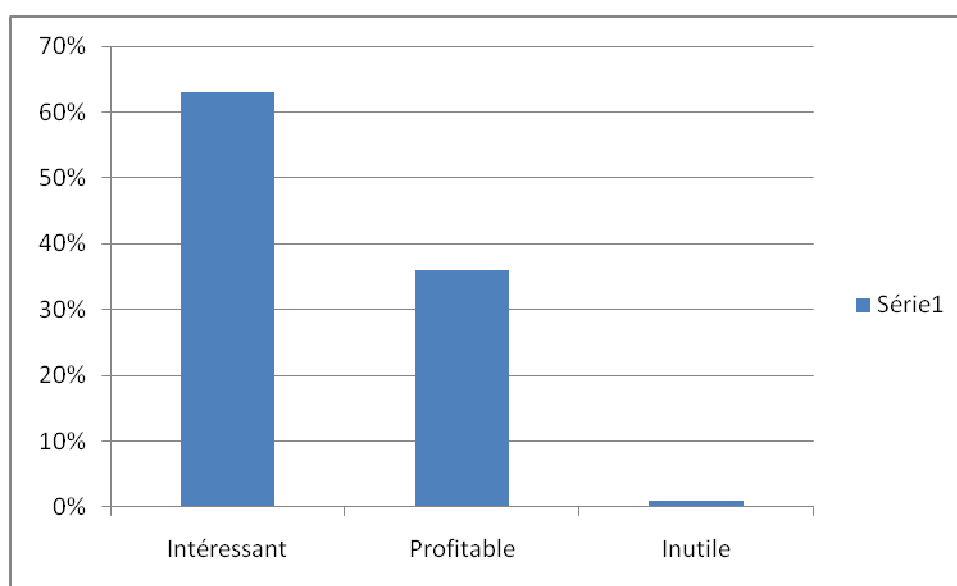
Les résultats issus de cette question nous portent à croire qu'il y a des défaillances chez les apprenants, l'insuffisance se situe particulièrement sur les deux niveaux, de compréhension et de lecture, c'est à-dire, au moment où l'apprenant est confronté à un discours qu'il doit comprendre.

A notre avis, l'apprenant se désintéresse d'une activité lorsqu'il n'arrive pas à la cerner et dont la compréhension reste difficile. Le jeune apprenant se voit démotivé et de la sorte, il dévie son intérêt vers d'autres choses que l'activité en question.

Ceci suppose que la compréhension de mots est très importante pour l'apprenant car c'est le biais par lequel il accède au sens et ainsi à la compréhension globale.

Question n°05 : pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

Intéressant	63%
Profitable	36%
Inutile	01%



a- présentation des résultats :

A la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 63% des enseignants, trouvent le recours à l'activité ludique en classe de langue « intéressant », 36% estiment qu'il est bien profitable e 1% seulement ne voie pas d'intérêt dans ce genre d'activités.

b- Analyse des résultats :

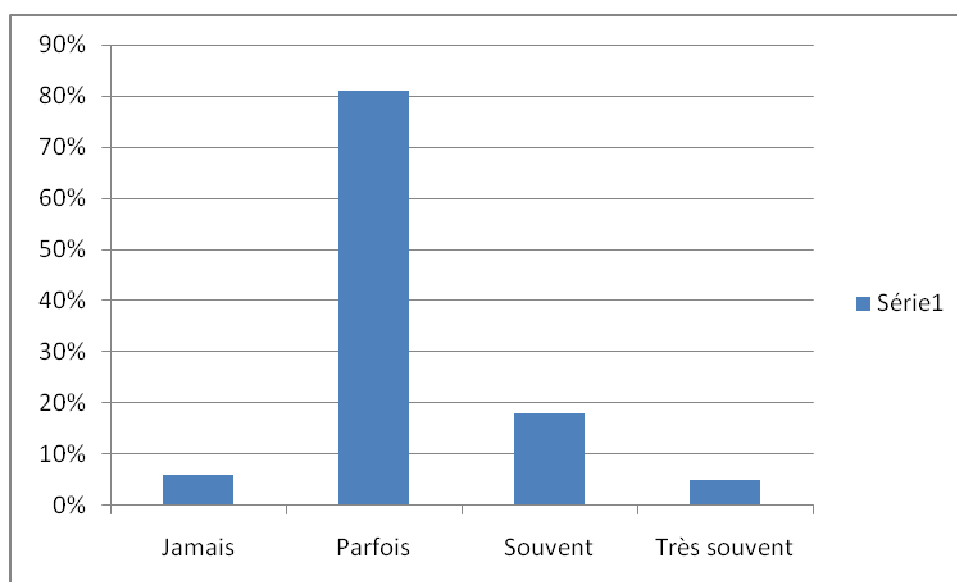
Selon les résultats obtenus pour cette question, nous pouvons souligner le grand intérêt porté par l'enseignant à l'égard du rôle que peut exercer l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Ils voient en elle, un outil, voir un support important et rentable dans leurs pratiques.

63% accordent à l'utilisation de l'activité ludique le statut « intéressant » et 36% d'enseignant lui attribuent la qualité « profitable », ce qui nous amène à dire que le recoure à l'enseignement ludique, semble être doté d'un attrait particulier ou l'enseignant trouve beaucoup d'avantage.

Ce résultat prouve également que les enseignants en question ont déjà eu l'occasion d'exploiter cet outil avec leurs apprenants et qu'ils ont effectivement remarqué son effet positif sur les élèves et sa contribution dans l'apprentissage.

Question n° 06 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais	06%
Parfois	81%
Souvent	18%
Très souvent	05%



a- présentation des résultats :

Nous ne manquerons pas de faire remarquer que 6% des enseignants n'ont jamais eu recours à l'activité ludique. Mais d'un autre côté 94% des enseignants ont déjà utilisé les méthodes ludiques avec leurs apprenants et de manière différente, 81% l'utilisent occasionnellement, 18% l'utilisent souvent et 05% les pratiquent très souvent dans leurs classes.

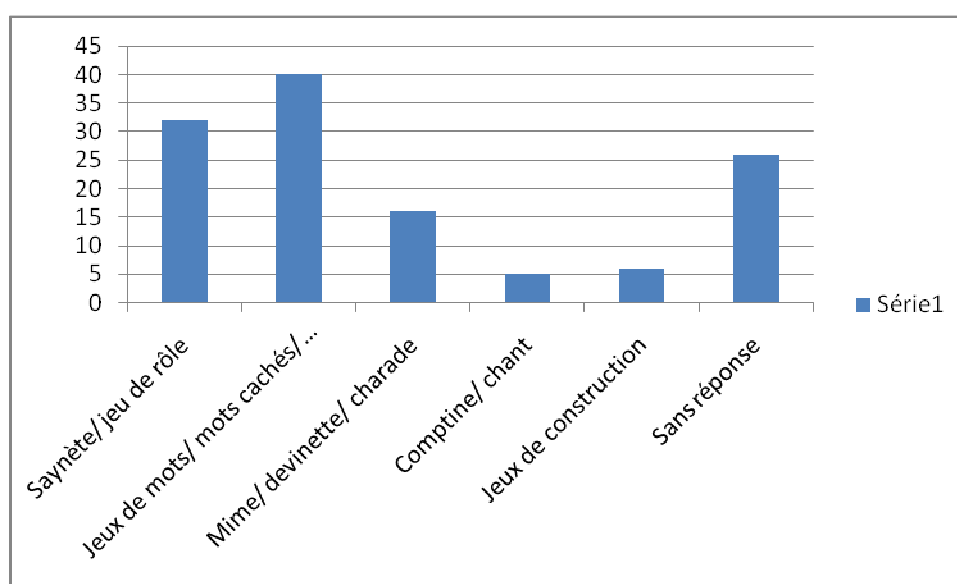
b- Analyse des résultats :

Sur l'ensemble des enseignants sondé, nous relevons que la majorité d'entre eux ont déjà traité des activités ludiques avec leurs élèves, ce qui confirme notre constat fait d'après les réponses données concernant la question précédente.

Nous noterons de ce fait que l'utilisation du support ludique quelque soit la manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présent sur le terrain. Il serait intéressant de voir-ici la différence qui peut surgir suite à une utilisation intensive ou occasionnelle des activités ludiques en classe. C'est ce que nous essayeront de voir par l'expérience que nous allons entreprendre avec les jeunes apprenant.

Question n° 07 : Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés :

Saynète/ jeu de rôle	32
Jeux de mots/ mots cachés/ intrus	40
Mime/ devinette/ charade	16
Comptine/ chant	05
Jeux de construction	06
Sans réponse	26



a- présentation des résultats :

Abstraction faite de 26 enseignants qui n'ont rien proposé et d'après le restant des propositions, nous pouvons affirmer que les types des jeux ludique varient, 40 proposition pour les jeux de mots, 32 pour les saynètes. Pour les jeux de mine et devinette nous avons 16 propositions, 6 pour les jeux de construction et 5 seulement pour les comptines et les chansons.

b- analyse des résultats :

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes, nous estimons que les jeux les plus proposés sont ceux portés sur les mots, ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage des mots et qui joue un rôle primordial dans l'apprentissage de la langue.

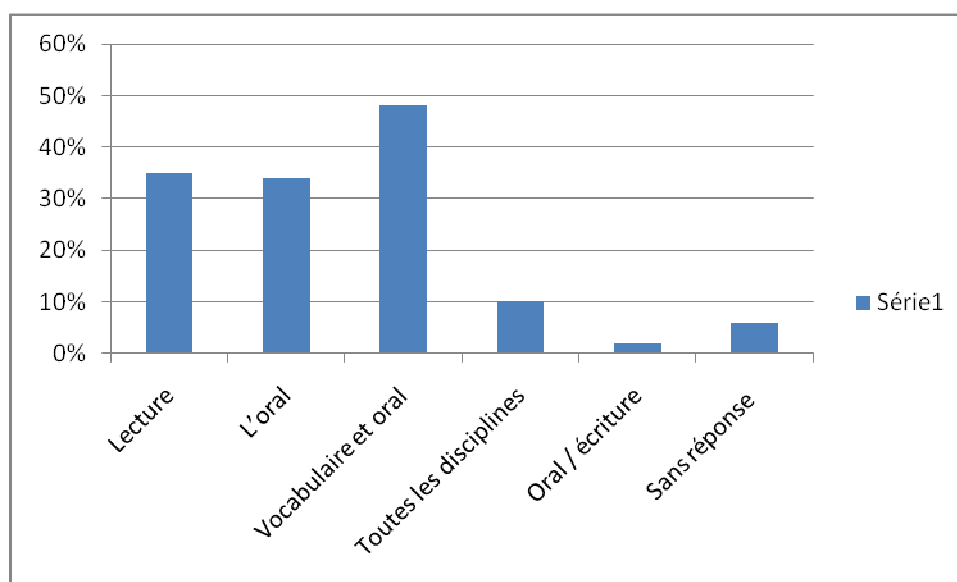
Nous noterons aussi que l'utilisation de saynète est importante, ainsi que d'autres jeux car ils aident l'apprenant à communiquer

Nous ferons remarquer, à ce fait, que les enseignants proportionnent les activités ludiques selon les besoins de leurs élèves et selon leurs capacités même si cela les pousse à opter pour d'autres activités qui ne sont pas comprises dans les manuels mais qui s'accordent, évidemment aux programmes.

Question n°08 : dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

Lecture/ l'oral /écriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours.

Lecture	33	35%
L'oral	32	34 %
Vocabulaire et oral	46	48%
Toutes les disciplines	10	10%
Oral / écriture	02	02%
Sans réponse	06	06%



a- présentation des résultats :

06 enseignants n'ont pas donné de réponse, d'ailleurs, l'activité ludique n'a jamais fait partie de leur pratiques en classe.

Confirmation faite sur l'utilisation des activités ludiques en classe de langue par les résultats précédents, il nous semble utile de savoir plus particulièrement, sur quel aspect est-elle le plus fertile.

Le taux le plus important est celui marqué en apprentissage de l'oral et du vocabulaire ensemble, voir 48%, 35% des proportions démontrent que l'activité ludique a une influence sur la lecture, 34% sur l'oral et 10% sur toutes les disciplines.

b- Analyse des résultats :

En décortiquant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas proposées équitablement sur tous les plans de la langue étrangère, l'activité ludique est particulièrement exploitée dans la compréhension orale, l'apprentissage de mots et la lecture.

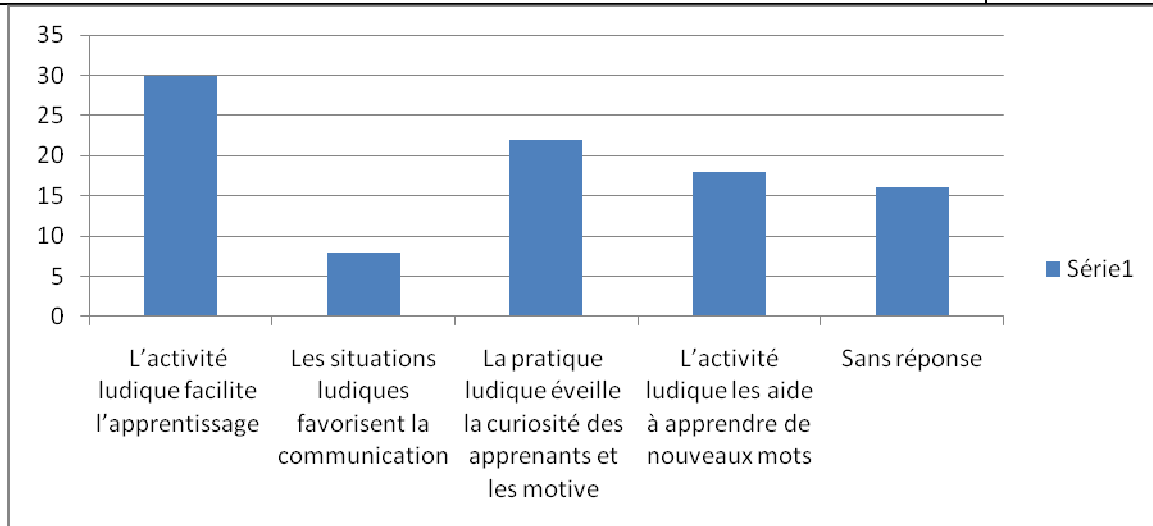
La pratique de cette activité, spécialement dans ces disciplines prouve son intérêt et son utilité dans l'apprentissage de mots que se soit sur le plan oral ou écrit et les enseignants y trouvent un grand avantage à travers son application.

Pourquoi ?

Présentation des résultats :

Sur l'ensemble des réponses proposées par les enseignants, nous pouvons dégager les quatre points suivants :

L'activité ludique facilite l'apprentissage	30
Les situations ludiques favorisent la communication	08
La pratique ludique éveille la curiosité des apprenants et les motive	22
L'activité ludique les aide à apprendre de nouveaux mots	18
Sans réponse	16



b- Analyse et interprétation des résultats :

De ces paramètres, nous pouvons déduire que l'activité ludique joue un rôle très significatif sur les aspects fondamentaux de l'apprenant, que ce soit sur le plan affectif ou cognitif.

L'activité ludique fait partie de la nature même de l'apprenant, elle jouit d'une grande puissance qui intervient au niveau des stratégies impliquant la mémorisation, la communication et la compréhension et qui aident l'apprenant à construire ses connaissances.

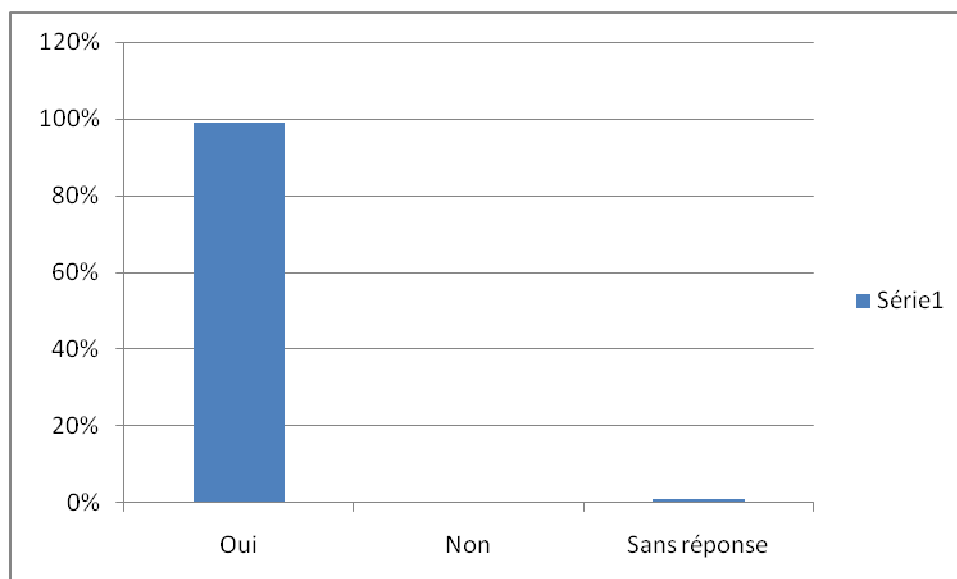
Nous ajoutons aussi que la présence de l'activité ludique en classe de langue permet d'impliquer le jeune apprenant pleinement dans son apprentissage en la motivant et en stimulant en lui le plaisir d'apprendre, ce qui l'aidera à bien assimiler les nouvelles informations.

L'activité ludique va brasser les connaissances de l'élève pour acquérir la langue étrangère en le motivant.

Question n° 09 :

Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui	99%
Non	00%
Sans réponse	01%



a- Observation des résultats :

A l'exception d'une seule personne qui n'a pas donné de réponse, nous avons obtenu un « oui » sur tout l'ensemble, soit 100%.

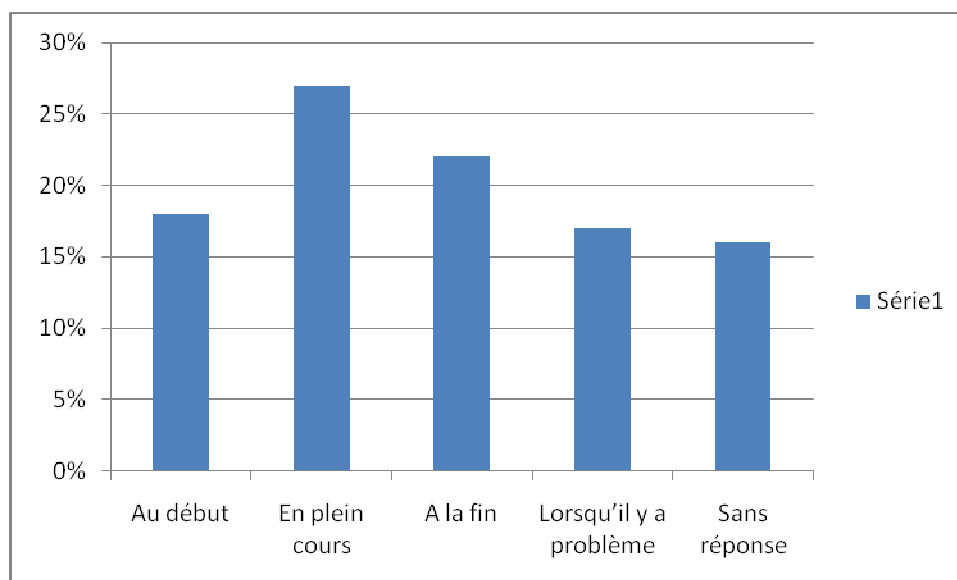
b- Analyse des résultats :

Affirmation totale pour cette question, ce qui nous permet de dire que l'apprenant est toujours attiré par l'activité ludique, même en classe, elle influence son comportement de façon permanente par son caractère ludique qui favorise une certaine liberté, du plaisir et de motivation et qui représentent à leur tour un bon stimulant pour l'apprentissage. Cette motivation ludique permet à l'apprenant de s'impliquer encore plus dans son apprentissage.

L'utilisation des activités ludiques est donc bénéfique dans la mesure où elle éveille l'intérêt et la curiosité chez l'apprenant.

Question n°10 : A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

Au début	18%
En plein cours	27%
A la fin	22%
Lorsqu'il y a problème	17%
Sans réponse	16%



a- Observation des résultats :

Sur les 100 personnes représentant notre échantillon, 84 ont coopéré sur cette question, les 16 personnes restant n'ont pas donné de réponse.

27 d'entre eux utilisent l'activité ludique en plein cours, 22 en fin de cours, 18 au début et 17 l'utilisent lorsqu'ils rencontrent un problème.

b- Analyse des résultats :

A travers ces réponses, nous pouvons remarquer que le taux élevé se fait remarqué dans l'utilisation des activités ludique en plein cours, ce qui prouve que l'enseignant pratique se

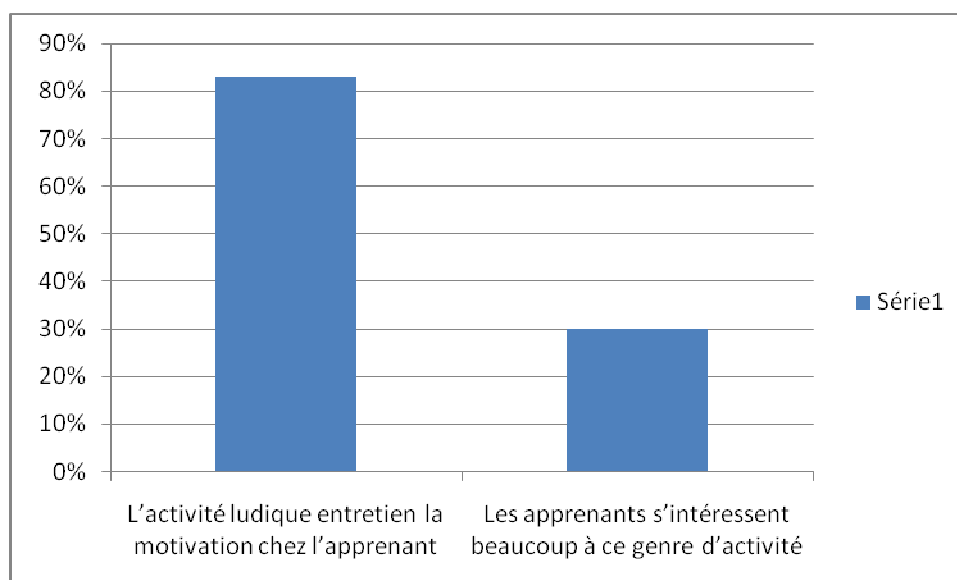
genre d'activité pour impliquer l'apprenant dans son apprentissage. L'activité ludique joue le rôle d'auxiliaire qui accompagne l'élève dans la construction de ses connaissances de manière amusante. Mais nous remarquons également qu'un nombre important d'enseignant représentant 22% opte pour son utilisation en fin de cours pour évaluer les connaissances.

De ce fait, nous pouvons dire que le rôle des activités ludique n'est pas à démontrer dans l'apprentissage d'une langue étrangère, son utilisation en classe de langue ne doit pas servir à compenser le temps libre restant à la fin de la séance ou seulement pour mettre l'ambiance, de la, nous pouvons dire que l'apprenant peut pleinement coopérer au processus de son apprentissage par le moyen du « jeu » qui contribue à la consolidation des nouvelles informations.

Question n° 11 : comment perçoivent-ils l'activité ludique ?

Les réponses à cette question font ressortir deux points importants :

L'activité ludique entretient la motivation chez l'apprenant	83%
Les apprenants s'intéressent beaucoup à ce genre d'activité	30%



Analyse des résultats :

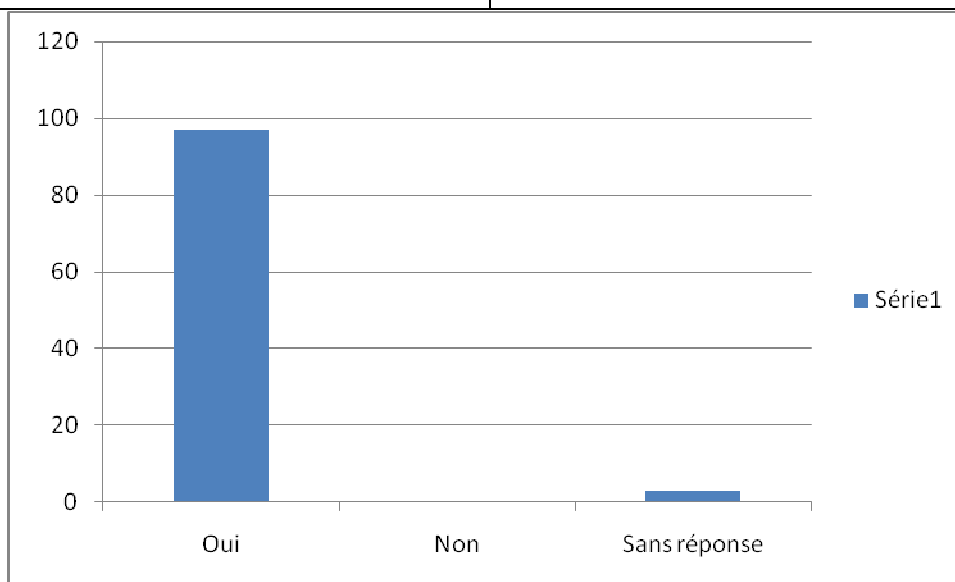
D'après ces résultats, nous pouvons juger que l'activité ludique a une influence positive sur les jeunes apprenants. C'est un support qui attire leur attention et éveille en eux le désir d'apprendre d'une manière qui leur convient.

Nous pouvons dire que c'est une méthode motivante pour s'appropriier les langues, elle consiste à amener le jeune élève à sortir d'une situation ordinaire pour apprendre inconsciemment d'une autre manière.

L'activité ludique est donc capable de stimuler l'intérêt des apprenants lors de l'apprentissage. L'élève devient acteur de son propre apprentissage et il éprouve le désir d'accomplir ses activités avec succès.

Question n° 12 : Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?

Oui	97
Non	00
Sans réponse	03



a- présentation des résultats :

De l'ensemble des enseignants questionnés, 3 n'ont pas donné de réponse (ils n'utilisent pas l'activité ludique).

Sur les 97 enseignants restant, nous avons obtenu un accord unanime.

b- Analyse des résultats :

Nous avons démontré dans la deuxième partie de notre travail que l'activité ludique est un facteur motivant dans l'apprentissage. Ce genre d'activité aide le jeune élève à intégrer des apprentissages nouveaux, elle est utilisée par l'enseignant afin de susciter chez les apprenants

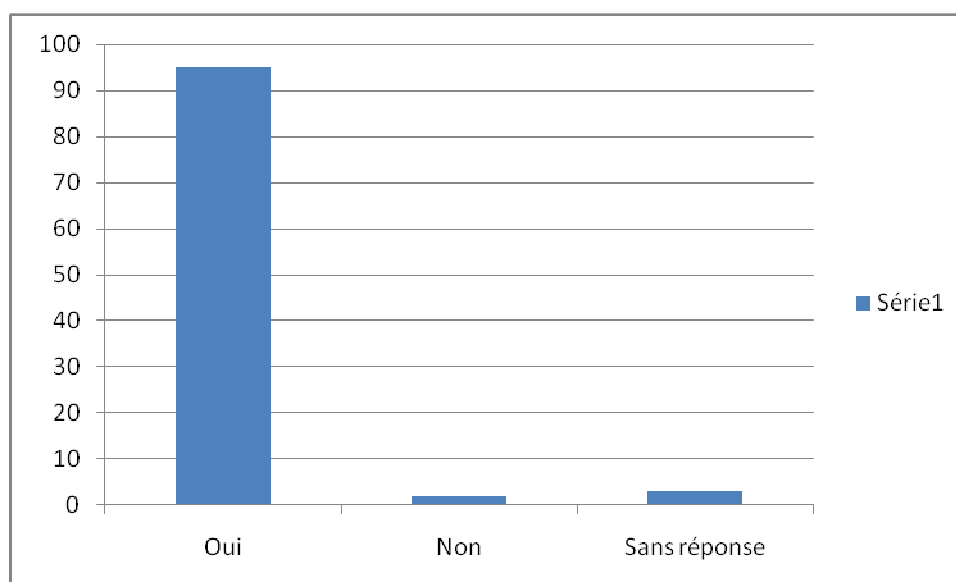
l'envie d'apprendre et de découvrir le monde à travers des expériences. C'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression de réellement apprendre.

L'activité ludique procure du plaisir qui génère une grande motivation (important moteur de tout apprentissage) qui facilite l'apprentissage dans la mesure où l'apprenant ne refuse jamais une situation qui se qualifie de ludique. Il s'investit pleinement par l'acte de jouer.

Les situations ludiques brisent la rigidité existante en classe, ressentie habituellement chez les apprenants, par le biais de la motivation, en même temps, elle convertit l'attention portée sur le contenu des leçons en tâche ludique que l'apprenant est mené à la réaliser, ceci le rend plus actif.

Question n°13 : Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un apprenant ?

Oui	95
Non	02
Sans réponse	03



a- présentation des résultats :

De 100 enseignant, nous avons 2 qui ne remarquent aucun changement dans la pratique des activités ludiques, tandis que 95 voient qu'elle à une influence positive sur les jeunes apprenants.

b- Analyse des résultats :

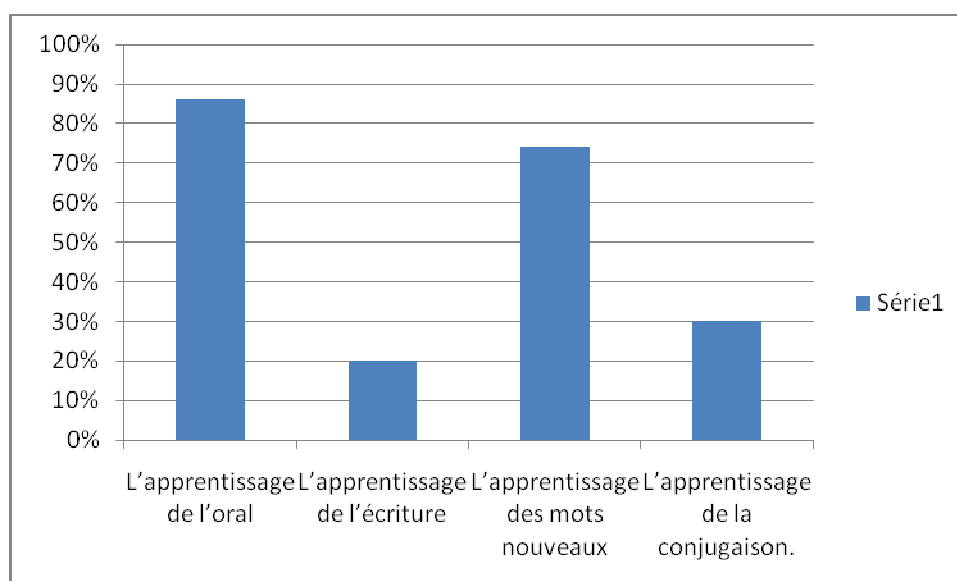
Le constat parle de lui-même, les réponses affirmatives obtenues confirment que l'activité ludique a effectivement un impact positif sur leurs apprenants en classe de français langue étrangère. La motivation engendrée par les situations ludiques accroche l'attention de l'apprenant, l'implique rapidement et de manière efficace dans l'apprentissage, le plaisir qu'elle suscite se révèle très utile.

L'enseignement ludique libère l'imagination de l'apprenant, lui accorde la possibilité d'exploiter les différentes pistes pouvant le conduire à son apprentissage, ce qui l'aidera à accroître son expérience.

Question n° 14 : Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral.
- L'apprentissage des mots nouveaux.
- L'apprentissage de l'écriture.
- L'apprentissage de la conjugaison.

L'apprentissage de l'oral	86%
L'apprentissage de l'écriture	20%
L'apprentissage des mots nouveaux	74%
L'apprentissage de la conjugaison.	30%



a- présentation des résultats :

Les résultats enregistrés pour cette question font remarquer que le jeu à une grande influence sur l'apprentissage de l'oral (86%) et aussi sur l'apprentissage de nouveaux mots (74%).

Pour l'apprentissage de la lecture et la conjugaison, les résultats sont moins importants, la conjugaison avec (30%) suivi de l'écriture à (20%).

b- Analyse des résultats :

En se référant à ces données, nous pouvons déduire que l'influence de l'activité ludique sur les différentes disciplines n'a pas le même effet.

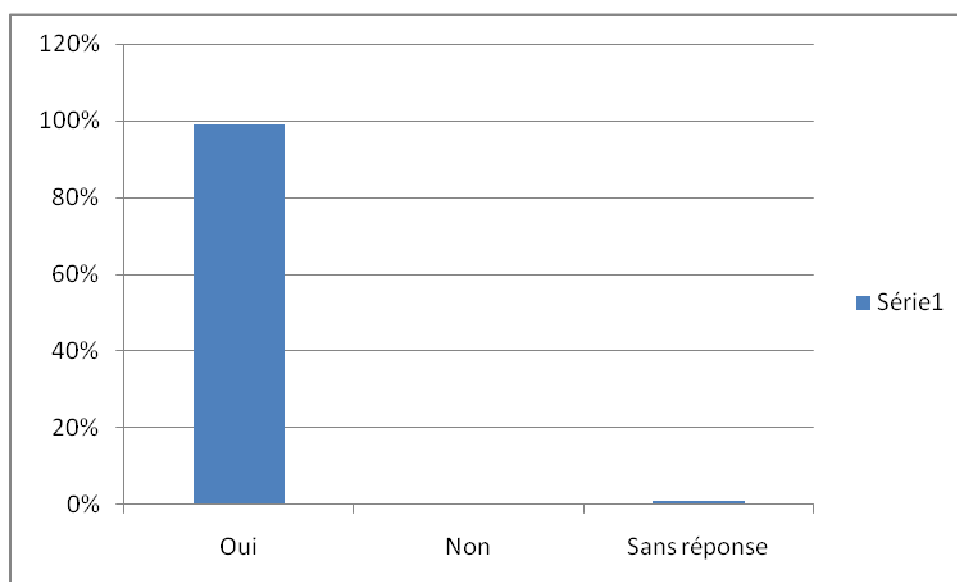
L'activité ludique agit particulièrement sur les deux aspects qui sont l'oral et l'apprentissage des mots, ce qui prouve sa contribution efficace et importante dans la pratique de chacune des deux activités qui s'associent dans leur enseignement (l'apprentissage de l'oral commence par l'apprentissage des mots qui structurent l'oral).

Ces résultats confirment en fait que l'utilisation des jeux à des résultats encourageant et satisfaisant pour l'apprentissage des mots.

Nous pouvons donc, dire que l'activité ludique se révèle très pertinente, dans la mesure où elle aide et facilite l'apprentissage de mots nouveaux.

Question n° 15 : est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique.

Oui	99%
Non	00%
Sans réponse	01%



a- présentation des résultats :

99% des enseignants s'accordent à dire que les apprenants arrivent à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique

b- Analyse des résultats :

Un constat réel affirmé par l'unanimité des enseignants sur la mémorisation des nouveaux termes à travers les activités ludiques.

Ceci dit, que l'activité ludique a une importance incontestable dans l'acquisition du vocabulaire, en particulier lorsqu'il s'agit d'une langue étrangère.

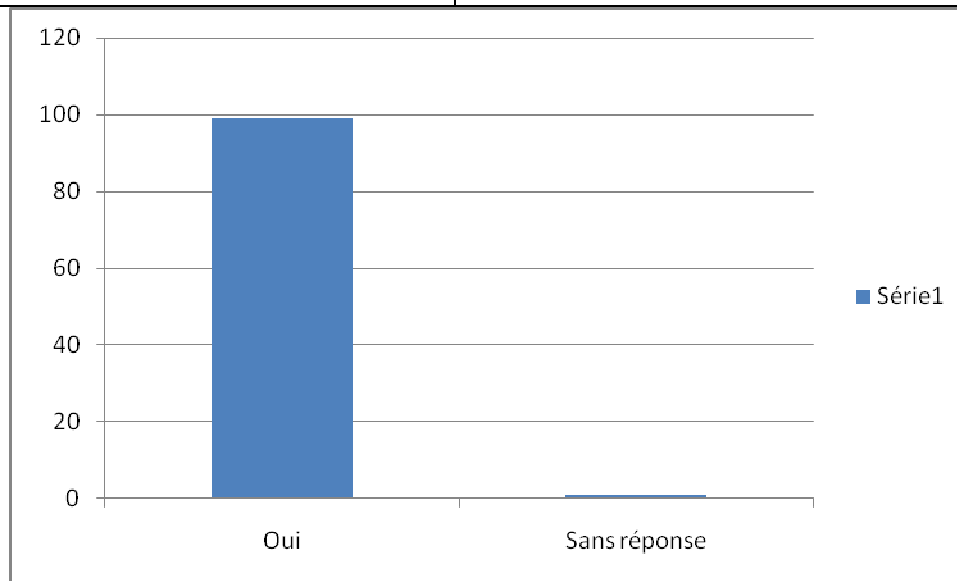
La pratique du jeu permet aux jeunes apprenants d'assimiler et de comprendre le sens des mots en lui facilitant la compréhension. Cette dernière représente un facteur fondamental pour la mémorisation, elle l'aide à personnaliser ses expériences, ce qui favorise une bonne mémorisation car la personne est pleinement impliquée.

L'activité ludique réactive le vocabulaire régulièrement et représente un puissant levier dans son apprentissage, par le plaisir qu'elle engendre, elle stimule la mémoire visuelle, auditive, graphique, motrice...

L'apprenant a besoin de construire un premier « barrage lexical » qui lui permettra, à travers « des constructions de phrases » de se faire comprendre et d'apprendre les bases de l'expression orale qui l'aide dans la communication.

Question n° 16 : le jeu, peut-il aider à assimiler facilement de mots nouveaux ?

Oui	99
Sans réponse	01



a- présentation des résultats :

L'argument est de force, les enseignants sans exception approuvent l'utilité du jeu dans l'apprentissage et la compréhension des mots nouveaux.

b- Analyse des résultats :

Au vu des données recueillies des questions précédentes, nous pouvons dire que le rôle de l'activité ludique est pertinemment affirmé dans l'enseignement / apprentissage de langue étrangères et particulièrement ici, dans l'acquisition des mots qui représentent la base, voir la clé de l'apprentissage de la langue, information confirmée par l'unanimité des enseignants sondés.

Ceci nous permet de dire que par le moyen du jeu, l'apprenant associe l'expression à l'action en utilisant son esprit. Cette association du geste au mot aide à mémoriser l'information. Nous pouvons nous référer dans ce cas aux recherches faites sur l'évolution de l'apprentissage e qui ont montré qu'on se rappelle souvent que de 10% de ce qu'on lit, 20% de ce qu'on entend, 30% de ce qu'on voit, 50% de ce qu'on dit et 90% de ce qu'on dit en faisant⁵⁵.

⁵⁵ [Http ; //www.pi-schools.gs/lessons/french/liste des méthodes agrées, dont « bonjour les enfants 1&2 » Edition TEGOS. \[www.editiontegos.com\]\(http://www.editiontegos.com\)](http://www.pi-schools.gs/lessons/french/liste%20des%20m%C3%A9thodes%20agr%C3%A9es,%20dont%20«%20bonjour%20les%20enfants%201&2%20»%20Edition%20TEGOS.%20www.editiontegos.com)

2- Partie expérimentale :

Dans cette deuxième étape de la partie pratique, nous tenterons de consolider les résultats collectés dans notre questionnaire et de vérifier après nos hypothèses. Cette procédure nous intéressera dans la mesure où elle nous éclairera sur l'influence que peut exercer les activités ludiques sur les sujets.

En fait, nous leur avons proposé au départ un pré-test comportant trois activités qui concernent le vocabulaire. Dans le choix de ces activités nous, nous avons pris en considération deux critères très importants :

- Le programme officiel destiné aux élèves de 4^{èm} année primaire.
- Les objectifs tracés pour notre recherche.

Ce pré-test a été mis au point avec la collaboration fructueuse des collègues enseignants au cycle primaire, puis nous avons organisé des activités ludiques en relation avec ce qui a été donné dans le pré-test.

Pour terminer, nous avons établi un test dans lequel nous avons repris les mêmes activités élaborés auparavant dans le pré-test.

a- Présentation de l'échantillon :

Afin de concrétiser notre expérience, nous avons choisi les élèves d'une classe de 4^{èm} année primaire de l'école Al Falah (Oran), le nombre des élèves est de 30, de sexe différents, 17 filles et 13 garçons âgés de 9 à 10 ans.

b- L'expérimentation :

Le pré-test :

Dans cette première étape, trois activités de vocabulaire ont été proposées aux élèves : la première portant sur la préfixation, la seconde sur les définitions et la dernière sur le lexique de l'année.

Les objectifs visés s'établissent ainsi :

- Acquisition des mots et enrichissement du vocabulaire.
- Solliciter la participation active de tous les élèves.

- Acquisition de compétence de communication.
- Permettre aux élèves d'utiliser la langue de façon naturelle

Activités :

Dans la première activité, nous avons proposé aux élèves un ensemble de 10 mots préfixés et ils avaient comme consigne de souligner les préfixes en vert, et d'entourer les radicaux par le rouge.

Dans la deuxième activité, il était question de faire associer chaque mot à sa définition, et nous avons choisi pour cela le moyen de transport.

Quand à la troisième, il s'agissait de reconstituer les éléments d'une phrase pour lui donner un sens.

Le but de ce pré-test est de détecter les différentes lacunes présentes chez les jeunes apprenants afin de leur tracer, selon leur rythme et leurs attentes, un modèle adéquat et organisé d'activités ludiques.

L'application :

Chaque activité ludique correspond respectivement aux activités du pré-test.

C- Description des activités ludiques :

1^{ère} activité:

Nous avons proposé aux élèves une liste de mots préfixés en leur laissant le temps de lire tous les mots (la liste contient 24 mots en tout), puis nous avons retiré l'ensemble des mots en séparant les préfixes des radicaux.

Nous avons départagé les élèves en 3 groupes, le premier avait en sa possession les préfixes seulement, quand aux deux autres, ils avaient les radicaux.

Les élèves du premier groupe choisissent une carte contenant un préfixe et lisent ce qui est écrit dessus, par exemple « télé ». Les autres doivent chercher une des cartes dont le mot correspond au préfixe choisi. Le premier à trouver la bonne réponse marque un point.

Pour achever le travail, les enseignants demandent aux élèves de proposer des termes qui contiennent des préfixes.

2^{ème} activité :

Il était question de faire un jeu de mots croisés et dont les indications sont présentées sous formes d'image. La consigne était que l'élève arrive à remplir les cases par le nom qui correspond.

Chaque ligne contenait une lettre appartenant au mot recherché, qui avait pour but d'aider les élèves à se repérer.

Dans un second temps nous avons donné des listes de mots, dans chaque liste se présentait un intrus et c'était aux élèves de le détecter et de le placer dans la liste qui lui correspond.

3^{ème} activité :

Nous avons suggéré un poème présenté dans le désordre, et dont les fragments sont affichés sur le tableau. Les consignes à suivre dans cette activité sont de mettre en ordre les parties du poème à partir du mois, puis de colorer chaque saison avec une couleur différent et qui pourra correspondre avec chaque angle du poème.

Les élèves lisent à tour de rôle le poème.

Le test :

Après l'accomplissement des activités ludiques, nous avons distribué à notre échantillon les même activités proposées dans le pré-test et dont le but est de vérifier, si oui ou non, les jeux effectués ont un impact positif pour l'apprentissage des nouveaux mots.

Les résultats obtenus :

Pour mieux expliquer les résultats collectés suite à l'expérimentation, nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats du pré-test et ceux du test

Première activité :

Tableau 1 :

Mots	Pré-test		Test	
1- parapluie	20	66%	30	100%
2- reprendre	17	56%	27	90%
3- importer	19	63%	29	96%
4- congeler	10	33%	25	83%
5- débrancher	15	50%	28	93%
6- rétroviseur	08	26%	24	80%

7- inhabité	19	63%	28	93%
8- illisible	14	46%	30	100%
9- télécommander	24	80%	30	100%
10- malpoli	20	66%	27	90%

Interprétation des résultats :

Dans le tableau ci-dessus, nous remarquons et cela à partir de la comparaison faite entre pré-test et test, que le taux des bonnes réponses a nettement augmenté pour chaque réponse.

L'interprétation de ces résultats nous permet de dire que les élèves ont pu mémoriser les préfixes employés à travers l'activité ludique et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans le test. Cela nous permet de dire que l'activité ludique auquel étaient exposés nos jeunes apprenants a largement contribué à la compréhension des préfixes d'un côté et des mots préfixés d'un autre côté.

De manière plus claire, l'activité ludique exerce une influence positive qui favorise la compréhension et l'apprentissage des mots.

Cette activité qui semble abstraite (observation, contribution, association des mots), suscite en fin de compte un intérêt particulier grâce à l'utilisation de l'activité ludique comme outil. C'est ce qui leur facilitera l'acquisition des mots.

Ces résultats nous confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de langue, représente en fait un puissant appui, qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition des apprentissages.

Activité n° 2 :

Tableau 2 :

	Pré- test		Test	
	Bonne réponse	Pourcentage	Bonne réponse	pourcentage
phrase 1	20	66%	30	100%
phrase 2	17	56%	25	83%
phrase 3	13	43%	27	90%
Phrase 4	12	40%	26	86%
Phrase 5	19	63%	26	86%

Interprétation des résultats.

Même constat que la première activité, le taux de bonnes réponses s'élève de façon remarquable après l'application des activités ludiques.

Le taux élevé des bonnes réponses remarqué dans le test montre encore une fois que l'activité ludique joue un rôle primordial dans l'apprentissage des mots. L'association image/mot aide les élèves à se rappeler des sens des mots et c'est pourquoi ils ont su employer les mots de manière correcte

Ces résultats prouvent le rendement positif des jeux dans l'apprentissage. Par le biais de la motivation les apprenants accomplissent des tâches sans avoir même l'impression de le faire.

Activité n°3 :

Tableau 3 :

saisons	Pré-test		Test	
Hiver	19	63%	29	96%
Printemps	19	63%	30	100%
Eté	22	73%	30	100%
Automne	17	56%	29	96%

Interprétation des résultats :

A la lumière de ce tableau nous pouvons noter que le taux des réponses justes dans le test frôle les 100%. Presque tous les élèves ont pu faire l'accord de manière correct.

Ces derniers résultats nous montrent que l'activité ludique, ici le poème, a un impact positif sur les jeunes apprenants. Le fait de reconstituer le poème et le colorer a manifesté chez eux du plaisir et de l'enthousiasme, ce qui les a aidés à bien mémoriser les termes clés du poème.

Dans le pré-test les élèves n'arrivaient pas à bien faire le lien entre les différentes parties de l'activité, qu'alors dans le test les mots sont déjà maîtrisés et cela à travers l'activité ludique. Par cette dernière l'élève s'implique personnellement dans son apprentissage et arrive à mémoriser

un grand nombre de mots et surtout ceux associés à des actions. Il peut les réinvestir facilement dans d'autres situations d'apprentissage.

Synthèse :

L'analyse et l'interprétation des résultats de l'enquête et de l'expérimentation nous a mener à déduire les points suivants :

- L'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement du français langue étrangère peut largement en bénéficier.
- Les enseignants du FLE et notamment ceux du cycle primaire utilisent l'activité ludique dans leur différents pratiques (à l'oral, à l'écrit, en conjugaison et en vocabulaire, car ils y trouvent un puissant stimulant d'apprentissage. Par le biais du jeu, les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à bien mémoriser les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.
- L'utilisation des activités ludiques favorisent la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils s'engagent et éprouvent le désir d'accomplir les taches qui leur sont attribué.
- Les activités ludiques employées en classe instaurent un climat favorisant la communication. Le jeu permet à l'apprenant d'entretenir des échanges, de collaborer avec l'autre dans le but de réussir.
- Le recours à l'activité ludique comme support intermédiaire entre l'apprenant et les apprentissages a été approuvé par l'ensemble des enseignants interrogés. Donc son rôle n'est plus à contester.
- En établissant une comparaison entre les résultats collectés auprès des enseignants et ceux qu'on a obtenu à la fin de l'expérimentation, nous trouvons que l'influence positive des activités ludiques dans l'apprentissage des nouveaux mots n'est plus à vérifier ; les résultats confirment que l'enseignement ludique facilite et renforce l'apprentissage chez les jeunes apprenants.

Ainsi, par le plaisir éprouvé dans le jeu et l'aspect de compétition, l'apprenant ne trouve pas d'obstacle à s'intégrer avec les autres. Guidé par l'enthousiasme et la volonté créés par le jeu, l'enfant se trouve motivé et s'engage pleinement dans son apprentissage.

L'activité ludique rend l'apprentissage du vocabulaire une tâche désiré par l'apprenant, ce qui l'amènera à participer dans l'enrichissement systématique de son vocabulaire.

L'association entre l'apprentissage et l'action, rend l'apprenant plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux acquis.

Chapitre II : Proposition d'activités ludiques

Introduction :

Cette partie du travail est composée de fiches d'activités pratiques et de propositions tout à fait indépendantes les unes des autres. Chaque fiche peut comprendre en plus du titre quatre sections : 1- déroulement, 2- rétroaction, 3- considérations pédagogiques, 4- matériel.

Déroulement :

C'est le mode d'emploi. Cette section de la fiche décrit toutes les étapes nécessaires au déroulement de l'activité.

Rétroaction :

C'est un moment d'expression verbale. Il se révèle très important, à la fin de l'activité, où l'on amène le joueur à exprimer ces impressions et ses sensations de façon personnelle et sans jugement de valeur de la part des autres participants ou même de l'enseignant. C'est là la condition essentielle au bon aboutissement des activités de type ludiques.

Considérations pédagogiques :

Il s'agit là de réflexions spécifiques et particulières à l'égard du thème traité. Ces considérations pédagogiques sont destinées à l'enseignant.

Matériel :

Dans cette partie de la fiche, il est fait mention des outils jugés essentiels à la bonne marche de l'activité.

Idées d'activités ludiques :

1- Le jeu de l'intrus :

Déroulement :

Il s'agit de constituer des listes de mots en relation avec le vocabulaire étudié, ensuite on glisse un intrus dans chacune des listes présentées.

Les élèves doivent repérer le mot intrus de chaque groupe de mots.

Rétroaction :

Les élèves sont menés, à la fin du jeu, à employer à tour de rôle les mots de la liste dans des phrases simples et personnelles. L'enseignant peut également leur proposer de construire des listes de mots dans lesquelles ils introduisent des intrus.

Considérations pédagogiques :

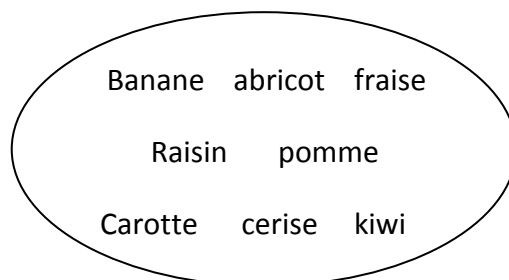
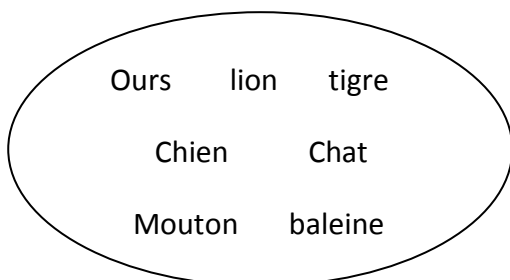
Il s'agit d'une activité qui aide à renforcer l'acquisition des mots et de leur emploi dans des contextes différents. Elle favorise également la participation des apprenants.

Matériel :

Feuilles et crayons pour cocher.

Exemple : 1

- Sucre – sucré – sucrier – suc – succulent.
- Balancer – ballon – balançoire – balance.
- Car – bus – camion – avion – voiture – vélo (le vélo qui n'a que deux roues et roule sans moteur)
- Algérie – Maroc – Egypte – France – Tunisie (France : seul pays qui n'est pas arabe.)



La baleine fait partie des poissons.

La carotte est un légume

Exemple : 2

A la crèmerie :

- Fromage
- De la pizza
- Un yaourt

A la librairie

- Bibliothèque
- Des cahiers
- Un livre

A L'épicerie :

- Du riz
- De l'huile
- Des médicaments

A la pharmacie

- Le sirop
- Un médecin
- Des couches

A la pâtisserie :

- Une broche
- Des gâteaux
- Une tarte
-

A la poissonnerie

- Des coquillages
- Des pantalons
- Des crevettes

2- Le jeu de Baccaauréat :

Déroulement :

Le travail se fait en groupe de deux élèves, ils sont sensés remplir des grilles selon des critères définis : trouver un ensemble de mots commençant par la même lettre (ex : B) et appartenant à des catégories différentes, dès qu'un groupe fini on arrête le jeu. A la fin du jeu, celui qui a le plus grand nombre de mots justes aura gagné.

Rétroaction :

A la fin du jeu, l'enseignant avec ces élèves font un biller des mots appris.

Considération pédagogique :

L'activité a pour but de permettre aux apprenants de réfléchir et de communiquer entre les différents membres des groupes.

Matériel :

Des feuilles sur lesquelles sont imprimés les tableaux.

Pays	Nom de personne	Objet	Animal
Transport	Nourriture	Meuble	Vêtement
Partie du corps	Fruit ou légume	Sport	Profession

Par exemple, pour la lettre « **B** » : **Brésil, Bachir, boîte, bélier, bicyclette, brioche, bibliothèque, boléro, bras, banane, basket, banquier ...**

3- La liste des mots :

Déroulement :

Dans ce jeu, les élèves sont poussés à trouver le maximum de mots appartenant à un domaine précis (champ lexical)

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

Rétroaction :

La première partie ayant consisté à trouver les différents mots en question ; la seconde sera de faire le même travail mais entre eux et de manière personnelle, sans faire intervenir leur enseignant.

Considération pédagogique :

Il est question d'activité qui favorise la communication entre les éléments du groupe.

Matériel :

Du papier et un crayon.

Exemple : des termes appartenant au domaine des études.

Stylo – cahier – règle – livre -

Professeur – surveillant – élèves – directeur – inspecteur

Table – tableau – classe – cours – vacances – récréation

Préfixation et suffixation :

Recopiez sur la même ligne les verbes qui ont le même radical et encerclez-le avec le rouge :

Désactiver – démonter - décharger – décoller – déplier – replier – rechargement – remonter –
décollage – inactif – activer – freiner – dentifrice – frein – dentiste – édenté – freinage – dont.

4- Mots croisés :

Déroulement :

Le jeu de mots croisés peut se faire autour du 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. L'élève ne peut jouer qu'avec les lettres qui se trouvent en liste, pas plus.

Chaque lettre utilisée doit être barrée.

Rétroaction :

Après le jeu, l'enseignant demande aux élèves de créer des mots croisés à leur tour et de les soumettre par la suite aux autres élèves (ce travail se prépare entre élèves).

Considération pédagogiques :

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

Matériel :

Des feuilles, des crayons et des petits dessins pour illustrer le jeu.

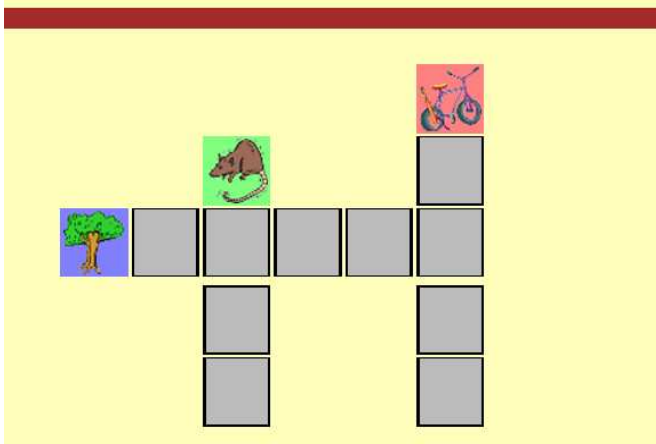
n o r u e p l e l v

o â b u b n n t e o

t v n c a e h g u r

z i e n s e e c h i

a l r a b e r v t o



5- les charades :

Déroulement :

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

Rétroaction :

Des groupes d'élèves se forment et tentent de faire des charades avec des mots simples et en s'aidant du dictionnaire.

Considérations pédagogiques :

A travers ce jeu, les apprenants arrivent à communiquer entre et à réagir en groupe : le jeu incite les élèves à s'intégrer dans la situation de communication.

Matériel :

Papier, crayon, dictionnaire

Exemple 1 : sur le mot : **charade**

Mon premier est un animal domestique

Mon second est un rongeur

Mon troisième est compris entre 1 et 3

Mon tout est un jeu

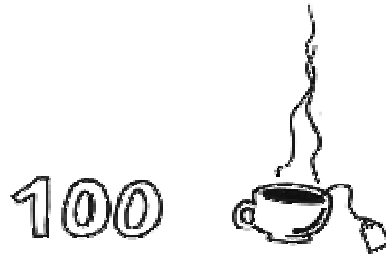
Ou : sur le mot : **souris**

Mon premier est le contraire de sur

Mon second est une petite graine blanche qui vienne de Chine

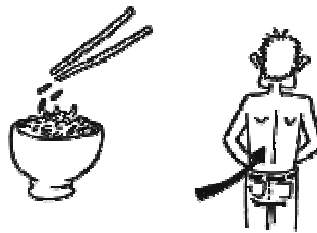
Mon tout est mangé par les chats

Exemple 2 : une autre forme de charade (dessin) : aux élèves de trouver la signification de chaque partie du dessin



Cent + **Thé**

Quand on est en bonne **santé**, on ne va pas chez le docteur



Riz + **dos**

Un **rideau** décore une fenêtre



Chaud + **sept**

Une **chaussette**, c'est fait pour avoir chaud au pied.

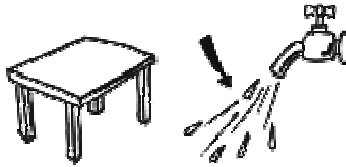


Table + eau

En classe, le professeur écrit sur un **tableau**.

6- Texte lacunaire :

Déroulement :

Aux élèves de compléter le texte avec les mots proposés dans le sac qui accompagne l'activité.
Le premier groupe qui termine gagne.

Rétroaction :

L'enseignant peut demander aux apprenants d'employer les mots du sac dans des phrases personnelles.

Considérations pédagogiques :

Il s'agit de développer chez l'élève ses attitudes à la compréhension en passant du mot à la phrase. Ce jeu permet également la communication dans le groupe et la mémorisation des nouveaux mots appris.

Matériel :

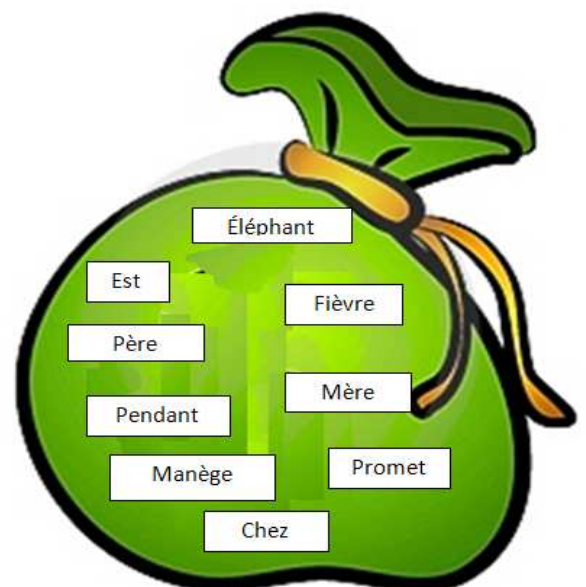
Des feuilles où le texte est imprimé et crayon.

Exemple d'un texte :

Je complète le texte avec les mots du sac :

Farid.... Malade, il a mal au ventre et a de
..... Maman lui achète un sirop.....le
pharmacien.

Farid garde le litune semaine.



Maintenant, il est guéri. Toute la famille le
gâte. Son.....lui offre unmécanique
Qui remue la trompe. Saluide
L'emmener faire un tour deau parc.

Exemple de phrases :

Je lis en associant les mots et les dessins.

Il met du  dans sa 

La  sort de son 

L'  mange de la 

7- Devinettes :

Déroulement :

Les apprenants sont menés à deviner la solution en groupe et cela à l'aide des indices donnés à travers les différentes parties de la devinette.

Rétroaction :

Les élèves construisent à leur tour des devinettes portant sur des animaux qu'ils connaissent ou autre en utilisant le dictionnaire.

Considérations pédagogiques :

Il s'agit d'une activité qui favorise l'interaction dans le groupe, comme elle permet d'éveiller l'esprit créatif ainsi que l'imagination des apprenants en langues étrangères.

Matériel :

Feuille, stylo et dictionnaire

Exemple : 1

Il dit tout ce qu'on
lui fait dire
il est vert, il parle
du nez
Il nous demande
avec colère
si nous avons bien
déjeuné
Qui est-il ?
C'est le perroquet.

Exemple : 2

Quand je souris, il sourit
Quand je fais la grimace, il fait la grimace aussi
Quand j'ouvre la bouche, il fait pareil
Mais quand je lui parle, il ne répond pas
C'est le miroir

Exemple : 3 **Qui suis-je ?**

J'ai la figure toute ronde
J'ai deux aiguilles

Je fais tic tac quand je marche

Qui suis-je ?

Je suis **la montre**.

Conclusion :

« Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends »

Benjamin Franklin

Conclusion :

La problématique posée au cours de cette thèse a été d'étudier l'importance de l'intégration du support ludique dans l'apprentissage des nouveaux mots en français langue étrangère. Notre objectif n'est point d'introduire des innovations dans l'enseignement/apprentissage du FLE mais seulement de démontrer qu'un outil choisi à partir du vécu de l'apprenant peut faciliter son apprentissage à l'école.

Notre recherche n'a pas été une tâche facile à réaliser, nous avons rencontré plusieurs contraintes, d'abord, d'ordre personnel où il y avait des doutes, des craintes et surtout des critiques négatives concernant la réalisation et l'aboutissement de nos objectifs. Ensuite d'ordre professionnel dont nous ne citerons ici qu'un aspect qui a été le manque de coopération de quelques collègues. Cela ne nous a pas empêché de persévérer et mener à terme notre travail.

En prenant en considération l'environnement du jeune apprenant, tout le temps, baignant dans la joie, l'action et le plaisir ; notre étude a consisté à proposer un support « ludique » capable de garder en classe le même état d'esprit qui animait les enfants en dehors de l'école. Cet outil pédagogique sera de toute évidence au service de l'apprentissage et aux transmissions du savoir. Il est question de mettre à leur disposition une "mécanique active" susceptible de créer un intérêt permanent et qui rend l'apprentissage plus "souple" et plus "efficace" et auquel, les apprenants sont déjà habitués.

En temps qu'enseignants ou futurs enseignants, nous devons tendre la main au jeune apprenant en le soutenant dans sa quête perpétuelle de plaisir et en le menant à découvrir par lui-même des savoirs et des savoir-faire.

Dans notre travail, nous avons insisté sur l'étude du vocabulaire qui s'inscrit dans une option double, de renforcement et de développement des acquis. Dans un premier temps, nous avons ouvert une brèche sur l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère puis sur l'apprentissage du vocabulaire en langue maternelle comme en langue étrangère.

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

En ce qui concerne l'activité ludique, nous avons pu signaler et cela à travers les différents témoignages recueillis auprès des auteurs, qu'elle facilite l'apprentissage, constitue un moteur

de motivation et surtout de mémorisation. Il est à noter aussi que le jeu n'est pas une finalité en soi, mais un outil, un auxiliaire, un catalyseur entre savoir et apprenant et qu'il serait dommage de ne pas l'exploiter au service de l'apprentissage.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre enquête et notre expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses, ce qui nous amène à dire que les enseignants approuvent et sollicitent l'utilisation des activités ludiques pour améliorer le niveau de leurs élèves.

Dans la partie pratique, nous avons opté pour des activités portant sur les mots, vu l'objectif de notre travail. Le choix s'articule autour de l'enrichissement du vocabulaire pour les débutants en langue étrangère, thème qui a suscité l'intérêt de plusieurs auteurs. J.P.Colignon⁵⁶ a déclaré « Rien de tel que les mots croisés, les mots fléchés, les énigmes, les anagrammes...etc., pour mesurer nos connaissances, donc la qualité de notre mémoire, et pour développer nos capacités de réflexion, de déduction, de raisonnement. Stimuler et aviver notre agilité et notre vivacité d'esprit n'est pas non plus négligeable ! ». Cet auteur trouve dans les jeux de mots un moyen capable de tester les informations acquises, ils peuvent également entretenir le contact entre les membres d'un groupe, créant un climat agréable dans les classes et favorisant l'apprentissage.

Pour réussir au mieux l'utilisation du jeu en classe, il est important que le choix des activités soit soigneusement réfléchi, et que l'enseignant joue son rôle à point, en sachant guider et orienter ses apprenants et surtout leur créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise. Son rôle s'avère indispensable dans l'application du jeu.

Nous soulignons également que le jeu est une composante essentielle au développement ; il évolue au fur et à mesure que l'enfant grandit. Dans le domaine de l'enseignement, le jeu est le médiateur de finalité pédagogique, il est utile de l'introduire au bon moment du cours pour faire profiter pleinement l'apprenant en établissant une progression à partir des données cueillies sur le terrain.

Pour conclure, nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un facteur incontournable de motivation qui nous donne la possibilité d'aborder plusieurs notions. Leur utilisation en classe de langue et plus particulièrement en français langue étrangère se révèle

⁵⁶ J.P.Colignon, "Le guide pratique des jeux littéraires", éd Gembloux Duculot. Paris,1979 p 6.

très précieuse, notamment dans l'apprentissage des mots nouveaux. Cela dit, nous avons également remarqué que les activités ludiques n'étaient pas un remède miracle qui peut régler l'ensemble de problèmes que rencontrent les apprenants. De ce fait, nous nous interrogeons sur les limites des activités ludiques et sur la possibilité de l'utiliser dans les cycles qui suivent.

Compte tenu de ce que précède, nous souhaitons que ce modeste travail a pu soulever au moins un aspect de l'intérêt que révèlent les activités ludiques sur le plan didactique en temps qu'auxiliaire pour l'apprentissage de la langue.

Dans le domaine de l'enseignement et sur le plan universel, le sujet est d'actualité. Les jeux sont à la mode et irriguent le vaste champ de l'apprentissage. Leur emploi ne se limite pas aux langues mais mondialisation obligée, le jeu évolue de jour en jour et s'ouvre vers d'autres horizons, et de là nous pouvons se demander quel impacte pourrait avoir son intégration dès le préscolaire ?

Bibliographie :

- 1- Agnés Florin : Le développement du lexique et l'aide aux apprentissages.
- 2- Arfouilloux Jean-Claude « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat,1975.
- 3- Bastuji, Jacqueline(1978) : « Les théories sur le vocabulaire, élément pour une synthèse »
- 4- BerthouA.C, PY.B, des linguistes et des enseignants, Editions scientifiques européennes, Berne, 1993.P, 78.
- 5- Bruner Jérôme, comment les enfants apprennent à parler, collection : éducation culture ,2000.
- 6- Charmian O'Neil, les enfants et l'enseignement des langues étrangères, Didier, 1993, p239.
- 7- Colignon J.P, "le guide pratique des jeux littéraires" Ed. Gembloux, Paris, 1978,p5-8.
- 8- Comblin.A et Rondal.J.A : Apprendre les langues, où, quand, comment ? ed Mardaga, France, 2001, p 41
- 9- Cornaire : La compréhension orale,Ed. Clé international Paris,1998,p 54
- 10- Cuq.J.P ; Gruca I : cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002. P 117.
- 11- DÉCURÉ, Nicole, Françoise FRAGER & Elizabeth ALI. *Help! Exercices et Jeux pour la classe d'Anglais*. Toulouse: CRDP. 1985.
- 12- CYR, PAUL : les stratégies d'apprentissage, paris :Cle international,1998, p 4
- 13- Debyser.F, article introductif : « Les jeux du langage et du plaisir », in J.M.Caré, F.Debyser :jeu, langage, créativité. Paris, Hachette-Larousse, 1978.
- 14- De GrootA.M.B. La représentation lexico-sémantique et l'accès lexicales chez les bilingues, psychologie française, 1998 pp 43 ,44.
- 15- De Grandmont.N, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck univercité1997.p47-48
- 16- De Grandmont.N,Le jeu ludique, Les éditions logiques,1995.
- 17- De Greave. S, Apprendre par les jeux, Outils pour enseigner. Ed. De Boeck 2006.p122.
- 18- De Rey-Debove, josette et rey,pris :le robert, 2007
- 19- Dubois.J : Dictionnaire de linguistique, Larousse, 1973, Paris, éd, 1980, p.293
- 20- Galisson.R et Coste.D: Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris1976. P 198
- 21- REY-DEBOVE, Josette, ROBERT, Paul : Le nouveau petit robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française.
- 22-Galisson et Coste : Dictionnaire de didactique des langues, Hachette,Paris, 1976. P 317.
- 23- Genouvier.E et Peytard.J, linguistique et enseignement du français.
- 24- Hohmann.M, P.Weikart David, Bourgon Louise, Proulx Michelle, Partager le plaisir d'apprendre, guide d'intervention éducative au préscolaire « collection outils pour enseigner », Ed. De Boeck.

- 25- Halliwell.S, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6.
- 26- Helot.C. Théorie de l'apprentissage (DLADL : cours de cappes) 8 Février 2001, www.google.fr
- 27- Hunkeler.H. Analyse de l'évolution des problèmes d'enseignement du vocabulaire.
Ed.Publibook.2005.
- 28- Huizinga.J, Homo Ludens, essai sur la fonction social du jeu, Gallimard,1951 (1^{ère} Ed, 1938).
- 29- Kozman.R.B : « Eduquer, enseigner, former...et apprendre ! »Résonances n°88 Mars 2006 p1.
Roger Caillois, Les jeux et les hommes(1958).
- 30- Leterrier, cité par Herven Hunkeler, "Analyse de l'évolution de problèmes d'enseignement du vocabulaire". Ed. publibook 2005
- 31- Lieury A.(1991) Mémoire et réussite scolaire. Paris, Dunod.
- 32- Mardago. P, L'acquisition du langage de Moreau. M. L et Richelle.M, Bruxelles, 1981.
- 33- Piaget . J, Le langage et la pensée chez l'enfant : actualité pédagogique et psychologique. Ed Delachaux et Niestlé 1972
- 34- Pierre Ferran, François Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978.
- 35- Reboullet A. et al. La Méthode Orange. Paris : Hachette, 1978.
- 36- Tardif Jacques « Pour un enseignement stratégique » L'apport de la psychologie cognitive, Montréal. Edition logiques, 1992, p203.
- 37- Vanoye Francis , expression et communication.
- 38- Weiss F, jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique »,Hachette,1983.
- 39- Winnicott. D.W, jeu et réalité. Ed. Folio essais 2002.
- Dictionnaire de la didactique de français, Ed. Clé International, Paris, 2003, P 83.

Sitographie :

- Christelle.D.La compréhension orale au collège www.cndp.fr/themadoc/anglais/doc/a-day.pdf
- SILVA.H :http://www.franparler.org/dossiers/silva_2005.htm
- <http://www.polarfle.com/indexjeu.htm>

Questionnaire destiné aux enseignants

1 – Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- **Moins de 5 ans**
- **Entre 5 ans et 10 ans**
- **Plus de 10**
- **Fin de carrière**

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

Oui

Non

3 – Comment est leur niveau :

Bon

Excellent

Moyen

Faible

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- **La compréhension orale**
- **Le fonctionnement de la langue**
- **La lecture**

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

Intéressant

Profitable

Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais

Parfois

souvent

très souvent

7- Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés ?

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'oral / écriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ?

9– Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

Non

10 - A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ? Pourquoi ?

11 - Comment perçoivent-t-ils l'activité ludique?

12– Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

Non

13– Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

Oui

Non

14 - Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- **L'apprentissage de l'oral**
- **L'apprentissage de mots nouveaux**
- **L'apprentissage de l'écriture**
- **L'apprentissage de la conjugaison.**

15 – Est-ce-que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui

Non

16– Le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

Oui

Non

Activités du pré-test :

Activité n° 1 : Soulignez les préfixes des mots proposés par la couleur rouge et les radicaux par le vert.

1- Parapluie

6- Rétroviseur

2- Retenir

7- Inhabité

3- importer

8- Illisible

4- Congeler

9- Télécommander

5- Débrancher

10- malpoli

Activité n°2 : Voici des noms donnés dans le désordre. Faites associer chaque nom avec sa définition : train – bateau – avion – bicyclette – camion – autobus.

1 - Un appareil qui vole dans le ciel.

2 - Ensemble de véhicules trainés par une machine.

3 - Véhicule à deux roues.

4 - Grand véhicule de transport en commun.

5 - Gros véhicule, sert à transporter des objets lourds.

6 - embarcation qui se déplace en mer.

Activité n°3 : Composez des phrases à partir des ensembles suivants.

Décembre

c'est l'été

il fait beau

Septembre

c'est l'hiver

il fait chaud

Mars

c'est l'automne

il fait froid

Juin

c'est le printemps

il y a du vent

Les activités ludiques :

Activité n°1 : Observez, mémorisez, puis faites associer les préfixes aux radicaux.

Groupe 1

Groupe 2

Groupe 3

In

fini

direct

Im

possible

poli

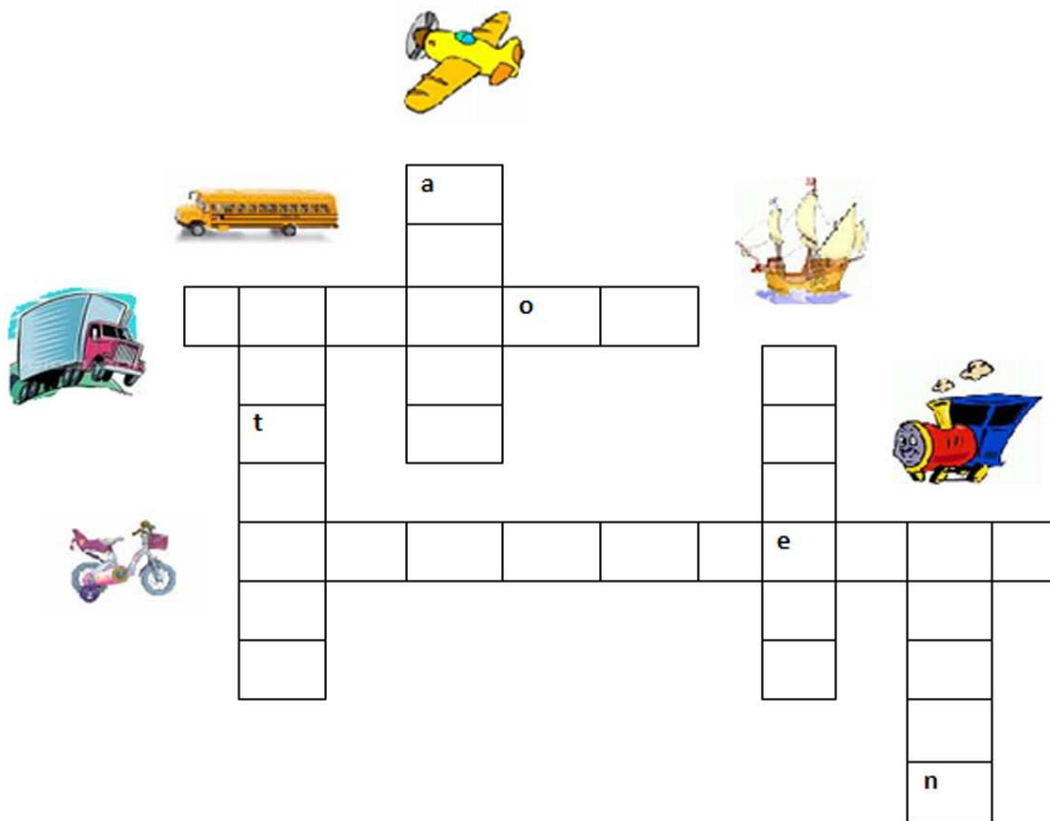
Anti

vole

gel

Para	bole	sol
Mal	heureux	propre
Dé	coiffé	composé
Dés	habillé	activé
Il	légal	limiter
Re	faire	tirer
E	lever	denté
Extra	ordinaire	terrestre
Trans	former	porter

Activité n° 2 : Compléter le jeu de mots croisés en vous aidant des images qui l'accompagnent.



Activité n°3 : Reconstituez le poème suivant, puis colorez chaque saison avec une couleur différente.

Bonhomme janvier
A le nez gelé

Septembre qui se mouille
Est couleur de rouille

Octobre à l'école
Plus de cabrioles

Quant à février
Il a froid au pied

Mars en carnaval
Ouvrira le bal

Novembre s'ennuie
Sous son parapluie

Mai a le cœur gai
Au milieu des prés

Décembre en dentelles
Souffle ses chandelles

Aout lui se régale
Du chant des cigales

Avril en chemise
Croque des cerises

Juillet va camper
Dans un champ de blé

Juin qui sent le foin
Joue aux quatre coins

Projet 1 : Confectionner des cartes d'identité d'animaux à partir de documents pour les afficher dans la classe.

Séquences	Compétences	Apprentissages linguistiques	Ecrit	Evaluation	Récitation
1 Qui suis-je ?	Oral / Récep C1 / O2, O4 Oral / Prod C1 / O3 Ecrit / Récep C2 / O2, O3 Ecrit / Prod C3 / O1, O3	<u>Vocabulaire</u> Les familles de mots (p11)	 *Expliquer/Informer -Compléter un texte documentaire.	p15	 <u>Titre :</u> On dort !
2 Animal de jour ou de nuit ?	Oral / Récep C1 / O4 Oral / Prod C3 / O2 Ecrit / Récep C2 / O3, O5 Ecrit / Prod C3 / O3	<u>Grammaire</u> Les constituants de la phrase simple (p19)	-Ecrire une fiche technique.	p23	<u>Auteur :</u> Claude Helft
3 Mon plat préféré	Oral / Récep C1 / O2 C2 / O3 Oral / Prod C2 / O6 Ecrit / Récep C1 / O4 C2 / O5 Ecrit / Prod C2 / O3	<u>Orthographe</u> Les lettres muettes (p27) Sons : br, cr, dr, fr, gr, bl, fl, gl, pl .		p31	
4 Ma carte	Oral / Récep C1 / O1 Oral / Prod C1 / O3 Ecrit / Récep	<u>Conjugaison</u> <u>Oral</u> Etre/Avoir au présent de l'indicatif		Bilan p39	

Projet 2 : Elaborer un lexique pour classer les mots appris.

Séquences	Compétences Objectifs	Apprentissages linguistiques	Ecrit	Evaluation	Récitation	
1 Des mots à retenir	Oral / Récep C1 / O4 Oral / Prod C3 / O3 Ecrit / Récep C2 / O4 Ecrit / Prod C2 / O3	<u>Vocabulaire</u> La définition d'un mot (p47)	*Raconter / Décrire	p51	<u>Titre :</u> Voyages	
2 Des mots jumeaux	Oral / Récep C1 / O4 Oral / Prod C1 / O1, O3 Ecrit / Récep C2 / O5 Ecrit / Prod C1 / O1 C3 / O2	<u>Grammaire</u> Le groupe nominal (p55)		-Ecrire une légende -Ecrire un petit récit avec : Hier,... Aujourd'hui,... Demain...	p59	<u>Auteur :</u> E. Pérochon
3 Des mots fâchés	Oral / Récep C1 / O4 Oral / Prod C2 / O3, O4 Ecrit / Récep C1 / O1 Ecrit / Prod C2 / O3	<u>Orthographe</u> Les accents (p 63) Sons : euil / euille ouil / ouille ail / aille eil / eille ille			p67	
4 Des mots en rangs	Oral / Récep C1 / O3 Oral / Prod C1 / O2 C3 / O1 Ecrit / Récep C2 / O3, O5 Ecrit / Prod C2, O2, O3	<u>Conjugaison</u> <u>Oral :</u> Verbes usuels au présent de l'indicatif <u>Ecrit :</u> La division du temps (p71)			Bilan p75	
Histoire à lire : Le petit nuage curieux Auteur : Rabéa Benguedih Khati (p76)						

Projet 3 : Réaliser une bande dessinée pour raconter l'histoire d'une plante.

Séquences	Compétences Objectifs	Apprentissages linguistiques	Ecrit	Evaluation	Récitation
1 Des bulles et encore des bulles	Oral / Récep C2 / O2 Oral / Prod C2 / O3,O6 Ecrit / Récep C2 / O1, O3 Ecrit / Prod C3 / O1	<u>Vocabulaire</u> Les différents sens d'un mot (p83)	*Raconter / Décrire -Remplir les bulles d'une B.D.	p87	<u>Titre :</u> Il était...trois petits sapins
2 La vie des plantes	Oral / Récep C1 / O4 Oral / Prod C2 / O1 Ecrit / Récep C2 / O2 Ecrit / Prod C3 / O1, O2	<u>Grammaire</u> La forme affirmative, la forme négative (p91)	-Ecrire une B.D.	p95	<u>Auteur :</u> M. Carême (p114)
3 La vie des fleurs	Oral / Récep C1 / O2, O4 Oral / Prod C1 / O3 Ecrit / Récep C2 / O1, O3 Ecrit / Prod C1 / O2, O3 C3 / O3	<u>Orthographe</u> La formation du féminin des noms (p 99) <u>Sons :</u> elle – esse – erre – ette s = s- ss – c – ç- t (tion)		p103	
4 Une belle histoire	Oral / Récep C1 / O4 Oral / Prod C3 / O2, O3 Ecrit / Récep C2 / O2, O4 Ecrit / Prod C2 / O1, O3	<u>Conjugaison</u> <u>Oral :</u> Verbes du 1 ^{er} groupe au présent, au futur de l'indicatif <u>Ecrit :</u> Verbes être et avoir au présent de l'indicatif (p107)		p111	
Histoire à lire : Le héros Auteurs : Taylor et Ingleby (p102)					

Projet 4 : Réaliser un livret pour présenter un sport.

Séquences	Compétences Objectifs	Apprentissages linguistiques	Ecrit	Evaluation	Récitation
1 Sports collectifs	Oral / Récep C1 / O3, O4 Oral / Prod C2 / O4, O5 Ecrit / Récep C2 / O1, O2 Ecrit / Prod C3 / O3	<u>Vocabulaire</u> -Les homonymes (p119)		p123	
2 Le sport c'est la santé.	Oral / Récep C1 / O3, O4 Oral / Prod C2 / O4, O5 Ecrit / Récep C2 / O5 Ecrit / Prod C3 / O3	<u>Grammaire</u> La phrase interrogative (p 127)	-Compléter une interview -Ecrire un petit dialogue	p131	<u>Titre :</u> Mon cerf volant <u>Auteur :</u> M. Carême (p150)
3 Vive le sport !	Oral / Récep C1 / O3, O4 Oral / Prod C2 / O3, O4 Ecrit / Récep C1 / O1, O2 Ecrit / Prod C2 / O3	<u>Orthographe</u> Le pluriel des noms (p 135) <u>Sons :</u> oin / ion ier / ien		p139	
4 Mon sport préféré	Oral / Récep C1 / O3, O4 Oral / Prod C3 / O2, O3 Ecrit / Récep C2 / O4, O5 Ecrit / Prod C2 / O3 C3, O3	<u>Oral :</u> Verbes usuels à l'impératif présent <u>Ecrit :</u> Verbes du 1 ^{er} groupe au présent de l'indicatif (p143)		Bilan p147	
<p>Histoire à lire: L'enfant qui avait accroché la lune (p138) Auteur : René Escudé</p>					

Projet 2 : Elaborer un lexique pour classer les mots appris.

Séquences	Compétences	Objectifs
1	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le système phonologique et prosodique du français. - Prendre sa place dans un échange pour communiquer. - Construire le sens d'un texte écrit. - Produire un court texte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des mots, des phrases, de courts textes. - Intervenir dans un échange pour poser une question, pour apporter des informations. - Repérer les indices textuels visibles (...) pour identifier les éléments de la situation de communication. - Ecrire quelques phrases pour raconter.
2	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le système phonologique et prosodique du français. - Dire pour s'appropriier la langue. - Construire le sens d'un texte écrit. - Activer la correspondance phonie/graphie. - Produire un court texte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des mots, des phrases. - Reproduire des énoncés en respectant le schéma intonatif : rythme, débit, intensité et hauteur de la voix. - Produire un énoncé avec une bonne prononciation /articulation. - Distinguer des unités de sens dans un texte écrit. - Faire correspondre à un phonème donné le bon graphème pour orthographier un mot. - Ecrire quelques phrases pour raconter, pour décrire autour d'un thème donné.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le système phonologique et prosodique du français. - Prendre la parole pour s'exprimer. - Connaître le système graphique du français. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des mots, des phrases. - Parler de soi (exprimer un sentiment...). - Parler de son environnement immédiat. - Maîtriser la correspondance graphie / phonie régulière. - Ecrire quelques phrases pour raconter, pour décrire autour d'un thème donné.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le système phonologique et prosodique du français. - Dire pour s'appropriier la langue. - Prendre sa place dans un échange pour communiquer. - Construire le sens d'un texte écrit. - Produire un court texte narratif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des mots, des phrases, de courts textes. - Reproduire des énoncés en respectant la liaison et l'enchaînement des mots (segmentation de la chaîne parlée). - Communiquer au moyen d'éléments verbaux, non verbaux (...) et para verbaux (intonation, groupes de souffle). - Bâtir des hypothèses de sens à partir d'éléments visibles du texte : titre. - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte. - Ecrire quelques phrases pour raconter pour décrire autour d'un thème.

Projet 3 : Réaliser une bande dessinée pour raconter l'histoire d'une plante.

séquences	Compétences	Objectifs
1	<ul style="list-style-type: none"> - Construire le sens d'un message oral. - Prendre la parole pour s'exprimer. - Construire le sens d'un texte écrit. - Produire un court texte documentaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier la situation de communication (qui ? où ? quand ? pourquoi ?). - Parler de soi. - Restituer une information écoutée. - Distinguer différents documents (livres, dépliant, journal, affiche...) en s'appuyant sur la présentation : couverture avec titre, table des matières, format. - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte. - Combiner le texte et l'illustration pour le montage d'un document.
2	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le système phonologique et prosodique du français. - Prendre la parole pour s'exprimer. - Construire le sens d'un texte écrit. - Produire un court texte documentaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des mots, des phrases, de courts textes. - Rapporter des faits. - Bâtir des hypothèses de sens à partir d'éléments visibles du texte : titre, nom de l'auteur, amorce de paragraphe, ponctuation, marques typographiques. - Combiner le texte et l'illustration pour le montage d'un document. - Ecrire une légende pour un support imagé.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le système phonologique et prosodique du français. - Dire pour s'appropriier la langue. - Construire le sens d'un texte écrit. - Activer la correspondance phonie / graphie. <p data-bbox="279 1339 750 1438">- Produire un court texte documentaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminer les sons voisins. - Mémoriser des mots, des phrases, de courts textes. - Produire un énoncé avec une bonne prononciation/ articulation. - Distinguer différents documents (livres, dépliant, journal, affiche...) en s'appuyant sur la présentation : couverture avec titre, table des matières, format. - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte. - Ecrire en respectant l'orthographe des mots invariables. - Orthographier les mots en marquant le genre et le nombre du nom, les désinences des verbes. - Ecrire une légende pour un support imagé.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le système phonologique et prosodique du français. - Prendre sa place dans un échange pour communiquer. - Construire le sens d'un texte écrit. - Produire un court texte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des mots, des phrases, de courts textes. - Intervenir dans un échange pour répondre à une question simple. - Intervenir dans un échange pour poser une question, pour apporter des informations. - Bâtir des hypothèses de sens à partir d'éléments visibles du texte : titre, nom de l'auteur, amorce de paragraphe, ponctuation, marques typographiques. - Repérer les indices textuels visibles (une date, un mot en gras, une formule récurrente comme « il était une fois », un nom de lieu, un chiffre...) pour identifier des éléments de la situation de communication. - Répondre à des questions pour construire un court texte narratif. - Ecrire quelques phrases pour raconter, pour décrire autour d'un thème donné.

Noms des établissements auxquels nous avons destiné notre questionnaire

Ecole Emir Abdelkader
Ecole Hassan Ibn Tabit
Ecole Cheikh L Bachir Ibrahim
Ecole E-Saïeh L Bachir
Ecole Ibzidi Med
Ecole Bentaïba Mekki
Ecole Zettal Ben Ali
Ecole Lamane L-houari
Ecole Daoudi L-Houari
Ecole Réda Houhou
Ecole Ali ibn Abi-Taleb
Ecole Sidi Chahmi Centrale
Ecole E cheikh Bouamama
Ecole Al Hassan Ibn Haitem
Ecole Hidder AEK
Ecole Rouies Raïeh
Ecole des 22 Martyres
Ecole Okba Ben Nafâa
Ecole El Bachir Chrif Lekhder
Ecole Yaghmorassen
Ecole Mustapha Benboulaid
Ecole Achire El Cheikh
Ecole Miri Ahmed
Ecole Oukebdane Bachir
Ecole Alwafed Rached Lhamoul
Ecole Douaidi Zoubir
Ecole Achire Bouamer Ain El Karma.
Ecole Neggaz L-Houari
Ecole Zidane Benaouda
Ecole Zeddour Brahim Belkacem

Ecole Ahmed Toufik Almadani(Karma)
Ecole Abdelkhalek Med Saghir
Ecole Ibn Ahmed Nour-Eddine
Ecole Mohamed Belkheir
Ecole Sedjrari Belloufa
Ecole Hoankoum Mohamed
Ecole Al Ghazali
Ecole El Emir Khaled
Ecole Le martyre Sidi Abdellah Sidi Bakhti
Ecole Fatima E-Zahra (Sidi Maarouf)
Ecole Frères Arroumia
Ecole 500 Logements (Sidi Maarouf)
Ecole Aboubakr El-Razi
Ecole Mixte Fatima L-Houari
Ecole Yousef Ben Tachfine
Ecole Elkhansâa (L-karma)
Ecole Mekkioui Mamoun
Ecole Sidi Maarouf

Table des matières

Introduction	3
Chapitre I : Cadre théorique	
- Elément de définition :	7
1-1-La stratégie.....	7
1-2-L'enseignement.....	7
1-3-L'apprentissage	8
1-4 Les stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère :	10
a- Les stratégies cognitives	10
b-Les stratégies métacognitives	12
c-Les stratégies socio-affectives	12
d-Les stratégies mnémoniques	12
e-Les stratégies compensatoires	13
f-Les stratégies affectives	13
1-5- Les stratégies d'enseignement	13
2- L'enseignement du FLE en Algérie : Quelques principes fondateurs.....	15
2-1- L'enseignement du FLE au primaire	16
2-2- L'enseignement du lexique.....	18
2-3- Quel statut pour l'enseignement du lexique ?	18
2-4- Développement du lexique	20
a- Développement lexical en langue maternelle	21
b- L'apprentissage du lexique en langue étrangère	23
c- La découverte du sens des mots.....	24
c-1- Le phénomène de sur-extension	24
c-2- Les principes de contraste et de conventionalité	25
c-3- L'hypothèse de totalité ou de perspectives multiples.....	25
c-4- Le principe de dénomination catégorielle	25
d- L'enseignement du vocabulaire	26
conclusion	28
Chapitre I : L'enseignement ludique en classe de français langue étrangère	
introduction	29
1- Définition du jeu	30
1- Le jeu ludique	31
2-Le jeu éducatif	32
3- Le jeu pédagogique	34
4- Les caractéristiques du jeu de l'enfant	35
4-1- Pourquoi l'enfant joue-t-il ?.....	36
5- Le jeu en classe de FLE	37
5-1- Le jeu, source de motivation	38
5-2- Le jeu, aide à acquérir des compétences	39
5-3- Le jeu, facteur d'acquisition	40
6- Les niveaux sémantiques de l'activité ludique	41
a- Les structures constitutives	41

b-Les structures normatives	42
c-Les structures évolutives	42
d-Les structures méta-ludiques	42
7- Quels jeux pour la classe de langue ?	43
7-1- Les jeux linguistiques :	43
7-2- Jeux de communication :	44
Conclusion	48

Partie Pratique

Chapitre II : Analyse de l'enquête et de l'expérimentation.

Condition générales du cadre pratique	48
1- Enquête auprès d'enseignants	48
a- Présentation de l'échantillon	48
b- Interprétation des données	49
2- Partie expérimentale	50
a- Présentation de l'échantillon	51
b- L'expérimentation	69
c- Description des activités ludiques	72
3- Synthèse	73

Chapitre II: Propositions d'activités ludiques

introduction	76
Idées d'activités ludiques	77
1- le jeu de l'intrus :	78
2- le jeu de Baccalauréat :	78
3- la liste des mots :	79
4- Mots croisés :	80
5- les charades :	82
6- Texte lacunaire :	84
7- Devinettes	85
Conclusion	86
Conclusion générale	87

Références bibliographiques.....	.91
----------------------------------	-----

Annexes

Table des matières.