

République Algérienne Démocratique et Populaire

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Université Ibn Khaldoun– Tiaret

Faculté des lettres et des langues

Département des lettres et langues étrangères



Mémoire de Master

Pour l'obtention du diplôme du Master en didactique du FLE et ingénierie de la formation

Thème :

**Le rôle des activités ludiques dans la mémorisation du lexique du bestiaire
Chez les apprenants de la 3^{ème} année primaire**

Présenté par :

- AOUNALLAH MERIEM TADJ MOULK

- KHEDIR NAÏMA INASS

Directeur de recherche :

- Dr. MEHDI AMIR

Membres du jury :

-Président : Pr. MOHAMED GUIDOUME Pr Université de TIARET

-Reporteur : Dr. AMIR MEHDI MCB Université de TIARET

-Examineur :Dr. IMANE Belghitar MCB Université de TIARET

Année universitaire 2018 – 2019

République Algérienne Démocratique et Populaire

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Université Ibn Khaldoun– Tiaret

Faculté des lettres et des langues

Département des lettres et langues étrangères



Mémoire de Master

Pour l'obtention du diplôme du Master en didactique du FLE et ingénierie de la formation

Thème :

**Le rôle des activités ludiques dans la mémorisation du lexique du bestiaire
Chez les apprenants de la 3^{ème} année primaire**

Présenté par :

- AOUNALLAH MERIEM TADJ MOULK

- KHEDIR NAÏMA INASS

Directeur de recherche :

- Dr. MEHDI AMIR

Membres du jury :

-Président : Pr. MOHAMED GUIDOUME Pr

Université de TIARET

-Reporteur : Dr. AMIR MEHDI MCB

Université de TIARET

-Examineur : Dr IMEN BELGUITAR MCB

Université de TIARET

Année universitaire 2018 - 2019

Remerciements

Nous remercions tout particulièrement notre directeur de recherche, Monsieur MEHDI AMIR qui fait preuve d'une grande patience tout au long de notre recherche en nous prodiguant ses conseils et ses remarques éclairées qui nous ont été particulièrement précieuses.

Nos remerciements sincères aux membres du jury de nous fait l'honneur de lire et d'évaluer notre travail et ce malgré leurs innombrables occupation.

Nous remercions notre professeur MOHAMED GUIDOUME pour leur soutien et l'aide précieuse qu'il nous apporté.

Nous remercions nos professeurs Mme KHARROUBI SIHEM & Mme ABDERRAHMANE FATIHA pour leurs enseignements lesquels nous ont donné le goût de la rigueur scientifique.

Nous témoignons notre immense gratitude à nos familles qui n'ont ménagé aucun effort pour nous soutenir et encourager dans nos études.

Dédicace

Je dédie cet humble travail :

Au être qui m'est la plus chère dans ce monde : Ma mère Arbia que Dieu me la garde.

Aux personnes qui étaient toujours à côté de moi pour m'encourager dans les moments difficiles : Rachid et Samira.

A Amira Belkiss.

A ma sœur Naima et son Mari Boumedién et ses enfants, Mohamed et Abdo Allah.

A mes Anges : Abd elillah ; Lokmane et la petite Elbatoul.

A Mon frère Mohamed et sa femme Wafaa et ses enfants Abd elwahab et Ibrahim.

A mon frère Habib et sa femme Nacira et son enfant Mohamed.

A Rajaa.

A mes amis : Soumia, Nabila, Basma, Abd errahmane, Asma, Meriem.

Aounallah Meriem

Je dédie ce travail

Aux être les plus chers à mes yeux et les plus tendres à mon cœur à ma mère et mon père qui ont toujours été là pour moi.

A mes chers frères : Naceur, Rachid, Djamel, Ali

A mes chers sœurs : Nadjet, Saida, Souade

A mes meilleurs amis : Brahim, Hakim, Nesrine, Manel, Zahra

Enfin je dédie à tous mes amis que je n'ais pas cité, à tous ceux qui me connaissent et au reste de ma famille.

Inass

SOMMAIRE

Introduction.....08

Premier chapitre

1-Le système éducatif algérien et méthodologies d'enseignement.....13

2-Le lexique et le lexique de bestiaire en classe de FLE17

3-Généralisation sur les activités ludiques.....25

Deuxième chapitre

4-La méthodologie expérimentale.....42

Troisième chapitre

5- Discussion des résultats.....57

Conclusion générale.....61

Références bibliographiques.....64

Introduction générale :

Introduction :

La recherche en didactique , en général, présente deux faces : La recherche pour la connaissance où il s'agit de l'étude des processus, en particulier les conduites des élèves et des enseignants et la recherche pour la décision où il est question de mieux cerner les conditions, les contraintes et les conséquences de décisions portant sur le curriculum et les programmes.

La didactique d'une discipline étudie les phénomènes d'enseignement, les conditions de la transmission des savoirs et des cultures propre à une institution et les conditions de l'acquisition de connaissances par un apprenant. Or, la didactique des langues étrangères et secondes, s'intéresse à la maîtrise des langues en installant, en particulier, la compétence de communication. .

Pour cela, d'une façon générale, la méthodologie d'enseignement/ apprentissage préconisée ne se contente pas de traiter la matière à enseigner selon des schémas préétablis, mais elle pose comme condition nécessaire la réflexion épistémologique du maître sur la nature des savoirs qu'il aura à enseigner, et la prise en compte des représentations de l'apprenant par rapport à ce savoir. Le début des années 80, a été marqué par l'implantation de nombreuses approches théoriques dans les systèmes scolaires et cela un peu partout dans le monde.

En effet, les changements qu'a connus le système éducatif algérien résultent de l'apparition de ces nouvelles théories parmi lesquelles nous citons : l'approche par les compétences, l'approche communicative, la perspective actionnelle etc.... Par conséquent, cela a induit de nouvelles pratiques d'enseignement et d'apprentissage. Ces pratiques éducatives ont varié les modalités du travail et les activités d'apprentissages.

Selon les orientations scolaires, l'enseignement fondamental a pour objet de doter les élèves des outils d'apprentissage essentiels que sont la lecture, l'écriture et le calcul, d'acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre tout au long de leur vie, de renforcer leur identité en harmonie avec les valeurs et traditions sociales, spirituelles et éthiques issues de l'héritage culturel commun, de

s'imprégner des valeurs de la citoyenneté et des exigences de la vie en société, d'apprendre à observer; analyser; raisonner et résoudre des problèmes, de développer leur sensibilité et d'aiguiser leur sens esthétique; leur curiosité; leur imagination; leur créativité et leur esprit critique, de s'initier aux nouvelles technologies de l'information et de la communication et à leurs application élémentaires et d'accepter les différences et de coexister pacifiquement avec les autres peuples et de poursuivre des études ou des formations ultérieures. (Documents d'accompagnements)

L'enseignement de la langue française a pour finalité de contribuer, avec d'autres disciplines à l'acquisition d'un outil de communication permettant aux apprenants, d'accéder aux savoirs et à la familiarisation avec la culture universelle.

Selon les orientations scolaires, le nouveau programme de français en Algérie, s'inscrit dans le cadre de la refonte du système éducatif. Par conséquent, le changement a permis la création de nouveaux programmes, l'édition d'un nombre important de manuels, et a surtout installé un nouveau dispositif d'enseignement basé sur l'approche par les compétences dont le principe fondamental est la centration sur l'apprenant et son autonomie d'apprentissage.

La langue française bénéficie d'un statut privilégié au sein de la société algérienne. Elle occupe une place prépondérante dans la société algérienne.

Depuis plus de deux siècles, différentes méthodologies se sont succédé en s'adaptant aux nouveaux besoins de la société, à la situation politique, économique et culturelle du monde. On ne peut pas définir d'une manière précise leur succession chronologique, étant donné que certaines d'entre elles ont cohabité avant de s'imposer aux précédentes.

Notre présente recherche s'inscrit dans la perspective de recherche méthodologique d'enseignement et vise à contribuer à l'amélioration de la pratique enseignante. Nous comptons étudier l'impact de l'utilisation des activités ludiques en classe sur l'acquisition et la mémorisation du lexique, en général, et du vocabulaire relatif aux animaux domestiques, en particulier, chez les apprenants de troisième année primaire.

En d'autres termes, notre question principale se résume comme suit : Les activités ludiques favorisent-elles la mémorisation du vocabulaire bestiaire chez les apprenants de troisième année primaire ?

Nous supposons que la pédagogie ludique est considérée comme un élément important dans l'apprentissage d'une langue. Le jeu linguistique et communicatif participerait à l'enrichissement et la mémorisation du vocabulaire des apprenants.

Le cadre théorique sur lequel s'appuie notre recherche pour justifier le choix de notre sujet, fait référence aux théories d'apprentissage : le constructivisme et socioconstructivisme ainsi que les théories didactiques récentes.

Le choix de la 3^{ème} année primaire se justifie par le fait que ce palier est la base dans ce cycle et aussi, parce que nous avons eu l'opportunité du terrain et la seule durant notre formation pour élaborer notre mémoire.

La notion de "jeu" sert à désigner l'activité de jouer. Les jeux sont privilégiés par tous les enfants parce qu'ils sont source de plaisir. Le jeu a été toujours, opposé à l'idée du sérieux et corrélé à celle de détente et de divertissement. Or, actuellement de nombreux spécialistes considèrent que les activités ludiques sont efficaces et ont des apports pédagogiques considérables en classe.

Au niveau épistémologique, J.-M. Care et F. Debyser (Jeu, langage et créativité, 1978) F. Weiss (Jouer, communiquer, apprendre, 2002) proposent toute une gamme d'activités destinées à susciter et à développer l'expression orale en langue étrangère : sketches, jeux de rôle et d'improvisation, jeux et exercices, activités créatives, débats, etc. .

Au niveau pratique, nous avons adopté la méthode expérimentale qui consiste à observer la classe et procéder à des tests que nous soumettrons à des groupes d'élèves afin de vérifier notre hypothèse.

Notre public est constitué par les apprenants de l'école primaire ; nous avons choisi de réaliser notre expérience au niveau de la 3^{ème} année primaire.

Pour le plan de notre mémoire, nous avons adopté une structure classique. Le mémoire comporte trois chapitres : Dans une introduction générale, nous présentons les différentes composantes qui ont soutenu notre travail de recherche. Le premier chapitre théorique dans lequel nous exposerons le contexte de la recherche et son organisation puis nous ferons un panorama succinct des différentes méthodologies d'enseignement préconisées par l'institution scolaire et nous définirons nos concepts opératoires qui nous serviront d'éléments théoriques pour l'analyse de notre corpus

Un deuxième chapitre sera consacré à la présentation de la méthodologie de recherche que nous avons adoptée. Nous exposerons les différentes phases et méthodes qui ont engendré notre investigation. Nous présenterons le corpus d'analyse et nous justifierons notre choix de l'outil de recherche et nous exposerons les résultats de notre analyse sous forme de données chiffrées présentées dans des tableaux illustrés par des histogrammes.

Le troisième chapitre sera consacré à la discussion des résultats. Nous comparerons nos résultats avec ceux des autres recherches et nous essayerons de voir s'ils correspondent au cadre que nous avons adopté ; en d'autres termes nous essayerons de vérifier ce que nos résultats apportent par rapport aux recherches antérieures et enfin nous proposerons des perspectives de recherche qui pourraient compléter notre travail.

Chapitre théorique

I.1.Le système éducatif algérien et méthodologies d'enseignement :

La nouvelle loi de 2008 sur l'orientation sur l'éducation nationale, a fixé les dispositions fondamentales dirigeant le système éducatif national, et venue compléter l'ordonnance n° 76-35 du 16 avril 1976 qui a été le cadre de source de l'éducation et la formation en Algérie.

Les changements de 2008 précisent que le système éducatif algérien pris en charge par le ministère de l'Éducation nationale comprend les niveaux d'enseignement suivants : l'éducation préparatoire, l'enseignement fondamental (regroupant l'enseignement primaire et l'enseignement moyen), l'enseignement secondaire général et technologique

L'enseignement fondamental comprend l'enseignement primaire d'une durée de cinq ans et l'enseignement moyen d'une durée de quatre ans. Avant la réforme de 2008, l'enseignement fondamental était organisé en trois cycles de trois ans : le cycle de base, le cycle d'éveil et le cycle d'orientation.

L'enseignement fondamental a pour objet de favoriser les élèves des moyens d'apprentissage nécessaires que sont la lecture, l'écriture et le calcul, d'acquérir des compétences qui les rendent capables à apprendre tout au long de leur vie, de renforcer leur identité en harmonie avec les valeurs et traditions sociales, d'apprendre à suivre ; remarquer; examiner; raisonner et solutionner des problèmes, de comprendre le monde vivant et inerte, ainsi que les processus technologiques de production et de fabrication, d'améliorer leur sensibilité et d'attirer leur curiosité; leur créativité et leur esprit critique, de s'initier aux nouvelles technologies de l'information et de la communication et à leurs application primaires, d'encourager l'esprit d'initiative; le plaisir de l'effort; d'avoir une ouverture sur les civilisations et les cultures étrangères et d'accepter l'autres et de continuer des études ou des formations ultérieures.

I.2.Méthodologies d'enseignement :

I.2.1 Introduction

Selon l'article *Ma méthodologie – Judo pour tous sur internet ; une méthodologie est « Une démarche adoptée par des chercheurs, des didacticiens, des linguistes, des éditeurs et des enseignants afin de réaliser une méthode. Elle se doit de fournir un ensemble de procédures d'apprentissage aux concepteurs de méthodes afin de déterminer leurs lignes de réalisations. »*

Il est illusoire de prétendre présenter toutes les méthodologies mais, dans cette partie du chapitre, nous évoquerons succinctement, les méthodologies qui sont apparues depuis la deuxième moitié du 18^{ème} siècle et qui ont fait l'objet de mise en pratique dans plusieurs systèmes scolaires. Un peu partout dans le monde.

Pour cela, nous nous inspirerons des travaux de J.P. CUQ (2002) et de ceux, en particulier, de Christian. Puren (1988) pour exposer un panorama des grandes lignes de l'évolution des différentes approches et méthodologies d'enseignement

Les méthodologies ont connu des changements et ce en parallèle avec l'évolution des besoins de la société et les objectifs politiques et économiques des pays.

I.2.2. Panorama des différentes méthodologies d'enseignement

La fin du 19^{ème} Siècle, a connu l'apparition de la méthodologie traditionnelle, appelée aussi « **Grammaire traduction** », qui consistait à découper le texte de la langue étrangère en parties et le traduire mot à mot dans la langue maternelle. Cette traduction était le point de départ de la théorie de la grammaire.

Le vocabulaire était enseigné sous forme de listes de mots que l'apprenant doit l'apprendre par cœur. En effet, le sens de ces mots était appris en traduisant la langue cible à la langue maternelle. La rigidité de ce système et ses résultats de déception ont contribué à sa disparition de cette méthodologie et à l'apparition d'autres théories plus pertinentes pour les apprenants. La méthodologie traditionnelle coexistera vers la fin du 19^{ème} siècle avec une nouvelle méthodologie.

L'évolution des besoins de la société et l'enseignement des langues vivantes étrangères a suscité l'apparition d'un nouvel enjeu appelé "pratique" qui visait une maîtrise effective de la langue comme instrument de communication. La méthodologie directe établissait une méthode naturelle de l'apprentissage d'une langue étrangère fondée sur l'observation de l'acquisition de la langue maternelle par l'enfant.

Ses principes sont :

- La méthodologie directe vise l'apprentissage du vocabulaire directement en langue étrangère à l'aide d'un objet ou une image sans recours à la traduction, en effet, elle interdit l'utilisation de la langue maternelle au cours de la séance.
- L'utilisation de l'oral sans passer par l'intermédiaire de sa forme écrite. Elle s'intéresse particulièrement à la prononciation et on considère la langue écrite comme une langue orale "scripturée".
- L'enseignement de la grammaire étrangère se fait d'une manière inductive et ce en privilégiant les exercices de conversation et les questions-réponses dirigées par l'enseignant. (Puren, 1988. P66)

La méthodologie directe se base sur l'utilisation de plusieurs méthodes : méthode directe, active et orale.

Par méthode directe, on désignait des techniques permettant d'éviter le recours à la langue maternelle dans l'apprentissage.

Par méthode orale, on désignait l'ensemble des procédés visant à la pratique orale de la langue étrangère en classe. Les pratiques orales sont donc l'objectif principal de cette méthode.

Par méthode active, on désignait un ensemble de méthodes : interrogative, intuitive, imitative et répétitive. Cette méthode consiste à rendre l'élève actif qui peut agir et interagir avec le professeur. L'enseignement du vocabulaire se faisait par l'illustration des images ou des objets et par la répétition ainsi l'étude de la grammaire se réalisait également à partir d'exemples, sans passer par l'intermédiaire de la langue maternelle.

Nous remarquons que la linguistique et la psychologie de l'apprenant sont présentes dans la conception didactique de la méthodologie directe.

Pendant la 2^{ème} guerre mondiale, aux USA est apparue la méthodologie audio-orale cela est lié aux deux défaites, l'une est militaire e, l'autre industrielle où les américains étaient obligés de former rapidement un grand nombre de leurs soldats à parler et à comprendre les langues étrangères. Cette méthodologie s'est inspirée des théories du béhaviorisme, du structuralisme linguistique et des nouvelles technologies. Elle se basait sur un vocabulaire réduit et basique et une grammaire implicite inductive ; elle donne une grande importance à la répétition et à la prononciation.

Depuis les années 1970 jusqu'au début des années 1980, la méthodologie structurale audiovisuelle faisait son apparition en France. Elle a pour but la diffusion du français et ce pour renforcer l'implantation de la France dans les colonies et pour lutter contre l'expansion de la langue anglaise dans le monde. La SGAV s'intéresse aux situations de communication, en apprenant le lexique, en se basant sur l'écoute des dialogues et voir des images sans recours à la langue maternelle. Elle vise les quatre habiletés, et elle donne l'importance à l'aspect formel plus que l'aspect sémantique.

Vers les années 1970 et après la SGAV, il y a eu l'apparition d'une nouvelle approche appelée « **Approche Communicative** », elle est apparue suite aux problèmes spécifiques posés par l'enseignement du FLE aux étudiants non-spécialistes de français. La nouvelle méthodologie s'imposait comme une approche diversifiée dont la préoccupation était de s'adapter aux besoins langagiers de chaque public. Cette approche consiste à installer une compétence de communication chez les apprenants. Elle vise les quatre habiletés fondamentales du FLE. L'approche favorise ce qu'on appelle le « jeu de rôle ». Son objectif principal est former un futur citoyen qui peut agir et interagir dans n'importe quelle situation de communication.

L'apprentissage devient actif où l'apprenant participe dans la réalisation des apprentissages et par conséquent, l'enseignant devient, un guide, « un conseiller ».

Après l'approche communicative, depuis le milieu des années 90, est apparue une nouvelle approche pédagogique appelée "approche actionnelle". Elle propose de mettre l'accent sur les tâches à construire à l'intérieur d'un projet global. L'action doit susciter l'interaction qui stimule le développement des compétences réceptives et interactives.

Le concept de « compétence » s'est développé au début des années 1990 et qui vise à réaliser un enseignement sur la base d'un savoir-faire, dans le cadre de l'élaboration d'un ensemble de tâches complexes ; il s'agissait, donc l'approche par les compétences. Cette approche a supplanté l'approche par objectifs, ou par connaissances, qui était basée sur un enseignement des savoirs théoriques.

I.3. Le lexique :

Le lexique a longtemps semblé avoir des rapports les plus immédiats avec le monde et l'expérience. Cette vision a eu des conséquences sur son insertion dans les préoccupations explicites de l'enseignement des langues.

Le lexique a mis plus de temps que la grammaire à trouver une place définitive dans les textes institutionnels relatifs au premier degré.

I.3.1. Définition du lexique :

Selon le dictionnaire Larousse en ligne, le lexique est un : « *Nom masculin, qui vient du grec *lexikon*. C'est l'ensemble des unités significatives formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue* »

D'autre part, Selon le dictionnaire Larousse, (1997 : 243) le lexique est « *l'ensemble des mots formants la langue d'une communauté* ». C'est-à-dire que le lexique c'est l'ensemble des mots propres à une communauté spécifique.

D'après (Picoche, 1997 : 45), le lexique est « *l'ensemble des mots qu'une langue met à la disposition des locuteurs* ». Selon le même auteur, « *le lexique est une réalité de langue à laquelle on ne peut accéder que par la connaissance des vocabulaires particuliers qui sont une réalité de discours.* »

D'après Lehmann & Berthes, (2008 : p22) le lexique est : « *l'ensemble des mots d'une langue constitue son lexique. Cet ensemble est structuré par des relations entre ses unités, il se diversifie selon un certain nombre de variables ; il n'est pas clos, et ses contours ne sont pas fixés de manière absolue* ».

Selon Canat et al, (2008 : 04) : « *le lexique est un ensemble ouvert puisque la langue vit : apparition et disparition constante de mot création de nouveaux termes (néologisme) en fonction des besoins emprunts aux autres langues* »

En guise de synthèse, le lexique est l'ensemble des mots qu'une langue. Il s'agit de l'un des éléments constituant le code de la langue d'une communauté. Il n'est pas clos ; il est ouvert ; en effet, l'apparition et disparition constante des mots rendent la langue vivante.

I.3.2. Définition de la notion de vocabulaire :

Si le lexique représente l'ensemble des mots du dictionnaire d'une langue, le vocabulaire représente une partie du lexique globale. Le lexique et le vocabulaire sont, souvent, considérés comme synonymes.

Le vocabulaire selon (Picoche.1997 : p 45) : « *est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données* »

D'après le Dictionnaire Larousse en ligne, le vocabulaire est un : « *ensemble des termes propres à une science, à une technique, à un groupe, à un milieu, à un auteur.* »

Carnet et al (2008 : p 4), considère le vocabulaire comme « *l'ensemble des mots effectivement employé par une personne dans un acte de parole précis.* »

Le vocabulaire est, donc, un ensemble des mots utilisés par une personne dans un énoncé écrit ou oral. Il s'agit de l'ensemble des mots d'une langue, d'une science employé habituellement par tel ou tel locuteur, par tel auteur dans telle œuvre, par les spécialistes et telles spécialités.

Par ailleurs, R.Galissou et D.Coste (1976 : 317) font remarquer que

Le couple lexique/vocabulaire relève assez exactement des oppositions langue/parole (le lexique renvoyant à la langue et vocabulaire à la parole). Le vocabulaire est nécessairement lié à un texte écrit ou parlé, court ou long, homogène ou composite, alors que le lexique est lié à un ou plusieurs locuteurs.

Dans le même ordre d'idée, Aino Niklas (2005 : p 27), ajoute que

Le lexique d'une langue doit être considéré, avant tout comme un entête théorique, il s'agit de l'ensemble des mots qu'une langue mis à la disposition des locuteurs. Le vocabulaire est, pour sa part, souvent envisagé comme l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans une réalisation orale ou écrite.

Dans cette perspective, le lexique est une réalité de langue à laquelle on ne peut pas accéder que par la connaissance des vocabulaires particuliers qui sont une réalité du discours. Donc, le vocabulaire est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur dans un discours ou dans un énoncé écrit

I.3.3. L'enseignement du lexique :

Dans une classe de langue étrangère l'enseignement/apprentissage du lexique se situe dans la découverte de la combinaison entre la sémantique et la syntaxe. C'est-à-dire pour apprendre un nouveau mot il faut s'appuyer sur deux aspects : le premier formel portant sur le son et la graphie du mot, et le deuxième correspond à la signification du mot.

Le premier but de l'enseignement du lexique est de construire un futur apprenant orateur et qu'il ne soit pas exclu de la communauté de parole, d'écriture et de lecture.

Son enseignement a pour but d'améliorer la compétence de la communication chez les enfants pour qu'ils puissent interagir avec les autres.

Le principe de l'enseignement du vocabulaire est de renforcer le stockage lexical pour créer les actes de parole. Il s'agit de d'améliorer une compétence lexical chez les apprenants et d'utiliser les mots qui conviennent pour construire le sens d'un texte qu'il lit ou écrit, qu'il entend ou qu'il dit.

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire devrait se faire d'une manière systématique pour la construction d'un savoir lexical, et pour augmenter la capacité de l'apprenant à lire des textes.

Le but n'est pas d'interdire des mots ou des expressions, mais de souligner les difficultés qui peuvent rencontrer certaines personnes et de leur donner des moyens de lever ces difficultés.

Nous pouvons comprendre, alors, que l'apprentissage d'un lexique de spécialité permet de lever certaines difficultés de compréhension d'un discours donné.

L'apprentissage des mots joue pourtant le rôle fondamental dans la compréhension et l'expression langagière d'où le lexique qui se retrouve à son tour au service d'autres

apprentissages. L'acquisition de ces mots a aussi pour but d'augmenter le stock lexical chez les apprenants.

Pour apprendre à communiquer en langue étrangère, la manipulation du lexique de cette langue est très importante, c'est-à-dire l'apprentissage du lexique facilite la communication

L'enseignement du lexique implique que l'on reconnaisse le mot comme substance de forme et de sens appartenant au système de la langue mais aussi comme une réalité psychique qui correspond à des représentations d'ordre linguistique, affectif et cognitif dans la conscience des apprenants.

L'enseignement pour les élèves de la maternelle, devrait être travaillé à partir du corpus des prénoms des élèves : Ibrahim, Meriem, Mohammed, etc. et des mots du lexique courant de la classe : table, tableau, feuille, classe...

Donc l'acquisition du lexique devrait se faire par enchaînement du plus simple au plus complexe.

Il existe des stratégies pour apprendre un nouveau lexique par exemple :

-On propose un synonyme à un nouveau terme puis on lui donne une définition pour qu'il devienne compréhensible pour l'enfant.

-On intègre ce nouveau mot dans un contexte selon le niveau de l'apprenant.

-on associe les deux étapes précédentes ensemble. puis, on lie le nouveau mot aux prés-requis de l'apprenant pour arriver à la réalisation du mot dans plusieurs situations données différentes.

- on peut faire recours au dictionnaire pour faciliter la compréhension du mot et puis l'acquisition.

D'après Canet et al (2008 : p 7), « *L'enseignement du lexique se travaille à travers des échanges oraux, à l'école des textes lus par le maître par l'observation de phrases et de textes, par discussion sur le sens d'un texte lu ou entendu, par recherche et manipulation en écriture.* »

Alors, l'apprenant apprend de nouveaux mots lors de son contact avec l'enseignant, les élèves et le monde de son entourage, comme il peut apprendre à partir de son contact avec le manuel scolaire.

L'acquisition du vocabulaire peut se faire à partir : des activités orales, des activités de découverte en contexte, des activités de compilation, des activités de réflexion et des activités ludiques.

I.3.4. Le lexique bestiaire :

I.3.4.1 Le bestiaire :

L'encyclopédie en ligne définit le terme « bestiaire » comme : « *un traité didactique(...) décrivant des animaux réels ou imaginaires.* » Le bestiaire est la description des animaux que ce soit réel ou fictifs.

Dans un autre sens, le dictionnaire Wikipédia suppose que « *le bestiaire peut être propre à un auteur ou à un ensemble d'œuvres qui désigne les animaux mentionnés par l'auteur ou dans ses ouvrages.* »

Le terme bestiaire a pour origine le mot « bête » qui vient du latin « bestia/bestula » et qui désigne un recueil d'images ou de récits animaliers

Le dictionnaire Larousse en ligne définit le lexique bestiaire comme : « *l'ensemble de l'iconographie animalière, ou groupe de représentation animalières, notamment du Moyen âge.* »

En d'autres termes, le lexique bestiaire est considéré comme un recueil d'images ayant trait aux animaux.

Dans une autre acception, le dictionnaire Larousse (1997 : p 40) définit le bestiaire comme : « *un gladiateur qui combattait les bêtes féroces au cirque.* »

En littérature : « *un bestiaire désigne un manuscrite du Moyen Age regroupant des fables et des moralités sur les bêtes, animaux réales ou imaginaires. Par extension, on appelle bestiaire une œuvre consacrée aux bêtes.* » (wikipédia)

Le bestiaire désigne aussi les poèmes dont l'inspiration poétique se fait au rythme des images animales. Comme il désigne le symbole des animaux dans la vie réel ; par exemple le corbeau symbolise la mort, le chat est symbole de la sensualité.

Le terme bestiaire est polysémique et nous l'utilisons dans notre recherche, pour signifier le lexique des animaux.

Au niveau pédagogique, ce terme est apparu dans la langue française pour désigner un recueil de récits sur les animaux. Il s'agit de l'utilisation des iconographies animalière pour faciliter la mémorisation.

Les bestiaires en cours préparatoire, sont des catalogues d'animaux, réels ou imaginaires, avec leurs description et leur mode de vie, et pour chacun l'évocation d'une symbolisation morale ou religieuse.

Le mot bestiole désigne les petites bêtes, que nous appelons communément « les insectes » parce qu'ils sont petites, et peuvent désigner certains petits mammifères sauvages ou certains animaux de compagnie.

A partir de ces définitions nous pouvons dire que le bestiaire est un ouvrage ou un manuscrit qui contient des images d'animaux. Il s'agit d'un tableau qui contient les images et les noms des animaux, c'est presque comme l'imagier qui existe dans le manuel de la 3^{ème} année primaire, où l'enfant va réaliser un tableau qui commence par la lettre « A » jusqu'à « Z » en collant les images des animaux.

I.3.4.2.La catégorisation des animaux :

Les animaux sont classés, d'une manière générale, en catégories multiples: les quadrupèdes, les oiseaux, les poissons, les serpents, les vers, etc...

Les animaux sont, aussi, classés en deux grandes familles : les animaux sauvages et les animaux domestiques.

L'animal domestique est perçu comme animal, plus ou moins familiers, issus de la domestication de l'élevage comme animal de rente. Il s'agit d'un être vivant qui

vitprès de l'homme et dans le voisinage de la maison. La proximité de cet animal sert à homme pour le distinguer des animaux sauvages.

Le dictionnaire de biologie (2017) enligne définit l'animal domestique comme « *un animal élevé par l'homme pour son bénéfice ou son plaisir.* » Il s'agit, donc, d'un animal qui a été apprivoisé et adapté à un environnement humain. Nous retrouvons dans cette catégorie les animaux tels que le cheval le mouton, le chien, les chats, etc...

Les animaux domestiques peuvent être de petites ou grosses bêtes que l'on garde à la maison comme animal de compagnie et que l'on peut considérer comme des membres de la famille.

L'homme a besoin des animaux dans sa vie, il peut l'utiliser comme source de nourriture, d'agrément ou un animal de travail, par exemple le chien pour garder, le chat pour chasser...

I.3.4.3. Les apprenants et l'acquisition du lexique des animaux :

En tant qu'animaux vivant à la proximité de l'enfant et se retrouvant partout dans l'entourage de l'homme, cela permet à l'enfant d'apprendre les noms des animaux de sa langue maternelle.

Une enseignante nous a donné expliqué comment elle réalisait son enseignement du lexique avec les élèves ; elle nous appris que le lexique des animaux est le plus motivant chez les apprenants et qu'il est le plus maîtrisé car c'est un lexique familier et les apprenants ne trouvent pas des difficultés dans son apprentissage et sa mémorisation.

Entre l'enfant et l'animal, il y a un lien d'amitié très fort. La plupart des enfants adore les petites bêtes telles que les petits chiens, les chatons, lapins, etc...

Les chercheurs spécialisés dans la relation entre l'homme et l'animal confirme que sur neuf cas sur dix, les enfants considèrent les animaux comme membres de la famille. C'est pour cette raison que les enfants réclament un animal à leurs parents, le plus souvent, le chien ou le chat et parfois les oiseaux.

Docteur McCulloch (2013) affirme qu'

Au contact des animaux, les enfants ont la joie de vivre, l'humour et l'optimisme. Les animaux sont une invitation au rire et au jeu et ils stimulent ainsi la sécrétion d'endorphines dans le cerveau ; ce qui rend plus heureux, atténue la sensation de douleur et réduit le stress.

I.4. Généralités sur l'activité ludique :

I.4.1. Définition du terme ludique / Activité ludique :

Ce terme « ludique » vient du latin « ludus » qui veut dire jeu, amusement, plaisanterie, divertissement. Selon le site bmirgain.skyrock.mobi : « ludus signifie badinage, bagatelle, enfantillage, bon tour ; luduspraebere, c'est jouer un bon tour. »

Selon le même référent, l'activité ludique est une entreprise qui se dépense dans le jeu. Ce mot désigne aussi l'école (ludi magister c'est le maître d'école) ou comédien l'historien.

Selon la littérature, plusieurs définitions du mot « ludique » sont disponibles, nous pouvons les citer comme suit :

Le Dictionnaire le nouveau petit Robert (1993 : p 1470) fournit l'explication suivante: « *Ludique c'est relatif au jeu* ». Le ludique relève du jeu. Une approche ludique est généralement amusante, récréative ou divertissante.

Callois, cité par (De Grandmont, 1995 : p 15) définit le ludique comme étant « *l'activité libre par excellence.* »

Selon plusieurs auteurs l'activité ludique est perçue comme : « *Une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure.* » (Cuq & Gruca, 2002 : p 160). Les activités ludiques sont des activités organisées par un système de règles définissant un succès ou échec.

Pour Genevrière & Madlene, (1976 : p 45) L'activité ludique

Constitue une sorte de parenthèse dans la réalité scolaire, en particulier à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent, peuvent être inversés et où deux mobiles à l'action existent (temporairement le gain/ la victoire et l'amusement/ le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin.

Les différentes définitions citées précédemment ne font que révéler l'existence d'une relation étroite entre l'activité ludique et le jeu. Une connaissance des caractéristiques de cette activité est alors nécessaire pour comprendre cette relation.

Plusieurs significations sont édictées pour le terme « Jeu » qui vient du latin « *joeus* » qui signifie : plaisanterie, badinage.

Pour DE Grandmont, (1997 : p 83) le jeu est considéré comme : « *Une action librement consentie avec un début et une fin sans contraintes autres que celle dictées par le joueur.* »

Le dictionnaire le nouveau petit Robert, (1993 : p 1374) le définit comme : « *Une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure.* »

De plus, le jeu est une action libre, située en dehors de la vie quotidienne, elle peut absorber totalement le joueur une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilisation, qui s'accomplit dans un temps et dans un endroit expressément circonscrit, se passe avec ordre en respectant les règles.

Le jeu c'est un travail propre à l'enfant, c'est une activité sérieuse et formatrice en même temps. En d'autres termes, le jeu est une activité volontaire, accomplie dans certaines règles fixées de temps et lieu, suivant un ordre librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi accompagné d'une sensation de tension ou de joie et d'une subjectivité d'être « autrement » que dans la vie courante.

I.4.2. Types du jeu :

Selon la spécialiste du jeu, la Canadienne, Nicole DE GRANDMONT, les jeux peuvent se répartir en trois catégories et ce selon leurs caractéristiques :

A. Le jeu ludique :

- N'impose pas de règles.
- Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :
- Esthétique.
- Prédétermine.

- Perfectionné.
- Notion de plaisir
- Nécessaire au développement de tout individu.
- Crée des liens égaux avec :
 - Le psychisme
 - L'émotif-affectif
 - Le sensoriel
 - Le cognitif.

Nous pouvons donc dire que le jeu ludique est considéré comme un jeu sans règles et sans obligation ; il procure le plaisir chez celui qui l'exerce, en assurant à l'individu la liberté pour améliorer le côté affectif, cognitif, la psychique...

B-Le jeu éducatif :

Il se caractérise par :

- Sert de contrôle aux acquis.
- Permet d'évaluer les apprentissages.
- Permet d'observer les comportements du joueur.
- Fait déminer la notion de plaisir intrinsèque.
- Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur.

Nous notons donc que le jeu éducatif a une intention formative et éducative pour le jeune apprenant ; il se base sur le comportement observable ayant des finalités d'enseignement et d'apprentissage.

C-Le jeu pédagogique :

Il a les qualités suivantes :

- Axé sur le devoir d'apprendre.
- Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les kits.
- Le jeu pédagogique est un moyen de testing.

- Le jeu pédagogique a peu de plaisir intrinsèque.

On conclue donc que, le jeu pédagogique est qualifié comme le jeu de texte, le jeu d'exercice, jeu d'apprentissage, autrement dit c'est le jeu didactique. Il a pour objectif principal l'apprentissage à travers une fonction pédagogique.

1.4.3. Activités ludiques et Apprentissage en classe de langue :

D'après (Cuq & Gruca, 2003 : p 160)

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème 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.

Le jeu apparait comme le moteur de l'auto-développement de l'enfant, comme technique naturelle d'éducation. Le jeu est considéré comme la pédagogie naturelle qui s'impose à lui-même il est l'objet de progression. L'enfant peut se développer par **le jeu et l'imitation.**

« Les jeux sont des occasions privilégiées d'apprendre une langue par la mémorisation et la production orale en situation » (Groupe départemental LVE38).

Nous signalons que accoster l'apprentissage par la didactique du jeu est favorable parce qu'elle permet à l'apprenant d'apprendre du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer son autonomie.

S.Halliwell, (1995 : p 6) affirme que :

Les jeux sont bien davantage qu'un à côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devrait donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu.

Elle ajoute que : « *le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue.* »

Les activités ludiques dans la classe de langue peuvent constituer d'excellents supports pédagogiques. Les jeunes enfants sont le public avec lequel le recours aux activités ludiques se fait le plus naturellement. En mémorisant un nouveau savoir, ces dernières pouvant rendre l'apprentissage attrayant et motivant.

I.4.4. Les différents types d'activités ludiques :

I.4.4.1. La vidéo :

Il y a différents types 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'enregistrement, le traitement ou la transmission d'images ou de signaux occupant une largeur de bande comparable à celle d'un signal de télévision.* »

Selon le Dictionnaire L'Internaute en ligne, la vidéo : « *Est relatif au procédé d'enregistrement, de transmission et de diffusion d'image.* »

D'après le Dictionnaire Français en ligne ; la vidéo est : « *L'ensemble des techniques traitant les images de types 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 lexique ou du vocabulaire en les mémorisant.

Après avoir discuté avec certains enseignants sur Face book 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.

I.4.4.2. 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 rôles 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 : p 06) ; 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. *techniques d’analyse psychologique qui consiste à observer le comportement des membres d’un groupe dans une situation fictive.* »

Le jeu de rôle est donc, un jeu de simulation qui permet à chaque acteur de jouer le rôle d’un personnage et agit par des actions physiques en se basant sur des actions narratives. Il est à 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 futurs 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 autre 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.

I.4.4.3. 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 améliore des capacités motrices, spatiales et cognitives des apprenants. 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, de donner 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.

I.4.4.4. 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 regarde sur l'image.

1.4.5. 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'autres humains.* »

- Le ludique développe l'état psychologiques 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 ludique 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 proximal de l'enfant.

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

- Fonctionnelle-communicative.
- Humaniste-affective.
- Perspective génétique.
- Cognitif.

I.4.6.Objectifs des activités ludiques

I.4.6.1. Développement affectif :

En jouant, l'enfant construit sa personnalité, il devient un être social qui 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.

I.4.6.2. Développement cognitif

En jouant, les élèves de cycle I 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 à des processus de résolution de problèmes.

I.4.6.3. 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.

D'après G. De Veechi (2008 : p 201) : « *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 et 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 plaisir et de motivation dans l'acquisition d'une langue vivante parce qu'il modifie le rythme du cours et le rend plaisant et motivant.

Nous pouvons dire que ce dernier a 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.

I.4.6.4.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 (2016 : 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.

I.4.6.5. 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 (évocation 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 ces 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 apprentissages et mémorisation, cette technique consiste à répéter l'information plusieurs fois afin qu'elle soit stockée.
- 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 caractère imagé* » (Olive & Piolat, 2005 in Nourredine & 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'ils apprennent.
- 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.

1.5.2. La mémorisation du lexique en langue étrangère :

L'acquisition et la mémorisation du lexique d'une langue étrangère reste une difficulté importante pour nombreux d'élèves et une punition chez certains car elle est une activité ennuyeuse.

Les stratégies et les méthodes employées pour une mémorisation du lexique efficace en langue étrangère ne sont pas efficaces. On peut évoquer les activités de répétition du vocabulaire qui sont très populaires dans la mémorisation du lexique. Cette pratique consiste à répéter les mots de vocabulaire à fixer et aide les élèves à bien mémoriser et bien prononcer les mots, mais peut s'avérer inefficace pour la compréhension du sens.

Les chercheurs ont constaté que les mots qui sont mieux intériorisés sont les mots les plus répétés (une répétition mentale). Et ils sont placés immédiatement dans la mémoire. Une enseignante nous a affirmé que c'est par les répétitions et par des manipulations des mots que l'imprégnation se réalise.

Smith et Green(1977) ont mis l'accent sur la différence entre répétition et rappel, en testant les capacités de la MCT comme un lieu où l'information tourne pas mal de

fois avant son accès à la MLT, cependant, ils ont affirmé que la répétition n'est pas le rappel. (Blanc & Brouillet, 2003 ; Mehdi, 2012).

Alors la répétition c'est une technique traditionnelle utilisée par la plupart des apprenants pour mémoriser du nouveau lexique. Dans l'acquisition et le stockage du nouveau lexique, l'apprenant peut faire appel à la technique du "**Flash-cards**" qui désigne des cartes-images permettent de travailler la phonologie du lexique, d'apprendre à prononcer correctement. La relation avec un visuel permet à l'apprenant de mieux comprendre le sens des items lexicaux. Ces cartes aident à l'acquisition et la mémorisation des termes à long terme.

De plus, l'élève peut utiliser la méthode appelée "**Le tableau et la trace écrite**", qui permet de garder une trace de ce qui a été vu en cours, il organise et structure les mots dans un contexte précis et de façon ordonnée pour que le lexique soit facile à acquérir.

D'autre part, nous pouvons parler aussi du "**Recaps**" qui permet de réinvestir les éléments lexicaux vus auparavant et aident à mieux les fixer. L'intérêt de l'utilisation de cet outil c'est le fait qu'elle permet de réutiliser le vocabulaire dans son contexte qu'il convient et de faciliter la prise de parole.

Egalement, de nombreux sites et applications sont dédiés à l'acquisition et la fixation du lexique. Certains sites permettent la création de listes de vocabulaire associées sur un thème précis et ses listes là sont propres aux enseignants / apprenants.

Chapitre pratique : II

Introduction :

La réponse à la question principale de notre problématique suppose que la pédagogie ludique est considérée comme un élément qui pourrait simplifier l'apprentissage et la mémorisation du lexique d'une langue étrangère. Le jeu linguistique et communicatif participerait à l'enrichissement et la mémorisation du vocabulaire des apprenants.

Nous avons choisi, dans notre recherche la méthode expérimentale comme outil d'investigation et aussi nous compléterons nos analyses avec l'observation des pratiques scolaires des apprenants.

II.1. La Méthode expérimentale :

Il est communément admis par tous que la méthode expérimentale correspond à la méthode d'investigation qui rend possible le contrôle systématique du maximum de sources de variations potentielles

L'utilisation de la méthode expérimentale consiste à inventer une situation particulière qui va permettre de tester une supposition causale concernant la mesure d'un phénomène précis en fonction de la manipulation d'un ou plusieurs facteurs.

La littérature relative à ce sujet nous a appris que l'objectif de l'expérimentation est la comparaison des résultats entre deux ou plusieurs groupes équivalents d'apprenants. Si le protocole expérimental est bien conçu, seule la variation des modalités des variables indépendantes manipulées par le chercheur va permettre d'interpréter les différences observées entre les groupes, au niveau des mesures. En manipulant une ou plusieurs variable(s) indépendante(s), nous allons essayer de susciter une variété de réponses des participants qui, en psychologie sociale, renvoie à la mesure des comportements, des attitudes, des processus mentaux ou d'autres variables.

La variable indépendante est construite et déterminée par le chercheur. Il suppose qu'elle aura un effet sur le sens de l'hypothèse qu'il se suppose de tester. Cet outil d'investigation permet de tester, en termes de causalité, l'impact d'une ou plusieurs variable(s) indépendante(s) sur une ou plusieurs mesure(s) ou variable(s) dépendante(s).

Dans l'application de la méthode expérimentale ou la démarche causale, il s'agit donc de faire varier un facteur ou un assemblage de facteurs et de remarquer, de mesurer les résultats de cette variation sur les comportements, ou les processus mentaux.

- La variable indépendante

Une variable indépendante est une caractéristique de l'individu, elle est étudiée par exemple le sexe, l'âge etc. Elle est manipulée par le chercheur afin d'analyser ou de contrôler son influence sur la variable dépendante.

Les variables indépendantes, nous pouvons les classer selon l'environnement physique ou social des sujets.

- La variable dépendante

Elle (VD) correspond à la mesure de la réponse des participants. Cette réponse peut être la réussite d'une tâche, le nombre d'erreurs commises, les réponses à un questionnaire, etc. La mesure de la variable dépendante permet de tester l'effet de l'influence de la variable indépendante. En comparant les résultats des différents groupes expérimentaux

Il faut toujours s'assurer que la variable dépendante sélectionnée va bien mesurer ce qu'elle est censée mesurer. Il s'agit de faire attention aux confusions de mesure possibles.

La mise en place d'une expérimentation consiste à tester auparavant le matériel construit afin de déterminer si oui ou non il permet de mesurer ce que l'on s'est donné pour objectif de mesurer.

Pour conclure, nous pensons qu'expérimenter : c'est se placer dans une situation qui permette de vérifier une hypothèse causale. D'autre façon, il s'agit de tester l'effet de la variation d'une (ou plusieurs) VI sur une (ou plusieurs) VD.

En ce qui nous concerne, et d'une façon claire et simple, notre variable dépendante qui devrait être mesurée est l'acquisition / mémorisation du lexique tandis que la variable indépendante, qui devrait avoir un impact ou non sur l'apprentissage du lexique est la méthodologie ludique ou l'apprentissage par le jeu.

II. 2. L'objet de la recherche :

Nous savons que tout objet de recherche renvoie à l'objectif final d'une recherche donnée et qui sert comme une sorte de réponse à la question primaire que nous avons qualifiée de pertinente lorsque nous voulons être crédibles dans un travail de recherche.

Nous rappelons que notre problématique cherche à vérifier si les activités ludiques favorisent –elles la mémorisation du lexique du bestiaire chez les apprenants de la troisième année primaire ? En d'autres termes, est ce que les activités ludiques ont-elles un impact sur l'acquisition et la mémorisation du vocabulaire relatif aux animaux domestique chez les apprenants de la troisième année primaire?

A partir de l'expérimentation que nous menons, nous essayons d'atteindre les objectifs suivants :

- Montrer l'importance des jeux dans l'apprentissage du FLE.
- Susciter chez les apprenants le désir d'apprendre.
- Développer la compétence communicative.

II.3. Présentation du contexte et du public:

Afin de concrétiser notre expérience, nous avons choisi les élèves de la 3^{ème} année primaire. Le nombre des élèves est de 36, 21 filles et 15 garçons âgés de 8 ans à 9 ans.

Notre choix est porté sur ce niveau vu son importance dans le système éducatif. Il s'agit d'une étape importante, les apprenants de la 3^{ème} A.P sont beaucoup plus

concernés car, ils sont dans une phase scolaire appelée : la phase moyenne. De ce fait, il est nécessaire d'inventer une nouvelle dynamique dans l'apprentissage du vocabulaire tout en assurant une transition en souplesse entre les différents cycles.

La classe de la 3^{ème} année est prise en charge par deux enseignantes, une enseignante qui enseigne la langue arabe, et la seconde s'occupe de l'enseignement de la langue française.

Le niveau des apprenants est presque homogène mais assez moyen. Quelques élèves ont un niveau acceptable parce que nous avons remarqué lors de la phase d'observation, qu'ils fournissent des efforts remarquables pour participer, ils font les exercices demandés et participent activement en classe.

A propos de la salle où les cours auront lieu, elle est simple, décorée par quelques fichiers réalisés par les apprenants, et des affichages propres à chaque enseignante.

L'enseignante de cette classe est titulaire, licenciée en français langue étrangère de l'université de Ibn Khaldoune Tiaret. Elle a commencé à exercer son métier depuis cinq ans. Elle a été admise au concours des enseignants de français au primaire organisé en juillet 2014.

Nous avons apprécié la disponibilité permanente de l'enseignante pour nous accompagner tout au long de notre expérimentation. Elle a une maîtrise très rigoureuse de sa classe et de bonnes relations avec ses apprenants.

L'établissement choisi est l'école primaire 20 août 1956 ; une ancienne école de la commune de Ain-Deheb, wilaya de Tiaret. L'effectif des élèves environne les 390 apprenants dont 170 garçons et 220 filles. Le nombre de filles est significativement supérieur à celui des garçons. L'école compte 12 classes (de la classe préparatoire à la 5^{ème} année primaire).

Les enseignants sont au nombre de 14 (02 hommes et 12 femmes dont 02 enseignantes assurant l'enseignement de la langue française. Le volume horaire de l'enseignement du français de la classe de la 3^{ème} année primaire est, en moyenne, de trois heures par semaine.

II. 4.1. Le groupe expérimental

Le nombre total des apprenants concernés par notre expérience est de 36 élèves (21 filles et 15 garçons) âgés de 8 à 9 ans.

Tableau N° 01 : Caractéristiques de l'échantillon

Nombre d'apprenants	Sexe		Age	Langue maternelle	Année scolaire
	Filles	Garçons			
36	21	15	8 à 9ans	Arabe	2018/2019

La classe a été divisée en deux groupes : un groupe expérimental et un groupe témoin. Le choix était aléatoire simple. La sélection du groupe expérimentale a été faite selon le principe de l'hétérogénéité du groupe. La division aléatoire des apprenants a été fait par l'enseignante parce qu'elle connaît leur niveau. Les deux groupes sont équilibrés au niveau des connaissances et le nombre des apprenants.

Tableau N° 02 : Répartition des groupes

	Nombre	Filles	Garçons
Groupe expérimental	17	10	7
Groupe témoin	19	11	8

II.5. Déroulement de l'expérimentation et présentation des résultats

II.5.1. Observation de la classe.

Dans la première phase de notre expérience, nous avons assisté à un cours classique habituel réalisé par l'enseignante avec toute la classe (GT et GE) prévu dans le programme lequel visait l'acquisition du lexique relatif à plusieurs domaines.

Durant cette première séance d'expression orale, la maitresse a prévu le thème des aliments fruitiers. Son objectif est l'acquisition du vocabulaire de quelques fruits.

En utilisant, le tableau et des images, elle a systématisé l'emploi des noms de fruits et cela durant 15 minutes. La méthode consistait à présenter l'image représentant le fruit et faire répéter, oralement, son nom par les apprenants. La participation de ces derniers était significative.

Par la suite, la maitresse a abordé la relation des fruits et leurs arbres respectifs : Ex : la pomme est le fruit du pommier ...

A la fin de chaque phase, la maitresse, dans le cadre de l'évaluation formative, pose des questions de contrôle aux apprenants pour vérifier les acquis. D'une manière générale, les réponses des apprenants intervenants au débat est correcte.

II.5.2. Le pré-test d'évaluation N° 01 pour les deux groupes.

Notre intention est de vérifier si ce type d'enseignement permet la mémorisation à long terme du lexique en général et que, ça ne soit pas qu'une acquisition temporaire.

Pour cela, nous avons proposé aux apprenants un exercice d'évaluation des acquis et cela quelques jours après le cours présenté par la maitresse.

L'exercice consistait à joindre d'une flèche le fruit qui correspond à son image.

Nous avons proposé 10 fruits à apparier avec leurs noms en français.

Après le recueil des données, nous avons évalué les productions des apprenants selon une grille présentant les réponses sous forme correctes ou incorrectes.

Tableau N° 03 : Réponses des apprenants

	Réponses justes	Pourcentage	Réponses fausses	Pourcentage
G.E	68	40%	102	60%
G.T	95	50 %	95	50%
Total	163	45.27%	197	54.72%

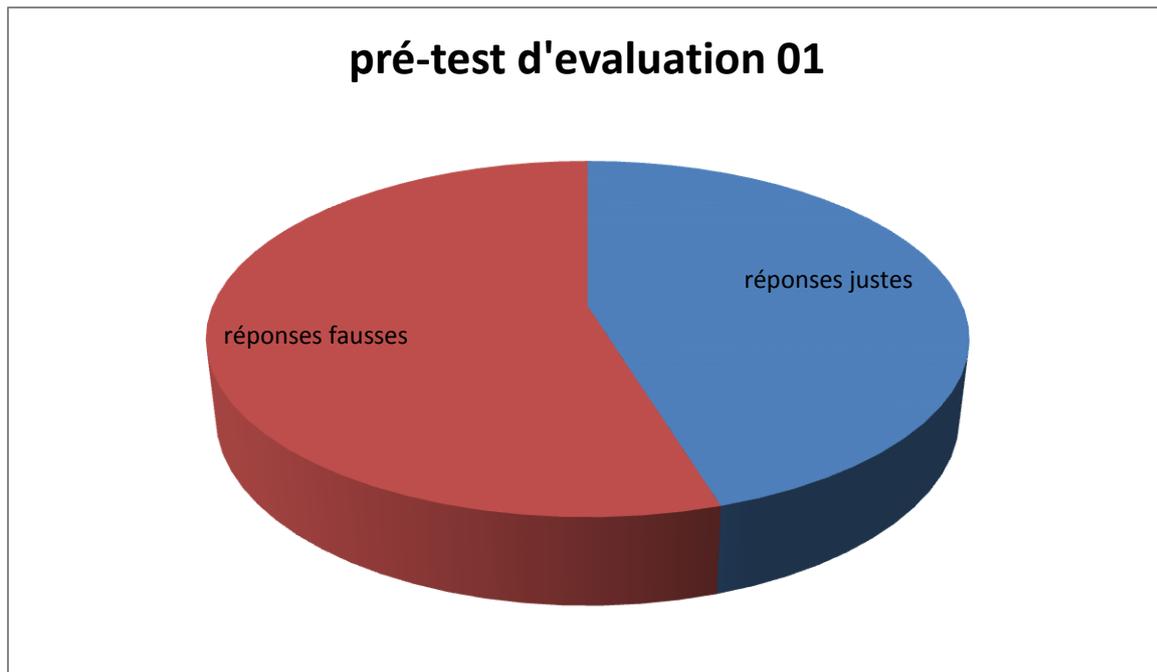


Figure N°01 : rejoindre le fruit avec son image

Commentaire :

La lecture des résultats présentées dans le tableau N° 03, nous montrent clairement que les productions des apprenants ne sont pas satisfaisantes dans la mesure où environ 54% des réponses sont erronées. En effet, sur 360 appariements, seuls 163 sont correctes et cela par rapport à toute la classe.

Nous constatons, aussi, que le pourcentage des réponses justes ou fausses des deux groupes (GE / GT) sont identiques. Cela explique qu'il n'y a pas une différence significative entre les deux groupes. Avec un pourcentage au-dessous de la moyenne, concernant le niveau d'acquisition et de mémorisation des savoirs enseignés, nous pouvons qu'affirmer l'échec du cours présenté par la maitresse. En aucun cas, nous prétendons mettre en doute la compétence de la maitresse qui a appliqué impeccablement les orientations pédagogiques pour la réalisation d'une séance d'expression orale et ce en suivant toutes les phases de la séance mais nous supposons que les raisons de cette déficience réside ailleurs, chez les apprenants qui bien qu'ils aient assimilé le cours, ils ont un problème de mémorisation des savoirs acquis.

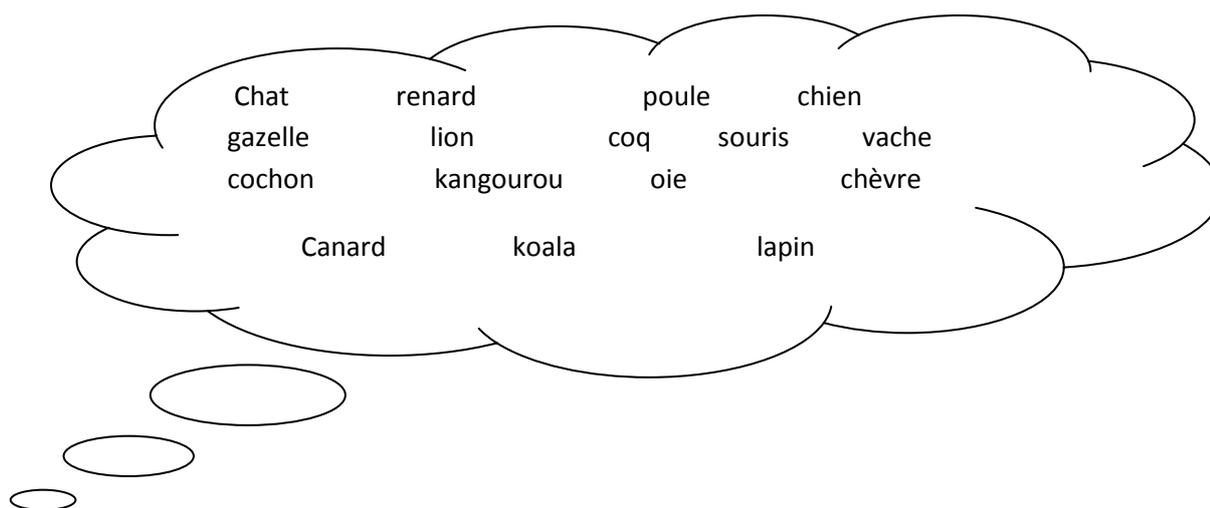
Cela nous a amenées à proposer le même cours mais en adoptant une autre manière pédagogique qui consiste à introduire le ludique dans l'exposition des savoirs lexicaux.

II.5.2. Les activités avec le groupe expérimental (avec le jeu) :

Durant notre stage pratique, nous avons projeté d'expérimenter notre intuition avec l'accord de la maitresse. Lors de la séance d'expression orale que nous avons préparée, nous avons proposé un cours concernant le vocabulaire relatif aux animaux domestiques : deux activités ont été présentées aux apprenants du GE : la première concerne les familles de mots et la deuxième le jeu de Puzzle.

A-Dans la première activité, il s'agissait de trouver l'animal qui n'est pas de même espèce dans la bulle.

Consigne : Entourer en vert l'espèce qui n'appartient pas aux animaux domestiques.



	Consigne : entourer en vert l'espèce qui n'appartient pas aux animaux domestiques.			
	Les bonnes réponses		Les réponses fausses	
	Bonne réponse	Pourcentage	Bonne réponse	Pourcentage
Groupe expérimentale	202	74.26%	70	25.73%



Figure N°02 : L'espèce qui n'appartient pas aux animaux domestiques.

Commentaire :

Dans le tableau ci-dessus nous remarquons que le taux des bonnes réponses a nettement augmenté pour chaque réponse.

L'interprétation de ces résultats ne permet de dire que les élèves ont pu trouver et entourer en vert les animaux qui ne sont pas domestiques. Et à travers l'activité ludique ils ont pu reconnaître rapidement les animaux domestiques.

De manière plus claire, l'activité ludique exerce une influence positive qui favorise la l'acquisition et la mémorisation des mots ainsi que c'est ce qui facilitera la compréhension et la sélection des espèces des animaliers.

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

B-Dans la deuxième activité, il s'agissait de reconstituer l'image (8 plaquettes du puzzle) de l'animal cherché et mettre la dans la boîte correspondante.

Consigne : A l'aide de ces pièces, reconstituer l'image de l'animal et mettre la dans la bonne boîte.



	Consigne : A l'aide de ces pièces, reconstituer l'image de l'animal et mettre la dans la bonne boîte.			
	Réponses justes		Réponses fausses	
Groupe expérimentale	128	94.11	8	5.88



Figure N°03 : jeu de puzzle

Commentaire :

A la lumière de ce tableau nous pouvons noter que le pourcentage est élevé. Presque tous les élèves ont pu mettre chaque image dans sa boîte qui correspond.

Les derniers résultats nous montrent que l'activité ludique a un impact positif sur les jeunes apprenants. Nous avons remarqué que, presque tous les enfants ont reformés les morceaux du « puzzle » pour construire une image d'un animal domestique.

Notons, qu'au terme de cette activité, toute la classe maîtrise parfaitement les noms des animaux. Et la majorité des apprenants ont réussi à associer le nom à l'image de chaque animal. Nous constatons qu'à travers l'activité ludique l'élève s'implique personnellement dans son apprentissage et arrive à mémoriser un grand nombre de mots.

Nous faisons remarquer que ce cours a été réalisé uniquement avec le groupe expérimentale et ce dans une salle réservée aux ateliers pratiques de l'école.

La maîtresse et mon binôme se sont chargées du groupe témoin pour lui présenter le même contenu du cours mais avec la préparation classique préconisée par les orientations pédagogiques en utilisant les supports didactiques habituels : Le manuel solaire, les images, le tableau.

III. 5.4. Le test d'évaluation N° 02 :

Après la réalisation des activités ludiques, nous avons proposé à toute la classe un test d'évaluation pour mesurer l'impact des activités proposées dans le cours sur l'acquisition et la mémorisation des nouveaux mots (le vocabulaire des animaux domestiques) .

Nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats des deux groupes

Première activité : Exercice N° 01

L'exercice consistait à joindre d'une flèche l'animal qui correspond à son image.

Nous avons proposé 14 animaux à appairer avec leurs noms en français.

Tableau 04 : Résultats du test N° 02

	Nombre	Réponses justes	Réponses fausses	
			Oubli	Amalgame
G.E	17	182	24	32
G.T	19	140	82	44
Total	36	322	106	76

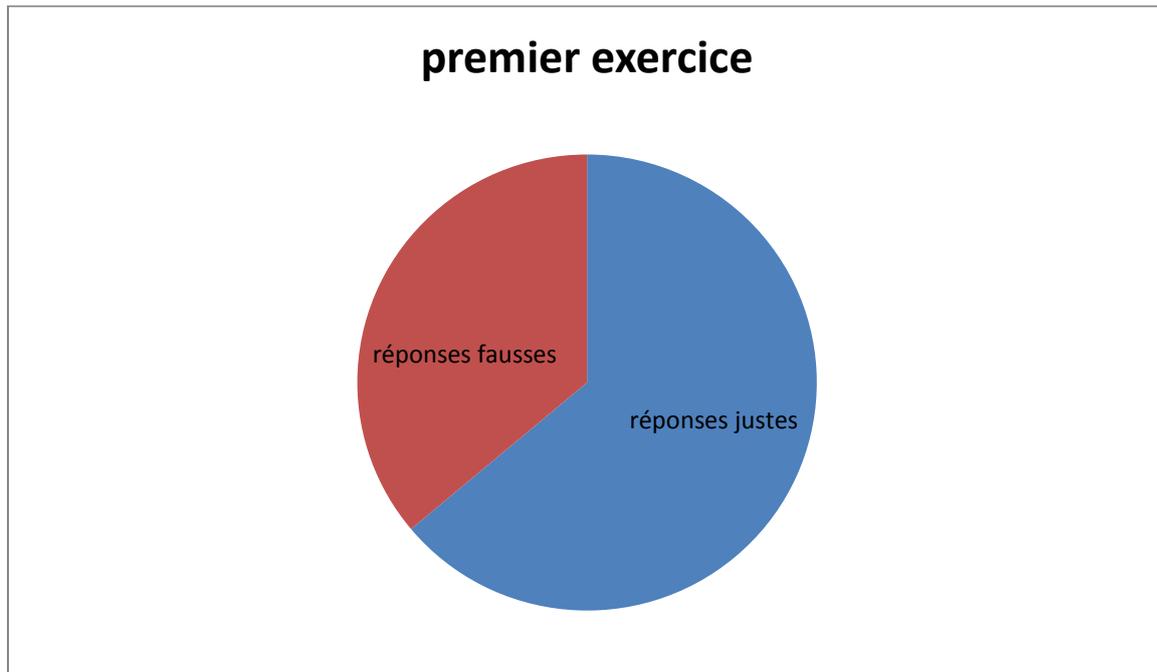


Figure N°04 : les 14 animaux à apparier en français

Commentaire :

La lecture des résultats présentés dans le tableau N° 04, nous montrent clairement que les productions des apprenants sont satisfaisantes 322 sont des réponses correctes. Et que 182 réponses sont fausses (106 sont oublis et 76 sont Amalgames).et cela par rapport à toute la classe.

Nous constatons, aussi, que le pourcentage des réponses justes est augmenté. Cela explique qu'il y a une différence significative entre le cours classique et le cours avec les activités ludiques. Concernant le niveau d'acquisition et de mémorisation des savoirs enseignés, nous pouvons qu'affirmer la réussite du cours présenté.

Deuxième activité : Exercice N° 02

Pour confirmer nos résultats , nous avons proposé un deuxième exercice aux deux groupes . L'exercice consistait cette fois ci à identifier les 14 animaux selon leur classe.

Tableau 04 : Résultats de l'exercice N° 02

	Nombre	Réponses justes	Réponses fausses	
			Oubli	Amalgame
G.E	17	172	19	27
G.T	19	150	87	49
Total	36	322	106	76

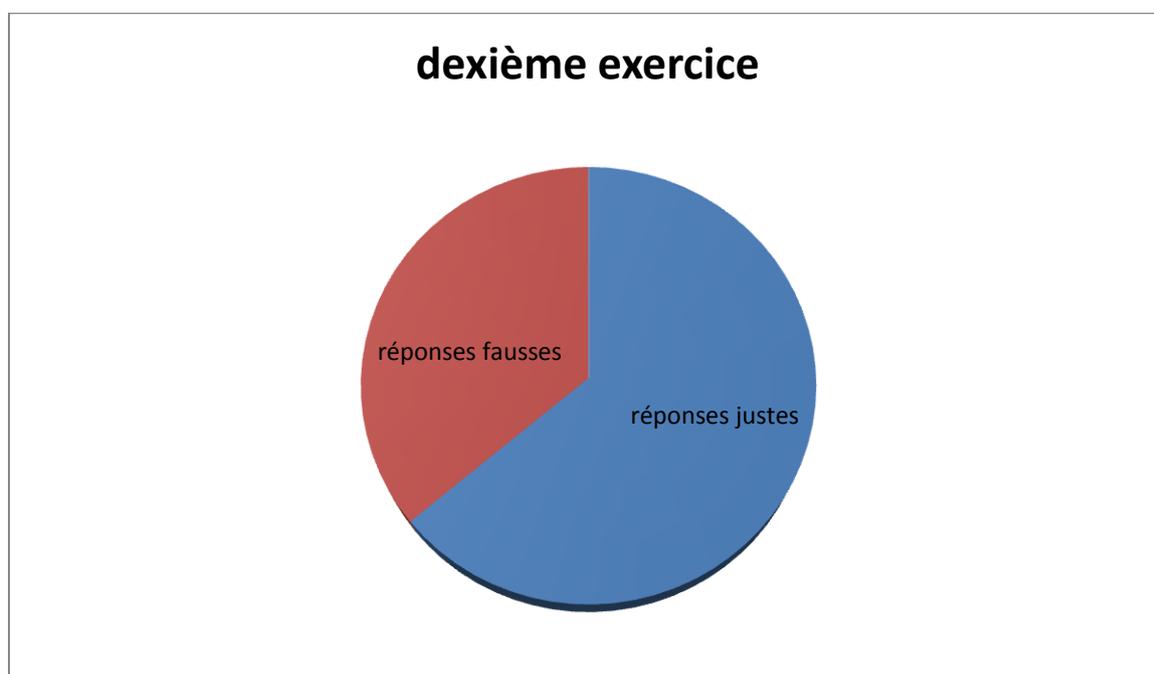


Figure N°05 : les 14 animaux à identifier leur classe.

Commentaire :

A la lumière de ces derniers résultats, nous pouvons confirmer que le ludique a une influence positive dans l'enseignement/ apprentissage d'un nouveau lexique et que le taux de des bonnes réponses est élevé par rapport aux méthodes classiques.

CHAPITRE III :
DISCUSSION DES
RESULTATS

Notre travail s'est orienté vers l'analyse de l'utilisation de ludique dans la mémorisation du vocabulaire relatif aux animaux domestiques avec les apprenants de la 3^{ème} année primaire.

Notre intention suppose qu'une meilleure compréhension du processus d'apprentissage contribuerait à envisager une conception de pratiques d'enseignement mieux appropriées.

La lecture des résultats consignés dans les différents tableaux et histogrammes élaborés et selon les réponses des apprenants nous a appris que le ludique, en tant que support didactique, est un élément inévitable dans l'enseignement/apprentissage de la langue française. Il est considéré comme un langage outil qui a tendance à servir et à compléter de langage verbal. Ce support facilite aux apprenants la compréhension des messages linguistique, assure la mémorisation, les motives et cela dans un climat d'apprentissage très convivial.

Pour cela, l'activité ludique ne doit pas être marginalisée par les praticiens de l'éducation car nul ne peut nier que l'enseignement est une affaire de plaisir le plaisir, facteur très important pour l'apprentissage.

Nous constatons que le jeu a un grand impacte sur la motivation et la participation des apprenants et il met les jeunes apprenants dans un climat de confiance, dans lesquels les participants se sentent assez à l'aise pour s'exprimer et offre une dynamique à la classe.

A la faveur des activités, non seulement les apprenants ont réinvesti leur pré requis mais, ils ont aussi pris des initiatives et nous ont étonné par le nouveau vocabulaire qu'ils ont employé en citant dans les expressions orales.

Au cours de cette expérience nous avons constaté que les apprenants aiment travailler avec des supports variés.

III.2.Synthèse :

L'analyse et l'interprétation des données de l'expérimentation nous mener à énoncer les résultats suivants :

- Les activités proposées avec le jeu ont motivé les apprenants par contre à ceux qui ont proposées sans le, où les apprenants étaient démotivés.
- Grâce à ces activités ludiques les apprenants deviennent intéressés, attentifs et plus impliqués.
- Le jeu en classe favorise l'acquisition et l'enrichissement du vocabulaire ainsi la mémorisation.
- La création d'une atmosphère détendue peut se faire par les activités ludiques.
- les apprenants développent une apparence positive, ils apprennent avec plaisir et tout ça il peut diminuer de la peur, la timidité et l'inquiétude des apprenants face à la langue française.

Après les résultats de cette expérimentation nous affirmons l'intégration des activités ludiques en classe de FLE ; comme une technique pédagogique qui favorise l'acquisition et la mémorisation du lexique.

Le ludique est par excellence l'outil le plus efficace qui peut mettre l'élève dans une situation d'apprentissage sans que celui-ci ne s'en aperçoive. En effet, ce type d'apprentissage donne une grande marge de liberté et de créativité à l'enfant.

L'apprentissage se fait alors d'une façon beaucoup plus attrayante. Les réponses des élèves seront plus spontanées que lorsqu'ils sont mis dans une situation passive et démotivante, comme répéter les mots entendus.

III.3. Conclusion :

Pour conclure cette partie, nous pouvons dire que les activités ludiques ont une influence très importante dans l'enseignement/apprentissage de FLE. D'après les activités que nous avons proposées aux apprenants, nous convainquons qu'elles

servent comme de bons supports didactiques dans la classe de FLE si elles sont choisies convenablement au niveau et à l'âge des apprenants. Nous pouvons constater cela dans la réaction des apprenants où nous avons sentie leur désir et leur motivation, ils étaient libres et ambitieux. Tous les apprenants étaient impliqués, c'étaient un excellent travail de groupe, où il y avait un grand soutien, une collectivité, et une coopération.

Grâce à ces activités, les apprenants peuvent lire des consignes et faire une démarche pour accomplir les tâches proposées d'une façon intelligente, ordonnée et bien organisée, ils ont même utilisés les dictionnaires pour chercher le sens des mots difficiles, ce qui permet de dire qu'ils voudraient travailler, comprendre et connaître des nouveaux mots qu'ils n'auront jamais oubliés, des psychologue, des pédagogue et des sociologue ont affirmé que, ce que l'enfant apprend dans ces condition est inoubliable.

Grâce au jeu, nous pouvons changer la réalité d'une classe passive à une classe active brillante et idéale.

Les jeux, éveillant la simple curiosité, la richesse et la variété des thèmes. Le jeu en générale construite un noyau cohérent qui tende, chaque apprenant à se poser en personnalité autonome.

CONCLUSION GENERALE

Conclusion :

Au terme de cette recherche, nous rappelons que la finalité de notre travail est de voir l'importance de l'intégration du support ludique dans l'acquisition d'un nouveau lexique en français langue étrangère, et de montrer en quoi le recours au ludique favorise-t-il l'enseignement/apprentissage du FLE.

Plus précisément, nous avons insisté sur l'étude du lexique du bestiaire car ce lexique apparaît facile et n'est pas ennuyeux dans son acquisition et sur tout pour un enfant de 8ans ou 9 ans, dans son première année d'apprentissage de français langue étrangère.

En premier lieu, nous avons présenté théoriquement les points essentiels de notre travail. Nous avons commencé par l'enseignement/ apprentissage du français en Algérie et les différentes méthodologies d'enseignement des langues étrangères. Ensuite, nous avons insisté sur l'étude du lexique en générale et expliquer les éléments indispensables de cette notion et montrer sa place dans l'apprentissage de français, ainsi nous avons essayé de faire la distinction entre le vocabulaire et le lexique. Puis nous avons clarifié la notion du lexique des bêtes ou le bestiaire et de monter la catégorisation des animaux et nous avons signalé à la relation entre l'apprenant et les animaux.

Dans un second lieu, nous avons parlé de l'activité ludique, son étymologie, sa définition et nous avons motionné la différence entre le ludique et le jeu, après nous avons cité les avantages des activités ludiques et leur utilité dans l'enseignement/apprentissage du FLE et dans l'acquisition du lexique en particulier.

Dans un troisième temps, nous avons parlé de la mémorisation, ses types, les différentes étapes de mémorisation et la relation entre le jeu et la mémorisation du lexique dans le deuxième chapitre qui est pratique.

Nous avons opté pour des activités portant sur le lexique des bêtes plus précisément (les animaux domestique), vu notre objectif de recherche. Où nous avons proposé des activités sous forme ludique aux apprenants de la 3^{ème} année primaire de l'école 20 août 1956 à Ain Dheb, Tiaret.

Et nous avons recueille des données concernant l'utilisation des activités ludiques qu'elle facilite l'apprentissage, et constitue le moteur de motivation et de mémorisation.

A travers notre travail nous avons pu répondre à notre problématique de départ portant sur l'introduction des activités à caractère ludiques peuvent favoriser l'apprentissage du FLE et d'étudier le rôle du jeu dans la mémorisation du lexique du bestiaire chez les jeunes apprenants dans leur première année d'apprentissage du français langue étrangère.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses selon lesquelles le recours au jeu pourrait simplifier l'apprentissage du FLE, comme il susciterait chez les enfants le désir de mémoriser le lexique du bestiaire.

Au cours de cette recherche, sur le rôle du jeu nous allons découvrir que le jeu en classe de 3^{ème} année primaire crée réellement une atmosphère de détente, de vérifier, d'imaginer, d'inventer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux, il encourage les interactions orales et favorise une meilleure mémorisation et une bonne acquisition de la langue, donc nous pouvons le considérer comme un des moyens nécessaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Nous avons constaté aussi que l'utilisation des jeux en classe de la 3^{ème} année primaire permet à l'apprenant de se sentir à l'aise dans les situations de communication naturelle, lui donner la faveur d'exercer ses talents, de s'exprimer dans des cas qui se rapprochent à des situations naturelles d'échanges, non seulement avec l'enseignant, mais également avec ses camarades. Le jeu donne ce champ d'expérience.

Le jeu en tant qu'outil d'apprentissage répond aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des apprenants, prend en considération les besoins psychologiques de ces derniers et encourage les interactions; cela, grâce au climat harmonieux créé par le jeu.

Les enfants ont découvert pendant le jeu en classe un espace de joie et de soulagement ainsi qu'un apprentissage et une acquisition facile des mots tout en apportant aux interactions entre eux une grande importance.

Nous avons aussi rencontrées certaines difficultés telles que ; manque d'expérience ludique et le doute de perdre du temps, le problème de la gestion de bruit. Le manque des moyens et de supports ludiques dans les établissements.

Donc l'activité ludique peut être considérée comme l'une des techniques les plus efficaces dans l'enseignement/apprentissage de FLE en classe ; qui encourage et facilite l'acquisition de la langue chez les jeunes apprenants.

A l'issue de ce travail nous pensons qu'il serait très intéressant d'exploiter les activités ludiques dans le cadre scolaire et que nos résultats seraient développés par d'autres études qui portent sur le rôle de ces activités et leur utilité dans l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.

Références Bibliographiques

- BENDAOU, S & BOUNOUAR, D. (2017). La chanson pour enseigner le français au collège. Mémoire du master. Université Abde Rahman Mira. Bejaia. Page 14/18.
- CANAT, C et al (groupe départemental Maitrise de la langue 30). (2008). L'apprentissage du vocabulaire à l'école primaire. Inspection académique Gard. Page 04/07.
- CUQ, J.P & GRUCA, I. (2002). Cours de didactique de français langue étrangère et seconde. Paris. Page 160.
- DE GRANDMONT, N. (1995). Jeu ludique : Conseils et activités pratiques. Logiques. Québec. Page 15
- DE GRANDMONT, N. (1997). Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre. De Boeck. Page 83.
- DE VEECHI, G. (2008). Aider les élèves à apprendre. DANGER. Hachette éducation. Page 201.
- Dictionnaire Larousse. (1997). Bordas. 1^{ère} édition. Page 40/243.
- Dictionnaire le Nouveau Petit Robert. (1993). Page 1374/1470
- DUMOT, P & DUMOT, R. (1998). Le français par la chanson. Ed, L'Harmattan. Paris. Page 49.
- ELLIS, D et al. (1995). Guide pédagogique de la clé du savoir. Traduit et adapté par l'association québécoise de pédagogie collégiale (AQPC). Boston. Houghton Mifflin company. Page 322
- GAHA, M. (2015). L'image comme support de motivation à l'acquisition de la compétence orale, le cas de 1^{ère} année moyenne. Mémoire de master. Université Mohammed Khider. Biskra. Page 14
- GALISSON, R & Coste, D. (1976). Dictionnaire de didactique des langues. Hachette. Paris. Page 317.
- GHAZALI, KH. (2016). Les jeux comme moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE, chez les élèves de 5^{ème} année primaire. Mémoire de master. Université Mohamed Khider- Biskra. Page 26/27
- HALLIWEL, S. (1995). Enseigner l'anglais à l'école primaire. Longman. Page 6.

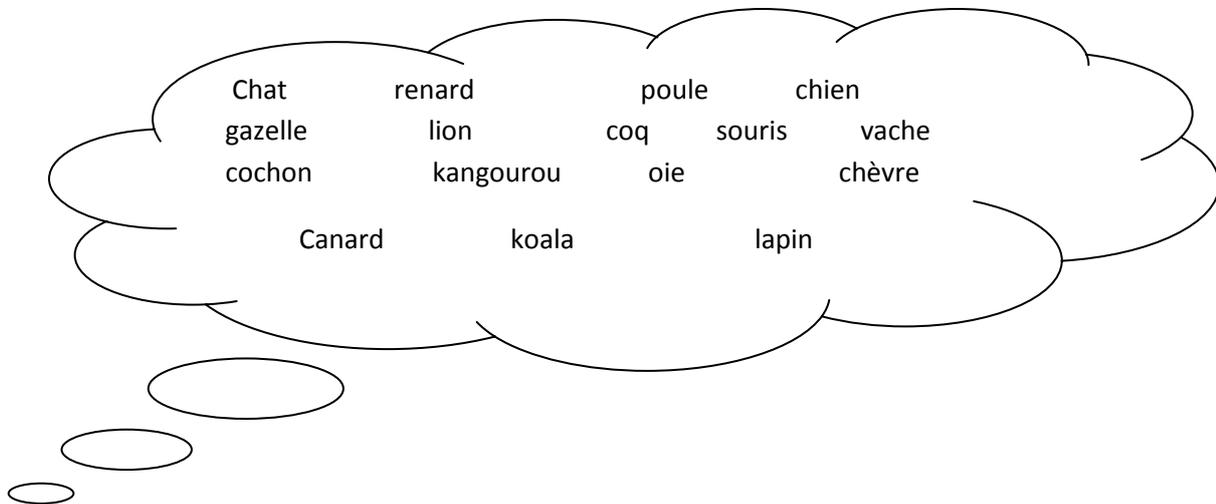
- HEBRARD, R. (2017). Apprendre à apprendre avec plaisir : le ludique au service de l'apprentissage en autonomie. Mémoire du master second degré. Université Grenoble Alpes. Page 7.
- JAMET, M, CH. (2017). L'utilisation de la didactique dans l'enseignement et apprentissage de la langue italienne aux immigrés du Vénétie : cas de la coopérative scolaire.S.AR.H.A. université Ca'Fascari. Venezia. Page 09.
- LAHMANN, A & Martine Berthet, F. (2008). Introduction à la lexicologie sémantique et morphologie. 3^{ème} éditions. Armand colin. Page 22.
- LE JEUNNE, C. Enseigner par le jeu de rôle. Article. La faculté de médecine. Strasbourg. Page 6
- MEHDI, A. (2012). Connecteurs causaux et traitement inferentiel : pour une approche didactique stratégiques. Edilivre. Paris.
- NIKLAS, A. (2005). La lexicologie. Armand colin. Paris. Page 24/25/27.
- NOURREDINE, D & MEHDI, A. (2017). Impact de la révision collaborative : une recherche en didactique de la production écrite en FLE. STUDII SI CERCETARI FILOGICE. SERIA LIMBI STRAINE APLICATE. N.16, 2017. Université de Pitesti-Roumanie.
- OUHEMNA, S. (2016). L'image comme un facteur motivationnel dans l'apprentissage du FLE, cas d'une classe de 3^{ème} année primaire. Mémoire de master. Université du Larbi Tbessi- Tébessa. Page18/ 31.
- PICOCHÉ, J. (1997). Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire. NATHAN. Pages : 45/46/47.
- PUREN, ch. (1988). Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues. Nathan-CLE international. Paris. P 66
- SCHEIDECKER, C. (2011). Mémorisation du lexique : apport des neurosciences cognitives. Mémoire du master 1. Université Stendhal. Page 15.
- VIALON, V. (2002). Images et apprentissages, le discours de l'image en didactique des langues. L'Harmattan.

Sitographie :

- *Bestiaire de Moyen âge-Arrêt sur : les animaux et la vie quotidienne. consulté le 09/05/2019 à 17:15. En ligne <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/arret/5/index.htm>*
- <https://bmirgain.skyrock.com/3072569103-ETYMOLOGIE-DE-LUDIQUÉ.html> consulté le 01/02/2019 à 18:25
- <https://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/jeu+de+r%C3%B4le> consulté le 07/03/2019 à 16 :22
- <https://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/vid%C3%A9o> consulté le 04/03/2019 à 11 :45

- [https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/ien31-fonsorbes/files/Apprendre-en-jouant Maternelle sur son 31.pdf](https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/ien31-fonsorbes/files/Apprendre-en-jouant_Maternelle_sur_son_31.pdf) consulté le 13/12/2018 à 13:27
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Bestiaire> consulté le 03/12/2018 à 19:42
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu de r%C3%B4le](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le) consulté le 07/03/2019 à 15:28
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9moire \(psychologie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9moire_(psychologie)) consulté le 12/03/2019 à 12:18
- <https://www.aquaportail.com/definition-10304-animal-domestique.html> consulté le 09/05/2019 à 22:31
- <https://www.espacefrancais.com/limage/> consulté le 09/03/2019 à 22:15
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bestiaire/8916> consulté le 05/12/2018 à 20:20
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/lexique/46921> consulté le 25/02/2019 à 13:12
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/vid%C3%A9o/81880> consulté le 09/02/2019 à 21:42
- [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux de r%C3%B4le/88861](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861) consulté le 07/03/2019 à 15:21
- <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/m%C3%A9moire/187275> consulté le 09/03/2019 à 17:54
- <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/jeu-de-role/> consulté le 12/03/2019 à 14:25
- <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/video/> consulté le 08/02/2019 à 22:36
- Ma méthodologie- judo pour tous. Article internet. En ligne. <https://www.judopourtous.com/PagesAnnexees/EnseignementMethodologie.htm> consulté le 05/10/2018 à 16:20
- McCulloch cité dans la rubrique Vaud Famille. Influence des animaux sur les enfants. Consulté le 11/05/2019 à 02:24. En ligne <https://www.vaudfamille.ch/N5340/animal-domestique-et-enfant.html>
- Nathalie FLE. 7 conseils pour mieux mémoriser. Article internet. En ligne <https://nathaliefle.com/7-conseils-pour-mieux-memoriser/> consulté le 02/03/2019 à 18:19
- Wikipédia. Animal domestique-wikipédia. Consulté le 11/05/2019 à 16:29. En ligne [https://fr.wikipedia.org/wiki/Animal domestique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Animal_domestique)

ANNEXES





Projet 3 : Tu connais les animaux ?

Produit final : Nous allons réaliser l'abécédaire des animaux.

SEQUENCES	PHONIE GRAPHIE	LEXIQUE CONJUGAISON GRAMMAIRE ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
<p>Séquence 1 A la ferme. P. 56</p>	s/z	<p>Nommer les animaux de la ferme. Nommer les mois de l'année. Le synonyme. Verbe (à l'oral) : devoir. Pronom : Ils. Le substitut grammatical (Il/ Nom propre). Le complément d'objet indirect. Nom au pluriel: l'article des. La marque du pluriel : s, x.</p>	<p>ACTE DE PAROLE Nommer les animaux de la ferme. Dialogue : «A la ferme !» Comptine 1 : «Les animaux de la ferme». Comptine 2 : «A la campagne». Une devinette : «la vache». Tâche 1 Fabriquons l'imagier des animaux de la ferme.</p>
<p>Séquence 2 Où est mon chien ? P. 64</p>	ch- h- j-ge	<p>Nommer les saisons. Nommer les animaux domestiques. L'antonyme. Verbes (à l'oral) : pouvoir et venir. Le substitut grammatical (Elle/ Nom propre) Le féminin du nom : en « ienne ».</p>	<p>ACTE DE PAROLE Nommer les animaux domestiques. Dialogue : «Où est mon chien ?» Comptine 1 : «Le chat a dit» Comptine 2 : «Mon petit chien» Tâche 2 Fabriquons l'imagier des animaux domestiques.</p>
<p>Séquence 3 Qu'est-ce que tu fais ? P. 71</p>	ui oui	<p>Dire ce qu'il fait. Dire la date du jour. Verbe (à l'oral) : faire. Le substitut grammatical (Il/ GN). L'adverbe de temps. Le féminin du nom : en «eur», «euse», «trice».</p>	<p>ACTE DE PAROLE Dire les jours de la semaine Dire la date Dialogue : «Qu'est-ce que tu fais ?» Comptine : «Dans la salle de bain» Une devinette : «Le poussin». Tâche 3 Fabriquons l'abécédaire des animaux.</p>



Table des matières :

Introduction générale	08
Chapitre 01 : théorique et conceptuel	
I.1.Le système éducatif Algérien et méthodologies d’enseignement.....	13.
I.2.méthodologies d’enseignement.....	14
I.2.1.introduction	14
I.2.2.panorama des différentes méthodologies d’enseignement.....	14
I.3. le lexique.....	17
I.3.1. définition du lexique.....	17
I.3.2. définition de la notion de vocabulaire.....	18
I.3.3. l’enseignement du lexique.....	19
I.3.4. le lexique de bestiaire	21
I.3.4.1. le bestiaire	21
I.3.4.2. la catégorisation des animaux au moyen âge.....	22
I.3.4.3. les apprenants et l’acquisition du lexique des animaux.....	23
I.4. généralités sur l’activité ludique.....	25
I.4.1. définition du terme ludique/activité ludique	25
I.4.2. types du jeu.....	26
1- le jeu ludique.....	26
2- le jeu éducatif.....	27
3- le jeu pédagogique.....	27
I.4.3. activités ludique et apprentissage en classe de langue.....	28
I.4.4. les différents types d’activités ludiques.....	29
I.4.4.1. la vidéo	29
I.4.4.2. le jeu de rôle.....	30
I.4.4.3. la chanson.....	31

I.4.4.4. l'image.....	32
I.4.5. les différentes approches sur lesquelles se repose la didactique ludique.....	34
I.4.6. objectifs des activités ludiques.....	35
1- développement affectif.....	35
2- développement cognitif.....	35
3-la motivation.....	36
4- l'autonomie.....	37
5- la mémorisation.....	38
I.5.1. définition.....	38
I.5.2. la mémorisation du lexique en langue étrangère.....	39.

Chapitre pratique 02 :

.Introduction.....	42
II.1. la méthode expérimentale	42.
II.2. l'objet de la recherche.....	44
II.3. présentation du contexte et du public.....	44
II.4.1. le groupe expérimental.....	46
II.5.déroulement de l'expérimentation et présentation des résultats.....	46
II.5.1. observation de la classe	46
II.5.2. le pré-test d'évaluation N°01 pour les deux groupes.....	47
II.5.3. les activités avec le groupe expérimental.....	49
II.5.4. le test d'évaluation.....	53

Chapitre 03 : Discussion des résultats

III.1.Discussion.....	57
III.2. synthèse.....	58

III.3. conclusion.....	58
Conclusion générale.....	61
Bibliographie	
Annexes	

Résumé :

Notre mémoire a pour objet l'étude de l'impact de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE sur la mémorisation et l'acquisition du lexique, en général, et du vocabulaire relatif aux animaux, en particulier, chez les apprenants de troisième année primaire.

Nous supposons que le jeu linguistique et communicatif participerait à l'enrichissement et la mémorisation du vocabulaire des apprenants.

Nous avons adopté la méthode expérimentale qui consiste à observer la classe et à procéder à des tests que nous avons soumis à des groupes d'élèves afin de vérifier cette hypothèse. Cette recherche vise à contribuer à l'amélioration de l'efficacité de la pratique enseignante. Les résultats ont confirmé 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.

Mots- clés : le lexique ; bestiaire ; les activités ludiques ; mémorisation, FLE.

الملخص

تركز أطروحتنا على دراسة تأثير استخدام أنشطة اللعب على الحفظ واكتساب المعجم، بشكل عام، والمفردات الحيوانية، على وجه الخصوص، بين المتعلمين في السنة الثالثة الأساس. ونحن نفترض أن اللغة والاتصالات اللعب من شأنه أن يسهم في إثراء وحفظ المفردات المتعلمين. لقد اعتمدنا الطريقة التجريبية لمراقبة الصف وإجراء الاختبارات التي قدمناها إلى مجموعات من الطلاب لاختبار هذه الفرضية. يهدف هذا البحث إلى المساهمة في تحسين فعالية ممارسة التدريس. وأكدت النتائج أن اللعب هو مهنة تعليمية تسهل اكتساب لغة أجنبية ويمكن أن تثير في المتعلمين الشباب مصلحة تشجعهم على التعلم والحصول على معجم جديد **الكلمات المفتاحية:** المعجم، المفردات الحيوانية، الأنشطة الترفيهية، تحفيظ، اللغة الفرنسية الأجنبية.

Abstract :

Our dissertation focuses on the study of the impact of the use of fLE play activities on memorization and lexicon acquisition, in general, and animal vocabulary, in particular, among third-year learners. Primary.

We assume that language and communication play would contribute to the enrichment and memorization of learners' vocabulary.

We have adopted the experimental method of observing the class and conducting tests that we have submitted to groups of students to test this hypothesis. This research aims to contribute to improving the effectiveness of teaching practice. The results confirmed that play is a teaching vocation that facilitates the acquisition of a foreign language and it can arouse in young learners an interest that encourages them to learn and acquire a new lexicon.

Key Words : Lexicon, Animal vocabulary, playful activities, memorization, FFL.