

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



Thème :

**L'importance des activités Ludiques dans
l'enseignement /apprentissage du vocabulaire.
-Exemple des apprenants de 1^{ère} année moyenne-**

Mémoire de Master en didactique de FLE et ingénierie de la formation

Présenté par :

- **BELABBES Sanaa**
- **BENAOUALI Rachida**

Membres du jury :

Présidente	Mme MANDJOUR Hanane	M.A.A	Univ- Tiaret
Encadreur	Dr. DOULATE SEROURI Hamida	M.C.B	Univ- Tiaret
Examinatrice	Mme AYAD Amina	M.A.A	Univ- Tiaret

2018 – 2019

Remerciement :

Avant toute chose, nous remercions Dieu qui m'a donné le courage et la force
afin d'achever

Ce modeste travail de recherche,

Nous remercions profondément ma directrice de recherche

Mme Dr. DOULATE SEROURI Hamida .

Nous remercions les membres de jury qui ont accepté de lire et dévaluer ce
modeste travail de recherche

Nous remercions toutes les personnes qui ont aidée de près ou de loin à

La réalisation de ce travail de recherche.

Dédicace :

Nous dédions ce modeste travail :

A nos parents, le symbole de tendresse, pour leurs

Encouragement, leurs conseils et leurs sacrifices,

Qu'Allah me les garde.

A nos chères sœurs, nos frères, et tous nos amis.

Sommaire

Introduction	5
Partie théorique.....	13
CHAPITRE I : L'activité ludique en classe	14
CHAPITRE II : Le vocabulaire en classe de FLE.....	24
Partie pratique.....	35
Chapitre I : Cadre méthodologique	36
Chapitre II : Présentation et interprétation des résultats.....	44
Conclusion.....	57
Références Bibliographies	

Introduction

L'école algérienne accorde une grande importance à l'enseignement apprentissage du français langue étrangère. Pendant les dernières années une série des réformes a été introduite dans toutes les disciplines y compris la langue française. Le programme du cycle moyen s'articule autour des compétences transversales d'ordre intellectuel, méthodologique, personnel et social. Ces compétences qui relèvent du savoir agir sont caractérisées par le fait que leur acquisition dans un contexte disciplinaire donné est favorisée par le réinvestissement et le transfert d'une discipline à une autre. Les compétences transversales sont des compétences que l'on utilise efficacement dans plusieurs disciplines. Ce sont des compétences, au même titre que les compétences disciplinaires que l'apprenant doit acquérir pour la vie car il sera amené à les mobiliser dans un très grand nombre de situations complexes scolaires ou extra scolaires.

L'apprenant est un être qui aime jouer par l'instinct et spontanément, il faut exploiter cela dans l'apprentissage qui va permettre la langue à travers le jeu. Le jeu fournit la condition idéale pour l'acquisition du vocabulaire des enfants. Ainsi, les enfants construisent le sens des mots en parlant durant les activités ludiques. Ils peuvent tester les mots, et en observant la réaction des autres, confirmer ou modifier leur compréhension du sens, ils acquièrent une compréhension plus manière du vocabulaire et une plus grande confiance dans son utilisation dans des contextes multiples.

Nous avons constaté que les apprenants de 1^{ère} année moyenne avaient des difficultés pour apprendre le vocabulaire. Dans notre recherche, nous tentons à travailler sur l'activité ludique « le jeu » et son importance pour apprendre le vocabulaire chez les apprenants de première année moyenne.

C'est dans cette perspective que s'inscrit notre travail de recherche. L'objectif est de montrer que le jeu peut être un outil aidant et favorisant l'enseignement/ apprentissage de la langue étrangère. Nous essayerons de trouver des réponses aux questions suivantes :

Dans quelle mesure l'usage de l'activité ludique en classe pourrait-il être efficace ? Et quelle est son importance pour apprendre le vocabulaire dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère dans la classe de la première année moyenne (1^{er} AM) ?

Cette question est principale dans la mesure où elle croise d'autres interrogations auxquelles nous tenterons de répondre :

- Les activités ludiques sont-elles indispensables pour favoriser l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants dans la classe du FLE ?
- Le jeu peut être un moyen de motivation pour les apprenants de première année moyenne ?
- L'activité ludique « jeu » est-elle efficace pour créer un besoin des nouvelles connaissances à l'apprentissage ?

Pour répondre à ces questions, nous avons émis les hypothèses :

- Le jeu comme vecteur de motivation pourrait développer la personnalité de l'enfant, son imagination, sa créativité.
- Le jeu comme un auxiliaire d'apprentissage objectif pourrait aider à atteindre les différents objectifs d'enseignement apprentissage du vocabulaire.

Notre recherche a pour objectifs de :

- Monter en quoi consiste l'activité ludique de FLE.
- Développer le vocabulaire à travers le jeu.

Pour réaliser ce travail nous avons mené une expérience en classe avec les apprenants de 1 AM.

Notre travail s'articule autour deux parties :

La première partie appelée : la partie théorique se divise en deux chapitres :

Tout au long de premier chapitre, nous tenterons de consacré au cadre théorique et après avoir donnée un aperçu historique de jeu et l'activité ludique, puis dans le deuxième chapitre, on va définir quelques concepts essentielles à ce chapitre.

La deuxième partie c'est la partie pratique se subdivise en deux chapitre :

-le premier chapitre consacré le cadre méthodologique.

-le deuxième chapitre consacré la présentation et l'interprétation des résultats.

Partie théorique

CHAPITRE I :

L'activité ludique en classe

Une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. Dans ce chapitre, nous allons essayer de donner un aperçu historique du jeu, l'activité ludique, puis nous essayons de montrer les différents types d'activité ludique, après nous avons traité l'apprentissage par le jeu.

I.1. Qu'est-ce que le jeu ?

Il y a plusieurs définitions du jeu, parmi ces définitions on va proposer la définition suivante :

Le jeu est un mot latin « jocus » qui signifie plaisanterie, badinage, amusement, il évoque en premier lieu l'amusement, mais aussi la Bagatelle, l'enfantillage, au sens figuré, et même l'école.

Selon le dictionnaire de français Larousse « le jeu : nom masculin est défini comme une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir participer à un jeu »

I.2. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Les activités ludiques sont un facteur indiscutable de motivation et représente le meilleur moyen pour aborder et entrer dans une langue étrangère de la part d'un jeune apprenant. Jean Pierre Cuq souligne qu' « 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, créative, prise de décisions, etc.....), orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives » (J.P, CUQ.2003.160)

I.3. Historique du jeu

Dès l'antiquité, les pédagogues utilisent déjà les manipulations d'objets avec les enfants (Lettres, Mosaïques, bouliers) comme approche pédagogique pour les familiariser avec les mathématiques ou avec l'alphabet. Mais après une abolition du jeu au Montaigne et Rabelais, qui le considèrent comme nécessaire

dans l'éducation des enfants. On trouvera des jeux d'exercices, des jeux d'esprit, des jeux de blason ou encore des jeux de divertissement.

Cependant, il faudra attendre le XVII^e siècle pour voir apparaître des innovations en pédagogie. Une priorité est alors donnée aux jeux éducatifs pour l'enseignement, les méthodes pédagogiques sont revues et désormais basées sur plus de douceur et de plaisir dans l'apprentissage. Au XVIII^e siècle Rousseau propose même d'abordait l'apprentissage de façon ludique. Mais au XIX^e siècle, alors que le jeu tend vers le jeu pédagogique, sa place est remise en question dans l'éducation en effet, les éducateurs appréhendent de voir le jeu détourner l'enfant de l'étude, pendant ainsi son caractère ludique et gratuit. Il n'est accepté qu'il instruit, renseigne et aide l'élève dans ses apprentissages.

Le jeu est une activité sérieuse qui sera reprise par les mouvements d'Éducation nouvelle. Au XX^e siècle, suite aux lois JULIEN FERRY définissant l'école comme obligatoire, gratuite et publique, le nombre d'enfants scolarisés de toutes les classes sociales se multiplie.

Le jeu devient alors un moyen pour stimuler, occuper, attirer et motiver l'enfant plus particulièrement en maternelle ou « le but à atteindre ce n'est pas de les faire tous parvenir à tel ou tel ou degré de savoir (.....)ne c'est qu'ils aiment leurs tâches, leurs jeux, leurs façons de toute sorte, c'est surtout qu'ils n'aiment pas pris en dégoût ces premiers exercices scolaires qui seraient si vite rebutants. Si (la maîtresse ne trouvait le moyen de les varier, de les égayer, d'en tirer ou d'attacher quelque plaisir pour l'enfant »(1882)

Le jeu alors toute sa place en maternelle. présente sous formes des jeux libres et de jeux plus pédagogiques, il favorise la socialisation des enfants à travers le langage, l'observation ou encore le comptage, mais les jeux, quels qu'ils soient, sont ensuite abandonnés au passage en élémentaire.

Aujourd'hui le jeu occupe une place importante à l'école maternelle et constitue un point d'appui pour le développement de l'enfant : « ELLE (l'école maternelle) élargit leur (les élèves) univers relationnel et leur permet de vivre des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, riches et

variés, qui contribuent à enrichir la formation de leurs personnalité et leur éveil culturel

L'école s'appuie sur le besoin agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir. (2009.2010.p38)

I.4. Les caractéristiques du jeu

Roger CAILLONS .Johan HUIZINGA et GRILLES BROUGEE se sont essayées à proposer des critères permettent d'analyser les situations que l'on appelle « JEU » les confrontations de leurs écrits met en évidence des point de convergences et de divergences. En effet, les auteurs se rejoignant dans leurs idées, mais ils proposent des qualificatifs différents pour définir les caractéristiques du jeu et leur accordent un autre ordre de priorité GRILLES BROUGER accorde une place ce premier à ce qu'il appelle le « Second degré » (BROUGERE, GRILLES (2005.p42)

En effet, le jeu met le plus souvent en avant des situations ou l'enfant fait emblant .ces activités dont sentes comme fictive chez ROGER CAILLOIS et JEAN CHTEAU.

Dans le jeu l'enfant détourne une situation réelle pour se l'approprier cette part d'imaginaire , bien évidemment liée au réelle (pour se l'approprier) qui fait du jeu , un jeu , D'ailleurs , nous sommes amenés à entendre parfois « On dirait que toi , tu serais ... » ce sont les échanges entre pairs et cette méta communication que GRILLE BOURGERE emprunte à Grégory BATESON et qui permettent aux enfants d'avoir « conscience d'être autrement que dans la vie courante » (HUIZINGA JOHAN Ainsi, le jeu résulte non pas d'un comportement mais du statut donnée à ce dernier

Le second degré est aussi en quelque une transposition dans un second « cadre » le jeu possède des limites spatio-temporelles comme le soulignent également Johan HUIZINGA et ROGER CAILLOIS. Le fait que le jeu soit qualifié de second degré renvoie également à quelque chose qui donne du sens

En effet, GRILLES BROUGERE tout jeu est une succession de décisions, toute absence de décision lui met fin. Cette liberté de jouer représente pour ROUGER CAILLOIS une caractéristique essentielle du jeu.

C'est ce qui permet de distinguer le jeu de l'activité obligatoire, où le joueur est emporté dans le mouvement sans le savoir et sans pouvoir s'y retirer. Selon Grégory BATESON cité par GRILLES BROUGERE, il s'agit d'accorder aux élèves une liberté à l'intérieur d'un cadre qui comporte des règles plus ou moins implicites. Ainsi BERNARD GUERRIEN dit que « le jeu est une situation où des individus sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles, et dans un cadre défini à l'avance (les règles du jeu), le résultat de ses choix constituant une issue du jeu à laquelle est associé un gain, positif ou négatif pour chacun des participants » (BROUGERE 2005.p52).

Du jeu libre, au jeu éducatif et jouer pour apprendre, NICOL DEGRANDMONT nous indique que c'est la modulation des caractéristiques du jeu qui permettrait de modifier et de transformer le jeu pour qu'il soit source de plaisir et d'apprentissage pour l'élève. Alors que les modifications portent sur des changements superficiels du jeu : son action, son fonctionnement et ses objectifs, ces modifications et transformations réalisées de façon progressive de simple au complexe, seraient selon l'auteur étroitement liées aux besoins intrinsèques étant définis comme « des besoins inhérents à l'existence même de la vie, tels dormir, manger ...etc. » (DEGRANDMONT NICOLE .1997.p28.29).

Les besoins extrinsèques sont quant à eux sollicités par « tout facteur extérieur à l'individu placé dans un contexte précis inhérent aux valeurs privilégiées par le milieu où vit l'individu » (IBIDEM)

I.4.1. Le jeu éducatif

Le jeu éducatif est défini comme un jeu conçu pour l'acquisition de connaissances et le développement de habiletés chez l'apprenant. Il possède les caractéristiques de base auxquelles s'ajoute une autre, celle de la détermination d'un objectif d'apprentissage « Ils permettent d'améliorer les perceptions.

L'esprit d'observations de développer le jugement, d'entraîner la mémoire, de captiver l'attention » (LANON, ROBERT (1991.p607)

MICHEL VIAL va également dans ce sens en spécifiant que le « jeu éducatif s'applique mieux à l'équilibre et au développement de la personne, à l'amélioration des attitudes désirable, des habitudes fondamentales, des aptitudes générales » (DEGRANDMONT, NICOLE 1997.p64).

Jouer c'est ainsi prendre des décisions en prenant compte de celles de ses partenaires de jeu, ainsi pour que l'enfant puisse jouer d'une certaine liberté de choix, cela suppose un cadre de règles aux quels l'enfant puisse en référer. Le jeu comme une activité sans importance, sans enjeu direct pour l'apprenant dans la réalité immédiate, ainsi, le jeu est envisagé comme une suite d'expérimentation, d'essais un tutoiement, Jérôme BRUNER l'explique ainsi en parlant du jeu comme « un moyen de minimiser les conséquences de ses propos actes, et par conséquent d'apprendre dans une situation comportant moins de risques » (BRUNER Jérôme 1995 .p.251)

Le jeu procure donc, à l'apprenant, à travers ces expérimentations le droit à l'erreur. L'apprenant peut élaborer les stratégies, et trouver les procédures qui lui conviennent pour surmonter ou contourner les obstacles qu'il a pu rencontrer. Vivre un jeu comme une activité sans conséquences directes immédiates. C'est aussi admettre que le jeu puisse comporter des incertitudes quant à sa fin. C'est aussi accepter que le jeu soit fortement lié au hasard, aux prises de décision de chacun des joueurs. De plus, cette part d'incertitudes du résultat est selon ROGER CAILLOIS, nécessaire pour que l'enfant prenne du plaisir à jouer et soit, motivé à s'engager dans le jeu.

En soi, le jeu ne vise aucune production de biens ou de richesse : il est improductif selon ROGER CAILLOIS et doit rester gratuit. Il serait alors le premier palier de la pédagogie du jeu ou s'établirait la structuration des règles et constituerait un premier pas vers le jeu structuré. Cependant, il souligne que le jeu éducatif doit être avant tout une activité ludique vont de Paris FERRAN et ses collègues cité par NICOLE DEGRANDMONT « décrivent le jeu éducatif

comme étant ou devant être un jeu amusant , distrayant , oublieux de contraintes laborieuses tout en apprenant et en format l'apprenant »(IBIDEN. P65)

I.4.2. Le jeu pédagogique

Quand lui, pose problème à définit .Il est souvent associe au jeu éducatif de par sa définition « Le jeu en situation pédagogie est le moyen de tenter d'atteindre un objectif » (IBIDEN.P.65)

Le jeu pédagogique à l'école que ne vise aucun objectif précis, on l'assimilera au jeu libre et peut constituer la première étape dans un processus d'apprentissage sur lequel l'enseignant pourra s'appuyer pour mettre en place une progression cohérente .Elle favorise l'explication et la découverte de nouvelles connaissances à acquérir, lorsque l'activité ludique vise au contraire un objectifs , on parlera de jeu éducatif ou de jeu pédagogique : le premier est orienté vers des appris alors que le second vise l'évaluation des connaissances.

Le jeu libre occupe une position importante, cependant les jeux éducatifs et pédagogique ont également tolite leur place enfant est libre choisir son jeu y joue comme bon lui semble.

I.5. Les types de jeu

I.5.1. Les jeux linguistiques

Sont des jeux qui rendent une classe vivante et qui fait participe les apprentis et selon J.P.CUQ et GRUCA « les jeux linguistique qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologique, ou syntaxique ; lexicaux phonétique et orthographique ». (JEAN.PIERE CUQ.ISABELLE GRUA.2007.p417)

Ces derniers sont difficiles pour les apprenants débutants, le français pour eux est une langue étrangère.

I. 5 .2. Les jeux de créativité

Les jeux de créativité ont pour but de développent du potentiel langagier des apprenants et les encourage à l'invention et à la production pour le plaisir de formes , de sens , de phrase scolaires plausibles , raisonnables et conformistes , on ne nait pas créatif , on le devient , c'est en exerçant qu' on acquiert la capacité

d'invention H.AUGE déclare « Devenir u nous m....., ce potentiel que contient une compétence linguistique même limitée créatifs ou mourir d'ennui nous avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert , o on en utilise toutes les ressources , pour cela , on doit libérer les apparets de la répétition ou de l'imitation de modèle modifions pour modifier l'école , pour nous sentir exister en créant »¹ - (JEAN.PIERE CUQ.ISABELLE GRUA « cours de didactique du français langue étrangère et seconde» PUG. Collection : Didactique/ FLE/.France.(H.AUGE.P.5)

I. 5.3. Les jeux culturels

Sont des jeux qui font partie à la culture et la connaissance de l'apprenant, comme les détermine le dictionnaire du français langue étrangère et second.

I. 5.4. Les jeux du théâtre

Ce jeu transforme la classe en une scène théâtrale et les apprenants en acteurs. Ces jeux à caractère théâtrale ont comme fondement la simulation des apprenants afin d'investir leurs connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

I.2.L'apprentissage par le jeu

I.2.1. L'apprentissage par le jeu ludique

Depuis de nombreuses années, il y a une dichotomie nette et claire entre apprentissage et jeu. Ces deux termes renvoyant à des activités n'ont pas de différences voire même opposées .Alors que l'apprentissage renverrait au sérieux, à la rigueur, à la concentration, à l'effort, le jeu lui renverrait au délasserment au divertissement au plaisir à une activité sans contrainte et sans conséquence sur la vie .Le jeu serait alors ce qui occuperait le temps libre après une période d'effort de travail, un moment de récompense et d'évasions

L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé en science de l'éducation et en psychologie l'idée selon laquelle l'enfant acquiert des compétences à travers l'activité de jeu , en donnant un sens au monde qui l'entoure après **LEVY-GOTTSKY** « le jeu est la principale source de développement des enfants ,

que ce soit sur le plan affectif , social physique , langagier ou cognitif » . Le jeu donnerait à l'enfant des compétences sociales et une confiance en soi qui lui permettraient de vivre de nouvelles expériences et confiance et d'évaluer dans des environnements inconnus confronté à des règles et à un met en place des nouvelles stratégies de façon créative, collabore avec ses partenaires de jeu et apprend de / ses erreurs.

Le jeu est perçu comme une activité amusante et délassante ce qui lui confère un caractère ce qui plaisant aux yeux des enfants et accent, de facto, son efficacité, De fait le jeu est une activité choisie contrairement au travail qui est comme imposé par autrui. Le jeu devient synonyme de déclassement de plaisir, tandis que le travail n'est que labeur et contrainte.

Le jeu devient un support idéal pour permettre l'acquisition des compétences parfois difficiles à acquérir à travers le travail traditionnel .En effet, le jeu a de multiples tous : il motive l'enfant facilite sa concentration et stimule sa mémoire, aussi il rend actif en classe, là où l'élève reste souvent passif.

Le jeu est donc un support de choix dans le domaine des apprentissages, car il mobilise un grand nombre de capacités cognitives et permet une différenciation pédagogique qui porte ses fruits auprès de jeunes parfois en perte de vitesse face aux méthodes classiques d'instructions.

Le jeu devient un moteur au savoir, il motive l'apprenant à celer de l'avant et dans toutes les matières , comme le souligne RYNGAERT , Le jeu permet de conforter le « désir d'apprendre » et le « plaisir de savoir » la notion de plaisir d'apprendre des jeunes est centrale dans la démarche de l'apprentissage par le jeu, le jeu est donc un moyen ludique et éducatif au service des apprentissage scolaires qu' il serait dommage d'ignorer.

L'apprentissage par le jeu est une approche pédagogie qui favorise le recours à des activités ludiques pour stimulus de nombreux aspects du développement et de l'apprentissage de l'enfant .Le jeu libre et le jeu dirigé et dicte par la propre motivation de l'enfant, tandis que le second est encouragé par les adultes et cible un objectif d'apprentissage spécifique. Bien que le jeu

constitue un droit légitime chez les jeunes enfants et d'un dévoiement des plus naturelles vers l'exploration et actuellement réduites autant à la maison qu'à la garderie .La préparation à l'école constitue de plus en plus la priorité ainsi, les programmes dédiés à la petite enfance favorisent les activités structurées et l'évaluation au détriment d'un apprentissage à base d'activités ludiques et physiques , Néanmoins cette dernière la motivation de l'enfant à apprendre , et a un impact négatif sur sa concentration .Si l'on considère que les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont mentalement actifs et interagissent concrètement avec le matériel d'apprentissage . L'apprentissage par le jeu devrait faire partie intégrante de leur environnement autant à l'école que chez eux.

L'apprentissage par le jeu a un impact sur le développement des habiletés sociales et cognitives ainsi que sur les aptitudes scolaires de l'enfant .De plus en plus des données démontrent que le jeu libre et le jeu dirigé contribuent différemment à ces résultats développementaux .Le jeu libre serait particulièrement bénéfique pour le développement des compétences sociales et l'auto régulation par permet à l'enfant de résoudre des problèmes en présence de conflits d'inhiber ses comportements impulsifs d'exprimer ses émotions de suivre les règles sociales et de soutenir le bien être affectif des autres personnes.

L'apprentissage par le jeu est un domaine relativement nouveau et des études supplémentaires sont nécessaires pour être terminés les niveaux d'encadrement requis par les adultes pour (a) stimuler l'apprentissage scolaire et le développement et répondre aux besoins des enfants issus de différents milieux, il est également justifié de procéder à des études documentant des méthodes à des fins efficaces d'évaluations de l'apprentissage par le jeu en classe.

Parallèlement, les responsables politiques pouvaient soutenir la législation qui favorise l'intégration de l'apprentissage par le jeu dans les programmes scolaires, ils sont également encouragés à financer des campagnes de sensibilisation axées sur les besoins relatifs à l'apprentissage par le jeu dans le domaine de l'éducation préscolaire.

L'apprentissage par le jeu permet de diminuer l'aversion relative aux tâches pédagogiques et même de dépasser d'éventuels blocages quant à la matière enseignée, par exemple un enfant « RABEL » oubliera ses réticences lorsqu'il se rendra compte que le logiciel est amusant.

L'apprentissage par le jeu permet à l'apprenant d'avoir un autre contact avec l'outil et le contenu enseigné. Il permet à l'apprenant d'être acteur de ce qu'il fait et de se rendre compte de ses progrès grâce aux résultats obtenus.

L'apprentissage par le jeu permet d'accéder à une certaine autonomie. Les activités doivent être guidées un minimum afin d'éviter que l'apprenant se sente perdu, ce côté-là est cité par **Malone** et **Klepper** sous l'appellation.

I.2.2. Le jeu favorise l'apprentissage

Avouons que le jeu, en tant qu'activité incertaine, peut difficilement contribuer à l'apprentissage de contenu précis et planifiés – D'ailleurs dès que l'adulte introduit des contenus dans le jeu, l'existence même du jeu est menacée la forme ludique peut disparaître ou prendre « Une tonalité qui la rapproche parfois de l'exercice scolaire » (2003)

Ce n'est donc pas du côté des contenus que nous irons chercher les bienfaits du jeu pour les apprentissages, mais plutôt du jeu, du côté de la démarche culturelle que l'enfant découvre en jouant dans cette optique, trois pistes sont particulièrement importantes :

Premièrement, en jouant, l'enfant apprend à apprendre de façon humaine :

-Il entre dans le monde des signes et s'approprie notre civilisation.

-Il le rappelle en est de signe, d'ailleurs dans une perspective. **Vygotskyne** « le développement humain est essentiellement un développement culturel fondé sur l'acquisition de moyens symboliques de la culture » (1991/p.34).

Ainsi l'utilisation de l'objet substitue et du faire semblant dans le jeu sont des apprentissages qu'ont la même nature sémiotique que l'apprentissage des lettres, des chiffres ou des symboles des éléments chimiques.

Deuxièmement, le jeu donne un sens à l'apprentissage, le lien entre le jeu et les apprentissages présente comme un lien de type cause à effet ou le jeu est la cause des apprentissages pour jouer, les enfants ont besoin de connaissance de la réalité, connaissance qu'ils combineront, échangeront et transforment lors du jeu.

Le jeu crée un besoin des nouvelles connaissances et l'apprentissage agit comme un moyen permettant de continuer à jouer, il donne un sens aux apprentissages.

Troisièmement, le jeu favorise le développement global de l'enfant, et cela à un tel point qu'il est considéré comme un signe de bonne santé mentale. Il contribue à l'acquisition des compétences transversales d'ordre social affectif et cognitif qui constituent les bases psychologique de l'apprentissage, pour reprendre l'exemple de Broger, lorsqu'on joue à faire semblant de balayer. On n'apprend pas à balayer mais on développe des habilités motrices nécessaires à l'école balayer. Bruner observant le même phénomène dans l'apprentissage du langage affirme que « Le jeu libre donne à l'enfant une première possibilité absolument déterminante, d'avoir le courage de penser ; de parler et peut être d'être vraiment lui-même (n°1.1986p.90.)

I.2.3. L'importance du jeu chez l'apprenant

Il faut donner du temps à l'enfant pour apprendre. Dans l'enfance le jeu est un moyen privilégié pour son développement. Nous éducateurs nous devons éviter de nous inscrire dans une société pressée, ou la culture du résultat et mise en avant. Nous avons laissé à l'enfant le devons imaginer des espaces de jeu (x) ou l'enfant à travers son activité (son jeu) aura le temps de grandir et de devenir un adulte.

L'importance de jeu chez l'enfant à chaque étape de son développement individuel et social n'est plus à démontrer pourtant autour de lui des possibilités de jeu s'amenuisent, se standardisent. Les structures d'accueil du jeune enfant

doivent rester des espaces privilégiés de jeux et d'activités choisies .Questionnons les paroles suivantes « je n'ai rien fait au jour d'hui, je n'ai fait que jouer et je n'ai pas mettre en place l'activité que j'avais préparée »

F. Deligne : dit « Si tu veux les connaître vite, fais les jouer, si tu veux leur apprendre à vivre laisse les livres de côté .Si tu veux qu'ils prennent goût au travail ne les lies pas à l'établir, fais les jouer » (numéro 20 janvier 2012).

Ou bien encore « ils sont quarante, tu leur demande : quel sont ceux qui veulent jouer ?vingt-cinq d'entre eux lèvent la main les emmènes sur le terrain de jeu et ce sont les quinze autres qui jouent »

Le jeu est indispensable à l'enfant surtout chez les plus jeunes .Le fait d'associer apprentissage et divertissement est un concept intéressant faisant intervenir le jeu. Ce dernier ne nécessitant aucun effort spécifique. Il n'autorise l'enfant à s'instruire tout en s'amusant le principe est aussi valable pour les enfants que les adolescents .Grace au jeu, l'enfant n'est soumis à aucune pression et progresse à son rythme .Il est « résultat » en mettant à la disposition de votre enfant tel ou tel jeu .Il contribue au développement moteur de la manière la plus simple possible est également un moyen de développer la communication entre les enfants et les parents.

I.2.4. L'éducation par le jeu

L'éducation par le jeu, aussi connu sous le nom de Ludo-éducation n'est autre que l'association de l'éducation et la distraction le concept vise à instruire et socialiser l'enfant en intégrant des leçons dans des formes de divertissement telles : les programmes de télévision, les jeux vidéo, les programmes multimédias ou encore par la musique .Quoi qu' il en soit , il est important que l'enfant n'ait pas la sensation de travailler pendant qu' il s'amuse en perpétuelle évolution , cette approche se diversifie tant que possible en intégrant à chaque fois un contenu éducatif .Le support le plus utilisé n'est autre que les médias dont la télévision , la presse et plus exploité est Internet.

Le jeu développe aussi la pensée et la capacité à résoudre des problèmes, par exemple, quand un bébé s'amuse à faire sons avec des objets ou à faire

tomber des CUBES à répétition, il comprend petit à petit que son geste donne un résultat.

Le jeu favorise aussi la créativité et l'indignation, c'est le cas, par exemple lors qu'un enfant invente des histoires avec ses figurines

Le jeu permet le développement individuel (psycho-moteur-sensoriel) familial et social de l'enfant jouer est donc naturel et essentiel pour l'enfant, c'est pourquoi le est un véritable laboratoire d'apprentissage et de bien-être.

Le jeu permet de amuser, de rire, et aussi d'oublier les contraintes habituelles en matière de réelles ou de temps, seul ou avec d'autres personne (enfant, ou adultes)

CHAPITRE II : Le vocabulaire en classe de FLE

Dans ce chapitre, nous allons essayer de donner un aperçu général au terme FLE, vocabulaire, aussi la conception de l'enseignement du vocabulaire.

II.1.Eléments de définition

II.1.1. Qu'est-ce que le FLE ?

FLE c'est l'abréviation de (français langue étrangère), est une langue française lorsqu'elle est enseignée à des non francophones, dans un but culturel, professionnel ou encore touristique. Les cours de FLE sont donc des cours de français donnés à des apprenants non –francophones en France ou à l'étranger est donc une discipline à part entière pour laquelle, il existe certaines méthodes. Les institutions impliqués dans l'enseignement du FLE sont les suivantes : Ministère des affaires étrangères, Ministère de l'éducation nationale, étrangers ou encore centres culturels français à l'étrangère.

II.1.2 Histoire du FLE

Dès le 18^{ème} siècle et pendant la première moitié du 19^{ème} siècle, On a adopté la méthodologie traditionnelle ou méthodologie grammairale, traduction, le FLE né le vers les années 1950 d'une volonté politique de mettre en œuvre un enseignement du français à fournir une méthode destinée à l'apprenant de la langue française à l'étranger et à lutter contre la prédominance de l'anglais.

II.1.3. Quels sont objectifs des cours de FLE ?

En cours de FLE, les objectifs sont très clairement définis pour les professeurs :

- Sélection de notions et de paroles ciblées sur les besoins spécifique des apprenants
- Priorité donnée à l'oral et à l'étude de la phonétique
- Mise en scène des situations de communication simulées
- Prise en compte des phénomènes d'interférences entre français et langue source.

-Enseignement dans une perspective plurilingue et pluriculturelle

II.1.4. Apprentissage /Enseignement

Tout d'abord, il faut distinguer deux termes dans la didactique des langues apprentissage et l'enseignement est deux termes souvent mis en opposition. L'apprentissage est un processus d'acquisition de nouvelles connaissances des tandis que l'enseignement est un pro sus de transmission des connaissances ou de guidage qui même à la découverte de nouveaux faits et connaissances .CUQ donne définition : « l'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relative à l'action à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoirs faire en langue étrangère » (CUQ.J 2003, p22)

II.1.4.1. L'apprentissage

Est un ensemble de mécanismes menant à l'acquisition de savoir-faire ou de connaissances –on peut opter l'apprentissage à l'enseignement dont le but est de dispenser des connaissances et savoirs, l'acteur de l'enseignement étant l'enseignant

II.1.4.2. L'enseignement

Est l'action de transmettre des connaissances nouvelles ou savoirs à un élève(instruire et endoctriner tout en respectant certaines règles).L'enseignement (du latin Indignais, Remarquable, marqué d'un signe, distingué) est une pratique , mise en œuvre par enseignant visant à transmettre des compétences savoir, savoir-faire et savoir-être)à un élève, étudiant ou tout autre public dans le cadre d'une institution éducative .cette notion se distingue de l'apprentissage qui renvoie lui à l'activité de l'élève qui s'approprie ces connaissances.

II.1.5. Le rôle de l'enseignement

Il y a plusieurs des rôles de l'enseignement :

1-Aider les élèves à exprimer leurs idées et à expliciter leur conception

2-Faciliter les discussions, organiser un débat scientifique

3-Favoriser l'écrit en distinguant bien écrit personnel et écrit collectif

4-Favoriser le travail individuel et le travail en groupe

5-Guider l'action

II.1.6. Le statut de la langue française en Algérie

L'enseignement/apprentissage de la langue française en Algérie a connu des changements importants liées à la mise en œuvre d'une réforme globale du système éducatif .Dès lors, pour situer les fondements de ces changements en apprécier la pertinence et en mesurer l'ampleur, il est indispensable de considérer la discipline dans la dynamique générale qui anime actuellement l'école algérienne

L'installation, en Mai 2000, de la commission nationale de réforme du système éducatif (CNRSE) a constitué le premier acte de la réforme initiée par le précédent BOUTEFLIKA , plus connue ou le nom de commission BENZAGHOU , du nom de son précédent , mathématicien et recteur d'université, cette instance était composé d'université , de pédagogues et de représentants de différentes secteurs d'activités ou de la société civile .contrairement à ce qui en a été souvent retenu , sa mission ne limitait pas aux programmes et méthodes d'enseignement mais portait sur la totalité du monde scolaire : organisation des structures éducatives , architecteur des cursus , statuts des enseignants , interactions avec l'université et la vie active .

Naturellement et comme une conséquence de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans en Algérie le français est une langue très vivantes et occupe un grand palace dans la société algérienne, elle est présent dans tous les secteurs : social, économique, éducatifet occupe plusieurs espaces habituellement réservés à la langue officielle.

II.2. Le vocabulaire dans la classe du FLE

II.2.1. La définition du vocabulaire

Le vocabulaire c'est les mots que la personne les utilise dans la langue de chaque jour, Bishop, le définit comme des représentations mentales mots stockés dans la mémoire de l'individu.

Selon le Robert, le vocabulaire c'est un : « dictionnaire succinct ou spécialisé, ensemble de mots d'un texte.

Une origine Latine

C'est du Latin que sont nés la plupart des mots du vocabulaire français .C'est pour quoi l'on dit que la langue française est une langue romaine, c'est à dire dérivée de la langue romaine ou Latine

Après la conquête romaine les Gaulois délaissèrent l'idiome national, le Celtique ou Gaulois, et adoptèrent la langue des vainqueurs, mais il existait un latin littéraire, celui de Cicéron, Virgile, et un latin populaire, celui des soldates, des laboureuse, des artisans.

II.2.2 Histoire du vocabulaire

Cette histoire du vocabulaire français explore les différentes organises des mots que nous utilisons quotidiennes français , car la langue moderne est-il fruit d'un millénaire de contacts entre les peuples de rencontres , de guerre d'apprentissage en civilisation : autant d'interaction , heureuses ou malheureuses qui ont forgé notre vocabulaire intéresse à une source particulière et répond aux question que l'on peut se poser ; quel est la base des langues romanes et singulièrement le français ?Doit –on avoir peur des emparant à l'anglais ? Que reste –il du Gaulois en France ? Quel des régionalismes ? La langue possède son propre mode de fonctionnement

II.2.3. La différence entre lexique et vocabulaire

II.2.3.1. Le lexique

Le lexique est le trésor de la langue française Il est composé de tous les mots des différents domaines de l'expérience humaine, représentés en langue (deux cents à deux cent cinquante mille signes du trésor français)

Le lexique est l'ensemble des mots faisant partie de la langue française

Selon le dictionnaire Jean-Pierre Cuq « Le lexique désigne, l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue d'une communauté linguistique, d'un groupe sociale ou d'un individu » (Jean-Pierre Cuq .2003.155).

Le grand dictionnaire « Larousse » définit le lexique comme « ensemble des mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue ».

Egalement, Robert définit le lexique comme : « ensemble indéterminé des éléments signifiants stables (mots, locution) d'une langue, considéré abstraitement comme un des composants formant le code de cette langue » (le Robert 2007.800)

II.2.3.2. Le vocabulaire

Les vocabulaires sont les réalisations effectives du lexique. Des individus qui parlent, pour se comprendre, empruntent à un lexique comme les mots qu'ils échangent dans la mesure où chaque mot est un signe qui recouvre une signification partagée, pour échanger des informations dans le quotidien c'est –à– dire satisfaire aux besoins de nourriture, de transport, de la conversation, des interlocuteurs utilisent deux à trois mille mots.

Lexique et vocabulaire sont deux concepts qui, par nature, sont étroitement liés. Il n'y a de lexique que par la réalisation effective des vocabulaires, il n'y a pas de vocabulaire que dans la mesure où un lexique offre différentes réalisations potentielles.

Le rapport entre vocabulaire et lexique est un rapport d'inclusion comme l'explication de (Marie-Claude Terville et Lise Duque. 1996 ,12) Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue.

II.2.4. Pourquoi enseigne –t- on le vocabulaire ?

On enseigne le vocabulaire aux apprenants pour qu'ils comprennent ce qui est dit et expriment leurs pensées de manière précise, et pour apprendre à vos élèves des mots pour désigner de nouveaux objets, pour clarifier et enrichir le sens des mots connus, aussi pour les encourager à utiliser les mots qu'ils ont appris pour qu'ils aient un vocabulaire actif et non passif.

II.2.5. Le rôle des enseignants dans l'acquisition du vocabulaire par le jeu

L'apport du personnel enseignant à l'apprentissage et à l'enrichissement du vocabulaire des enfants par le jeu est souvent plus complexe qu'ils disent et y réagir. Les enseignants misent sur les compétences langagières et l'apprentissage des enfants, et ils les enrichissent. Ils peuvent favoriser l'acquisition du vocabulaire en participant aux jeux des enfants et en utilisant de nouveaux mots appropriés au contexte des jeux. En outre, pendant les jeux, ils peuvent établir des liens avec les connaissances antérieures des enfants et ajouter à des scénarios de jeu du contenu qui enrichit leurs connaissances et leur permet ainsi de faire de multiples expériences avec les notions. Dès lors, les contributions des enseignants fournissent aux enfants plus de possibilités d'employer de nouveaux mots, par exemple, une enseignante du jardin d'enfant a participé au jeu des enfants qui s'amusaient avec des blocs après avoir vu que deux garçons souffraient de blessures mineures suite à une collision. Pendant que les garçons argumentaient pour déterminer lequel était en faute, elle a pris des blocs pour représenter rapidement un véhicule et s'est écriée : « L'ambulance arriver ! Je suis la conductrice. On m'a dit qu'il y avait un accident et que des garçons étaient blessés que s'est-il passé ? Où êtes-vous blessés ? » Les enfants ont répondu à l'enseignement.

La conductrice d'ambulance pendant qu'on soulevait les garçons, l'enseignante a fait un lien avec les connaissances antérieures des enfants en leur demandant s'ils connaissaient quelque un qui avait dû être transporté à la clinique à cause d'une maladie ou d'une blessure, un autre enfant s'est approché en boitant et en disant « j'ai besoin d'une ambulance » l'enseignante a alors poursuivi sur la notion d'ambulance en disant :

Attendez, j'entends la sirène d'une autre ambulance. Elle doit venir te chercher pour t'amener à l'hôpital c'est comme une grande clinique et les entendus employer les mots qu'elle avait utilisés, comme ambulance et blessés. Dans cette interaction intentionnelle, l'enseignante a réagi à un problème survenu pendant un jeu. Elle a enrichi le vocabulaire des enfants en leur donnant de

nouvelles informations sur le contexte du jeu et des exemples concrets des notions.

Elle a fait réfléchir sur des façons possibles d'interagir lorsqu'il survient des problèmes imprévus dans leurs jeux. Après avoir entendu de nouveaux mots utilisés en contexte, les enfants ont continué à les expérimenter dans de nouvelles situations de jeu qui ont découlés du scénario de l'ambulance et des secours médicaux.

II.2.6. Les exercices du vocabulaire

II.2.6.1. Antonymie

(Féminin, masculin) désigne des termes de sens opposés des antonymes sont des mots de sens contraires. Il existe plusieurs formes d'antonymes :

-Des mots simples, opposés par leur sens : ex ;(grand ≠ petit/beau ≠ laid).

II.2.6.2.Synonymie

La synonymie est un rapport de proximité sémantique entre des mots d'une même langue .La proximité sémantique indique que les mots ont des significations très semblables .il existe un postulat qui explique qu'il ne peut pas exister de synonymes parfaits, auquel cas la langue ferait disparaître l'un des termes, devenant alors inutile. Dans les faits, il y a toujours une différence, aussi minime soit-elle entre des synonymes, qu'elle soit liée au signifié lui-même aux commutations véhiculées (Nuance méliorative, péjorative, laudative, etc.) au registre de langue ou encore au contexte d'emploi des mots .Strictement parlant, il s'agit donc de Paronymes .En règle générale, le lien de proximité réside dans la seule dénotation des termes liés.

II.2.6.3.Homonymie

En langue de tous les jours, l'homonymie est la relation entre les homonymes, c'est à dire entre des mots d'une langue qui ont la même forme orale écrite mais des sens différents, tout en ayant des sens différents, les homonymes peuvent :

S écrire de la même manière, et se prononcer différemment (les poules du couvent)

Se prononcer de la même manière et s écrire différemment (le chat qui miaule/chas de chocolat)

Se prononcer et s'écrire de la même manière (un mousse sur un bateau, une mousse au chocolat)

En linguistique, on décrit l'homonymie comme la relation entre plusieurs formes linguistiques ayant le même signifiant, graphique ou phonique, et des signifiés entièrement différents, cette acception généralise la notion habituelle d'homonymie à des formes qui ne sont pas des mots, par exemple les locutions :

II.2.6.3.1. Homophonie

Les homophones sont homonymes .Deux formes linguistique qui sont à la fois homophones et homographes sont souvent appelées Homonymes vrais , on pourrait argumenter que les homonymes ne sont réellement « parfaits »que lorsqu' ils ont même classe lexicale et même genre grammatical , exemple des homophonie ; Mètre mettre et maitre (mettre n'est cependant pas homophone des deux autres au Québec) A et à vers ,, ver , verre , vert r-t vair/ mère , mer , Mair /sang , cent , sans , sent)

II.2.7. Le sens d'un mot

II.2.7.1. Le signifiant et le signifié

Les mots sont des signes composé d'un signifiant (leur forme, sonore et visible) et d un signifier (leur sens) que comprennent tous les utilisateurs d'une même langue, mais un mot ne correspond pas à un signifié, et inversement, un signifié ne se limite pas à un seule mot.

II.2.7.2. Qu'est-ce que connaître un mot ?

Connaître un mot c'est circuler entre les trois aspects du mot : Son signifiant oral c'est à dire son image acoustiques, les vibrations sonores que l'on émet pour le prononcer, et qui se transcrivent par l'écriture phonétique son signifiant écrit, c'est à dire sa forme écrite, l'assemblage des lettres qui constituent sa graphie, son signifié, c'est à dire son sens, son référent.

II.2.7.3.La formation du mot

Dans la langue française, il existe :

II .2.7.3.1. Des mots simples

Gare, table, sel, etc.

II .2.7.3.2. Des mots dérivés

Manifestation, librement, insupportable, etc.

II .2.7.3.3. Des mots composés

Wagon-let-chemin-de fer.

II.2.7.4. Le radical

C'est la partie fixe du mot, il porte sens principal, exemple : port, porter, porteur. Supporter, insupportable, etc. en connaissant.

L'orthographe et le sens du radical d'un mot, on peut deviner l'orthographe et le sens de la plupart des mots d'une même famille exemple : Hypnose = le sommeil .La formation d'un mot nouveau peut procéder par dérivation, à travers l'usage des préfixes et des suffixes ou par composition, c'est-à-dire par la formation de mots composés.

II .2.7.4.1. Les mots dérivés

Les préfixes à la création de mots contribuent et les suffixes contribuent à la création de mots nouveau à partir d'un mot déjà existant , qui sert de radical ,, situé avant le radical , le préfixe lui donne un autres sens : porter , exporter , vision et télévision , légal et illégal .le suffixe est pour sa part , situé après la

radical , il crée un dérive appartenant à une classe grammaticale différente de celle du radical : événement et événementiel , embrasser et embrassade

II .2.7.4.2. Les mots composés

La composition consiste à former de nouveaux mots à partir de mots qui existent déjà de manière autonome dans la langue. Le trait d'Union est un signe de composition (chien, loup, porte, plume) mais les mots composés sans trait d'union sont nombreux (pomme de terre, chaise longue ou trait d'union) il arrive que les mots composés fusionnent en un seul met (portefeuille).

Partie pratique

Chapitre I : Cadre méthodologique

Dans cette partie ; nous allons présenter les paramètres méthodologies de notre recherche, qui se base sur, la description, l'analyse et l'expérimentation à la fois.

I.1. Présentation de l'expérimentation

I.1.1. Le lieu de l'expérimentation

Pour l'élaboration de notre travail de recherche nous avons choisi l'école de BOUCHIKHI MADANI à Ain DHEB Tiaret comme un établissement bien adopté pour la réalisation de notre travail.

I.1.2-Le choix du public (échantillon)

Concernant le choix du public, nous estimons que les apprenants de 1^{er} année moyenne sont le meilleure échantillon de notre expérimentation parce qu'ils ont un public sensible aux jeux , aussi ils ont déjà étudié cette langue trois ans aux cycle primaire c'est à dire ils ont pré récurés qu' il faut la développer grâce aux jeux et pour que l'élève sent que l'apprentissage d'une nouvelle langue ce n'est pas difficile surtout après trois ans ils ont un examen pour passer à le collège, alors c'est la période qui nécessite un travail pour améliorer le niveau des apprenants

Notre groupe expérimental se compose de vingt apprenants : 13 filles et 07 garçons. Ce groupe à une moyenne d'âge qui varie entre 11 ans 12 ans

I.1.3. Description du corpus

Notre corpus est constitué de l'activité proposée aux apprenants de 1^{ère}année moyenne à l'établissement de BOUCHIKHI MADANI à Ain DHEB. Tiaret. Premièrement on a proposé des exercices du manuel scolaire, puis nous avons proposé une nouvelle méthode de ces activités c'est l'activité ludique.

I.2. La nature de l'expérimentation

Pour réaliser et faciliter le déroulement de notre recherche nous avons choisi la méthode expérimentale pour vérifier l'influence du jeu sur les jeunes apprenants. D'abord, nous avons sélectionné une technique et une méthode à suivre qui nous aide et nous faciliter le déroulement de notre recherche .La technique de l'observation de classe et la méthode comparative et finalement nous interprétons les résultats et nous présentons des remarques et des commentaires.

I.2.1. L'observation de classe

L'observation de classe est considérée comme une technique très importante qu'on ne peut pas l'oublier, elle nous permettra de recueillir des remarques concernant à la fois la dimension didactique c'est à dire la manière ou bien comment enseigner une langue étrangère, et la dimension pédagogique tout ce qui est produit en vue d'un enseignement.

I.2.2. La méthode comparative

Cette méthode comparative est nécessaire pour indiquer la différence entre les séances avant et après l'intégration du jeu c'est à dire la comparaison entre des activités du manuel et les activités ludiques.

Donc, nous avons fait l'explication en deux étapes :

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

Etape 02 : nous avons proposé des activités ludiques(les mots croisé, le coloriage) en adéquation avec le programme de la 1^{ère} année moyenne, ces activités sont accompagné des jeux pour faciliter la compréhension.

I.3. Présentation des activités proposés

I.3.1. Les activités sans l'intégration du jeu (activités dans le manuel scolaire 1^{ère}AM

Nous avons choisi 03 activités du manuel scolaire de la 1^{ère} année moyenne :

I.3.1.1. Première activité

Dans la première activité, nous avons choisi un exercice se trouve dans le manuel scolaire 1^{ère}AM

La fiche de l'activité n°01

Projet : 01

Séquence : 02

Séance : le vocabulaire

Durée : 1h

Activité : les synonymes

Activité : Recopie les phrases suivantes en remplaçant le mot entre parenthèse par les synonymes qui convient :

- 1- Ces enfants démunis (jouent) près d'une décharge publique *courant, se cachent, s'amuse(nt)
- 2- l'eau de cette source est (potable) *buvable, portable, jetable*
- 3- Ce fermier dépose ses produits chimiques dans son (hangar) *stade, entrepôt, Forêt*
- 4- L'emploi des produits (toxiques) dans l'agriculture est interdit *dangereux, bénéfiques, naturels*
- 5- Des volontaires (nettoient) les ruelles de Casbah *salissent, lavent, racontent*

I.3.1.2. Deuxième activité

Cette activité aussi se trouve dans le manuel scolaire :

La fiche pédagogie d'activité n°02 :

Projet : 02

Séquence : 03

Séance : le vocabulaire

Durée : 1h

Activité : les antonymes

Complète Les phrases suivantes par les antonymes de (descendre, .court tôt, échec.) :

- 1- Il faut lutter contre la pollution avant ne soit trop.....
- 2- Les météorologues doivent au sommet de la montagne
- 3- L'opération de nettoyage de la plage est une
- 4- La lutte contre la pollution de l'air sera..... .

I.3.1.3. Activité n°03

La fiche de l'activité

Projet : 03

Séquence : 02

Séance : les familles de mots

Durée : 1h

Activité : le vocabulaire

-Complète pour obtenir une famille de mots :

- * laver →
- *économiser→
- *Chauffer →
- *Aérer →
- *Nager →
- *Brosser →
- *Habiter →

I.3.2. Les activités ludiques

Nous avons choisi le jeu comme un support didactique motivant par ce que les apprenants de 1^{er} année moyenne sont influencés par les jeux, aussi ils sont des enfants aiment jouer .Donc nous avons sélectionné les activités ludique suivantes :

I.3.2.1. Première activité

C'est un jeu de mots croisés, l'élève doit remplir les cases par le synonyme qui correspond, il y a des lettres dans chaque ligne qui va valider l'apprenant à découvrir le mot

I.3.2.2. Deuxième activité

On présente un tableau contient des mots après, nous avons proposons aux apprenants du colorer chaque mot avec son antonyme par la même couleur*

Activité°02 : lire attentivement les mots dans le tableau, puis colorer chaque mot avec son antonyme par la même couleur

Froid	Grand	Beau
Petit	Chaud	Plein
Gentil	Laid	Méchant
Heureux	Propre	Content
Sale	Malheureux	Stupide
Difficile	Triste	Facile
Jeune	Faible	Vide
Fort	Vieux	Intelligent

I.3.2.3. Troisième activité

Activité : dans les familles de mot suivant se trouve un intrus barre- le

Chocolatée	Une collation	Chocolaterie
Choquant	CHOCOLAT	Un chaudron
La chocolatière	Un choc	Le chocolatier

Nous avons présenté ce tableau pour bien expliquer les activités proposés dans notre expérimentation et l'observation de chaque étape :

	Projet	Séquence	L'intitulé de l'activité du vocabulaire	Les types d'exercices	Nombre des apprenants	Observation de la classe
Etape 01	02	02	Les synonymes	Recopie les phrases et remplacer le mot souligné par le synonyme qui convient.	20	-il Ya quelques élèves qui sont motivés, et suivent la leçon. - les apprenants ne prennent pas l'initiative de la parole, ils attendent qu'on les interroger sauf les meilleurs
	02	03	Les antonymes	Exercice à trous		
	03	02	La famille de mots	Exercice à trous		
Etape 02	02	02	Les synonymes	Exercice de mots croisés	20	Les élèves essayent de réfléchir pour trouver les réponses. Il y a une bonne communication.il demandent des exercices plus sous formes de jeux à faire
	02	03	Les antonymes	Exercice de coloriage		
	03	02	La famille de mots			

Tableau 1 : présentation de l'activité proposée

Chapitre II :

Présentation et

interprétation des

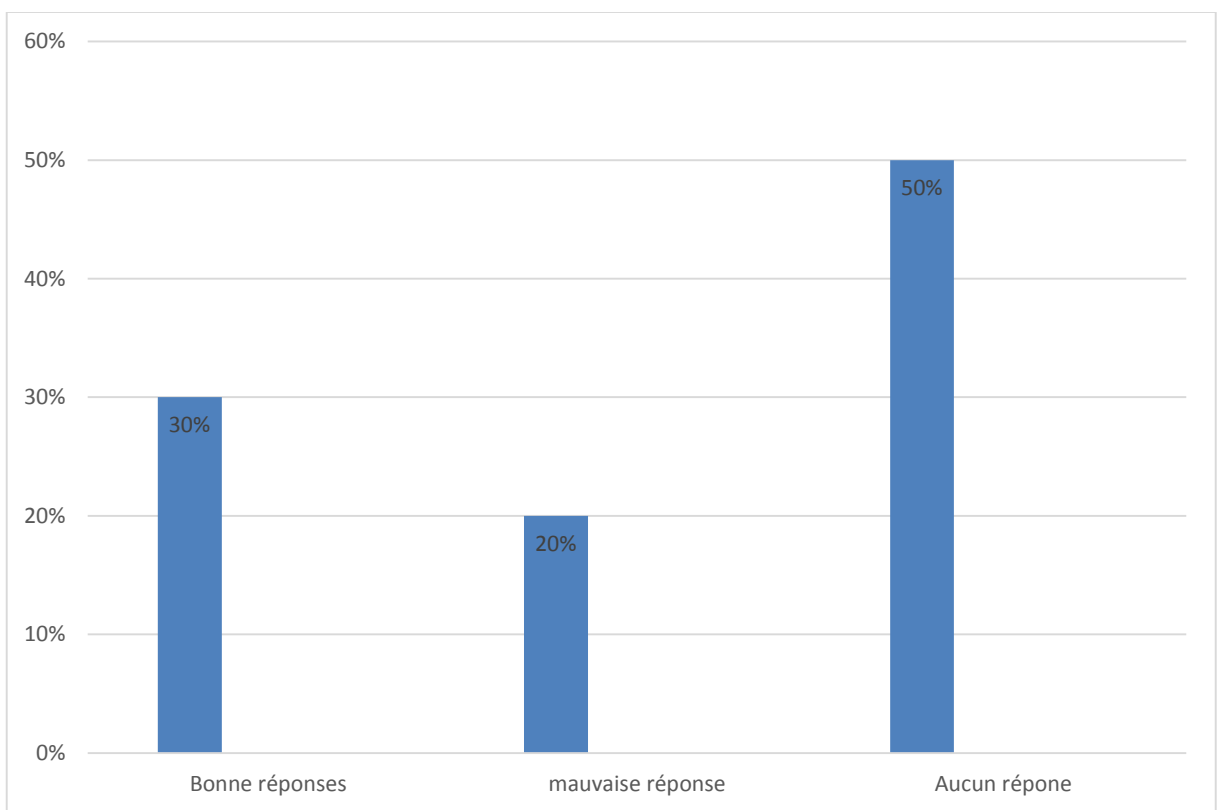
résultats

II.1. Résultats avant l'intégration du ludique

II.1.1. Première activité : Les synonymes

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	06	30%
Mauvaise réponse	04	20%
Aucune réponse	10	50%

Tableau 2 : les synonymes



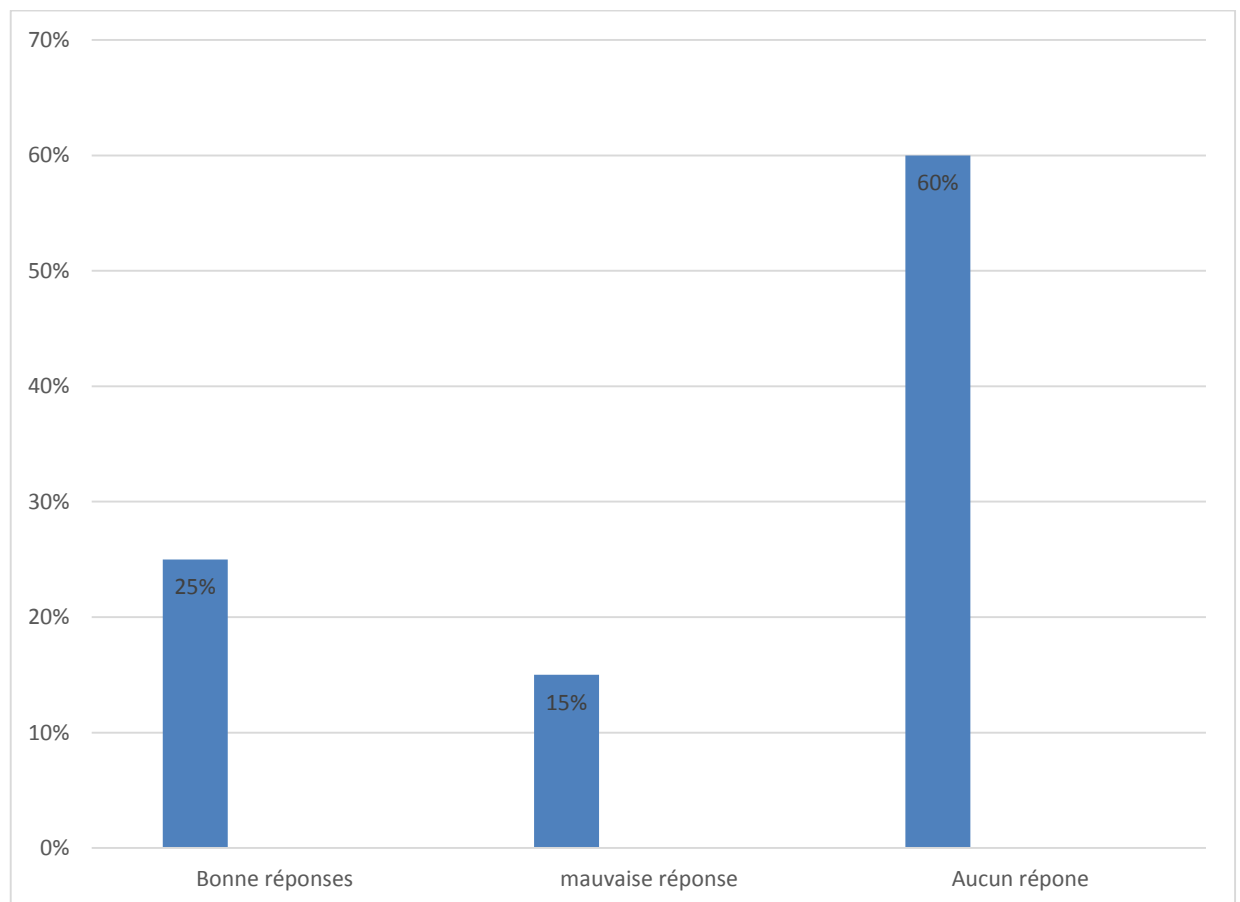
Histogramme 1 : les synonymes

Parmi 20 apprenants seulement 06 élèves trouvent la réponse juste, 04 élèves ne trouvent pas les réponses, et les reste ne lèvent pas le droit pour participer. Alors ces apprenants sont faibles, et ils avaient peur de parler, ils sont ont honte de exprimer.

II.1.2. Deuxième activité : Les antonymes

Réponses	Nombres des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	05	25%
Mauvaise réponse	03	15%
Aucune réponse	12	60%

Tableau 3: les antonymes



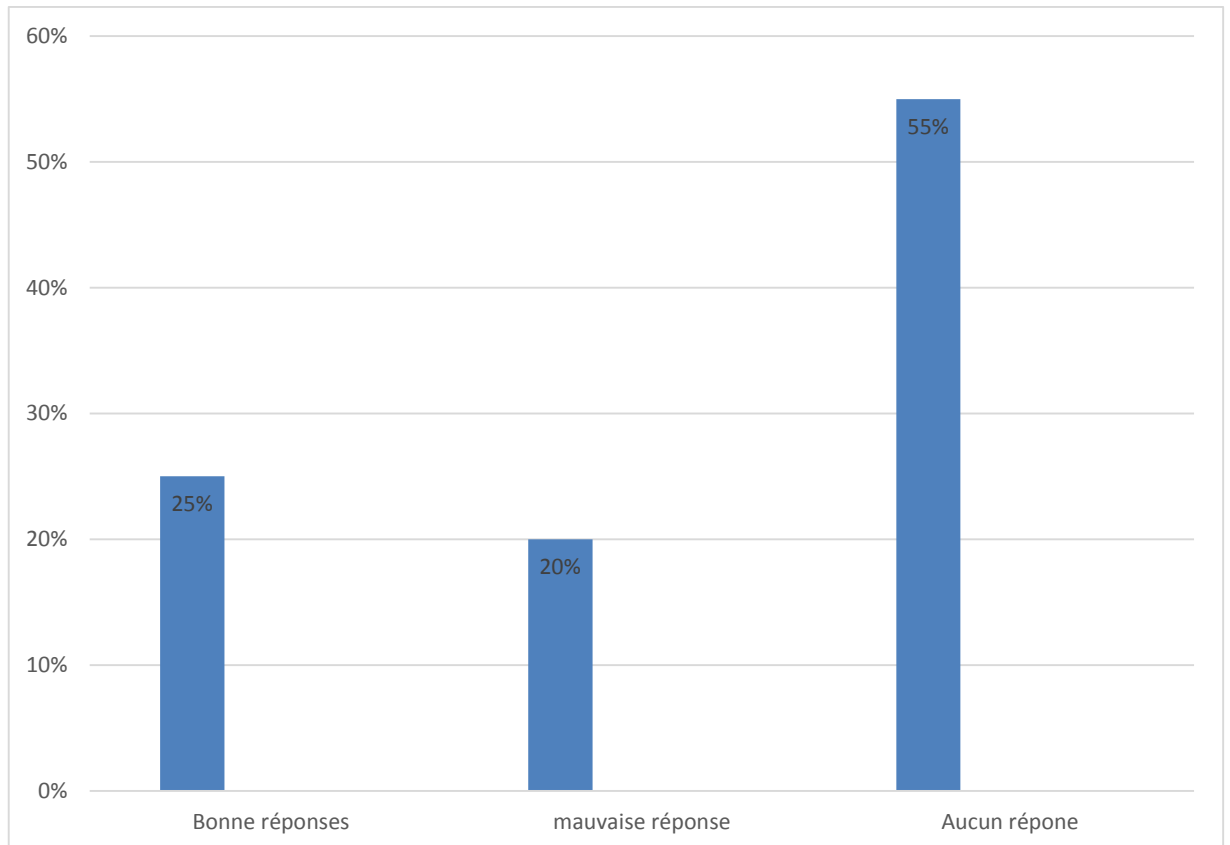
Histogramme 2: les antonymes

A travers ces résultats on remarquée La majorité des apprenants ne prennent pas l'initiative de parler, parmi 20 apprenants seulement 05 apprenants trouve la réponse juste réponses correctes, 3 réponses fausses, et les restes 12 aucunes réponses, donc ces résultats se confirme que ces apprenants avaient des difficultés pour comprendre.

II.1.3. Troisième activité : La famille de mot

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	05	25%
Mauvaise réponse	04	20%
Aucune réponse	11	55%

Tableau 4: la famille de mot



Histogramme 3: la famille de mot

Toujours, nous avons observé les mêmes remarques, la majorité des apprenants ne participent pas. Alors, ils sont faibles qui nécessite de faire quelque chose pour améliorer le niveau des élèves.

A un certain moment de la journée, les apprenants peuvent être fatigués, dans une telle situation ils auront du mal à comprendre une leçon, ainsi, la leçon ne sera pas vivante parce qu'ils ne participeront pas. Pour éviter une telle situation désagréable, il faut une méthode d'enseignement qui redonne de

l'énergie aux apprenants. C'est justement à ce moment précis que doit avoir lieu de jeu didactique.

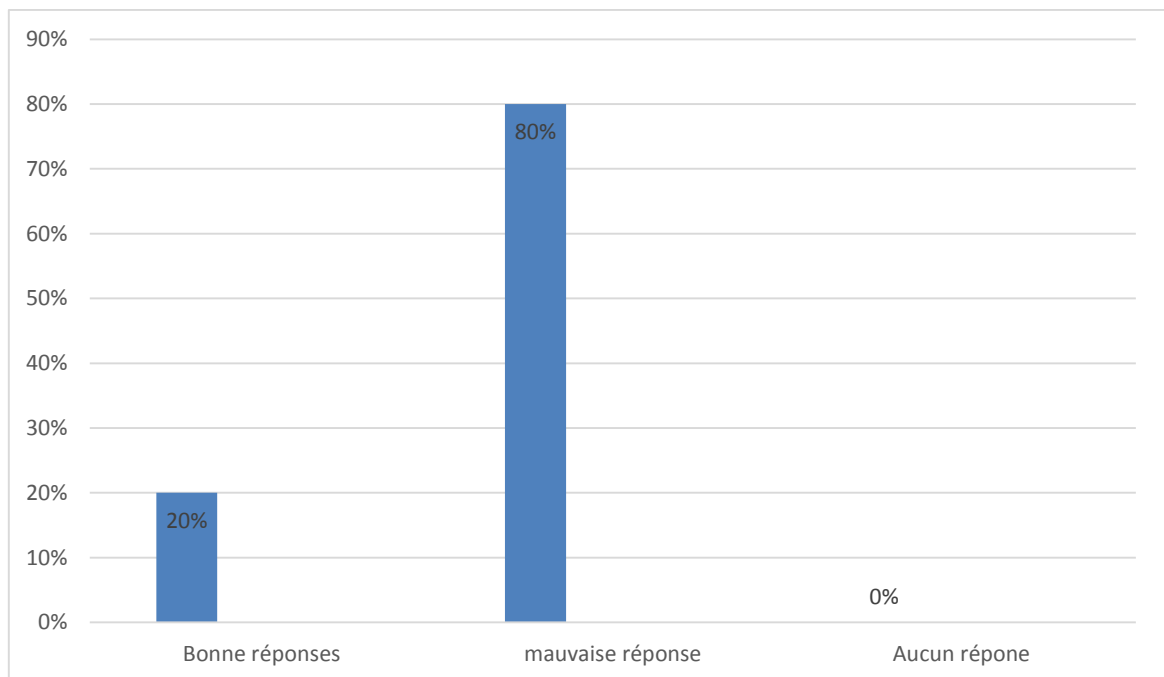
En fait, les apprenants étant fatigués auront besoin d'un cours qui se veut plutôt relaxant et divertissant, à travers lequel ils apprendront sans trop d'effort. Alors on pense que le jeu doit être utilisé dans une salle de classe lorsque les élèves sont fatigués.

II.2. Résultats après l'intégration du ludique

II.2.1. Première activité : les mots croisés

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	04	20%
Mauvaise réponse	16	80%
Aucune réponse	0	00%

Tableau 5: les mots croisés



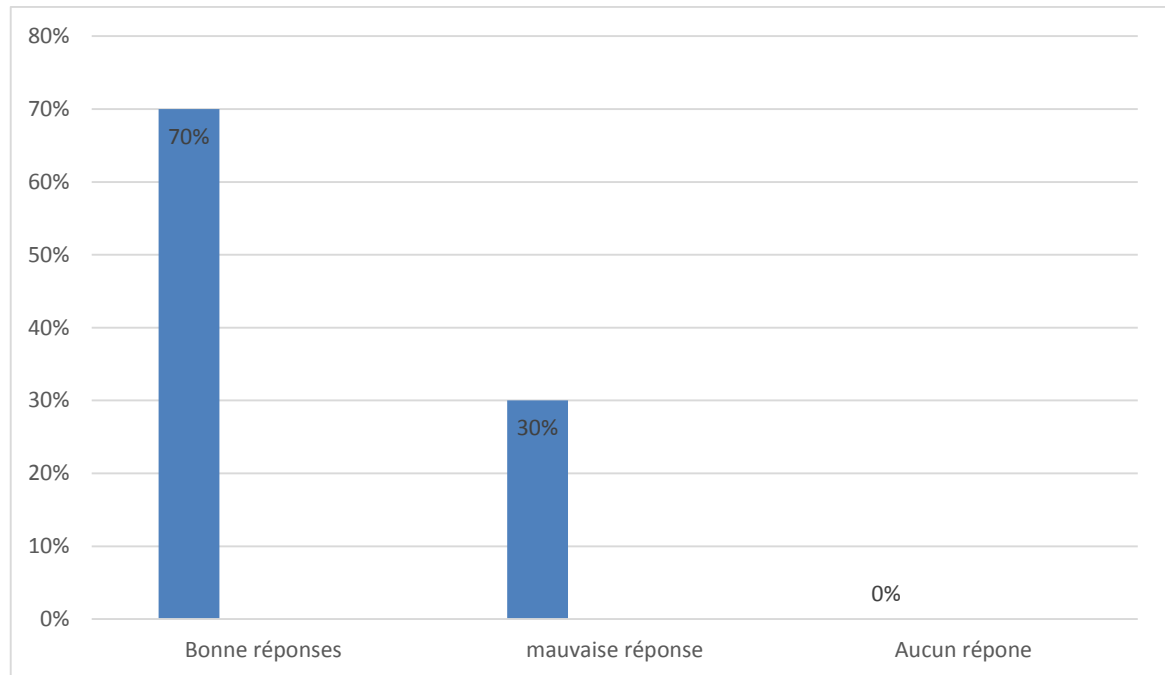
Histogramme 4: les mots croisés.

Après les résultats obtenus dans le tableau précédent, On observe que comme une première remarque, tous les apprenants essaient et réfléchissent, malgré la majorité des réponses sont fausses, mais le plus important nous avons remarqué les apprenants sont participés et ils lèvent le doigt sans peur, sans timidité qu'on les trouve dans les séances avant l'utilisation du jeu, les apprenants aiment beaucoup ce nouveau type d'activité et ils demandent à leurs enseignante pour faire comme des activités à chaque fois. Alors, on peut dire le jeu comme facteur peut améliorer l'apprentissage des mots en français.

II.2.2. Deuxième activité : le coloriage

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	14	70%
Mauvaise réponse	06	30%
Aucune réponse	00	00%

Tableau 6: le coloriage



Histogramme 5: le coloriage

Toujours, les mêmes remarques, les apprenants sont motivés plus en plus, surtout par les couleurs sans cesse ils sont essayé de trouver la réponse, il y a 06 réponses fausses parmi 20 apprenants, les restes sont des réponses correctes. On peut dire que toute la classe a répondu juste sauf quelque uns et quelques-unes, à travers l'activité ludique les apprenants ont reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans le teste.

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

II.2.3. Troisième activité

Réponses	Nombre des apprenants	Pourcentage
Bonne réponse	18	90%
Mauvaise réponse	02	10%
Aucune réponse	00	00%

Tableau 7: finition du mot exotique

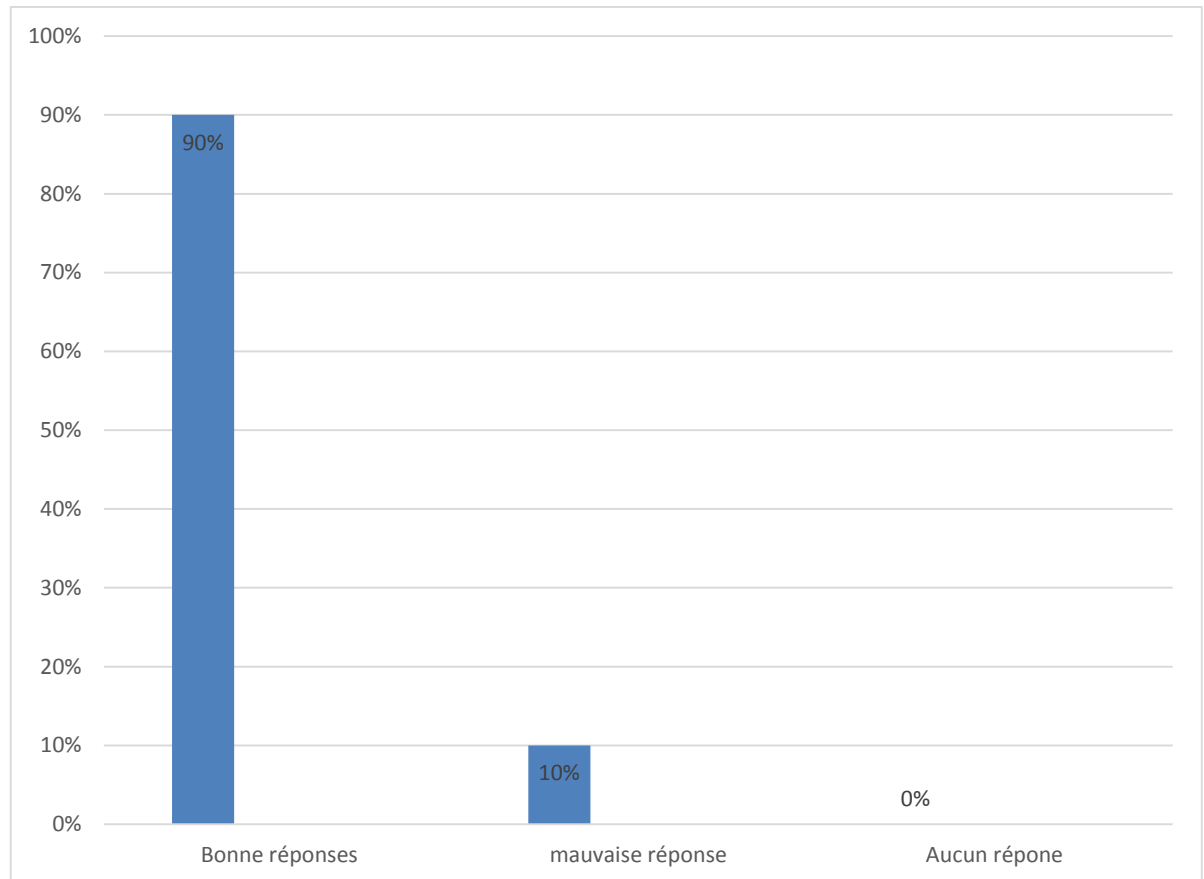


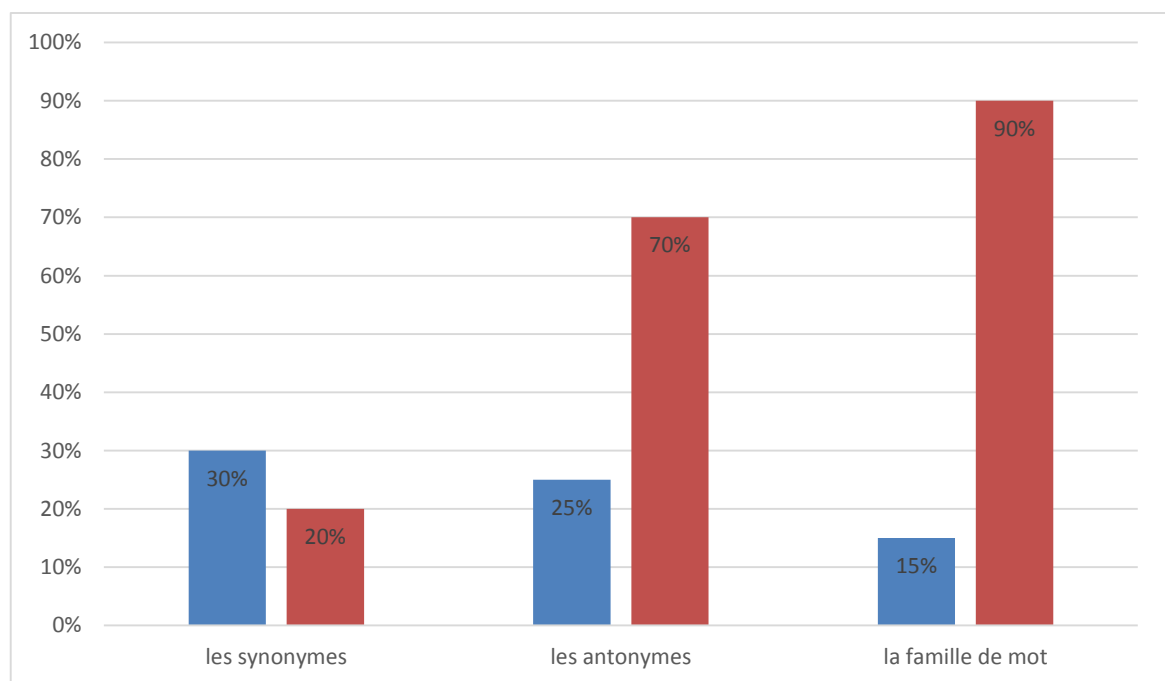
Figure 6: finition du mot exotique

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

3-Comparaison des résultats

	Les synonymes		Les antonymes		La famille de mot	
	Répons e	Pourcentag e	Répons e	Pourcentag e	Répons e	Pourcentag e
Avant l'intégratio n du ludique	06	30%	05	25%	03	15%
Après l'intégratio n du ludique	04	20%	14	70%	18	90%

Tableau 8 : représente la comparaison des résultats



Histogramme7 : comparaison des résultats

Commentaire

A partir la comparaison précédente entre les résultats des réponses avant et après l'intégration du jeu nous avons remarqué les réponses de premier test sont faibles par pour les réponses de deuxième test sont toutes justes, alors que les choses sont très clairs, l'utilisation du ludique est une nécessité dans une classe

d'une langue étrangère, et le jeu peut attirer l'attention des apprenants et faire aimer ce qu'il en train d'apprendre, et ces résultats nous montrent que le jeu a un impact positif sur la compréhension des apprenants.

Ces résultats confirment que l'activité ludique facilite et renforce l'apprentissage chez les apprenants.

Bilan de recherche

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

-L'utilisation des activités ludiques favorisent la motivation dans les apprentissages.

-L'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances du français langue étrangère.

-Les jeux peuvent constituer un outil didactique visant à servir l'apprenant dans son apprentissage à l'école.

-Le jeu est un support pédagogique suffisant pour l'illustration dans l'enseignement Apprentissage d'une langue étrangère

-L'intégration du ludique peut matérialiser à la réalité une classe, des résultats et une pratique de français mieux.

-L'activité ludique occupe une place unique et nécessaire dans l'enseignement /apprentissage de la langue française.

-Le jeu vraiment assure son palace comme support didactique efficace.

-L'activité ludique aide l'apprenant dans son apprentissage du FLE.

-Le jeu est un bon moyen d'initiation, et pousse l'apprenant à s'exprimer.

-l'utilisation des activités ludiques favorise la motivation dans l'apprentissage. Les apprenants ressentent une confiance en eux, il s'engage des échanges de collaborer avec l'autre dans le but de réussir.

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

- les activités ludiques ont un rôle très important dans l'enseignement apprentissage de français langue étrangère, comme elles influencent positivement sur la compréhension de l'apprenant, ou il compte sur ses compétences linguistiques, cognitives et la compétence de maîtriser, et essaye d'exploiter ce qu'il a appris.

-l'activité ludique devrait occuper de ce fait une place unique et nécessaire dans l'enseignement apprentissage de la langue française dans les différents cycles.

Tout cela, nous a guidé à confirmer nos hypothèses concernant l'efficacité et l'importance du jeu.

Conclusion

Conclusion

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

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

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

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

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

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

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

Bibliographie

Références Bibliographiques

Ouvrages

1. BARHELEMY.RUIZ.CHANTAL. 2006 « conseils pour marier l'eau et le feu », le jeu en classe, dans les cahiers pédagogique n °488.P.20.
2. BRUNER Jérôme cite par BROUGERE Grilles, dans jeu et éducation Paris Le harmattan, Education et formation, 1995 .p.251.
3. DEGRADMONT NICOLE (1997), pédagogie du jeu, joué pour apprendre, De Boeck. P.28.29.
4. DEGRANDMONT, NICOLE 1997 pédagogie de jeu, jouer pour, De Boeck. P.64)
5. 1DEGRANDMONT, NICOLE 1997 pédagogie de jeu, jouer pour, De Boeck. P.64.
6. Gouvernement du Québec Intégration de la dimension culturelle à l'école, Québec, Gouvernement du Québec, 2003.
7. Gouvernement du Québec Intégration de la dimension culturelle à l'école, Québec, Gouvernement du Québec, 2003.
8. GUERRIEN BERNARD cite par BROUGERE ; dans jouer/apprendre .economie2005.p52.
9. IBIDEN.P.65.
10. CUQ J.P. .2003.160.
11. Bruner J «Jeu·pensée·langage perspectives : n 1(1986) p.90.
12. CUQ JEAN.PIERE. GRUA ISABELLE « cours de didactique du français langue étrangère et seconde» PUG. Collection : Didactique/ FLE/.France, 2007.p.417.
13. CUQ JEAN.PIERE. GRUA ISABELLE « cours de didactique du français langue étrangère et seconde» PUG. Collection : Didactique/ FLE/.France, 2007.p.417
14. LANON, ROBERT (1991), vocabulaire de la psychiatrie de l'enfant, paris, puff, 607
15. LANON, ROBERT (1991), vocabulaire de la psychiatrie de l'enfant, paris, puff, 607.

Dictionnaires

1. CUQ.J.P dictionnaire de didactique du français .CLE International .Paris, 2003, p22
2. Dictionnaire Cuq Jean-Pierre.2003.155
3. Dictionnaire le Robert 2007.800

4. Le dictionnaire de français Larousse.
5. le Robert p, 480

Manuel

1. Le manuel scolaire de 1AM, ENAG. Edition. Semestre1.Alger 2016

Articles

1. AUGE H..P.56).
2. IBIDEN.P.65.
3. Inf. Pro. Le lettre du réseau Dép. Numéro 20 janvier 2012.
4. Claude Marie- Terville et Lise Duque. 1996 ,12.
5. Claude Marie- Terville et Duque Lise. 1996 ,12.
6. Ministre de l'éducation nationale 2009.Qu'apprend on é l'école maternelle ? Les programmes officiels 2009-2010. XO édition.38j. 6-Marie-Claude Terville et Lise Duque, 1996 ,12.
7. Ministre de l'instruction publique et des beaux-arts 1882 arrêt réglant l'organisation pédagogique des écoles maternelles publique.

Mémoire consulté

1. Cité par MERRAKCHI, le jeu dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adopte aux apprenants, mémoire de master, département des lettres et des langues étrangère, Biskra, université Mohamed KH eider, 2011, 51, p. consulté le (15-03.2019 à 14h)
2. Cité par TACHEZOUT AHLEM, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère, mémoire de master, didactique, Oran, université d'Oran 2008-2009.91.p. consulté le (10-042019 à 10h)

Cité graphie :

1. Espace.français.com.<https://www.espacefrançais.com>.
2. [Http; //www.edition.ellipes.fr](http://www.edition.ellipes.fr))

Tableaux des illustrations

Histogrammes

Histogramme 1 : les synonymes	45
Histogramme 2: les antonymes	46
Histogramme 3: la famille de mot	47
Histogramme 4: les mots croisés.....	49
Histogramme 5: le coloriage.....	50
Histogramme 6: finition du mot exotique	51
Histogramme 7 : Figure représente la comparaison des résultats	52

Tableau 1 : présentation de l'activité proposée	43
Tableau 2 : les synonymes	45
Tableau 3: les antonymes	46
Tableau 4: la famille de mot.....	47
Tableau 5: les mots croisés	49
Tableau 6: le coloriage	50
Tableau 7: finition du mot exotique	51
Tableau 8 : représente la comparaison des résultats	52

Table des matières :

Sommaire	4
Introduction	5
Partie théorique.....	13
CHAPITRE I : L'activité ludique en classe.....	14
I.1. Qu'est-ce que le jeu ?	11
I.2. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	11
I.3. Historique du jeu	11
I.4. Les caractéristiques du jeu	13
I.5. Les types de jeu.....	16
I. 5 .2. Les jeux de créativité	16
I.2.L'apprentissage par le jeu	17
CHAPITRE II : Le vocabulaire en classe de FLE	24
II.1.Eléments de définition	25
II.1.1. Qu'est-ce que le FLE ?	25
II.1.2Histoire du FLE	25
II.2. Le vocabulaire dans la classe du FLE.....	27
Partie pratique.....	35
Chapitre I : Cadre méthodologique.....	36
I.1. Présentation de l'expérimentation	37
I.2. La nature de l'expérimentation	38
I.3. Présentation des activités proposés.....	39
Chapitre II : Présentation et interprétation des résultats	44
II.1. Résultats avant l'intégration du ludique	45
II.2. Résultats après l'intégration du ludique	49
3-Comparaison des résultats	52
Bilan de recherche.....	54
Conclusion.....	57

Références Bibliographies	59
Tableaux des illustrations.....	61
Table des matières :	62

Résumé

A travers ce travail, nous avons essayé de mener une recherche concernant le rôle et la place de l'activité ludique comme support didactique dans l'apprentissage du vocabulaire, notamment les apprenants de 1^{ère} année moyenne, Notre travail s'est divisé en deux parties :

La partie théorique considérée comme partie instructive de la partie pratique, c'est appuyée autour de l'étude des concepts de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE), de la définition de « l'activité ludique », l'apprentissage par le jeu et le vocabulaire dans la classe de FLE, La partie pratique qui a pour but de confirmer ou informer la véracité des hypothèses que nous avons proposées, s'est basée sur l'analyse et l'interprétation des résultats des activités expérimentales destinés aux apprenants.

A travers cette expérience, nous confirmons l'utilité des supports iconiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE), en effet l'activité ludique facilite la compréhension et la mémorisation de la langue chez les apprenants débutants.

Motsclés : l'enseignement, apprentissage l'activité ludique, le vocabulaire.

المخلص: من خلال هذا العمل، حاولنا إجراء بحث يتعلق حول مكان نشاط اللعب كدعم تعليمي في تعلم المفردات، وخاصة متعلمي السنة الأولى المتوسط. عملنا يتكون من جزأين:

يعتمد الجزء النظري الذي يُعتبر جزءًا تعليميًا من الجزء العملي على دراسة مفاهيم تدريس تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية (FLE)، وتعريف "نشاط اللعب"، التعلم من خلال اللعب والمفردات في فئة FLE. استند الجزء العملي، الذي يهدف إلى تأكيد أو إعلام صحة الفرضيات التي اقترحناها، إلى تحليل وتفسير نتائج الأنشطة التجريبية المخصصة للمتعلمين، من خلال هذه التجربة، نؤكد فائدة الدعم بالأيقونات في تدريس، تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية (FLE)، بل إن النشاط الممتع يسهل فهم وحفظ اللغة لدى المتعلمين المبتدئين.

الكلمات المفتاحية: التدريس، نشاط التعلم، المفردات.

Summary

Through This Works, we have tried to carry out a reach concerning the role and the place of the play activity as didactique support in the vocabularies' Learning, in particular the learners of 1st years average, our work was Moto in two parts:

The théorétique part considered as instructive part of the practice part is base around the studies of the concepts of teaching / Learning of French as a forgiven language (FLE), the definition of "play activity", Learning The practice part, which amiss to confirmed or informed the veracity of the hypotheses we have propose, was based on the analyses and interpretation of the resulted of the experimentalactivates learners.

Through this experience, we confirmed the usefulness of the iconique supports in the teaching / learning of French as a forgiven language (FLE), index the fun activityfacilitates the Understanding and the memorization of the language in the beginner learners.

Key Word: teaching, learningplay activates vocabularies.