

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

UNIVERSITE IBN KHALDOUN –TIARET

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERE



Mémoire de Master en didactique des langues étrangères

Thème :

**Le rôle des activités ludiques dans l'acquisition d'un vocabulaire actif
en classe de FLE**

cas des apprenants de 1^{ère} Année Moyenne

Présenté par :

Mme : BLIDI Amina

Mme : DIAB Zohra

Sous la direction de :

Pr. KHARROUBI Siham

Membres du jury :

Président :	M. KHEIR Abdelkader	« MAA »	Université de Tiarat
Rapporteur :	Mme. Kharroubi Siham	« Prof »	Université de Tiarat
Examineur :	M. Djameleddine Noureddine	« MCA »	Université de Tiarat

Année universitaire : 2022/2023

Remerciements

Louange à ALLAH le tout puissant de nous avoir illuminé et ouvert les portes du savoir et nous avoir donné le courage de pouvoir accomplir ce travail.

Nous tenons à exprimer nos vif remerciement à notre directrice de recherche professeur Kharroubi Siham pour ces précieuses orientation tout au long de notre travail.

Nos remerciements vont également aux membres du jury qui ont accepté d'évaluer ce travail.

Nous voulons remercier notre bon Dieu, de nous avoir permis de réaliser ce petit travail.

Dédicace

Avec tout honneur et fierté on dédie ce modeste travail à nos sources de bonheurs et de joie ceux qui se sont toujours sacrifiés pour nous voire réussir, à vous qui nous a donné l'espoir, amour, patience, bonheur, et confiance en soi, nous dédions ce travail à nos familles, merci d'être à nos coté ; merci pour votre soutien et vos encouragement.

A toutes les personnes qui ont cru en nous.



Table des matières

<i>Remerciements</i>	2
<i>Dédicace</i>	3
<i>Introduction générale</i>	6
Chapitre 1: Enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE	
<i>Introduction</i>	9
<i>Concepts et définitions</i>	10
1. <i>La définition d'un mot</i>	10
2. <i>La définition du lexique</i>	10
3. <i>La définition du vocabulaire</i>	10
4. <i>Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif</i>	11
5. <i>La différence entre le lexique et le vocabulaire</i>	11
6. <i>le vocabulaire en didactique de FLE</i>	12
7. <i>l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE</i>	13
7.1. <i>L'apprentissage par la lecture</i>	13
7.2 <i>L'enseignement direct</i> :.....	13
7.3. <i>Les jeux de vocabulaire</i>	13
7.4. <i>L'enseignement du vocabulaire contextuel</i>	13
8. <i>L'objectif de l'enseignement du vocabulaire</i>	14
9. <i>L'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE</i>	14
9.1. <i>La méthode du contexte</i>	14
9.2. <i>La méthode des listes du vocabulaire</i>	14
9.3. <i>La méthode des images</i>	15
9.4. <i>La méthode des jeux</i>	15
10. <i>Le processus d'apprentissage du vocabulaire</i>	15
11. <i>Les différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire</i>	16
12. <i>Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire</i>	17
13. <i>Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire</i>	17
13.1. <i>Les applications de jeux éducatifs</i>	18
13.2. <i>Les jeux de société</i>	18
13.3. <i>Les lectures interactives</i>	18
13.4. <i>Les cartes de vocabulaire</i>	18

13.5. Les vidéos éducatives	18
14. le rôle du vocabulaire	18
15. L'importance du vocabulaire dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE.....	19
Conclusion :	21

Chapitre 2: Les activités ludiques en classe de FLE

Introduction.....	23
1. Définition du jeu.....	24
2. Les caractéristiques du jeu.....	24
3. Quelle efficacité ?	25
4. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	26
5. les types d'activités ludiques :.....	26
5.1. Les jeux de créativité :	27
5.2. Les jeux culturels :	27
5.3. Les jeux dérivés du théâtre :	27
6. l'enseignement ludique en classe de FLE :.....	27
7. comment introduire le ludique en classe ?.....	28
8. la progression du concept « jeu » en pédagogie.....	29
8.1. Le jeu ludique :.....	29
8.2. Le jeu éducatif :.....	30
8.3. Le jeu pédagogique :.....	30
9. Les différents types d'activité ludique :	31
9.1. La vidéo :.....	31
9.2. Le jeu de rôle :	31
9.3. La chanson :.....	32
9.4. L'image :	33
10. Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?.....	34
11. Les différentes approches sur lesquelles repose la didactique ludique	35
12. Objectifs des activités ludiques	36
12.1. Développement affectif.....	36
12.2. Développement cognitif.....	36
12.3. La motivation	36
12.4. L'autonomie :.....	37
12.5. La mémorisation.....	38
Conclusion.....	40
La partie pratique	41

La Partie Pratique

Chapitre 1: Etude des documents officiels

<i>Introduction.....</i>	<i>43</i>
<i>1-Analyse du programme.....</i>	<i>43</i>
<i>2-Présentation de l'expérimentation.....</i>	<i>45</i>
<i>3-La fiche pédagogique d'activité 01 :</i>	<i>45</i>

Chapitre 2 : Présentation et interprétation des résultats.

<i>1.La présentation des activités proposées :</i>	<i>48</i>
<i>1.1. les activités sans l'intégration du jeu (activités dans le manuel scolaire 1^{ère} AM).....</i>	<i>48</i>
<i>1.2.résultats après l'intégration du ludique : coloriage</i>	<i>49</i>
<i>1.3.comaraison des résultats :</i>	<i>49</i>
<i>2.La fiche pédagogique d'activité 02.....</i>	<i>50</i>
<i>2.1.Résultats avans intégration du ludique la famille de mots.</i>	<i>51</i>
<i>2.2.Résultats après intégration du ludique : la famille de mots.....</i>	<i>52</i>
<i>2.3.Comparaison des résultats :.....</i>	<i>53</i>
<i>3.Commentaire :.....</i>	<i>50</i>
<i>Conclusion :</i>	<i>50</i>
<i>Conclusion générale.....</i>	<i>57</i>
<i>Références bibliographique</i>	<i>60</i>

Introduction générale

Introduction générale

Savoir communiquer avec l'autre est le premier objectif de l'enseignement / apprentissage des langues étrangères et particulièrement le français, pour pouvoir communiquer dans cette langue, on a besoin d'apprendre son vocabulaire.

*« Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue »
Tréville 2000.9 .Marie Claude*

À partir de cette citation, l'apprentissage du vocabulaire est une tâche essentielle pour tout apprenant d'une langue étrangère.

Cependant, l'apprentissage de nouveaux mots peut être fastidieux et monotone, surtout pour les apprenants du cycle moyen. Les activités ludiques peuvent offrir une alternative intéressante pour l'acquisition du vocabulaire, en rendant l'apprentissage plus interactif, amusant et engageant. De plus, les activités ludiques peuvent aider les apprenants à acquérir un vocabulaire actif en les encourageant à utiliser les mots qu'ils apprennent de manière pratique et significative.

L'apprentissage du vocabulaire est un élément essentiel de l'acquisition d'une langue étrangère. Cependant, les apprenants du cycle moyen peuvent rencontrer des difficultés dans ce domaine, notamment en ce qui concerne l'acquisition d'un vocabulaire actif, c'est-à-dire la capacité à utiliser activement le vocabulaire qu'ils ont appris. Pour remédier à cette situation, les enseignants ont exploré différentes méthodes d'enseignement du vocabulaire, y compris l'utilisation d'activités ludiques. Les activités ludiques offrent une approche différente et plus attrayante pour l'apprentissage du vocabulaire, ce qui peut inciter les apprenants à utiliser plus activement le vocabulaire qu'ils ont appris.

Toutefois, peu d'étude ont examiné de manière approfondie l'efficacité des activités ludiques dans l'acquisition d'un vocabulaire actif chez les apprenants du cycle moyen.

Le présent mémoire propose d'explorer le rôle des activités ludiques dans l'acquisition d'un vocabulaire actif chez les apprenants de la 1^{ère} année moyen. Nous examinons les différentes théories d'apprentissage qui sous-tendent l'utilisation d'activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire, ainsi que les stratégies d'enseignement, pour une utilisation du vocabulaire chez les apprenants de la 1^{ère} année moyen, en utilisant une étude empirique pour analyser les résultats.

Pour réaliser cette recherche nous avons proposé la problématique suivante : comment les activités ludiques peuvent-elles favoriser l'acquisition d'un vocabulaire actif chez les apprenants du cycle moyen, et quel est leur rôle dans l'enseignement de la langue française ?

Il découle de cette problématique la question de recherche suivante : « Quelle sont les effets des activités ludiques sur l'acquisition d'un vocabulaire actif chez les apprenants du cycle moyen en langue française ? Et comment peut-on améliorer l'apprentissage du vocabulaire du FLE par le biais des activités ludiques ? ».

Pour répondre à cette problématique, nous allons examiner les avantages et les limites de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire aux apprenants du cycle moyen.

Nous formulons l'hypothèse que les activités ludique ont un effet positif sur l'acquisition d'un vocabulaire actif chez les apprenants du cycle moyen. Nous supposons que les activités ludiques offrent une approche différentes et plus attrayante pour l'apprentissage du vocabulaire ce qui peut inciter les apprenants à utiliser plus activement le vocabulaire qu'ils ont appris. Nous supposons également que les activités ludiques peuvent aider les apprenants à mémoriser plus efficace en les engageant dans des activités interactives et créant des liens avec les connaissances existantes.

Nous pensons que les activités ludiques, comme facteur motivant pourrait améliorer la capacité d'apprendre le vocabulaire et simplifier la mémorisation des mots nouveaux et leurs sens.

Pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'une expérimentation avec des élèves d'une classe de la 1 année moyenne du collège BAY MENAOUAR à MELAKOU Tiaret.

Nous allons structurer notre travail de recherche autour de deux parties.

La première partie est la partie théorique contient deux chapitres le premier chapitre intitulé « *enseignement-apprentissage du vocabulaire en classe de FLE* », prendra en charge le balayage théorique des principales relatives au vocabulaire. Le deuxième chapitre intitulé « *Le ludique en classe de FLE* » qui englobe les jeux, sa progression en pédagogie, les activités ludiques et leurs utilités.

La deuxième partie est la partie pratique elle est réservée à l'expérimentation, nous proposons un outil méthodologique (les activités ludiques en classe).

Chapitre 1

*Enseignement/apprentissage du vocabulaire en
classe de FLE*

Introduction

L'apprentissage du vocabulaire est un aspect important de l'apprentissage d'une langue étrangère, car il permet aux apprenants de comprendre et utiliser les mots pour communiquer efficacement.

L'apprentissage du vocabulaire nécessite une exposition fréquente et variée aux mots, une contextualisation, une révision et une consolidation, ainsi que la diversité des activités.

L'apprentissage du vocabulaire est un élément essentiel de l'enseignement des langues étrangères, y compris le FLE .En effet, le vocabulaire est le fondement de la communication linguistique et permet aux apprenants de comprendre et d'utiliser les mots de manière précise et appropriée.

Cependant, l'apprentissage du vocabulaire peut être un défi pour les apprenants de FLE, car cela implique de mémoriser un grand nombre de nouveaux mots et de comprendre leurs significations dans différents contextes .Les enseignants de FLE doivent donc adopter des méthodes d'enseignement efficace pour aider les apprenants à acquérir et à utiliser le vocabulaire de manière efficace.

Dans cette optique, cette revue de littérature se concentrera sur les méthodes d'enseignements et d'apprentissage du vocabulaire dans ce contexte. Enfin, nous discuterons de l'importance de l'intégration du vocabulaire dans l'ensemble du programme d'enseignant du FLE pour une acquisition efficace.

Concepts et définitions

1. La définition d'un mot

Dans son sens le plus générale, le mot peut être défini comme étant une unité de langage qui possède une signification. Les mots sont les éléments de base de la communication verbale et sont utilisés pour exprimer des idées, des sentiments et des concepts.

Il existe de nombreux types de mots, comme les noms, les adverbes, les prépositions, les conjonctions et les interjections.

Chaque type de mot remplit une fonction grammaticale et syntactique spécifique dans une phrase.

2. La définition du lexique

Le lexique est l'ensemble des mots d'une langue considéré comme faisant partie de son stock lexicale. En d'autres termes, le lexique est l'ensemble des mots que l'on peut utiliser pour former des phrases dans une langue donnée.

Le lexique peut être subdivisé en plusieurs catégories, telles que les noms, les verbes, les prépositions, les interjections, etc....Chaque catégorie a ses propres caractéristiques et règles d'utilisation.

Le lexique est une partie importante de l'étude de la linguistique, car il permet de comprendre comment les mots sont formés, comment ils sont utilisés dans des contextes spécifiques, ainsi que leur évolution historique et leur variations régionales.

3. La définition du vocabulaire

En ce qui concerne la communication le vocabulaire est essentiel pour être en mesure de s'exprimer de manière précise, nuancée et efficace. Plus vous avez de mots à votre disposition, plus vous pouvez exprimer des idées complexe et des nuances de sens .De plus un vocabulaire riche vous permet de comprendre les nuances de la langue étrangère que vous apprenez et de saisir le sens des textes plus complexes.

Dans l'apprentissage du français langue étrangère, l'élargissement du vocabulaire est une étape importante pour progresser. Cela implique l'apprentissage de nouveaux mots, mais aussi la compréhension de leur signification, de leur utilisation et de leur contexte d'utilisation. C'est pourquoi il est important de régulièrement sur l'enrichissement de son vocabulaire lorsque l'on apprend une langue étrangère.

Il existe plusieurs façons d'enrichir son vocabulaire etc. Il est également important de pratiquer l'utilisation des nouveaux mots appris des contextes réels de communication, afin de mieux les mémoriser et les intégrer dans son langage courant.

Enfin, il est important de noter que le vocabulaire évolue constamment et que de nouveaux mots apparaissent régulièrement dans une langue donnée. Il est donc important de continuer à travailler sur l'enrichissement de son vocabulaire tout au long de sa vie, même une fois que l'on maîtrise bien une langue étrangère.

4. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif

Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif font référence aux mots que nous utilisons couramment dans notre langage.

Le vocabulaire actif désigne les mots que nous utilisons régulièrement et que nous sommes capable d'employer dans notre discours courant sans avoir à y réfléchir. Ce sont les mots que l'on connaît bien et que l'on peut utiliser sans difficulté. Le vocabulaire actif est souvent considéré comme plus important que le vocabulaire passif, car c'est celui qui nous permet de nous exprimer efficacement.

En revanche, **le vocabulaire passif**, quant à lui, se réfère aux mots que l'on comprend lorsqu'on les entend ou qu'on les lit, mais que l'on n'utilise pas régulièrement dans sa propre communication. Le vocabulaire passif est souvent plus étendu que le vocabulaire actif car il inclut les mots que l'on a appris mais que l'on n'utilise pas fréquemment. Il est utile pour la compréhension de textes et pour la communication avec des personnes dont le vocabulaire est plus avancé.

Il est important de développer à la fois son vocabulaire actif et son vocabulaire passif pour améliorer sa compréhension et son expression écrite et orale. Cela peut se faire en lisant régulièrement, en écoutant des conversations et apprenant de nouveaux mots.

5. La différence entre le lexique et le vocabulaire

Le lexique et le vocabulaire sont deux termes qui sont souvent utilisés de manière interchangeable, mais il y a une légère différence entre les deux

Le lexique est plus spécifique et se réfère à un sous-ensemble de mots dans une langue donnée. Le lexique fait référence à l'ensemble des mots qui sont spécifiques à un domaine particulier ou à une catégorie spécifique telle que la médecine, la finance, la cuisine, etc. Par exemple, le lexique de la chimie comprendrait des termes tels que « réaction chimique », « molécule », « atome » etc.

Le vocabulaire D'après TRIVILLE & DUQUETTE : « *Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue.* » D'après cette définition, nous pouvons dire que le vocabulaire fait référence à l'ensemble des mots et des expressions qu'une personne connaît et utilise dans sa langue. Cela peut inclure des mots courants, les termes technique, des jargons, des expressions idiomatiques, etc. Le vocabulaire est donc un terme général qui fait référence à l'ensemble des mots qu'une personne connaît dans une langue donnée.

Le rapport entre les deux nations est un rapport d'inclusion, le vocabulaire représente une partie du lexique globale, l'enseignant ne pourra jamais découvrir la totalité du lexique de son élève. 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.

6. le vocabulaire en didactique de FLE

La didactique du FLE utilise un vocabulaire spécifique pour décrire les concepts et les pratiques liés à l'enseignement et l'apprentissage du français comme langue étrangère. Voici une liste non exhaustive des termes couramment utilisés :

- Apprenant** : personne qui apprend le français comme langue étrangère.
- Compétence** : ensemble de connaissances d'habiletés et d'attitudes nécessaires pour communiquer efficacement dans une situation donnée.
- Compréhension** : capacité à comprendre l'orale et /ou l'écrit en français.
- Expression** : capacité à s'exprimer à l'orale et/ou à l'écrit en français.
- Didactique** : ensemble des méthodes et des techniques utilisées pour enseigner une langue étrangère.
- Evaluation** : processus permettant de mesure le niveau de compétence des apprenants en français.
- Grammaire** : ensemble des règles qui régissent la structure et l'utilisation des mots en français.
- Lexique** : ensemble des mots et des expressions utilisés en français.
- Niveau** : échelle de mesure du niveau de compétence des apprenants en français, souvent basée sur le cadre européens communs de référence pour les langues (CECRL).
- Phonétique** : étude des sons de la langue française.
- Prononciation** : la façon dont les mots sont prononcés en français.

-**Syntaxe** : ensemble des règles qui régissent l'ordre des mots et des phrases en français.

-**Tache** : activité demandée aux apprenants pour mettre en pratique leurs compétences en français.

-**Texte** : ensemble de phrases cohérentes formant un tout en français.

-**Thème** : sujet d'un texte ou d'une leçon en français.

-**Variété** : ensemble des variantes régionales, sociales et stylistiques de la langue française.

Il est important de comprendre ces termes pour pouvoir suivre et participer en discussion et aux formations en didactique du FLE.

7. l'enseignement du vocabulaire en classe du FLE

L'enseignement du vocabulaire en classe du FLE est un élément essentiel de l'apprentissage d'une langue étrangère. Il permet aux élèves de développer leur compréhension et leur expression orale et écrite, ainsi que leur capacité à communiquer efficacement.

Il existe plusieurs méthodes d'enseignement du vocabulaire, qui peuvent varier en fonction de l'âge et du niveau des élèves, ainsi que des objectifs d'apprentissage spécifiques. Voici quelques approches courantes :

7.1. L'apprentissage par la lecture : les élèves peuvent apprendre de nouveaux mots en lisant des textes adaptés à leur niveau de compétence. Les enseignants peuvent encourager les élèves à identifier les mots inconnus et à utiliser un dictionnaire pour en connaître la signification.

7.2 L'enseignement direct : les enseignants peuvent choisir des mots spécifiques à enseigner et les définissant et en les utilisant dans des phrases. Les élèves peuvent ensuite pratiquer l'utilisation de ces mots dans des contextes différents.

7.3. Les jeux de vocabulaire : les enseignants peuvent utiliser des jeux de vocabulaire tels que des puzzles, des charades ou des jeux de mots croisés pour aider les élèves à apprendre de nouveaux mots de manière ludique

7.4. L'enseignement du vocabulaire contextuel : les enseignants les mots en les plaçant dans un contexte spécifique pour aider les élèves à comprendre leur utilisation dans une phrase dans une situation donnée.

Il est important que les enseignants varient les méthodes d'enseignement du vocabulaire pour maintenir l'intérêt des élèves et leur permettre de découvrir de nouvelles façons

d'apprendre. Les enseignants peuvent également encourager les élèves à utiliser de nouveaux mots dans des contextes différents pour les aider à les intégrer dans leur vocabulaire.

8. L'objectif de l'enseignement du vocabulaire

Le vocabulaire est l'un des éléments essentiels dans l'apprentissage d'une langue étrangère. L'objectif principal de l'enseignement du vocabulaire est d'aider les élèves à comprendre et à utiliser un large éventail de mots dans leur communication orale et écrite. En acquérant un vocabulaire étendu, les élèves sont en mesure de communiquer de manière plus claire et précise, d'exprimer leurs idées de manière plus nuancée et de comprendre les informations qu'ils reçoivent de manière plus complète.

En plus de cela, l'enseignement du vocabulaire peut également aider les élèves à améliorer leur compréhension de la lecture. En connaissant un plus grand nombre de mots, les élèves peuvent comprendre plus facilement les textes qu'ils lisent et peuvent également apprendre de nouveaux mots en contexte.

L'enseignement du vocabulaire peut également contribuer à l'amélioration de la confiance et de l'estime de soi des élèves, car cela leur permet de se sentir plus à l'aise lorsqu'ils communiquent en langue étrangère ou dans leur langue maternelle.

Enfin, l'acquisition d'un vocabulaire étendu peut également aider les élèves dans leur future carrière professionnelle, car la maîtrise de la langue est une compétence essentielle dans de nombreux domaines professionnels.

9. L'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE

L'apprentissage du vocabulaire est un élément important de l'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE), car il permet aux apprenants d'acquérir le lexique nécessaire pour communiquer efficacement dans des contextes variés.

Il existe plusieurs méthodes pour enseigner le vocabulaire en classe de FLE. Voici quelques exemples :

9.1. La méthode du contexte : cette méthode consiste à enseigner le vocabulaire en contexte, c'est-à-dire en utilisant des phrases ou des textes qui contiennent les mots à apprendre. Cette approche permet aux apprenants de comprendre le sens des mots à travers leur utilisation dans un contexte spécifique.

9.2. La méthode des listes du vocabulaire : cette méthode consiste à présenter des listes de mots à apprendre, accompagnées de leur traduction et de leur prononciation. Cette

approche est utile pour les mots qui n'ont pas de correspondance exacte dans la langue étrangère des apprenants.

9.3. La méthode des images : cette méthode consiste à associer des images aux mots à apprendre ce qui facilite la mémorisation et la compréhension des mots.

9.4. La méthode des jeux : cette méthode consiste à utiliser des jeux pour aider les apprenants à apprendre le vocabulaire de manière ludique et interactive. Les jeux peuvent inclure des activités telles que des devinettes, des mots croisés, des jeux de rôle, etc...

Il est important de varier les méthodes d'enseignement du vocabulaire pour répondre aux différents styles d'apprentissage des apprenants et pour maintenir leur motivation et leur engagement dans le processus d'apprentissage.

10. Le processus d'apprentissage du vocabulaire

Pour apprendre un vocabulaire il faut suivre tout un processus. Selon le cognitiviste John R. Anderson (1985), le processus d'apprentissage du vocabulaire d'une langue étrangère se développe en trois étapes successives :

***Une étape cognitive :** l'apprentissage commence par la compréhension, ou l'apprenant accumule des connaissances déclaratives qu'il comprend. (Phase de recueil et découverte de mots nouveaux.)

***Une étape associative :** une phase d'inter langue, ou l'apprenant tente d'associer aux connaissances acquises certaines règles d'emploi dans le but est d'accomplir les tâches difficiles.

***Une étape d'autonomie :** ou les opérations effectuées par l'apprenant s'automatisent, permettant à lui de réactiver ses connaissances acquises et les réinvestir fréquemment dans des situations diverses. (Phase optimale d'acquisition)

Selon Tréville et Duquette le processus de la compréhension peut se définir comme : « *une interaction entre les connaissances antérieures et les connaissances nouvelles* ».

La compréhension est atteinte, quand l'individu peut établir un lien entre l'acquis récent et l'acquis qui est déjà stocké dans la mémoire à long terme, ce lien mène à la production langagière et à l'apprentissage. A ce titre, M-C. TREVILLE fait remarquer que : « *une fois franchie l'étape de la compréhension des mots, à l'étape associative, l'apprenant éprouve généralement le besoin de les réutiliser dans des situations réelles de communication* ».

11. Les différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire

L'apprentissage du vocabulaire est comme tous les domaines a besoin des stratégies pour développer les compétences des élèves dans leur apprentissage du vocabulaire en classe.

Ces stratégies d'apprentissage se définissent comme étant un ensemble de techniques et des activités effectuées par l'apprenant qui lui permettent l'acquisition de l'information afin de faciliter son apprentissage. Pour OXFORD et CROOKALL (1989) : « *les stratégies d'apprentissage sont des mesures prises par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, le stockage, la récupération ou l'utilisation de l'information* ». Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire sont regroupées en trois classes : les stratégies de prédiction, de mémorisation et de révision.

a) Les stratégies de prédiction (Stratégies de détermination)

Ces stratégies permettent aux élèves de deviner le sens des mots nouveaux lus ou entendus grâce aux indices linguistiques (internes ou externes) et des indices extralinguistiques (dessin, image, objet, etc.) Parmi certaines stratégies pour deviner le sens des nouveaux mots, on choisit la stratégie « famille de mots » pour faciliter l'inférence du sens des mots nouveaux.

Plus précisément, les mots qui appartiennent à une famille morphologique ont un lien de sens.

b) Les stratégies de mémorisation (Stratégie mnémoniques)

Ces stratégies représentent des méthodes qui permettent à l'apprenant de stocker, de rechercher et retrouver une information et l'aident à créer des liens mentaux (regrouper-classifier-associer-contextualité). Ainsi que, ils facilitent l'encodage de l'information dans la mémoire. Parmi ces stratégies de mémorisation, les stratégies 'réseau de mots' « *...cette stratégie, qui demande aux élèves de mettre en évidence les relations de sens des mots à l'étude autour d'un mot thème, de nommer les catégories et de rendre explicite les informations qui leur sont associées, favorise la compréhension et la rétention de ces mots.* »

Cette stratégie permette à l'apprenant d'associer des mots autour d'un seul thème. A partir d'un mot, l'élève explore une chaîne sémantique à laquelle il appartient.

c) Les stratégies de révision

La révision vient après avoir mémorisé les mots nouvellement appris, pour les bien renforcer dans la mémoire. Autrement dit, c'est la reprendre à plusieurs reprises ce qui a été vu dans la classe. Parmi toutes stratégies de révision du vocabulaire, on trouve les stratégies 'cartes de mots'. « *La technique carte de mots consiste à utiliser de petites cartes pour créer*

l'association entre la forme et le sens d'un mot cible de mots et pour écrire des renseignements sur le mot en question. ». Donc la stratégie carte de mots c'est une stratégie ludique qui permet à l'apprenant de réviser les mots appris à travers l'utilisation d'une carte pour chaque mot et la remplir par des différentes informations qui entourent ce mot.

La capacité à mémoriser les mots et la capacité à deviner leurs sens à travers du contexte sont les deux facteurs les plus importants dans l'apprentissage du vocabulaire.

12. Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire

La majorité des apprenants trouvent des difficultés lors de l'apprentissage d'une langue et particulièrement dans la langue française. Lors des exercices de langue, les élèves trouvent des difficultés de s'exprimer à cause de leurs bagages linguistiques faibles et limités, nous allons aborder quelques raisons de ces difficultés.

-Le milieu social : L'élève n'a pas l'habitude de parler ou entendre le français hors de la classe.

-La traduction littérale des mots parfois les apprenants font la traduction d'une manière littérale c'est-à-dire mot-à-mot (le sens n'est pas toujours exact et juste).

-La mauvaise prononciation des consonnes telles que « p », « v » parce que ces consonnes n'existent pas dans la langue maternelle (arabe), et aussi parfois les sons muets créent des problèmes lors de l'écriture.

-La majorité perd les mots parce qu'ils pensent en arabe.

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

A la fin, nous pouvons dire que chaque élève est un cas spécial, chaque classe a ses caractéristiques particulières, c'est donc à l'enseignant de savoir gérer sa classe et résoudre les problèmes d'apprentissage qui peuvent être rencontrés dans la classe.

13. Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire

Pour avoir un bon apprentissage du vocabulaire, il est important d'épuiser les ressources qui facilitent son apprentissage. L'enseignant doit utiliser tous les moyens qui aident ses apprenants à mieux comprendre et bien apprendre. A cet égard nous proposons l'activité ludique comme un moyen qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage du vocabulaire. Caré & Debyser, dès 1978, avaient déjà vu que *« le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue », ou que « la parole est*

l'un des premiers jouets (...) qui se prête à une créativité infinie ». C'est pour cette raison qu'il est pertinent de choisir un outil ludique pour l'enseignement du vocabulaire.

La classe de FLE est un univers où l'apprenant développe ses capacités ; ce développement ne peut se réaliser que par le biais du plaisir que seules les activités ludiques sont susceptibles de concrétiser. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par les activités qu'on lui propose. C'est là qu'il est important de varier les supports afin de rendre les activités attractives, par l'intégration des activités ludiques.

Il existe de nombreux outils ludiques qui peuvent aider à faciliter l'apprentissage du vocabulaire, voici quelques exemples :

13.1. Les applications de jeux éducatifs : Il existe une multitude d'applications pour smartphones ou tablettes qui permettent de jouer à des jeux éducatifs pour apprendre de nouveaux mots. Par exemple, l'application "Duolingo" propose des jeux pour apprendre des langues étrangères.

13.2. Les jeux de société : Il existe également des jeux de société qui permettent de s'amuser tout en apprenant de nouveaux mots. Par exemple, "Scrabble" est un jeu de lettres où il faut former des mots avec des lettres distribuées aléatoirement.

13.3. Les lectures interactives : Les livres interactifs ou les applications de lecture interactive permettent d'associer des images aux mots pour faciliter la compréhension et la mémorisation.

13.4. Les cartes de vocabulaire : Les cartes de vocabulaire sont des cartes qui présentent un mot et sa définition. Elles peuvent être utilisées pour s'entraîner à mémoriser de nouveaux mots.

13.5. Les vidéos éducatives : Les vidéos éducatives peuvent être une façon ludique d'apprendre de nouveaux mots. Par exemple, il existe des chaînes YouTube spécialisées dans l'apprentissage des langues étrangères.

Ces outils peuvent être utilisés pour aider les enfants à apprendre de nouveaux mots, mais ils peuvent également être utiles pour les adultes qui souhaitent améliorer leur vocabulaire.

14. le rôle du vocabulaire

Le vocabulaire joue un rôle essentiel dans la communication et la compréhension d'une langue. Il permet aux apprenants de comprendre et de s'exprimer avec précision et clarté. Le vocabulaire est donc un élément clé pour acquérir une compétence communicative efficace dans une langue étrangère. Le vocabulaire est également important pour la compréhension des textes

écrits et oraux. Les apprenants qui ont une bonne maîtrise du vocabulaire sont capables de comprendre des textes plus complexes et d'interpréter les nuances de la langue. En outre, le vocabulaire est un élément important pour la réussite académique. Les apprenants qui ont une bonne maîtrise du vocabulaire ont souvent une plus grande facilité à comprendre les instructions, à lire des textes académiques et à rédiger des travaux de qualité.

Enfin, le vocabulaire joue un rôle important dans le développement de la pensée critique. Les apprenants qui ont une bonne maîtrise du vocabulaire sont capables de formuler des arguments solides et de défendre leur point de vue avec précision et clarté.

En somme, le vocabulaire est un élément clé pour la réussite en langue étrangère et pour le développement général des compétences linguistiques et intellectuelles des apprenants.

15. L'importance du vocabulaire dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE

Le vocabulaire est extrêmement important dans la communication, car il permet de transmettre des idées et des informations de manière précise et claire. En utilisant un vocabulaire varié et approprié, on peut exprimer des nuances de sens et des idées complexes, ce qui permet de communiquer plus efficacement et de se faire comprendre plus facilement.

Un vocabulaire riche et diversifié permet également de faciliter la compréhension de la communication écrite et orale, et peut aider à développer la pensée critique et l'analyse des textes. En outre, un vocabulaire étendu peut également être un atout dans la vie professionnelle, car il peut aider à communiquer de manière plus efficace avec les collègues, les clients et les partenaires commerciaux.

Enfin, l'apprentissage de nouveaux mots et l'enrichissement de son vocabulaire peut être une source de plaisir et de satisfaction en soi, car cela permet d'élargir ses horizons et d'explorer de nouveaux concepts et idées.

Notamment, Le vocabulaire actif désigne les mots que l'on utilise couramment dans son langage parlé et écrit. Il est important d'avoir un vocabulaire actif riche et varié, car cela permet de communiquer de manière plus efficace et de se faire comprendre plus facilement.

En effet, en utilisant un vocabulaire actif étendu, on peut exprimer des idées et des concepts de manière plus précise et plus nuancée, ce qui permet de communiquer avec plus de clarté et de précision. De plus, un vocabulaire actif riche peut aider à éviter les malentendus et les incompréhensions lors des conversations ou de la lecture de textes.

Par ailleurs, un vocabulaire actif étendu peut également être un atout dans la vie professionnelle, car cela peut aider à communiquer de manière plus efficace avec les collègues, les clients et les partenaires commerciaux. En utilisant un vocabulaire précis et approprié, on peut également donner une impression de professionnalisme et de compétence.

Enfin, l'enrichissement du vocabulaire actif peut être un processus continu et stimulant, car cela permet de découvrir de nouveaux mots et de nouvelles façons d'exprimer ses idées. Cela peut contribuer à développer sa créativité et sa capacité à réfléchir de manière critique et analytique.

Conclusion :

Dans ce premier chapitre, nous avons exploré certains points clés de l'apprentissage d'une langue étrangère, notamment les éléments de base du vocabulaire et l'importance de son enseignement dans une classe de FLE. Nous avons examiné les différentes méthodes et approches pour l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire, ainsi que son rôle dans le développement des compétences linguistiques et intellectuelles des apprenants.

Nous avons également souligné l'importance des activités ludiques et interactives pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire et motiver les apprenants. Cela nous a conduits à notre prochain chapitre théorique, où nous allons explorer plus en détail l'intégration de ces activités dans l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE.

Chapitre 2

Les activités ludiques en classe de FLE

Introduction

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

Jean Château

Les activités ludiques sont un excellent moyen d'engager les apprenants de français langue étrangère (FLE) dans le processus d'apprentissage, de renforcer leur motivation et de faciliter l'acquisition de la langue.

En utilisant des activités ludiques en classe de FLE, les enseignants peuvent créer un environnement d'apprentissage interactif et amusant qui permet aux apprenants de pratiquer la langue de manière créative et spontanée. Les activités ludiques peuvent également aider les apprenants à développer leur confiance en eux, leur estime de soi et leur capacité à travailler en groupe.

Les activités ludiques peuvent être utilisées à différents moments d'une leçon de langue, que ce soit pour introduire un nouveau vocabulaire ou une nouvelle structure grammaticale, pour pratiquer la communication orale ou écrite, pour renforcer la compréhension de la lecture ou de l'écoute, ou même pour évaluer les connaissances des apprenants.

Il existe de nombreuses activités ludiques qui peuvent être utilisées en classe de FLE. Par exemple, les jeux de rôle peuvent permettre aux apprenants de pratiquer la communication orale dans des situations de la vie réelle, tandis que les jeux de cartes peuvent aider à renforcer la compréhension de la grammaire et du vocabulaire. Les puzzles et les devinettes peuvent également être utilisés pour développer la pensée critique et la résolution de problèmes, tout en pratiquant la langue.

Il est important de noter que les activités ludiques doivent être adaptées aux niveaux et aux intérêts des apprenants, et qu'elles doivent être intégrées de manière appropriée dans le plan de cours. Les activités ludiques doivent également être variées et équilibrées, de manière à couvrir différents domaines de compétence linguistique, tels que l'expression orale et écrite, la compréhension orale et écrite, ainsi que la grammaire et le vocabulaire.

En somme, les activités ludiques sont un outil précieux pour les enseignants de FLE qui cherchent à créer un environnement d'apprentissage stimulant, interactif et mémorable pour leurs apprenants.

Dans ce chapitre, nous tenterons de définir l'activité ludique, sa valeur, son rôle, sa fonction et son importance dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère.

1. Définition du jeu

Selon le dictionnaire Larousse le jeu est défini comme :

« Activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans laquelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles. »

Le Petit Robert définit le jeu comme : *« est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure ».*

Jean pierre Cuq a défini le jeu comme : *« le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence ».*

Selon Jean PIAGET : *« Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels »*

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate que le jeu est défini comme une activité récréative ou compétitive qui comporte des règles et qui peut impliquer un ou plusieurs joueurs. Il peut prendre de nombreuses formes, telles que des jeux de société, des jeux vidéo, des jeux de cartes, des jeux de sport, des jeux de rôle, des jeux d'adresse, des jeux de hasard, etc.

Le jeu est souvent considéré comme une activité ludique qui permet de s'amuser, de se divertir, de se détendre, de socialiser et parfois même d'apprendre. Il peut également être utilisé comme une méthode d'enseignement ou de formation, en particulier dans les domaines de l'éducation et de la formation professionnelle.

Le jeu peut avoir des effets bénéfiques sur la santé mentale et physique, car il peut aider à réduire le stress, améliorer la coordination et la motricité, favoriser la créativité et l'imagination, renforcer la mémoire et la concentration, et favoriser la communication et la coopération entre les joueurs.

2. Les caractéristiques du jeu

Le jeu est une activité importante pour le développement cognitif, social et émotionnel de l'enfant. Voici quelques-unes des caractéristiques du jeu chez l'enfant :

1- Le jeu est spontané : L'enfant choisit librement de jouer et de participer à des activités ludiques.

2- Le jeu est plaisant : L'enfant prend du plaisir à jouer et à explorer son environnement.

3- Le jeu est imaginatif : L'enfant utilise son imagination pour créer des scénarios, des histoires et des personnages imaginaires.

4- Le jeu est actif : L'enfant est souvent physiquement actif pendant le jeu, en courant, en sautant, en grimant ou en manipulant des objets.

5- Le jeu est répétitif : L'enfant peut répéter les mêmes actions ou les mêmes jeux plusieurs fois pour renforcer les compétences acquises.

6- Le jeu est social : L'enfant peut interagir avec d'autres enfants ou des adultes pendant le jeu, ce qui lui permet de développer des compétences sociales et de communication.

7- Le jeu est créatif : L'enfant peut créer de nouvelles idées, de nouvelles règles et de nouvelles façons de jouer.

8- Le jeu est adaptatif : L'enfant peut adapter le jeu en fonction de ses besoins et de ses intérêts.

9- Le jeu est éducatif : Le jeu peut aider l'enfant à acquérir des compétences et des connaissances dans différents domaines, comme la résolution de problèmes, la coordination, la motricité fine, la créativité, la communication et la collaboration.

10- Ces caractéristiques du jeu chez l'enfant peuvent varier en fonction de l'âge, de la personnalité et des intérêts individuels de l'enfant. Cependant, en général, le jeu est une activité importante pour le développement global de l'enfant.

3. Quelle efficacité ?

Comparé au travail, le jeu est perçu comme une activité amusante et délassante, ce qui lui confère un caractère plaisant aux yeux des enfants et accentue, de facto, son efficacité. De fait, le jeu est une activité choisie, contrairement au travail qui est perçu comme imposé par autrui. Le jeu devient synonyme de délassement, de plaisir, tandis que le travail n'est que labeur et contrainte. Contrairement au travail qui a un objectif et un résultat précis, on n'attend pas d'effets d'un jeu, on le vit et on y trouve du plaisir. Le jeu devient alors un support idéal pour permettre l'acquisition de compétences parfois difficiles à acquérir à travers le travail traditionnel. En effet, le jeu a de multiples atouts [4] :

- il motive l'enfant, facilite sa concentration et stimule sa mémoire ;
- il rend actif en classe, là où l'élève reste souvent passif. L'enfant est acteur de sa réflexion, de sa stratégie, il collabore et partage avec ses partenaires ;
- le jeu modifie et démocratise le rapport au savoir : l'enfant est moins soumis au stress, à la peur de l'erreur et de l'échec car le jeu est basé sur des règles connues de tous et parfois sur le hasard ;
- le jeu incite l'élève à verbaliser sa pensée, à argumenter ses choix et, donc, l'aide à perfectionner son langage ;

- le jeu permet à l'enfant de développer des méthodes de travail, de suivre une logique, un raisonnement ;
- le jeu permet de stimuler diverses compétences en même temps : le verbal, le mental, la logique, le calcul...
- le jeu donne à l'enfant un but précis, concret et l'incite à s'impliquer dans celui-ci.

Le jeu est donc un support de choix dans le domaine des apprentissages, car il mobilise un grand nombre de capacités cognitives et permet une différenciation pédagogique qui porte ses fruits auprès de jeunes parfois en perte de vitesse face aux méthodes classiques d'instruction. Le jeu devient un moteur au savoir, il motive l'élève à aller de l'avant et ce, dans toutes les matières. Comme le souligne Ryngaert, le jeu permet de conforter le «*désir d'apprendre*» et le «*plaisir de savoir*» [5]. La notion de plaisir d'apprendre des jeunes est centrale dans la démarche de l'apprentissage par le jeu. Le jeu est donc un moyen ludique et éducatif au service des apprentissages scolaires qu'il serait dommage d'ignorer.

4. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Les jeux et activités ludiques sont considérés comme un moyen efficace d'apprentissage, notamment pour l'acquisition d'une langue étrangère par les apprenants du cycle moyen. Ils offrent de nombreux avantages pour le développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social de l'enfant, en l'aidant à retrouver son équilibre. En participant à ces jeux, les enfants construisent leurs capacités et compétences, et acquièrent une compréhension progressive du monde qui les entoure. Dans le domaine de la pédagogie, les activités ludiques sont considérées comme des supports didactiques et éducatifs, comme le souligne J-P QUC dans son dictionnaire de didactique.

« Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.).

Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »³.

5. les types d'activités ludiques :

Il existe une variété d'activités ludiques qui peuvent être utilisées en classe de langue et qui peuvent satisfaire divers objectifs.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2003), dans leur ouvrage cours de didactique du français

Langue étrangère et seconde, ont distingué quatre grands types d'activités à caractère ludique, à savoir

Les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre que nous allons expliquer dans les passages qui suivent.

5.1. Les jeux de créativité :

Ce sont les jeux qui incitent l'apprenant à réfléchir de manière plus personnelle et lui ouvrent les portes de la créativité et l'imagination comme les devinettes, les charades, l'anagramme et lipogramme.

5.2. Les jeux culturels :

Ce sont des jeux qui font appel aux connaissances culturelles des apprenants comme le cinéma, le théâtre, la musique, la peinture, les concerts et arts plastiques.

5.3. Les jeux dérivés du théâtre :

Selon Cuq.J.P et Gruca.I les jeux théâtraux sont é « *Les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrales, les apprenants en acteurs et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] directives, [...] La dramatisation* »⁵.

Ces jeux transforment la classe en une scène de théâtre où les apprenants se convertissent en acteurs et jouent différents rôles. En ce sens, les jeux théâtraux aident l'apprenant à développer ses compétences communicatives. A travers ce type, l'apprenant sera plus motivé, il apprend la langue étrangère tout en s'amusant à jouer des pièces théâtrales.

Nous pouvons dire ainsi que le jeu théâtral donne l'occasion à l'apprenant à développer sa production orale d'une manière libre, et il l'aide dans l'enrichissement de son vocabulaire en langue étrangère.

6. l'enseignement ludique en classe de FLE :

L'enseignement ludique en classe de FLE (Français Langue Étrangère) peut être une méthode efficace pour motiver les élèves et les aider à apprendre plus rapidement. Les activités ludiques peuvent être utilisées pour renforcer les compétences de communication orale, écrite et la compréhension orale Comme l'affirme Pablo Neruda : « *L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui* ». Les activités ludiques doivent être utilisées de manière appropriée pour ne pas distraire les élèves de l'objectif d'apprentissage. Les activités doivent être utilisées pour renforcer les compétences et non pour remplacer l'enseignement traditionnel. En effet, l'enseignement ludique ne doit pas être considéré comme une alternative à l'enseignement traditionnel mais plutôt comme un

complément. Les activités ludiques doivent être sélectionnées en fonction des objectifs pédagogiques et des compétences à renforcer. Elles doivent être adaptées au niveau et aux centres d'intérêt des élèves.

L'enseignement ludique peut être bénéfique pour les élèves car il leur permet de s'engager activement dans l'apprentissage, de travailler en équipe et de développer leur créativité. Les activités ludiques peuvent également aider les élèves à surmonter leur timidité et à se sentir plus à l'aise avec la langue française.

Les enseignants peuvent utiliser des outils numériques pour faciliter l'enseignement ludique. Il existe de nombreuses applications et jeux en ligne qui peuvent être utilisés pour renforcer les compétences de communication orale, écrite et de compréhension orale. Les enseignants peuvent également créer leurs propres activités ludiques en utilisant des ressources disponibles en ligne ou en adaptant des jeux classiques.

J.P Cuq signale que : « *Le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue* ».

En somme, l'enseignement ludique est une méthode efficace pour stimuler l'apprentissage du français en classe de FLE. Il permet aux élèves d'interagir en français de manière ludique et de renforcer leurs compétences en français de manière plus motivante. Les enseignants doivent cependant veiller à ce que ces activités soient bien intégrées dans leur plan de cours et qu'elles soient utilisées de manière appropriée pour maximiser leur impact sur l'apprentissage des élèves.

7. comment introduire le ludique en classe ?

La mise en place du jeu en classe de FLE peut être confrontée à plusieurs obstacles. Pour que cette méthode soit efficace, il est important que le jeu choisi soit spécifique et qu'il contribue à la construction d'un apprentissage visé à l'école. De ce fait, il est essentiel de l'introduire à un moment précis du processus d'apprentissage. Avant d'introduire le jeu en classe de FLE, l'enseignant doit prendre le temps de bien choisir le moment le plus approprié pendant le cours. Ensuite, il doit identifier les objectifs pédagogiques du jeu qu'il a sélectionné. Pour commencer, l'enseignant doit donner des informations sur le jeu, telles que les règles et la durée, ainsi que les consignes à suivre par les élèves.

Tout à fait ! Pendant l'activité, l'enseignant doit faire preuve de patience pour répondre aux questions des élèves et être prêt à répéter les consignes si nécessaire. Il est également important de surveiller l'activité des élèves pour s'assurer qu'ils comprennent bien les règles et pour les aider en cas de difficulté.

Une fois le jeu terminé, il est essentiel de recueillir les opinions des élèves sur l'activité. Cela peut aider l'enseignant à évaluer l'efficacité du jeu pour l'apprentissage de la langue et à apporter des améliorations pour les prochaines sessions de jeu. Les commentaires des élèves peuvent également aider à renforcer leur engagement et leur motivation pour les activités de langues dans le futur.

8. la progression du concept « jeu » en pédagogie

Selon Nicole De Grandmont, spécialiste et orthopédagogue Québécoise de l'application pédagogique du jeu, dans son ouvrage « pédagogie du jeu », qui affirme cette progression du jeu dans laquelle où il repère trois caractéristiques essentielles et complémentaires du jeu : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...] il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...].* »³⁶. Autrement dit, le jeu intervient selon trois composantes primordiales afin de l'introduire en classe : le jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique.

8.1. Le jeu ludique :

Il est vrai que certaines activités ludiques peuvent être créatives, spontanées et libres, sans avoir de règles strictes à suivre. D'après N de Grandmont, le jeu ; « *induit de joie et de plaisir [...] le jeu ludique, évolue sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace* »³⁷. Le fait que ce type de jeu ne soit pas réglementé montre que l'apprenant décide de la façon dont le jeu est utilisé et joué librement pour le plaisir. Contrairement à de nombreux jeux ludiques, le produit final n'a pas nécessairement besoin d'être esthétique ou perfectionné. L'accent est mis sur l'expérience de jeu elle-même plutôt que sur les résultats ou les objectifs spécifiques à atteindre.

C'est aussi comme le mentionné Nicole de Grandmont que « *est un moyen de se familiariser avec le monde extérieure dans la mesure où il assure à l'individu une certaine liberté pour étayer l'équilibre psychique, émotif, affectif, sensoriel et cognitif* »³⁸. L'espace ludique du jeu procure une sensation de joie et de détente chez l'apprenant lorsqu'il découvre et explore de nouvelles connaissances avec ses pairs. En effet, le jeu est un moyen d'exploration très important pour le développement de l'individu. Il permet de découvrir de nouvelles idées et de nouvelles façons de penser, tout en s'amusant. En jouant, l'apprenant peut développer sa créativité, sa capacité à résoudre des problèmes, sa communication et sa collaboration avec les autres. Par conséquent, le jeu peut être une source d'apprentissage très efficace et agréable pour les apprenants de tous les âges. Il permet selon Grandmont « *d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur* ».

8.2. Le jeu éducatif :

Le jeu éducatif est un type de jeu qui est conçu pour enseigner des concepts, des compétences et des connaissances spécifiques aux joueurs. Il peut être utilisé à tous les niveaux de l'éducation, de la petite enfance à l'éducation supérieure, pour aider les apprenants à acquérir des compétences dans une variété de domaines, tels que les mathématiques, les sciences, la lecture, l'écriture, la langue étrangère et la résolution de problèmes.

Les jeux éducatifs peuvent être conçus pour être utilisés individuellement ou en groupe, et peuvent être joués en ligne, sur ordinateur ou sur papier. Ils sont souvent conçus de manière à être amusants et interactifs, afin de stimuler l'intérêt et l'engagement des joueurs.

Les jeux éducatifs peuvent être utilisés pour compléter les méthodes d'enseignement traditionnelles, pour renforcer les connaissances acquises en classe ou pour fournir une alternative ludique à l'apprentissage formel. En utilisant des jeux éducatifs, les enseignants peuvent aider les apprenants à mieux comprendre les concepts difficiles, à développer leurs compétences de réflexion critique et à améliorer leur motivation pour l'apprentissage.

8.3. Le jeu pédagogique :

Le jeu pédagogique est un type de jeu qui est conçu pour faciliter l'apprentissage en utilisant des méthodes interactives et ludiques. Il peut être utilisé à tous les niveaux de l'éducation pour aider les apprenants à acquérir des compétences et des connaissances dans divers domaines, tels que les mathématiques, les sciences, la langue, la culture, l'histoire, la géographie, la philosophie, etc.

Les jeux pédagogiques peuvent prendre plusieurs formes, telles que des jeux de rôle, des jeux de société, des jeux vidéo, des simulations, des activités de groupe, des énigmes, des puzzles, etc. Ils sont souvent conçus pour être amusants, interactifs et engageants afin de stimuler la motivation et l'intérêt des apprenants.

Les avantages du jeu pédagogique sont nombreux. Il permet aux apprenants de développer leur créativité, leur résolution de problèmes, leur esprit critique et leur prise de décision. De plus, il peut aider à renforcer la confiance en soi, la coopération et la communication entre les apprenants. Enfin, le jeu pédagogique peut permettre une meilleure assimilation des connaissances, car il permet aux apprenants de les appliquer de manière pratique et ludique.

Les enseignants peuvent utiliser des jeux pédagogiques pour compléter les méthodes d'enseignement traditionnelles, pour rendre l'apprentissage plus agréable et stimulant, et pour aider les apprenants à assimiler et à appliquer les connaissances plus efficacement.

9. Les différents types d'activité ludique :

9.1. La vidéo :

Il y a différents type d'outils audiovisuel telle que (télévision, la vidéo, DVD, internet...). Dans le manuel scolaire, en centrant sur la vidéo.

Le dictionnaire Larousse définit la vidéo comme étant : « *se dit d'une application ou d'un appareil relatif à la formation, l'enseignement, le traitement ou la transmission d'images ou de signaux occupant une largeur de bande comparable à celle d'un signale de télévision.* ».

Selon le Dictionnaire l'internaute en ligne, la vidéo : « *Ets relatif au procédé d'enregistrement, de diffusion d'image.*

D'après le dictionnaire Français en ligne ; la vidéo est : « *L'ensemble des techniques traitant les images de type télévision.* »

Alors, la vidéo c'est une technique qui restitue les images animées, accompagnées ou non de son.

La vidéo dans l'enseignement est considérée comme un support facilitateur du développement de la compétence communicative. Elle aide l'apprenant à être actif dans son apprentissage, en suscitant chez lui la curiosité pour construire ses savoirs en autonomie. Ce support favorise la motivation chez les élèves.

Ainsi, l'utilisation du document vidéo en classe contribue sans doute la compréhension et l'acquisition du Facebook concernant l'outil pédagogique nous avons trouvé qu'ils l'utilisent ainsi d'autres types activités comme : le jeu de rôle ; la chanson et l'image.

9.2. Le jeu de rôle :

L'encyclopédie Larousse en ligne définit le jeu de rôle par : « *est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôle requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité.* » C'est une technique utilisée dans l'enseignement pour prendre le rôle d'un autre ou la parole de quelqu'un d'autre.

Selon le Wikipédia en ligne : « *le jeu de rôle est une technique ou activité par laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif.* »

Claire le jeune dans son (article intitulé Enseigner par le jeu de rôle : p06) ; le définit comme : « *Une improvisation d'une scène entre deux ou plusieurs « acteurs » à partir d'un scénario prédéfini et représentant une situation réelle.* »

Selon le dictionnaire Français en ligne le jeu de rôle est un :

a. « *Jeu de société au cours duquel les participants créent une histoire en interprétant des personnages.* ».

b. « *Technique d'analyse psychologique qui consiste à observer le comportement des membres d'un groupe dans une fictive.* »

Le jeu de rôle est donc, un jeu de simulation qui permet à chaque acteur de jouer le rôle d'un personnage et agir par des actions physiques en se basant sur des actions narratives. Il est l'origine du théâtre et du psychodrame.

Le jeu de rôle comme support didactique est donné comme un facteur motivant. Il est considéré comme le moteur de l'apprentissage. Il permet de développer le savoir être et les habiletés pour endosser ses futur rôles sociaux et professionnels.

Le travail du jeu de rôle permet de créer une ambiance de classe au sein de laquelle les apprenants se sont construits. Il améliore chez les apprenants la capacité d'argumenter de se contredire ou de se concentrer dans une situation problématique. Le théâtre permet entre de travailler la prononciation, la prosodie, et le lexique.

Dans un cours de français langue étrangère, le jeu de rôle est un bon prétexte pour faire une recherche lexicale approfondie et manipuler les verbes qui indiquent une temporalité de l'action.

9.3. La chanson :

La chanson est le mélange de la musique, la parole et l'interprétation, possède des caractéristiques uniques différentes des autres documents oraux. Elle est un support pédagogique peut l'utiliser dans l'enseignement.

Calvet (1980 : p 18) définit la chanson comme étant :

-C'est un micro-univers signifiant dont l'organisation textuelle est chose et fortement structurée.

-C'est un genre spécifique dans lequel les éléments linguistiques et extralinguistiques sont étroitement liés et se combinent. C'est donc un mélange de linguistique, de mélodique et de rythmique(...) c'est le lieu d'un sens composé, le lieu d'une convergence entre procédés mélodiques et procédés linguistiques.

D'une autre définition (Dumont, 1998 : p 49) dit que : « *la chanson est un moyen privilégié de faire pénétrer l'apprenant étranger dans le labyrinthe de la société française.* »

La chanson comme support didactique fait partie de la panoplie de documents authentiques. Admettons que professeur accepte la nécessité et le défi de créer du matériel didactique. Elle suscite la perception affective, et elle peut être utile pour apprendre de nouvelles connaissances et de nouvelles langues.

L'apprenant arrive à assimiler et à retenir les mots, les phrases et les expressions entendues dans la chanson. Elle traite le côté phonétique chez les apprenants. Elle est considérée comme un facteur de motivation et donne le goût de l'apprentissage aux petits comme aux grands.

La chanson et la musique sont des sollicitations affectives et esthétiques non verbales elles peuvent générer des accès fructueux à la langue.

Apprendre le français, c'est s'ouvrir sur le monde, alors la chanson est un lieu de découverte de la réalité multiculturelle française et francophone.

Elle est donc comme outil pédagogique conçue avec la volonté d'enrichir la classe de pratique interactive, donner de pleinement à la langue enseignée son statut de langue vivante avec le souci du respect du travail accompli par des artistes. L'objectif pédagogique de l'utilisation de la chanson en cours de FLE pourrait se résumer en : donner envie d'apprendre. Elle permet d'enrichir le vocabulaire et le lexique de l'élève.

9.4. L'image :

Aujourd'hui ; nous utilisons le terme « image » dans notre vie quotidienne et même dans les activités scolaires car elle sert non seulement à faciliter le processus de mémorisation mais aussi la compréhension des mots.

Selon le dictionnaire Larousse en ligne le mot image : 1 « vient du latin *imago* : c'est une représentation d'un être ou d'une chose par les arts graphiques ou plastiques, la photographie, le film, etc. »2 « une représentation imprimée d'un sujet quelconque. »

Platon (cité dans le site espace français, 2019) définit l'image comme suivant : « *J'appelle image d'abord les ombres ensuite les reflets qu'on voit dans les eaux, ou à la surface des corps opaques, polis et brillants et toutes les représentations de ce genre.* » Donc, l'image est un support visuel qui représente quelque chose du réel sur des graphiques ou des photographies qui servent à transmettre un message et porte un sens.

L'image comme un support d'apprentissage

L'image en pédagogie est un « auxiliaire visuel » qui favorise compréhension et production, le recours à l'image en didactique des langues à l'Antiquité-Comenius, au XVII

siècle, aurait été le premier à recommander formellement son utilisation pour l'apprentissage d'une langue. » (M.Gaha, 2015 : p 14)

L'image est utilisée dans l'apprentissage des langues vivantes dès les méthodologies directes et actives jusqu'à l'approche communicative.

Elle attire l'attention des apprenants et les met au bien de la séance, elle aborde les thèmes de la vie quotidienne et fait penser aux leçons de choses. A l'usage de l'image les enseignants évitent la traduction. L'image génère le plaisir chez les apprenants dans leur apprentissage.

Ce support considéré comme un processus de mémorisation du lexique chez les enfants parce qu'il est une source de motivation dans l'éveil de l'intérêt. Les chercheurs de la pédagogie et de l'éducation considèrent l'image comme étant un outil pédagogique principale qui aboutit à la réussite scolaire.

L'image est aussi nécessaire dans le développement de l'autonomie de l'apprenant. Elle permet à l'élève d'accomplir un effort de transposition verbale. Et de sa part elle développe une compétence linguistique, socio-pragmatique et culturelle. Elle développe aussi la responsabilité personnelle ou l'élève assume à la responsabilité de ce qu'il dit sur ce qu'il sur ce qu'il regarde sur l'image.

10. Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?

D'après Weiss dans son livre « jeu et activités communicatives dans la classe de langue » le jeu peut « *grandement contribuer à animer les classes de langues 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* »⁸.

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

Les activités ludiques sont très importantes en classe de FLE (Français Langue Étrangère) pour plusieurs raisons :

1-Les activités ludiques sont motivantes pour les apprenants, car elles leur permettent de s'engager dans l'apprentissage de manière plus active et plaisante. Les apprenants sont plus enclins à participer et à rester intéressés lorsque les activités sont amusantes et stimulantes.

2- Les activités ludiques favorisent l'apprentissage par l'expérience. Les apprenants peuvent expérimenter la langue française dans un contexte amusant et interactif, ce qui les aide à mieux comprendre et à mieux mémoriser les concepts linguistiques.

3- Les activités ludiques permettent de développer la communication et la collaboration entre les apprenants. Les jeux de rôle, les travaux de groupe et les jeux en classe encouragent la communication entre les apprenants et les aident à mieux se connaître.

4- Les activités ludiques peuvent aider à réduire le stress et l'anxiété des apprenants. Les apprenants sont souvent plus détendus et plus à l'aise lorsqu'ils participent à des activités amusantes, ce qui peut favoriser leur apprentissage.

Les activités ludiques sont un excellent moyen de rendre l'apprentissage du français plus plaisant, plus interactif et plus efficace.

11. Les différentes approches sur lesquelles repose la didactique ludique

Selon M.Ch.Jamet (1960 : p 9) : « *La didactique ludique s'appuie sur différentes approches : L'approche fonctionnelle-communicative mais surtout dite humaniste-affective qui dérive principalement de la psychologie humaniste de Roger.* »

Il ajoute que : « *Grace à l'approche humaniste et d'autres approches similaires, les activités ludiques placent l'apprenant dans des conditions psychologiques favorables.* »

A travers ces deux passages, les activités ludiques repose sur l'approche humaniste-affective qui cherche à développer l'état mentale des apprenants ainsi que l'état psychique et sociale.

En outre, d'après le site Apprendre-en-jouant maternelle : « *Apprendre en jouant, en explorant son environnement et en interagissant avec d'autre humains.* »

- Le ludique développe l'état psychologique ainsi il constitue les facteurs de Civilisation.
- Le jeu améliore le développement de l'enfant et il sert à construire un enfant qui évolue dans sa société.
- La didactique du jeu repose sur la perspective génétique qui étudie l'intelligence de L'enfant.
- Le ludique repose sur l'approche cognitive, et il crée la zone de développement Proximale de l'enfant.

Nous pouvons dire que la didactique ludique se focalise sur les approches suivantes :

- Fonctionnelle-communicative.
- Humaniste-affective.

- Perspective génétique.
- Cognitif.

12. Objectifs des activités ludiques

12.1. Développement affectif

En jouant, l'enfant construit sa personnalité, il devient un être social peut agir et interagir avec l'autre. C'est alors une occasion pour apprendre à vivre en communauté. Il présente une forte capacité de transmission culturelle et de multiplier les contacts.

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

A cet égard l'apprenant est mis en valeur ici, non seulement pour sa rationalité mais aussi pour toute la sphère des sentiments et des penchants qui affectent de toute façon sa perception de la réalité et de sa relation avec les autres.

12.2. Développement cognitif

En jouant, les élèves de cycle moyen se développent au plan social, affectif ou cognitif, ils apprennent à vivre ensemble, ils apprennent à connaître leur corps, les mouvements etc.

Les activités ludiques servent à développer le travail de classification, d'ordination et de la recherche. Elles améliorent la maîtrise d'éléments logiques et nécessaires à la résolution de problèmes. Le ludique développe l'expression, la communication et l'esprit critique comme il sert à développer la faculté d'analyse et de synthèse.

Le jeu est une activité omniprésente nécessaire et essentielle dans la vie de l'enfant. Il est notamment important pour le développement cognitif et social de l'élève. Le jeu a des avantages cognitifs car il peut consolider le travail de classification, d'ordination et de structuration de l'espace et temps très importantes.

L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les mots au service de l'activité. Egalement, il peut faire appel des processus de résolution de problèmes.

12.3. La motivation

La motivation est un élément très important dans un cours de français, parce qu'elle facilite l'enseignement et l'apprentissage, et elle augmente la perception des élèves et la compréhension et l'apprentissage, et elle augmente la perception des élèves et la compréhension.

D'après G.De Veechi (2008 :p201) : « *La motivation : un moteur indispensable. A l'école maternelle, un rien motive les enfants, et puis, au fur et à mesure qu'ils grandissent une superbe*

indifférence (quand ce n'est pas du dégoût !) envahit les élèves ». La motivation est alors un moteur qui élimine le dégoût chez l'enfant, ce dernier peut se motiver par un simple moyen, autrement dit, un simple jeu peut motiver un élève.

Selon le dictionnaire Larousse en ligne de l'Education, la motivation est : « *Ensemble de désir ou de volonté qui pousse une personne à accomplir une tâche ou à viser un objectif qui correspond à un besoin.* »

Les activités ludiques sont un ensemble de désir qui pousse l'élève à viser un but précis.

Le jeu éveille la curiosité chez les enfants la curiosité est un déclencheur de la motivation, cette dernière qui aide l'apprentissage de FLE.

Alors, le ludique est une source d'un grand effet sur la motivation des apprenants ainsi que les apprentissages.

La chanson (qui est considérée comme une activité ludique) peut « *faciliter l'apprentissage et l'acquisition d'une langue par la motivation qu'elle offre aux apprenants et le plaisir qu'elle procure à l'oreille. Cette motivation l'aide énormément à s'exprimer correctement* » (Boundaoui et Bounouar, 2017 : p 18)

Le ludique motive l'élève, facilite sa concentration et son recours à la mémoire.

12.4. L'autonomie :

L'autonomie est quand une personne indépendante prend ses propres décisions. Elle désigne la capacité d'une personne à assurer des actes de sa vie quotidienne.

Selon De Vecchi (2008 : p 201) « *Rendre autonome, c'est céder une partie de son pouvoir. Du côté de l'apprenant l'autonomie doit se rechercher dans la relation avec sa capacité à élaborer et à mener des projets personnels...* »

Pour Ghazali (1996 : p 26/27) : « *La relation entre le jeu et l'autonomie est qu'en classe de langue, l'utilisation du jeu peut ressortir l'apprenant (changer) le rôle de l'apprenant, d'un rôle de consommateur, de récepteur d'information (passif) à un rôle actif, c'est-à-dire participant, chercheur...* »

L'autonomie peut se développer chez les enfants à partir le jeu ou l'enfant devient un chercheur et sera capable de résoudre un problème tout seul.

L'activité ludique peut se donner le désir d'apprendre et quand il y a le désir l'apprenant devient autonome dans son apprentissage. Quand l'élève joue sent qu'il existe et qu'il est

reconnu comme tel. Dans un jeu où l'enfant est devant la résolution d'un problème, il utilise une stratégie personnelle.

D'après V.Viallon (2002) « (...) la présence de l'image grâce à laquelle la langue est envisagée dans sa dimension multi canal, et la centration sur les personnes, sont les éléments nécessaires au développement de l'autonomie de l'apprenant, » Avec l'activité ludique l'apprenant occupe une place centrale dans la nouvelle situation d'apprentissage et elle facilite l'engagement et la prise d'autonomie de l'apprenant et elle développe la prise de parole dans différentes situations réelles. Lors d'une séance d'activité ludique l'élève devient dépendant et responsable de ses apprentissages et ses savoirs. Alors le jeu construit la personnalité de l'enfant et façonne son identité par la créativité.

12.5. La mémorisation

Certaines études confirment que le ludique est une vocation didactique qui facilite l'acquisition d'une langue étrangère et il peut susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui les encourage à apprendre et à acquérir un nouveau lexique. Il sert à développer la curiosité de savoir le sens, et à la suite, une mémorisation et un développement d'un langage vocabulaire ; il donne le plaisir de développer chez l'apprenant une compétence langagière.

Par définition la mémorisation est l'action de mémoriser et de stocker des informations dans la mémoire.

Selon l'encyclopédie Larousse en ligne, « La mémoire est un processus complexe qui comporte trois phases : apprentissage, stockage de l'information puis restitution (évoquant et reconnaissance). ». La mémorisation est une : « Activité biologique et psychique qui permet d'emmagasiner, de conserver et de restituer des informations. »

En psychologie cognitive : « La mémoire est la faculté de l'esprit d'enregistrer, conserver et rappeler les expériences passées » Cité en (Wikipédia.)

Nathalie FLE en ligne définit mémoriser par 1 : « Bien enregistrer de nouvelles connaissances, bien les ranger dans son cerveau. » 2 : « Retrouvez facilement ses connaissances quand on a besoin de les utiliser. »

D'après ces définitions la mémorisation c'est le fait de stocker et d'enregistrer des informations et des données.

Il existe un nombre important de stratégies de mémorisation :

a) **La répétition** : certaines personnes utilisent la répétition dans leur apprentissage et mémorisation, cette technique consiste à répéter l'information plusieurs fois afin qu'elle soit stocké.

b) **L'écriture** : Il y'a des gens qui ne peuvent pas mémoriser sans écrire et réécrire l'information, parce que la répétition ou la lecture ne leur suffisent pas pour mémoriser.

c) **Le visuel** : les personnes qui utilisent la mémoire visuelle, ont la capacité de rappeler l'information à partir sa forme ou son image : « *La planification engagerait effectivement le calepin visuo-spatial pour traiter des informations à caractères image* » (Olive & Piolat, 2005 in Nouredine & Mehdi, 2017 : p 95)

d) **L'écoute** : ou appelé la mémoire auditive, cette technique est rare où la personne entend une information dans un endroit puis il enregistre.

e) **Le parfum** : certains utilisent leur propre parfum quand ils apprennent ou mémorisent et le jour de l'examen réutilisent le même parfum. Ils rappellent bien ce qu'il apprises.

f) **Questions** : une méthode de mémorisation est la formulation des interrogations associées aux informations à stocker.

g) **Le jeu** : joue un rôle très important dans l'apprentissage et qui aide l'apprenant à mémoriser.

Conclusion

Pour conclure nous pouvons dire que les activités ludiques en classe de FLE peuvent offrir de nombreux avantages aux apprenants. Elles peuvent stimuler leur motivation, renforcer leur confiance en eux et améliorer leur rétention des nouveaux concepts linguistiques. Les activités ludiques peuvent également aider les apprenants à développer leurs compétences de communication, en leur permettant de pratiquer la langue dans un contexte authentique et amusant. Les activités ludiques peuvent également favoriser la collaboration et le travail d'équipe entre les apprenants, ce qui peut être bénéfique pour leur développement social et émotionnel.

Cependant, il convient de noter que les activités ludiques ne doivent pas être utilisées comme une fin en soi. Les enseignants doivent veiller à ce que les activités ludiques soient pertinentes pour les objectifs d'apprentissage et qu'elles soient intégrées de manière appropriée dans le programme d'enseignement. Les activités ludiques doivent également être équilibrées avec d'autres tâches plus formelles, telles que la grammaire, la lecture et l'écriture, pour assurer un apprentissage équilibré et complet.

En somme, les activités ludiques peuvent être un excellent moyen d'engager les apprenants en classe de FLE et de stimuler leur apprentissage de manière amusante et interactive. Les enseignants doivent être créatifs et réfléchis dans la sélection et l'utilisation des activités ludiques pour s'assurer qu'elles sont efficaces et pertinentes pour les objectifs d'apprentissage de leurs apprenants.

La partie pratique

Chapitre 1

Etude des documents officiels

Introduction

Dans ce chapitre, nous mettrons l'accent sur la place du jeu ludique dans le vocabulaire actif dans l'enseignement, apprentissage du français au cycle moyen. Notre objectif est de décrire comprendre et expliquer les pratiques d'enseignement en relation avec les apprentissages des apprenants.

1-Analyse du programme

Le programme scolaire est un ensemble cohérent de ce que doit-être fait dans une matière enseignée dans progression logique, il permet à l'apprenant d'acquérir un savoir-faire, le premier projet est organisé en trois séquences, autant que le deuxième et le troisième sont organisés en deux séquences, chaque séquence se présente en séance de : l'oral, lecture, vocabulaire, grammaire, conjugaison, dictée, production écrite, et le compte-rendu de la production écrite .

Ce qui nous intéresse dans notre travail de recherche est le vocabulaire, le tableau ci-dessus représente les séances du vocabulaire, nous avons remarqué qu'il y a que sept séance de vocabulaire, pour toute l'année ce qui est insuffisant pour que l'apprenant puisse enrichir son vocabulaire.

Tableau1 : les séances de vocabulaire dans le programme de 1^{ère} =AM

Projet 1			Projet 2		Projet 3	
Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 1	Séquence 2
La nominalisation	Synonymes	Les connecteurs d'énumération	La reformulation	Les antonymes	La consigne et l'interdiction	La famille de mots

D'après le guide de l'enseignant, le livre de français représente la progressivité relative aux paliers du cycle primaire et moyen, Il est élaboré selon une méthodologie didactique selon le niveau des apprenants algériens. En général il regroupe trois projets, chacun s'organise en séquences comme le montre le tableau suivant :

Tableau2 : Identification des projets et séquences du manuel scolaire :

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3
Projet 01 Produire oralement et par écrit des textes explicatifs	Comprendre et produire une explication. La définition	L'illustration	L'énumération
Projet 02 Produire oralement et par écrit des textes explicatifs	La reformulation	Insérer un / des exemples	/
Projet 03 Produire oralement et par écrit des textes explicatifs	Les conseils et les recommandations	Les conseils et les recommandations	/

Chaque projet est constitué d'une situation de départ inhérente à tout le projet et une compétence à atteindre vers la fin ou l'apprenant est amené à intégrer les connaissances acquises, il se décline en situation élémentaires ayant un rapport avec les séquences d'apprentissages qui seront vers la fin résolus.

Chaque séquence d'un projet varie en situations, compréhension et expression orale et écrite elles sont la base de toutes les activités suivantes : de compréhension, de lecture, d'analyse, découverte, de production orale et écrite.

Chaque séquence est organisée en rubrique :

Orale : les activités de cette rubrique permettront à l'apprenant de se positionner en tant qu'auditeur écouter et construire du sens, à partir d'un support « audio » et « audiovisuel ».

Lecture : les activités proposées permettront à l'apprenant de construire progressivement le sens d'un texte et surtout d'enrichir son vocabulaire elle permet de faire plaisir.

Vocabulaire, grammaire conjugaison et orthographe : ces activités de fonctionnement de la langue donneront à l'apprenant l'occasion de découvrir la langue à travers des règles simple et surtout de manipuler dans divers situations.

Production écrite : cette activité d'écriture d'un texte permettra à l'apprenant de s'entraîner à la rédaction et d'aller vers la maîtrise de la production écrite, il mettra en œuvre les actes de parole et les notions de la langue qu'il a appris

Tableau 03 : les leçons proposées (de vocabulaire) dans chaque séquence :

Séquence 01	Séquence 01
Les antonymes	La famille des mots

Nous avons trouvé que chaque projet, contient deux à trois séances de vocabulaire, cela fait en toutes sept leçons dont les quelles nous trouvons plusieurs rubriques qui sont mises à la disposition de l'apprenant : « j'observe et j'analyse » un extrait d'un texte sous forme d'une activité avec des questions dans le but de préparer l'apprenant à découvrir la leçon de jour.

« Je retiens » est une règle présentée sous forme d'un tableau, elle résume les points essentiels que l'apprenant doit assimiler pour arriver à la partie pratique.

« Je manipule et je produis » est une série d'activités qui sont mises à la disposition de l'apprenant après chaque leçon pour qu'il réutilise ce qu'il a retenu.

Donc, nous pouvons dire que chaque leçon de vocabulaire possède trois à cinq activités de différents types et surtout des activités qui portent sur l'écrit.

2-Présentation de l'expérimentation

A-Le lieu de l'expérimentation : pour l'élaboration de notre travail de recherche nous avons, choisi l'école de **Bay Menaouar** à Melakou Tiaret comme un établissement bien adopté pour la réalisation de notre travail.

B-Le choix du public : concernant le choix du public, nous n'estimons que les apprenants de 1^{er} AM sont le meilleur échantillon de notre expérimentation parce qu'ils ont un public sensible aux jeux aussi ils ont déjà étudié cette langue trois ans au primaire.

C-La description du corpus : notre corpus est constitué de l'activité proposée aux apprenants de 1^{ère} année moyenne, à l'établissement de **Bay Menaouar** à Melakou Tiaret.

Premièrement on a proposé des exercices du manuel scolaire.

Nous avons fait l'explication en deux étapes :

Etape 01 : nous avons choisi des activités du manuel scolaire de 1^{er} AM

Etape 02 : nous avons proposé des activités ludiques (les mots croisés, le coloriage) en adéquation avec le programme de la 1^{er} AM. Ces activités sont accompagnées des jeux pour faciliter la compréhension.

3-La fiche pédagogique d'activité 01 :

Projet : 02

Séquence : 02

Activité : vocabulaire

Durée ; 01h

Titre : les antonymes

Objectifs : enrichir le vocabulaire des apprenants avec des antonymes.

-trouver des antonymes.

Déroulement de la séance :

1-Moment d'observation : je lis mon texte, p :153.

2-Moment d'analyse et dem'élève du texte l'antonyme de mot propre ⇒ salé.

3-moment d'application :

Complète les phases suivantes par les antonymes de (descendre-court-tôt-échec).

1-il faut lutter contre la pollution avant qu'il ne soit trop.....

2-les météorologues doivent..... au sommet de la montagne.

3-l'opération de nettoyage de la plage sera.....

L'activité ludique :

Nous avons choisi le jeu un support didactique motivant par ce que les apprenant de 1^{er} année moyenne sont influencés par les jeux, aussi ils sont des enfants qui aiment jouer, donc on a présenté cette activité ludique.

-on va présenter un tableau contient des mots après nous avons proposé aux apprenants de colorer chaque mot avec son antonyme par la même couleur.

Je colore chaque antonyme avec la même couleur.

échec	retard
tôt	réussite
descendre	court
long	monter

Chapitre 2 :

Présentation et interprétation des résultats.

1.La présentation des activités proposées :

1.1. les activités sans l'intégration du jeu (activités dans le manuel scolaire 1^{ère} AM)

1^{ère} années moyenne sont influencés par les jeux, aussi ils sont des enfants aiment activité ludique.

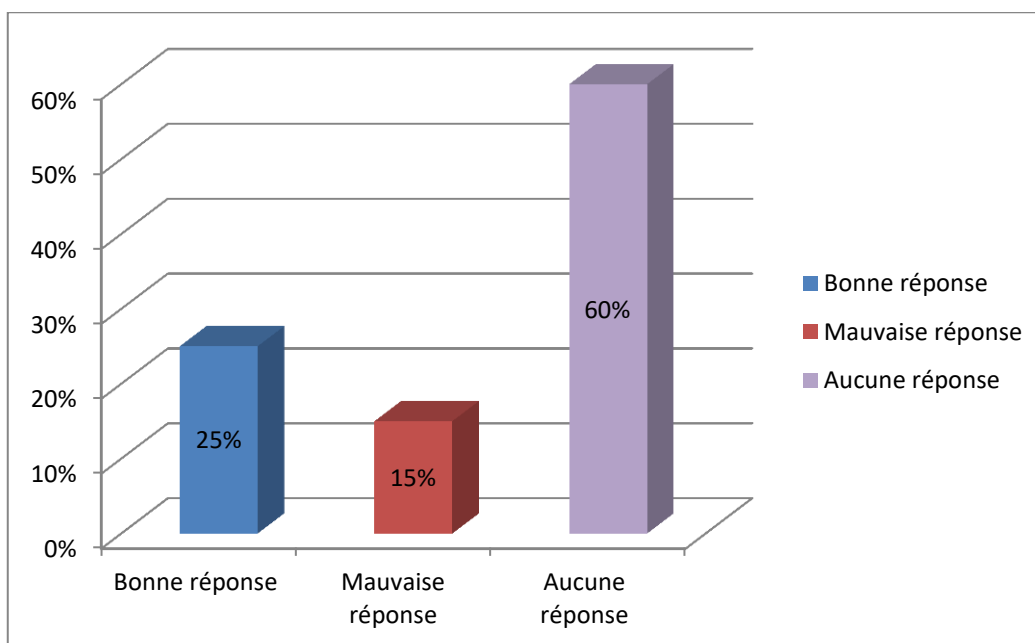
On a présenté un tableau contient des mots après, nous avons proposés aux apprenants du colorer chaque mot avec son antonyme par la même couleur.

1-resultats avant l'intégration du ludique : « les antonymes »

Le tableau de pourcentage

réponses	nombre des apprenants	pourcentage
bonne réponse	05	25%
mauvaise réponse	03	15%
aucune réponse	12	60%

Histogramme



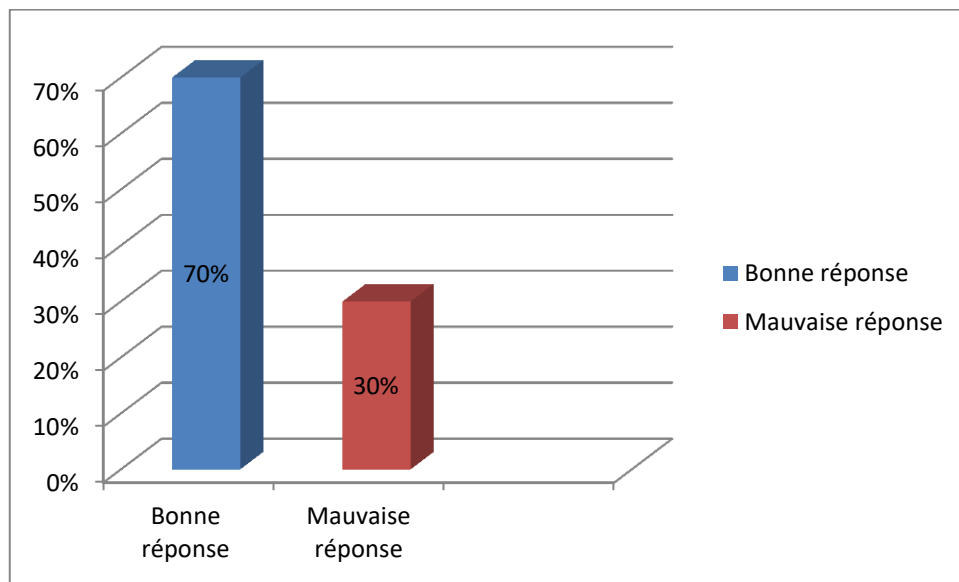
A travers ces résultats on remarque la majorité des apprenants ne prennent pas l'initiative de parler, parmi 20 apprenants seulement 05 apprenants trouve la réponse juste réponses

correctes. 3 réponses fausses, et les restes 12 aucunes réponses. Dons ces résultats confirment que ces apprenants avaient des difficultés pour comprendre.

1.2.résultats après l'intégration du ludique : coloriage

réponses	nombre des apprenants	pourcentage
bonne réponse	14	70%
mauvaise réponse	06	30%
aucune réponse	00	00%

Tableau de coloriage :



A travers ces résultats. On remarque que tous les apprenants essayent et réfléchissent, les apprenants sont motivés plus en plus surtout par les couleurs sans cesse ils sont essayé de trouvée la réponse, ils sont essayé de trouvée la réponse, il y 06 réponses sont des réponses correct tes. On peut dire que toute la classe à répondu à travers l'activité ludique les apprenants ont été présenté dans le texte.

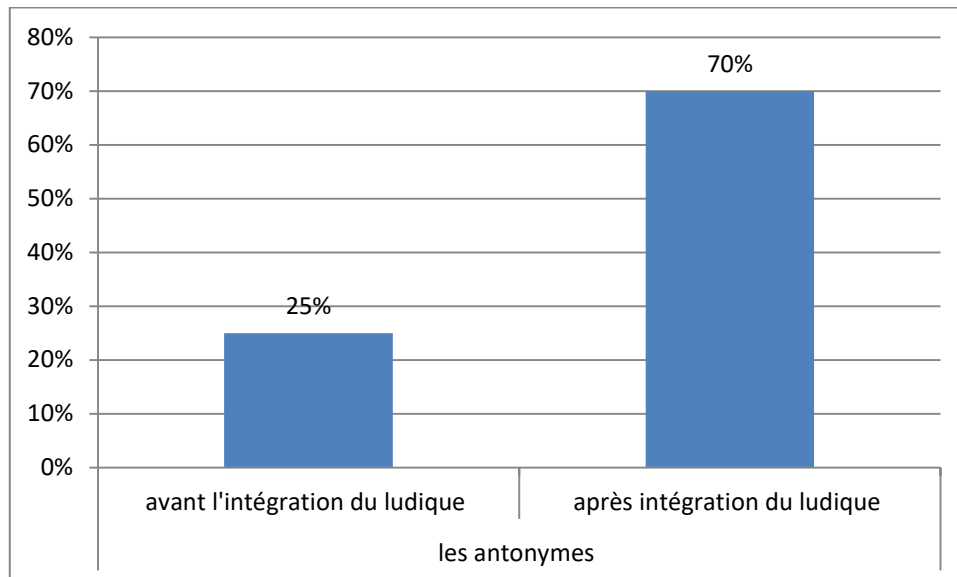
Donc le rôle de l'activité ludique est pertinemment affirmé dans l'enseignement apprentissage de la langue étrangère et particulièrement ici dans l'acquisition des mots.

1.3.comaraison des résultats :

Tableau : représenté la comparaison des résultats.

avant l'intégration du ludique	25% bon réponse
après intégration du ludique	70% bon réponse

Histogramme : représente la comparaison des résultats



2.La fiche pédagogique d'activité 02

Projet 03 : produire oralement et par écrit textes présentatifs

Séquence : 02 – les conseils et les recommandations.

Activité : vocabulaire

Durée : 01h.

Titre : la famille de mots.

Objectifs : identifier, se familiariser, trouver la famille de mots.

Déroulement de la séance :

1-Moment d'observation : je lis mon texte p....

2-Moment d'analyse et repérage :

Trouvée dans le texte le mot de la même famille que : pollution

3-Moment d'application :

Complète pour obtenir une famille de mots :

- Laver →
- économiser →
- chauffer →
- Aérer →
- nager →
- brosser →
- habiter →

Activité ludique :

Activité → dans les familles de mots suivantes se trouve une intrus, barre – le :

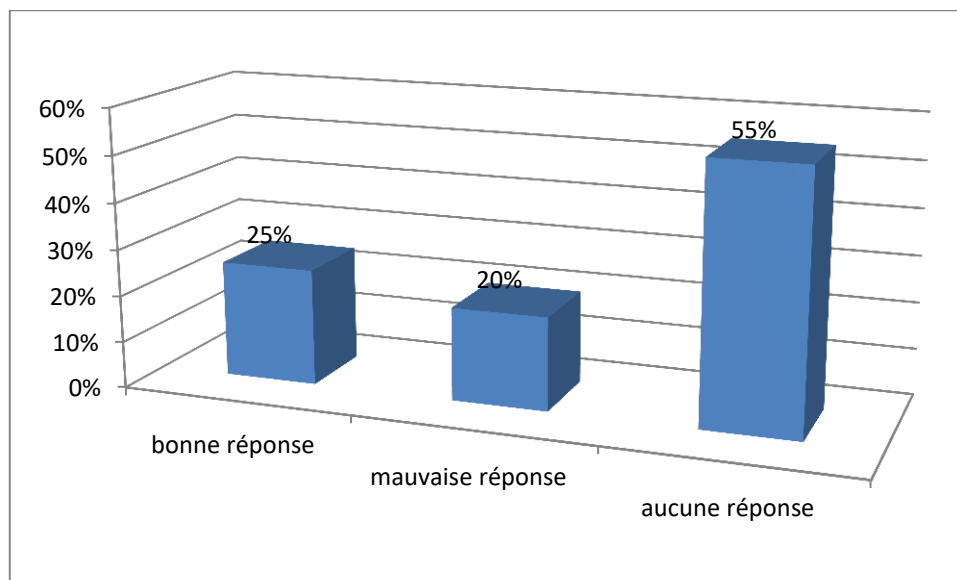
chocolatée	une collation	chocolaterie
choquant	chocolat	chaudron
chocolatière	choc	chocolatier

2.1.Résultats avans intégration du ludique la famille de mots.

Tableau : la famille de mot.

réponses	nombre des apprenants	pourcentages
bonne réponse	05	25%
mauvaise réponse	04	20%
aucune réponse	11	55%

Histogramme : la famille de mots



Toujours, nous avons observé les mêmes remarques, la majorité des apprenants ne participent pas, alors, ils sont faible qui nécessite de faire quelques choses pour améliorer leur niveau.

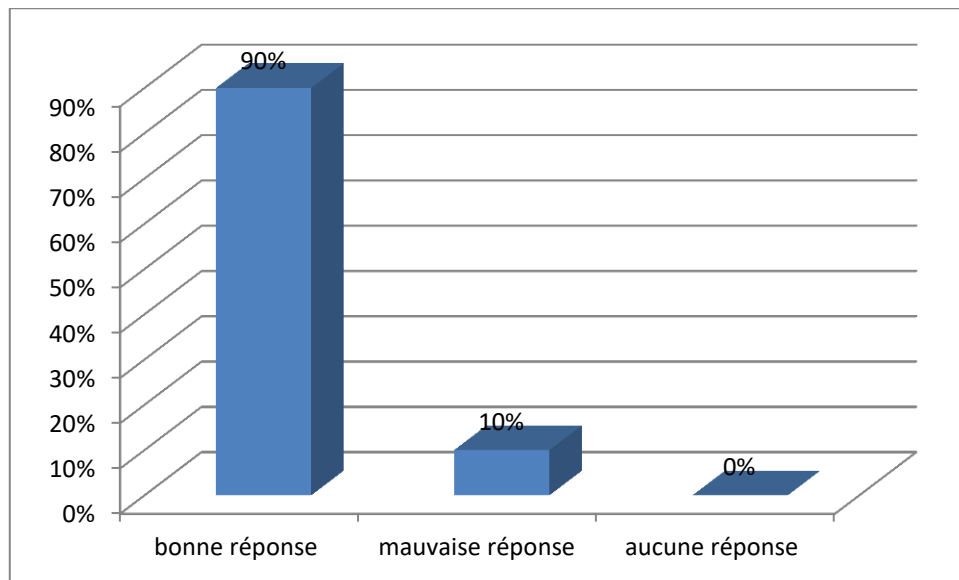
Aussi, à un certain moment de la journée les apprenants peuvent être fatigués dans une telle situation ils auront du mal à comprendre une leçon, aussi, la leçon ne sera pas vivante par ce qu'ils ne participeront pas, pour éviter une telle situation désagréables, il faut une méthode d'enseignement qui redonne de l'énergie aux apprenants, c'est justement à ce moment précis que doit avoir lieu au jeu didactique.

2.2.Résultats après intégration du ludique : la famille de mots

Tableau : les familles de mots

réponses	nombre des apprenants	pourcentages
bonne réponse	18	90%
mauvaise réponse	02	10%
aucune réponse	00	00%

Histogramme : la famille de mots

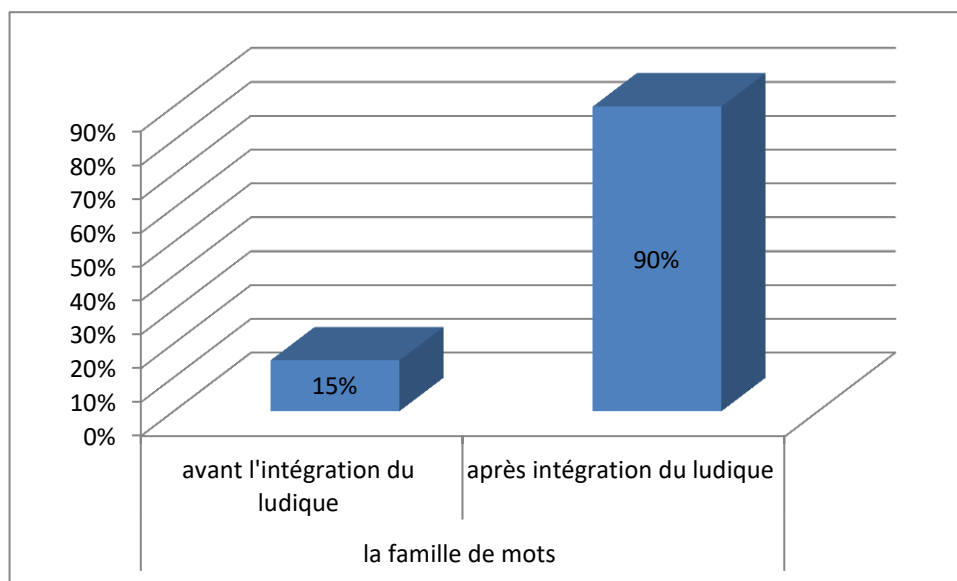


Nous avons observé à partir de ces résultats, presque tous les apprenants trouvent les réponses justes, les apprenants sont très motivés, cela confirme que les activités ludiques représentent une immense source non seulement pour l'apprentissage des langues, mais aussi pour l'épanouissement.

2.3.Comparaison des résultats :

Tableau : représente la comparaison des résultats (la famille de mots)

avant l'intégration du ludique	15% bon réponse
après intégration du ludique	90% bon réponse



3.Commentaire :

A partir de les comparaisons précédentes entre les résultats des réponses avans et après intégration du feu nous avons remarqué que les réponses de premier test sont très faible par rapport aux réponses der deuxième test dont la majorité des réponses sont justes.

Alors que les résultats sont très cher, l'utilisation du ludique est une nécessité dans une classe d'une langue étrangère, et le jeu peut attirer l'attention des apprenants et faire aimer ce qu'il. En train d'apprendre et ces résultats nous montrent que le jeu a un impact positif sur la compréhension des apprenants.

Ces résultats confirment que l'activité ludique facilité et renforce l'apprentissage. Chez les apprenants.

Donc l'activité ludique est une méthode qui a prouvé son efficacité et utilité dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances.

La pratique des activités ludique favorise la motivation dans les apprentissages, en effet, les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.

Conclusion :

A la fin de notre partie pratique et d'après les résultats obtenus à travers notre expérimentation, nous constatant que l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE favorise la motivation des élèves, attire leur attention et les pousse à se concentrer plus en plus et d'accomplir les tâches qui leur sont attribué, en effet, par le biais du jeu l'élève devient acteur de son apprentissage il développe leur créativité et leur imagination. Donc nous pouvons dire que le jeu est un utile efficace pour l'amélioration et la facilitation de l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants.

Les jeux ludique sont un bon moyen permettant de centrer l'apprentissage sur l'apprenant et favorisent la motivation des apprenants lors de la réalisation du cours par le biais de plaisir.

Donc, il semble nécessaire de varier les démarches d'enseignement à d'autres supports pour développer les compétences des apprenants.

Conclusion générale

Conclusion générale

A travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'impact du ludique comme une source de motivation et de plaisir sur les apprentissages précisément sur l'apprentissage du vocabulaire des apprenants au cycle moyen.

Les activités ludiques dans la classe de FLE pouvant constituer d'excellents supports pédagogiques, elles rendent l'apprentissage attrayant et motivant et sont ainsi accueillies favorablement par les étudiants quel que soit leur âge ou leur niveau, il permet de motiver les élèves facilite.

L'appropriation et améliore les compétences de prononciation et de compréhension et propose de très nombreux jeux à réaliser en classe pour manipuler des structures de phases repérer des phonèmes ou construire du sens, c'est en fait une sorte d'examen de ses connaissances.

Il arrive parfois qu'un élève éprouve des difficultés momentanées face à telle ou telle discipline notamment le français, ce qui met l'élève dans une situation de sous-apprentissage comme si rien ne voulait entrer dans sa tête, une sorte de blocage très circonscrit, c'est alors que le jeu peut facilement dénouer cette tension.

La langue française est une langue étrangère qui fonctionne en parallèle avec la langue mère c'est pour cela il faut mobiliser les déferents pour aider l'apprenant de maîtriser cette langue.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de préserver des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivations dont certains exemples ont été cités dans les parties précédentes.

Tout au long de notre recherche nous avons visé principalement le but de répondre à notre problématique : « Dans quelle mesure l'usage de l'activité ludique jeu pourrait-il être efficace ? Et quelle est son importance pour apprendre le vocabulaire dans l'enseignement/apprentissage du français étranger dans la classe de la première année moyenne (1^{er} AM) ? ».

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre expérimentation, nous avons confirmé nos hypothèses de départ s'appuient sur l'idée que :

Conclusion générale

-L'activité ludique comme vecteur de motivation pourrait développer la personnalité de l'enfant, son imagination, et sa créativité

-Le jeu comme un auxiliaire d'apprentissage objectif pourrait aider à atteindre les différents objectifs d'enseignement apprentissage du vocabulaire.

Pour conclure, nous espérons pouvoir mettre au service des pratiques ultérieures nos savoir-faire et nos réflexions sur l'importance des activités ludiques dans un cours de langue et que ce modeste travail balise le chemin à d'autres recherche plus poussées, dans le souci d'améliorer l'enseignement l'apprentissage du FLE.

Bibliographie

Références bibliographique

Ouvrage

Francis Debyser, article introductif = « R. Les jeu du langage du plaisir », in Jean Marie, Care, Francis Debyser << jeu, langage, créat

ivité », Paris, hachette - Larousse, 1978-

Haydée Silvia, le jeu comme outil pédagogique, Mexique , p1.

Marie-Claude Tréville, et Lise Duquette, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette F.L.E. Vanves 1996.

Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu jouer pour apprendre, de breck, Paris, 1997.

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

Silva Haydée, Le jeu en classe de langue, Paris, CLE international, 2008.

Weis. F, jeux et activité communicatives, Paris, Hachette.

Weis. F. "Jeux et activités communicatives dans la classe de langue", Hachette .

Dictionnaire

CUQ, J_P: Dictionnaire de didactique de François CLE international Paris 2003.

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

Le petit Robert, 1991. 1104 - Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu: jouer pour apprendre, boock, Paris, 1997.

Sitographie :

Boughdiri Rayan, "l'impact du ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE" cas des apprenants de 4ème AP établissement BELLILI ABOUBEKER ESSEDIK-BISKRA.pdf.

Disponible sur <http://archives.univ-biskra.dz> (consulter le 11 avril 2023 à 21:00h)

Hadouche,ourida, " l'exploitation du ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE " In Revue des sciences de l'homme et de la société, disponible sur <http://revue.univ-biskra.dz>. (consulter le 24 avril 2023 à 15:00)

Medelel Karima,"l'activité ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE " M'sila disponible sur <http://d'espace.univ-msila.dz> (consulter le 24 juin 2023 à 10:00)

Medelel karima, « l'activité ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE. M'sila. <http://dspace.univ-msila.dz> pdf 15/06/2023 19:00h.

Annexes

Questionnaire :

Le questionnaire au quel vous allez participer à être crier dans le cadre d'un projet pour effectuer une étude sur le rôle des activités ludiques et leurs places comme un support pédagogique dans l'enseignement de FLE au cycle moyen, nous vous invitons à répondre aux questions posées et merci d'avance.

Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances pourraient favorises une meilleure acquisition de connaissance.

Réponse :

Oui non

Question 02 :

Dans votre pratique pédagogique

Utilisez-vous des activités ludiques ?

Si oui pourquoi ? si non pourquoi ?

Oui

Non

Réponse :

Question 03 :

- A quelle fréquence utilisez-vous les activités ludiques comme support de cours ?

Régulièrement

Souvent

Quelques fois

Jamais

Réponse :

Question 04 :

D'après vos expériences professionnelles pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des apprenants ?.

Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ?

Oui

Non

Réponse :

Question 05 :

Quel est l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse :

Question 06 :

Quelles sont les activités ludiques que vous travaillez avec vos apprenants

Chanson les jeux de mots

Les jeux de rôles

Question 07 : dans quelle séance introduisez-vous l'activité ludiques ?

- compréhension orale
- compréhension de l'écrit
- production orale
- production écrite

question 08 : pensez-vous que l'enseignement ludique à une impact positif sur l'apprenant ?

Oui Non

Question 09 :

Après avoir assuré une séance d'activité ludique, l'impact est remarquable chez les apprenants au niveau de :

L'oral l'écrit

L'oral et l'écrit

Questionnaire :

Le questionnaire au quel vous allez participer à être crier dans le cadre d'un projet pour effectuer une étude sur le rôle des activités ludiques et leurs places comme un support pédagogique dans l'enseignement de FLE au cycle moyen, nous vous invitons à répondre aux questions posées et merci d'avance.

Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances pourraient favorises une meilleure acquisition de connaissance.

Réponse :

Oui non

Question 02 :

Dans votre pratique pédagogique

Utilisez-vous des activités ludiques ?

Si oui pourquoi ? si non pourquoi ?

Oui

Non

Réponse : **elles favorisent l'apprentissage.**

Question 03 :

- A quelle fréquence utilisez-vous les activités ludiques comme support de cours ?

Régulièrement

Souvent

Quelques fois

Jamais

Réponse : **généralement on l'utilise en séance de l'oral.**

Question 04 :

D'après vos expériences professionnelles pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des apprenants ?.

Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ?

Oui

Non

Réponse : **elles facilitent et motivent les apprenants.**

Question 05 :

Quel est l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse : **les activités ludiques facilitent et favorisent l'enseignement.**

Question 06 :

Quelles sont les activités ludiques que vous travaillez avec vos apprenants

Chanson les jeux de mots

Les jeux de rôles

Question 07 : dans quelle séance introduisez-vous l'activité ludiques ?

- compréhension orale
- compréhension de l'écrit
- production orale
- production écrite

question 08 : pensez-vous que l'enseignement ludique à une impact positif sur l'apprenant ?

Oui Non

Question 09 :

Après avoir assuré une séance d'activité ludique, l'impact est remarquable chez les apprenants au niveau de :

L'oral l'écrit

L'oral et l'écrit

Résumé

Dans cette recherche, nous avons montré l'importance et l'efficacité des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Particulièrement, dans l'apprentissage et l'acquisition du vocabulaire actif chez les apprenants de cycle moyen.

Tout au long de cette recherche, nous avons essayé de montrer que les activités ludiques peuvent aider à améliorer l'acquisition du vocabulaire actif en offrant une expérience d'apprentissage plus engageante et motivante. Les activités ludiques peuvent également offrir des opportunités pour une pratique plus active et une rétroaction plus immédiate, ce qui peut aider les apprenants à mieux retenir le vocabulaire appris.

Les activités ludiques ont pour rôle d'organiser une rencontre de l'apprenant avec la langue étrangère en rendant l'apprentissage motivant. Donc, l'intégration des activités ludique en classe de FLE est une solution parfaite pour l'enrichissement et l'amélioration du vocabulaire actif.

La thèse souligne l'importance des activités ludiques dans l'acquisition d'un vocabulaire actif et recommande leur utilisation dans les programmes d'enseignement du vocabulaire. Elle suggère également que des recherches supplémentaires soient menées pour mieux comprendre comment les activités ludiques peuvent être utilisées de manière plus efficace dans l'enseignement du vocabulaire.

Mots clés : Enseignement/apprentissage, vocabulaire, les activités ludiques, FLE, jeu, motivation.

Abstract:

In this research, we have shown the importance and effectiveness of play activities in improving the teaching/learning of French as a foreign language. Particularly, in the learning and acquisition of active vocabulary in middle cycle learners.

Throughout this research, we have tried to show that playful activities can help improve active vocabulary acquisition by providing a more engaging and motivating learning experience. Playful activities can also provide opportunities for more active practice and more immediate feedback, which can help learners better retain learned vocabulary.

Playful activities have the role of organizing an encounter between the learner and the foreign language by making learning motivating. Therefore, the integration of playful activities in the FLE class is a perfect solution for enriching and improving active vocabulary.

The thesis emphasizes the importance of playful activities in the acquisition of active vocabulary and recommends their use in vocabulary teaching programs. She also suggests that further research be conducted to better understand how playful activities can be used more effectively in teaching vocabulary.

Keywords: Teaching/learning, vocabulary, fun activities, FLE, game, motivation

ملخص

في هذا البحث، أظهرنا أهمية وفعالية أنشطة اللعب في تحسين تعليم / تعلم الفرنسية كلغة أجنبية. على وجه الخصوص، في التعلم واكتساب المفردات النشطة في متعلمي المرحلة المتوسطة.

خلال هذا البحث، حاولنا إظهار أن الأنشطة المرحية يمكن أن تساعد في تحسين اكتساب المفردات النشطة من خلال توفير تجربة تعليمية أكثر جاذبية وتحفيزًا. يمكن أن توفر الأنشطة المرحية أيضًا فرصًا لممارسة أكثر نشاطًا وردود فعل فورية، والتي يمكن أن تساعد المتعلمين على الاحتفاظ بالمفردات المكتسبة بشكل أفضل.

تلعب الأنشطة المرحية دورًا في تنظيم لقاء بين المتعلم واللغة الأجنبية من خلال جعل التعلم محفزًا. لذلك، فإن دمج الأنشطة المرحية في فئة FLE يعد حلاً مثاليًا لإثراء وتحسين المفردات النشطة.

تؤكد الأطروحة على أهمية الأنشطة المرحية في اكتساب المفردات النشطة وتوصي باستخدامها في برامج تعليم المفردات. كما تقترح إجراء مزيد من البحث لفهم كيفية استخدام الأنشطة المرحية بشكل أكثر فعالية في تدريس المفردات.

الكلمات المفتاحية: التدريس / التعلم، المفردات، الأنشطة الترفيهية، FLE، اللعبة، التحفيز.