

République Algérienne Démocratique et Populaire

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

Université Ibn Khaldoun – Tiaret

Faculté des lettres et des langues

Département des lettres et des langues étrangères



Mémoire de Master en didactique du FLE

Intitulé :

*L'impact de l'enseignement / apprentissage des activités ludiques sur
l'enrichissement lexical : Cas des apprenants de 3^{ème} année moyenne*

Présenté par :

- El Meddah Ibtissem Keltoum Rania
- Doulami Bochra

Sous la direction de :

M. Mehdi Amir

Membre du jury

Président : M.ISSAD Djamel

MCB université de Tiaret

Examineur : M.DJAMELDINNE Nouredine

MCB université de Tiaret

Rapporteur : M.MEHDI Amir

MCA université de Tiaret

Année universitaire 2019/2020

Remerciements

Tout d'abord, nous remercions notre Dieu tout-puissant pour son immense bonté pour la volonté, et la patience qu'il nous a donné durant toutes ces années d'étude, et la force pour compléter ce travail,

Nous apprécions aussi l'effort de notre famille, pour leur soutien moral, et spirituel.

Nous tenons à remercier sincèrement Monsieur Mehdi Amir, qui s'est toujours montré à l'écoute et très disponible tout au long de la réalisation de ce mémoire,

On n'oublie pas nos parents pour leur contribution, leur soutien et leur patience,

Merci à tous et toutes.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail :

*A mes parents pour leur amour et leur encouragement, qu'ils trouvent le témoignage de ma
profonde affection et gratitude.*

A ma chère maman

A mon cher frère et sa femme

A mes proches amis

A toute ma famille

A mes nièces : Rimes, Ratil et Mohamed



Rania

Cet humble travail est dédié à :

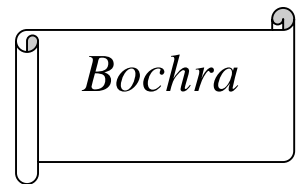
Mes très chers parents qui m'ont donné un magnifique modèle de labeur et de persévérances. J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma reconnaissance et tout mon amour

A ma chère maman

A toute ma famille, surtout à mes chères frères Mohamed et Abdallah, que Dieu le garde pour moi.

Je dédie ce travail à mon grand père; ma grande mère; mes oncles et mes tantes

Et à toutes mes amies proches.



Bochra

SOMMAIRE

Introduction générale.....08

Partie théorique

Chapitre I : **Le lexique en classe de FLE**12

Chapitre II : **Les activités ludiques en classe du FLE**.....20

Partie pratique

Chapitre III : **Les modèle des jeux présentés aux apprenants**..... Erreur !
Signet non défini.

Chapitre IV : **Présentation du questionnaire**39

Conclusion générale48

Références bibliographiques.....52

INTRODUCTION GENERALE

En général, l'enseignement du FLE dans le contexte scolaire algérien est considéré comme une éducation collective incitative ayant pour but la construction d'un apprenant en action. En fait, l'enseignant organise ces activités et essaye d'y apporter un éclairage didactique dans le but de créer un bain favorable pour l'apprentissage.

En didactique du Français langue étrangère, il existe des approches et des méthodes multiples pour aider le professeur à mettre en œuvre des façons efficaces et motivantes afin d'enseigner le français vu que la classe de langue se caractérise par son hétérogénéité. Ces Pratiques de FLE basé sur des activités ludiques telles que : le jeu de rôle, théâtre, B.D, visent à créer des situations stimulantes qui constituent une bonne source de motivation.

En réalité, le jeu fait partie intégrante de l'univers de l'apprenant et c'est pour cette raison qu'il est source de motivation puissante comme l'affirme F .FERRAROTTI (1990 : 29) en disant :
« le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions positives ».

En effet, le jeu ludique est une activité physique et /ou mentale spontanée qui sert à améliorer chez l'apprenant la réactivité l'imaginaire et par la suite les compétences langagières, il représente également un moyen d'expression qui sollicite chez les jeunes apprenants un intérêt pouvant les encourager à apprendre et à s'exprimer N.GRANDMONT (1997 :106)

Par ailleurs, les chercheurs comme Roger Caillois, Jean pierre Cuq ; Nicole le grandement affirment qu'on peut enseigner le lexique à partir de l'approche sémiologique (la forme des mots et des expressions), l'acquisition du lexique lors l'apprentissage d'une langue étrangère nous apparait primordiale s'il est déjà important de maîtriser la langue sur le plan grammatical et syntaxique pour pouvoir communiquer :

Les mots sont aujourd'hui envisagé par la recherche linguistique tant que les pivots de la langue autour desquels s'organisent toutes les données (phonématique, morphologique, syntaxique, sémantique, et rhétorique) qui conditionnent leur insertion dans le discours (1996, p1)

Etant donné que l'apprentissage de ce dernier n'est pas une simple tâche qui peut être opérée en une seule phrase, il semble nécessaire de connaître ses propriétés (morphologique, syntaxique, et sémantique) et de savoir le contexte dans lequel s'emploie les différentes fonctions pragmatiques qu'il remplit.

Cela nous incite à poser la problématique suivante :

De quelle manière les activités ludiques contribuent –elles à l'apprentissage du lexique chez les élèves du 3^{ème} années moyennes ?

A partir de cela, il convient d'émettre les questions suivantes :

- Les activités ludiques sont-elles des activités motrices dans l'apprentissage d'une langue ?
- Quel impact peuvent avoir les activités ludiques sur l'acquisition de la composante lexicale ?

Pour pouvoir répondre à ces questions nous émettrons les hypothèses suivantes :

- Nous supposons que l'acquisition de l'outil lexical, surtout celui ayant une relation avec le domaine de l'apprenant, pourrait s'acquérir à l'aide des activités ludiques.
- Les activités ludiques pourrait-être un vecteur motivationnel permettant de vaincre les difficultés liées à l'enseignement / apprentissage du lexique chez les apprenants du 3^{éma} AM.

L'objectif principal de cette recherche est de :

- Montrer en quoi consiste le ludique en classe du FLE.
- Faire preuve de l'efficacité didactique de ce type d'activités alliant loisir et fonctionnel afin de permettre aux enseignants de développer les différents compétences des apprenants.
- Proposer des pistes didactiques et méthodologiques aux enseignants pour bien exploiter le ludique en classe de FLE et pour qu'il soit perçu par les apprenants comme amusant, construisant.
- Nous proposons l'activité ludique comme technique qui peut aider le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent.

Notre travail sera divisé en deux parties, une première partie théorique et deuxième partie pratique.

La partie théorique se compose de deux chapitres dans la premier chapitre nous allons aborder l'enseignement /apprentissage du lexique et ses stratégies en classes du FLE.

Dans le deuxième chapitre, nous allons aborder la notion d'activité ludique, sa définition, son avènement et ses objectifs en classe du FLE.

La deuxième partie c'est la partie pratique qui sera consacrée à la pratique et méthodologie adoptées avec une conclusion générale.

PARTIE THEORIQUE

Chapitre I

Le lexique en classe de FLE

1.1 Lexique

Terme lexique vient du grec (« Lexis » : « mot ») signifie, pour le centre national de ressources textuelles et lexicales (2003.155) : « *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* ».

Dans la langue française le lexique consiste en l'ensemble des mots constituant une langue, il contient tous les mots des différents domaines et spécialités. D'après J.P.CUQ (2003 :155) :« *Le Lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue communauté linguistique, d'un groupe sociale, ou d'un individu ... [...]* ».

Selon Pioche Jacqueline (1992 :44), c'est : « *L'ensemble des mots qu'une langue met à la disposition des locuteurs* ».

D'après les définitions citées en haut, nous considérons le lexique comme la source commune à partir de laquelle les individus, parlants de la même langue, puisent les mots ou les unités lexicales, afin de les utiliser pour des fins communicative.

Egalement, Le dictionnaire Larousse (2000 :907) 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* ». D'après le dictionnaire Larousse le lexique est un élément très important qui forme le code d'une langue, il est fortement lié à la phonologie : un mot doit être bien prononcé.

Selon Nickelas-Salinent (1997) : « *le lexique désigne conventionnellement l'ensemble des mots Au moyen desquels les membres d'une communauté linguistique communiquent entre eux* ».(Nickelas-Salinent .A.1997.p13).

1.2 Une compétence lexicale

Elle est définie, Selon le C.E.C.R.L (2000 : 87), comme : « *la connaissance à utiliser le vocabulaire d'une langue qui se compose 1. D'éléments lexicaux et, d'éléments grammaticaux et de la capacité d'utiliser* ». En d'autres Termes, c'est avoir la capacité d'utiliser correctement les mots et les expressions d'une langue donnée pour transmettre un sens précis.

Par ailleurs, l'étudiant doit avoir la capacité de le comprendre et de l'utiliser verbalement dans les œuvres orales et écrites, afin qu'il soit possible de traduire les mots qui seront trouvés ou les mots nécessaires dans une situation de communication spécifique. Cela vise donc à acquérir des compétences en lexique, de sorte que les problèmes du lexique doivent être liés à la capacité, pas seulement aux connaissances.

La compétence en lexique est spécifique et l'apprentissage se produit tout au long de la vie et devient ennuyeux. En tant qu'enseignants, nous devons tenir compte des hypothèses de base.

Il fournira sûrement aux étudiants l'occasion de découvrir et de contrôler les formes et l'utilisation des mots, d'utiliser des dictionnaires, de maîtriser les règles de combinaison et d'utiliser une curiosité positive et critique pour les affirmations.

- Il faut différencier les mots fréquentés aux vocabulaires spécialisés qui peuvent s'acquérir partiellement au fil des textes rencontrés ou des centres d'intérêt scolaires ou extra scolaires

- Enfin, il nous faut savoir que, si les structures syntaxiques sont des schémas opératoires abstraits, les mots sont des formes où s'investit l'expérience affective et intellectuelle des sujets avec la culture de la communauté linguistique auxquels ils appartiennent. Et que tout sujet appréhende la langue à partir ces schémas plus ou moins établis qu'il modifie à chaque fois et corrige au contact de nouvelles connaissances.

1.3 La distinction entre lexique et vocabulaire

De toute évidence, il existe un lien et une différence entre ces deux termes lexique et vocabulaire. Le lexique est la somme des vocabulaires utilisés. Nous spécifierons des domaines d'expérience spécifiques à travers le vocabulaire tels que : Vocabulaire de l'école, de l'armée, de la Marine. Selon Chantal Razafitssiaravona (2011 :18) :

Le lexique contient tous les mots complets d'une langue qui nous permettent de parler et se comprendre, donc il contient tous les vocabulaires utilisés. Ce dernier, n'est qu'un sous ensemble du lexique qui désigne seulement les mots utilisés par l'individu dans un précis pour s'exprimer. (Chantal Razafitsiaravona, 2011.p.18).

La différence entre le lexique et le vocabulaire réside dans le contexte, et le vocabulaire demande un contexte. Ainsi, le lexique c'est des mots isolés, c'est pourquoi le vocabulaire nécessite un locuteur et un discours.

Quand à J.Picoche (1992 :44) elle distingue lexique et vocabulaire comme suit :

Il conviendra d'appeler lexique l'ensemble des mots d'une langue mis à la disposition des locuteurs, et vocabulaire l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données. Le lexique est une réalité de langue à laquelle on peut accéder que par la connaissance des vocabulaires particuliers qui sont une réalité du discours (J.Picoche, 1992, p.44)

À partir de cette définition, nous pouvons dire que le lexique revient à la langue et le vocabulaire au discours. Le vocabulaire est la réalisation du lexique.

Lehmann et Berthet (2008) attestent que : « *Cet ensemble est structuré par des relations entre ses unités ; ils se diversifient selon un certain nombre de variables ; il n'est pas clos et ses contours ne sont pas fixés de manière absolue* » Lehmann et Berthet 2008, p.22

Donc, les deux Termes se complètent, il n'y a du vocabulaire que par la présence d'un lexique et vice-versa.

1.4 Les stratégies d'apprentissage du lexique

Dans l'enseignement et l'apprentissage des langues, c'est l'ensemble des efforts et des mesures consacrés par l'apprenant pour apprendre une langue quelle que soit la conque. Les stratégies d'apprentissage sont des activités planifiées en fonction des besoins des apprenants et qui comportent des objectifs clairs afin que le processus d'apprentissage soit efficace.

Une stratégie est désignée, selon **Larousse** comme étant : «*Un art de coordonner des actions, de manœuvrer habilement pour atteindre un but* ». (Larousse, 2009 :967)

D'après Rubin et Wende (1987 :19), les stratégies d'apprentissage sont perçues tant :

« *Qu'ensemble d'opérations, de plans, de routines employé par l'apprenant pour Faciliter l'obtention, le stockage, la récupération et l'utilisation de l'information* ». (Rubin & Wende, 1987)

1.4.1 Stratégie de répétition

Cette stratégie consiste à copier le contenu plusieurs fois oralement ou par écrit pour mémoriser des mots. Lors de l'utilisation de cette stratégie, le contenu sera stocké dans la mémoire à long terme et, avec une découverte répétée, le contenu sera transféré dans la mémoire à long terme, ce qui facilitera la mémorisation de ce qui a été appris. Sur l'apprentissage de la production de mots dans une autre langue, il a souligné qu'il est très important de modifier les mots appris oralement et par écrit pour une orthographe et une prononciation correctes

Selon Broyage, B & Mayer, R. (1986 :82), La répétition peut être utile pour corriger l'automatisation de sous-composante d'une capacité. Dans le cadre de l'apprentissage, il a été démontré que la répétition a des effets non seulement sur la quantité de ce qui est appris, mais aussi sur la structure de ce qui est appris.

C'est ce qui se fait sans compréhension, c'est fait mécaniquement, c'est-à-dire que l'apprenant doit apprendre les contenus par mémorisation. Cette stratégie consiste à répéter des mots, oralement ou par écrit. La cohérence de la répétition permettra à l'apprenant de se souvenir facilement de ce qui a été appris. Pour éviter la monotonie, cette stratégie peut être combinée avec des jeux.

1.4.2 Stratégie kinesthésique

Cette stratégie se produit lorsque des informations sont associées aux sensations et aux mouvements du corps et que l'objet est manipulé. Par rapport à la stratégie ci-dessus, la vitesse d'apprentissage utilisant cette stratégie est plus lente

. La stratégie kinesthésique permet également d'apprendre une liste de mots et de les oublier immédiatement, mais si l'apprenant manipule la liste de mots, il ne l'oubliera pas, car avec la mémoire musculaire, il est difficile d'oublier.

1.4.3 Stratégie visuelle

Cette stratégie, elle peut être définie comme une méthode ou un ensemble d'organismes graphiques stupides pour représenter des informations ou travailler sur des idées ou des concepts, en plus de couvrir tout ce qui est visible à l'intérieur et à l'extérieur de la salle

de classe , ainsi que l'utilisation par l'enseignant pour l'enseignement pleine connaissance du projet ; cela peut être des images, des graphiques ou des diagrammes .

Les recherches en psychologie cognitive et en pédagogie indiquent que l'apprentissage visuel est la meilleure méthode, parmi beaucoup d'autres, pour permettre aux apprenants d'intérioriser les connaissances. Pour apprendre du lexique par cette stratégie, l'enseignant utilise les tableaux et les objets qui se trouvent autour, cette stratégie est utile car l'apprenant apprend en voyant l'objet, et apprend ainsi le sens et le signifiant.

1.5 Le rôle de l'enseignant pour construire un bon lexique

Apprendre une langue étrangère, c'est apprendre son lexique pour pouvoir y communiquer. Cet apprentissage est organisé par un enseignant qui est un guide et qui vise à donner la priorité aux apprenants dans l'acquisition de compétences linguistiques qui est une sorte de concentration sur le mot (phonème, morphème et sémantique de mot) comme le confirme Terville et Duquette (1996) : « *le vocabulaire comporte deux aspects l'un formel l'aspect sonore et graphique mot et l'autre sémantique c'est le sens du mot* » (Terville & Duquette.1996.p.56)

L'enseignant a apporté de nombreuses contributions pour apprendre et mémoriser le lexique, le rôle est organisé selon les phases suivantes :

- Travail en contexte (situation réelle)
- Fournir des réunions spécifiques et des comptes rendus écrits.
- Mettre en place des activités système pour promouvoir un contenu approprié.
- Enrichissez la valise lexicale pour toutes les disciplines
- Guider l'apprenant et lui donner la chance de s'exprimer et ne pas
- Avec l'application de l'approche par compétences, l'école algérienne précisément en

classe de FLE a fixé nouveaux objectifs à atteindre pour l'enseignant :

- Négocier des projets pour la motivation des apprenants. C'est le moment où l'enseignant les inviter à écrire, à inventer en utilisant les mots qu'ils ont appris par exemple dans la séance.

- Demandez à l'apprenant de lui donner la possibilité d'exprimer son opinion au lieu de le déranger, même s'il prononce incorrectement en parlant ou apparaît sous forme graphique de mots lors de l'écriture.

- Utiliser la situation d'intégration comme : faire vivre aux apprenants des situations réelles qui ressemblent à ce qu'ils vivent pour leur donner l'envie de s'exprimer, de partager en réinvestissant les mots lors de plusieurs séances.

- Interroger les apprenants pour encourager les interactions entre-eux et avec leur enseignant.

Le rôle de l'enseignant dans l'enseignement/ apprentissage du lexique à l'école algérienne, en utilisant l'approche par compétences, c'est de guider, d'encourager ses apprenants, entretenir un contrat didactique avec eux et pratiquer une évolution formative pour le rendre autonome et développer enfin leurs compétences en FLE.

1.6 Étapes de l'apprentissage du lexique

Apprendre peut se définir comme étant un processus d'acquérir par l'étude, par la pratique, par l'expérience une connaissance, un savoir-faire ou quelque chose d'utile qu'on ignorait auparavant (*Larousse, dictionnaire Électronique du français*). A son tour, John Anderson (1985) comprend qu'apprendre est un pas intentionnel et conscient qui peut être défini aux trois niveaux.

1.6.1 Volet cognitif

Dans cette étape, en toute conscience l'apprenant acquiert ou enregistre les nouvelles informations qui, à ce premier niveau, repose sur les règles de base : on parle des définitions, des règles grammaticales, des instructions,...

1.6.2 Volet associatif

C'est la phase où l'apprenant, après avoir acquis certaines connaissances, tend graduellement à assimiler leurs fonctionnements. C'est alors qu'il tente, hésitant, parfois même inefficace, de réutiliser ses acquis et de s'exprimer dans des vraies situations, avant même d'acquérir tout le matériau linguistique nécessaire.

1.6.3 Volet d'autonomie

Arrivant à ce stade, l'apprenant est en mesure de convoquer instantanément ses connaissances afin de subvenir à ses besoins communicationnels.

Généralement, « en langue étrangère, l'apprentissage commence par la compréhension (cognitif), puis se poursuit par une phase d'inter la langue (associatif) et atteint le degré optimal au niveau du bilinguisme (autonomie). (Duquette et Terville, 1996 : 54-55).

1.7 La mobilisation du lexique

Cette mobilisation est le fait de : «*Connaître un mot, c'est pouvoir le mettre à la disposition, de la pensée lorsqu'elle veut s'exprimer* » Claque E. Gross man F. (dire) « **Enseignement/apprentissage du lexique** ». Lidil, 2000, p. 65

Donc, l'enseignement du lexique vise d'abord à doter l'apprenant d'un vocabulaire riche et mémoriser qui sera réemployé dans des situations de communication.

On distingue trois moments pour cette activité :

1.7.1 En cours de la leçon

Par l'utilisation immédiate des mots qui viennent d'être expliqués, en cours de la leçon, à partir des exercices destinés à vérifier que les apprenants ont saisi l'explication donnée des mots.

L'enseignant, en cours de la leçon, demande aux apprenants par exemple : d'insérer le mot étudié dans une phrase.

1.7.2 En fin de la leçon

L'exercice d'application apporte la preuve que l'apprenant a bien suivi, aussi, il consolide l'apprentissage du mot en le faisant utiliser une deuxième fois.

Cet exercice peut être, souvent un exercice à tous. C'est un excellent moyen de vérification simple, rapide, aisé à corriger sur le champ. On peut aussi faire appel à d'autres exercices.

1.7.3 Après la leçon

Si les mots et les expressions appris, en cours de la leçon de vocabulaire restent ensuite inutilisés, ils risquent fort d'être peu à peu oubliés. Le lexique appris, durant une séquence, sera réinvesti dans une rédaction, car l'écrit permet d'ancrer la mémorisation et assurer un usage plus contrôlé dans un contexte grammatical.

1.8 L'importance de lexique en classe de FLE

Le lexique est un outil nécessaire dans l'acquisition de la compétence communicative qui est à son tour participe à l'apprentissage d'une langue étrangère.

Selon Bogaards (1994) : « *la connaissance du vocabulaire d'une langue est essentielle pour Arriver à l'utiliser d'une manière adéquate. C'est-à-dire pour pouvoir aussi bien la parler que la comprendre à l'oral et l'écrit* » (Bogaards.1994.p.6)

L'enseignement du FLE nécessite une variété de méthodes pédagogique, car il semble indispensable de se procurer un dictionnaire pour apprendre des langues étrangères. La grammaire et le langage syntaxique nécessitent une certaine connaissance du lexique.

D'après Terville et Duquette, (1996) : « Les mots sont aujourd'hui envisagés par la recherche linguistique tant que les pivots de la langue autour des quels s'organisent toutes les données (morphologiques, syntaxiques, sémantique et rhétoriques) qui conditionnent insertion dans le discours »(Terville &Duquette in Djeddou. D, et Nyoni..2016 .p.10).

Apprendre le vocabulaire ne doit pas être une simple habitude pédagogique. Il est très important et nécessite également une méthodologie précise, une maîtrise linguistique et une mémorisation. Selon Leon. R (2008) : « *Le vocabulaire est aussi important que la grammaire et l'orthographe, il faut inverser les tendances et mettre le vocabulaire au premier plan* ». (Chardon. L. 2013. P. 7)

1.9 Conclusion

A travers ses divers éléments mentionnés, il semble que le lexique joue un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du FLE, c'est un facteur nécessaire pour l'installation de différentes compétences.

D'après ce qui a été développé dans ce chapitre, nous pouvons conclure de l'importance de l'apprentissage du lexique dans le processus d'enseignement/apprentissage de FLE. C'est dans cette perspective que l'enseignant doit motiver les apprenants à apprendre et à enrichir leur lexique en utilisant différents moyens tels que les activités ludiques qui sera détaillée dans le chapitre suivant.

Chapitre II

Les activités ludiques en classe du FLE

2.1 Aperçu historique sur l'évolution du jeu

Introduire l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage de la phrase en classe du FLE qui revient à mêler plaisir du jeu et apprentissage. Selon la plupart des « ludologues », le jeu s'évanouissant dès qu'il est récupéré par le formateur.

Etudier le jeu n'a rien dans le cadre de nos considérations théoriques, qu'on a pensé le contenu de ce jeu d'élève. C'est à partir de nos interrogations, mémoire. Introduire l'enseignement des activités ludiques sur l'apprentissage du lexique en classe du FLE qui revient à mêler plaisir du jeu et apprentissage. Selon la plupart des « ludologues », le jeu s'évanouissant dès qu'il est récupéré par le formateur.

Les trois dernières décennies du XX^e siècle ont été profondément marquées par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères et seconde.

Fameux "tournant communicatif" et de la centration sur l'apprenant ; c'est de cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique à part entière en classe de FLE. Haydée Silva dit :

Il est intéressant de constater que la place consacrée au jeu dans le Cadre européen commun de référence reste très marginale. Ainsi, l'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants, le jeu a signalé : « Haydée Silva (2008, [en ligne]) y répond« Oui, sous certaines conditions »

La première condition consiste à aborder le jeu de manière rigoureuse, car à L'instar de tout autre outil son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait. Il existe sur le marché de nombreux recueils de Jeux pédagogiques,

La deuxième condition consiste sans doute à établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique : hypothèses théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de classe, car c'est de l'incohérence entre ces différents niveaux que naissent en général les difficultés d'exploitation pédagogique du jeu.

Finalement, **la troisième** condition consiste à *ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux*, mais à y voir simplement – et c'est déjà largement suffisant l'occasion d'enrichir sa boîte à outils.

Donc à la lumière de ce qui est mentionné, nous pouvons dire qu'il faut donc être à la fois vif et très concentré, avoir une grande vitalité, une grande présence mais au même temps canaliser son énergie. Les jeux présentent l'avantage d'offrir l'occasion de tester les connaissances des élèves en mettant ceux-ci dans une situation sans danger pour-eux, ils peuvent dans un environnement assez assurant, permettre aux élèves de vivre et gérer des situations dans un monde ludique.

2.2 Qu'est-ce qu'une activité ludique

2.2.1 Définition du jeu

Etymologiquement « jeu » vient de *jocus* : amusement, badinage. Nous parlons quasi d'activité ludique, de *ludus* : jeu, apprentissage, école. *Ludus* signifie aussi bien « plaisanterie » qu' « école » : « *Le jeu ludique pour l'élève est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts.* »

2.2.2 Qu'est-ce qu'une activité ludique

Selon Jean Pierre Cuq : « 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'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »

De plus l'adaptation et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désire par l'enseignant et les apprenants en effet, le jeu est une activité fondamentale, le dictionnaire *Le nouveau (Petit Robert, 1993 p.1374)*, le définit comme étant « *Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure* ».

Par conséquent, c'est un mouvement divertissant, une méthode, une compétence, une méthode et une pratique de divertissement avec des objectifs et un plaisir d'apprentissage.

Nicole Grandement considère les activités de jeu comme «un moyen d'explorer et de découvrir des connaissances à travers des activités de jeu». Les faits ont prouvé que l'activité de jeu est un outil éducatif qui aide à développer la créativité et l'imagination des apprenants, considéré comme un outil de classe qui favorise la diffusion des connaissances à travers les jeux.

Roger Caillois (1993, p3) le définit comme un moyen de divertissement, rétrogradant le repos et le divertissement.

Selon Jean Pierre Cuq, « Une activité d'apprentissage dite ludique, guidée par les règles du jeu et pratiquée pour le plaisir, elle permet aux apprenants de communiquer pour recueillir des informations sur la créativité du problème, la prise de décision pour les objectifs d'apprentissage, permet les apprenants utilisent toutes leurs ressources de parole et de communication de manière collaborative et créative »

Il est prévu d'organiser des activités de jeu pour les apprenants afin de promouvoir au mieux la réalisation des objectifs dans les situations d'apprentissage. Il permet de maîtriser le discours dans le contexte, est propice à l'auto-construction des connaissances, fait réfléchir le travail et la créativité, et enfin permet aux apprenants de s'exprimer librement dans la manière de leur interprétation du fonctionnement forme étrangère.

Ces activités favorisent également un esprit de coopération et de plaisir partagé. Au lieu de compétition et de satisfaction au détriment de la frustration des autres. Il est prévu d'organiser des activités de jeu pour les apprenants afin de promouvoir au mieux la réalisation des objectifs dans les situations d'apprentissage. Il vous permet de maîtriser le texte tout en étant propice à l'auto-construction du savoir.

Pourquoi des activités ludiques en classe du FLE

Nous entendons par activité ludique une activité ludique que la relaxation comme les jeux éducatifs, les chansons. Notez que ce n'est pas l'activité qui est amusante mais l'attitude et le processus qui rendent l'activité amusante.

Pour rendre l'enseignement / apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux, des activités amusantes sont essentielles. Selon Pablo Neruda (12 juillet 1904): "L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui"

Nous pouvons donc dire que les jeux sont la partie inséparable de notre vie, ils sont donc importants pour toutes les catégories de la société pour créer des nouvelles et résoudre tous les problèmes.

Les jeux font partie de notre vie. Ils nous permettent de sortir de la monotonie de la classe, d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester nos capacités et de résoudre des problèmes. Jeux éducatifs comme un ensemble d'activités amusantes; activités ludiques et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans un cours de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement / l'apprentissage de cette langue. "

2.3. Les activités ludiques peuvent s'insérer dans trois phases d'apprentissage

2.3.1 Les activités de La phase d'acquisition

La phase représente essentiellement l'itinéraire emprunté par toute information depuis sa perception par la mémoire sensorielle jusqu'à sa compréhension, ou sa représentation dans la mémoire à court terme. Une série d'opérations de traitement seront effectuées sur cette représentation afin de produire une réponse, ou d'exécuter la tâche. Le travail de l'enseignant est de planifier, structurer et animer une séquence d'enseignement qui permettra à l'apprenant de percevoir les informations à saisir, de les analyser en fonction de ses connaissances antérieures, en compréhension et production, et des critères pour les contrôler (par exemple l'observation de corpus, localisation, conceptualisations, etc.), compréhension d'une situation d'apprentissage

«Il faut donc aborder la représentation comme un système explicatif pour comprendre, soit pour détecter l'erreur à éliminer ou l'obstacle à franchir, soit pour construire sur cette base afin de favoriser la compréhension et l'apprentissage des élèves. Apprendre signifie modifier ses représentations jusqu'à ce que l'on comprenne et conserve l'objet d'apprentissage. "

Cette phase consiste à induire chez un individu l'apprentissage d'un comportement ou d'une compétence qui ne fait pas partie de son répertoire comportemental. Ce comportement peut être nouveau ou présenté sous une nouvelle forme.

2.3.2 Les activités de systématisation

2.3.3 Les Activités de systématisation à l'oral

Cette phase conduira à la rétention du comportement dans les événements ultérieurs lorsque l'activité ou le comportement se produit. Cette phase vérifie si le comportement n'est pas affecté après l'absence de stimulation ou après l'intervalle d'entraînement. Ils sont formés pour obtenir une apparence spécifique, effectuer des manipulations, des répétitions et des contrôles. En voici quelques exemples : réingénierie de production, restructuration ou compréhensions incomplètes.

Pratiquer une langue, c'est d'abord parler une langue, mais d'abord communiquer. L'interaction orale peut être la compétence la plus difficile pour les élèves de niveau A

Environnement d'apprentissage, manque de temps, insécurité linguistique des élèves, langage oral difficile à évaluer (invalide par définition) et offre d'activités tous ces facteurs contribuent à réduire le coût en temps de l'interaction orale en classe. Le but de ce séminaire est de proposer une méthode de réflexion pour mieux intégrer le discours en classe A, grâce à un enseignement des langues vigoureux. À travers la communication et des scénarios réels nous réfléchissons ensemble à la manière la plus efficace d'utiliser les activités de jeu, minimiser la communication vocale grâce à des méthodes interactives et créer une atmosphère propice à la diffusion de la voix langage

L'objectif de ce séminaire est de proposer des méthodes de réflexion pour mieux intégrer la langue de la classe à travers un enseignement actif des langues. À travers la communication et des scénarios du monde réel, nous réfléchissons ensemble à des moyens spécifiques d'utiliser la plupart des activités du jeu grâce à des méthodes interactives et créerons une atmosphère propice à la diffusion de la langue actuelle.

2.3.4 Les activités d'utilisation

Ils ont formé différents éléments du langage à la compréhension et à l'expression en même temps sous forme de communication, dans les conditions les plus réalistes possibles.

Ces activités sont à la base de l'évaluation des compétences en communication et peuvent permettre le retour des activités d'observation ou du système. Par exemple, écouter ou lire pour décider d'une action particulière, compétition de rôles improvisés, résolution de problèmes, etc. Une activité est l'exécution d'une partie d'un cas d'utilisation, représentée par un rectangle aux coins arrondis.

2.5 Le jeu en classe du FLE

Le jeu est une activité essentielle pour l'élève, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, émotionnel et social, par conséquent l'utilisation du jeu est une nécessité à l'école collégiennes, celle-ci inclut dans son acte pédagogique qui utilise le jeu comme moyen, pour bénéficier du désir inévitable à l'élève de jouer d'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme

ludique , le professeur de langue étrangère et précisément de français installera chez ses apprenants une compétences linguistique par le ticket de jeu.

2.5.1 Le jeu, source de motivation

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu est avant tout amusant, et c'est l'un des éléments les plus puissants de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves quand on leur dit qu'ils vont jouer à des jeux.

Utiliser la dimension ludique aide beaucoup à garder les élèves motivés, qui trouvent amusant d'être en classe .Le jeu ne peut que susciter leur curiosité. Quand on joue, on travaille sans en avoir envie, l'auteur Susan Helliwell appelle cela « l'apprentissage indirect » et dit « les yeux sont plus qu'un simple coté amusant » .Ils offrent la possibilité de construire et d'utiliser des phrases tandis que l'attention est absorbée par l'effort du jeu. Ils constituent ainsi un moyen très efficace d'apprentissage indirect.

Le jeu est en effet un vrai métier. Il joue un rôle clé dans le processus d'acquisition de la langue. Dans ce cas, nous ne pouvons pas dissocier le plaisir du travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère à laquelle l'apprenant participe activement cela implique que les « règles du jeu » soient acquises et respectées par les apprenants : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

Weiss(1983, p8), note que le jeu « peut grandement contribuer à l'animation des cours de langue et permettre aux apprenants de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en s'amusant à jouer avec les mots , les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement . Et

Pour animer une classe de FLE, on peut traduire les longs textes et les mots difficiles à déchiffrer en un petit jeu de mots composé des lettres colorées pour créer un climat de motivation.

2.5.2 Le jeu aide à acquérir des compétences

Le jeu aide à développer l'éducation aux compétences « l'impact est important pour lui d'avoir joué dans le développement des capacités mentales de l'apprenant et de l'apprentissage consacré une affectant important sur les moyens et l'apprentissage faciles. L'ingérence dans la formation de son compétences mentales et répondre aux besoins de jeu.

Lorsque l'apprenant joue, il s'engage complètement. Le jeu encourage les gens à communiquer avec les autres et parvient à banaliser leurs problèmes de langue. L'apprenant ose parler essaie, se trompe, essaie encore. Toutes les barrières entre les membres d'un groupe dans une atmosphère de confiance et de sécurité. En effet, le plaisir de parler naît, chez l'apprenant de situations de communication variées et ludique Susan Helliwell a précisé que l'apprenant doit avoir une varie la raison de communiquer.

Martin Kervran, insiste sur ce point :

Le jeu est une activité de communication qui repose sur le défi : atteindre un ensemble précis tout en respectant des règles bien définies [...]. Cela crée le besoin et l'envie de maîtriser la langue pour participer efficacement et gagner, il faut écouter, parler et

comprendre. Les compétences linguistiques sont présentées fixes ou révisées dans une situation motivants et naturelles.

Martin Kervran signifie que le jeu aide l'apprenant à communiquer dans un climat de travail collectif en l'écouter. Comprendre et parler pour défendre le point de vue de manière satisfaite. Le jeu pourrait être un excellent moyen de le faire. Le fait d'avoir les mots associés aux actions et gestes correspondants permet de conserver les concepts étudiés. Les apprenants acquièrent et apprennent à l'exception des activités à jouer et de ce qui leur fait acquérir une langue.

2.6. Les différents types du jeu en classe de langue

L'activité ludique est un outil pédagogique qui peut s'adapter à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs : tout dépend de la règle ou plus exactement du lexique du jeu, c'est-à-dire de la consigne et de l'objectif recherché.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludiques :

2.6.1 Les jeux linguistiques

Ils englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui se boivent sur les multiples composantes de la langue. A ce propos, l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des :

Mots croisés : c'est un jeu de lettres. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les lots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « *mots croisés* »

Plusieurs types de jeux vidéo ont vu le jour. Voici une liste non exhaustive

- Le jeu de simulation
- Le jeu de plates-formes
- Le jeu de rôle

Toutefois l'espace du jeu linguistique est constitué par les mots (dans leur forme ou signification. En effet, les mots cachés, les mots croisés, les devinettes, les mots mystères, les slogans publicitaires..., restent des exemples de ce type de jeu mais malheureusement, de plus en plus mis à l'écart par les enseignants de langues dans leur pratique pédagogique le jeu en réseau.

2.6.2 Les jeux de créativité

Le concept de créativité est pour la majorité des éducateurs pédagogiques, et est associé à la situation du jeu pour voir le travail qui ne peut être évité. Concernant le concept de créativité et d'innovation et sa relation avec la situation du jeu pédagogique "Jeu, langage et créativité", justement intitulé "Créativité», qu'il attribue, dans l'article rédigé par Haydée Silva, aux "jeux de créativité les fonctions de développement de la le potentiel linguistique des élèves en favorisant l'invention et la production pour le plaisir des formes, sens, phrases, discours ou histoires originales, insolites, comiques, poétiques, etc. »,.

Ce type de jeux invite l'apprenant à utiliser tous ses efforts et ses compétences linguistiques et à élargir son imagination pour parvenir à créer des mots, des phrases et des expressions... Etc. Les jeux de créativité consistent donc à exploiter les connaissances linguistiques des apprenants de manière originale. Ce sont des jeux qui engagent la personnalité de l'élève à utiliser son imagination et sa créativité, ces dernières sont sollicitées davantage, dans l'apprentissage du FLE.

Concernant le lien avec le jeu en situation éducative et la notion de "créativité". Haydée Silva a écrit dans un article: "les jeux de créativité ont pour fonction de développer le potentiel linguistique des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes originales, inhabituelles, drôles, sens, phrases, discours ou récit, poétique, etc. ". Les jeux de créativité engagent donc une réflexion plus personnelle (orale ou écrite)

De la part de l'apprenant, citons dans cette catégorie l'exemple des Charades: c'est une forme d'énigme qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies. Par exemple: Mon premier est un métal précieux, mon second est dans les cieux, et mon tout est un délicieux fruit.

2.6.3 Les jeux culturels

Ce jeu est une source d'enrichissement de la culture de l'élève, il permet une ouverture de son monde et celui des autres, par ailleurs le jeu culturel en classe développe la capacité d'assimilation orale des informations chez l'élève.

Cette grande partie des jeux de langues exploite les connaissances culturelles des apprenants en les intégrant dans une situation de test de bagage linguistique, à savoir le vocabulaire et la grammaire, tel que déterminé par le Dictionnaire du français langue et deuxième "les jeux culturels qui fait d'avantage référence à la culture et les connaissances des apprenants.

L'élève est prêt, il va à la table des négociations, il lui écrit des acrostiches et le reste de la classe peut lui poser des questions sur ce qu'il a écrit. Par exemple, on pourrait se demander: vous aimez la langue française? Pourquoi aimez-vous cette langue? Ce type de jeu fait donc appel à l'apprenant pour lui donner d'autres connaissances sur les cultures.

2.6.4 Conclusion

Nous noterons à la suite de cette partie qu'elle nous a été utile dans la mesure où elle nous a permis de survoler quelques définitions proposées pour le jeu, d'une part et d'autre part, elle nous a permis de mieux définir l'utilité d'apprendre le FLE par le plaisir Activités. Nous pourrions également voir les différentes propositions de jeux qui peuvent être utilisées dans l'enseignement / apprentissage du FLE

PARTIE PRATIQUE

Chapitre III

Les modèles des jeux présentés aux apprenants

Dans la partie pratique de notre travail, nous nous sommes appuyées sur deux outils pour vérifier, si les hypothèses que nous avons attribuées au problème remarqué chez les apprenants de la 3AM sont infirmées ou confirmées.

Au cœur de cette phase expérimentale notre tâche de recherche consistera à présenter où d'introduire quelques activités ludiques pour l'apprentissage du lexique et à analyser le manuel scolaire de français des classes 3AM dans le but de montrer si les activités du lexique proposés dans le manuel sont suffisantes, et si elle répondent aux besoins des apprenants en matière du lexique.

3.1. Description de corpus

Le terrain

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants du 3^{ème} année moyenne de l'école HallozFerghoul, le moins de mars 2020 ou nous allons travailler deux séances.

Le public :

Il s'agit donc, des apprenants d'une classe qui contient 30 apprenants, comme le manuel scolaire basé sur le lexique, il contient ainsi des jeux pour le lexique comme les "mots croisés

3.2 La méthode de travail

Pour trouver une réponse à notre problématique sur l'impact de l'enseignement des activités ludiques sur l'apprentissage du lexique ; nous allons décider d'aller en classe ; d'assister en deux séances pour faire l'observation et dans la deuxième séance nous allons proposer des activités afin de permettre l'apprenant à lire des mots et des phrases et comprendre leur sens. Nous allons proposer deux genres d'activités en premier lieu des activités à caractère traditionnel et en seconde lieu des activités à caractère ludique afin de comparer entre un apprentissage ludique et un apprentissage traditionnel.

3.2.1 Les modèles des jeux présentés aux apprenants

Afin de soutenir nos objectifs de travail. Nous proposons aux apprenants de 3AM quelques jeux, chacun ayant ses propres objectifs. Nous commençons par le jeu le plus simple pour préparer les apprenants et tester leurs capacités et leurs motivations.

3.2.1.1 Jeux de la même famille

a. Les chefs de même famille

Apprenants de la classe sont choisis et porte une couronne avec un mot dessus (héro-patrimoine- courage- libre- nager- histoire). Ces apprenants se répartissent dans la classe, chaque apprenant de la classe reçoit une étiquette et doit rejoindre son chef de famille . validation des différentes familles constituées par la lecture des étiquettes

Objectif visé :

Ce jeu a pour but ,amener l'apprenant à s'exprimer , a travailler en groupe, ainsi qu'à développer ses capacités motrices, et à mettre les apprenants dans une d'interaction authentique leur permettant de mettre en œuvre leurs connaissances antérieures

b. Synonymes pictorial

Un des membres de l'équipe A. Par exemple, se rend au tableau et dessine une simple image d'un paysage, chaque équipe doit d'écrire le dessin. «Le paysage sublime » à partir de cette description, l'autre équipe doit faire la même mais avec un autre synonyme «Le paysage magnifique » . Donc jusqu'à ce qu'une des équipes n'aient plus d'idées, puis le dernier équipe qui a donné sa définition l'emporte.

Objectif du jeu

Un moyen fantastique d'élargir le vocabulaire des apprenants tout en jouant, et d'autre part, l'apprenant doit être capable de maîtriser l'usage et la mise en valeur de synonyme

c. Course aux mots

Préparer une pile de folios avec des racines de mots et une autre pile avec des préfixes. Formez deux groupes, selon le nombre des apprenants que vous avez.

Vous devez marquer où sera le but et où sera la ligne de départ, placez les deux groupes sur la ligne de départ. Le premier apprenant à quitter doit porter la racine d'un mot. Lorsqu'il atteint la ligne d'arrivée, il se retourne et un de ses camarades de classe s'enfuit avec le préfixe, s'ils créent un mot qui existe ils ajoutent un point et un autre partenaire avec une nouvelle racine peut sortir, mais ils doivent continuer à tester jusqu'à ce qu'ils forment un mot .

Objectif du jeu

Cette activité vise à s'assurer que les apprenants peuvent communiquer dans diverse situation et leur permettre d'enrichir leur vocabulaire et de nouveaux mots.

d. Mots croisés

Les mots croisés sont un jeu d'adresse intellectuelle qui consiste à placer des mots en les écrivant sur un support virtuel ou papier, divisé en carrés où sont placées les lettres, horizontalement et verticalement comme indiqué dans les références qui accompagnent l'image, de telle manière que les mots s'entrecroisent en partageant les phonèmes. Le joueur doit chercher le mot qui correspond à la déclaration proposée dans la référence, regarder le nombre qui correspond dans le diagramme, qui à son tour indiquera combien de lettres le mot et peut-être un indice, s'il a déjà placé d'autres mots dans l'affichage desquels ils passent par ces cases.

Objectif visé

Sont des activités amusantes qui aident à construire le vocabulaire de manière ludique en augmentant le vocabulaire de l'apprenant et en lui permettant de faire face à toutes les situations réceptives et productives.

3.3 Démarche de l'analyse

L'efficacité et l'importance de ces pratiques dépendent de la façon dont les jeux sont introduits et mis en œuvre en classe, et en particulier cela dépend du choix des jeux proposés .

3.3.1 Le jeu sur le plan de motivation

Le jeu permet à l'apprenant d'entretenir des échanges, de collaboration avec l'autre dans le but de réussir.

En premier lieu, dès que nous avons expliqué aux apprenants que nous allons travailler ensemble sur les jeux, nous avons constaté qu'ils avaient l'enthousiasme et la motivation à accomplir les tâches demandées. Un comportement de sympathie, de dynamisme et d'aisance est répondu dans la classe. Pendant la réalisation de ces activités, nous avons remarqué qu'il n'y a pas de perturbations psychologique entre eux, comme le trac, la timidité et la peur. Au contraire, ils ont joyeux et ambitieux surtout lorsque nous leur avons annoncé que le qui gagne à la fin aura plus de point.

3.3.2 Le jeu au niveau cognitif

Nous avons constaté que les apprenants peuvent facilement comprendre et répondre aux questions en classe, comme nous l'avons vu ils sont également capables de se concentrer, de se souvenir et même d'anticiper.

En effet, nous soulignons que la motivation de ces apprenants conduit à une participation cognitive. En outre, ils essaient de comprendre le sens et d'utiliser les ressources disponibles, les apprenants ont effectué ces activités sur une très courte période ce qui signifie qu'ils étaient faciles à comprendre Les instructions et avaient de bonnes compétences en gestion de la mémoire et en synchronisation pour les tâches : ils restaient en contact avec les cours précédents

3.3.3 Conclusion

Les résultats obtenus par les expériences dans nos tests ont très clairement démontré notre hypothèse. Par conséquent, vous pouvez utiliser des pièges à mots et des méthodes qui favorisent l'apprentissage du lexique et la mémoriser. De plus, ces activités peuvent également créer un environnement plus stimulant et favoriser l'interaction entre les apprenants

Le manuel est actuellement un support pédagogique et sa continuité Il est indispensable et nécessite d'autres innovations. Développement des manuels qui répondent aux objectifs de la réforme du système éducatif Constituer un vecteur de qualité pour l'enseignement et l'amélioration Apprendre.

3.4 Le ludique dans le manuel scolaire

Conformément aux orientations du programme de français du 3ème année moyennes, cet auxiliaire incontournable d'enseignement /apprentissage pour la mise en place de toute compétence nous semble assigne au ludique tout au long de ses pages une toute petite partie. Un nombre réduit d'activités conçus pour cet effet reste donc à l'enseignant d'en tirer profit en mettant en œuvre une pédagogie ludique, tenant compte les besoins de ses apprenants qui assure à l'apprenant l'opportunité de construire ses acquis tout en étant lui-même acteur de son apprentissage

3.5 Approche analytique du manuel

Afin d'analyser le manuel de français du point de vue de son adéquation avec la méthodologie d'enseignement, nous allons élaborer une grille d'analyse qui comporte un certain nombre de critères :

3.6 Une grille d'analyse d'un manuel scolaire

3.6.1 Les critères primordiaux

	Oui	Non
Il est en adéquation avec les Socles de Compétences.	✓	
Il est structuré et structurant.	✓	
Il répond aux principes généraux.	✓	
Il favorise l'autonomie de l'apprenant (apprendre à apprendre ; apprendre à comprendre).	✓	
Le contenu du manuel est exact et actuel.		✓
Il contextualise les apprentissages et leur donne du sens.		✓

3.6.2 Il répond aux besoins des apprenants

	Oui	Non
Il favorise l'apprentissage par compétences.	✓	
Il propose des situations mobilisatrices, des situations problèmes, des défis, des projets.		✓
Il facilite les apprentissages.	✓	
Il annonce clairement à l'élève ce qu'il va apprendre.	✓	
Il favorise la structuration des acquis dans un but de transfert.		✓
Il propose des exercices d'application, de compréhension, de consolidation.	✓	
Il favorise la différenciation des apprentissages.	✓	
Il propose différentes pistes didactiques.		
Il propose des exercices hiérarchisés (taxonomies).		✓
Il propose des activités de remédiation et de dépassement.	✓	
présente des auto-évaluations et des correctifs.	✓	

3.6.3 Il répond aux besoins des enseignants

	Oui	Non
Sur le plan méthodologique.		
Il propose des développements de séquences d'apprentissages.	✓	
Il propose des pistes d'évaluation formative et de Différenciation.	✓	
Il propose des pistes d'évaluation des acquis.	✓	
Il propose des pistes d'interdisciplinarité.		✓
Sur le plan des connaissances		
Il fournit des informations scientifiques rigoureuses.		✓
Il permet de vérifier des connaissances d'ordre général (concept grammatical, concept mathématique,...).	✓	
Sur le plan de la continuité		

Il offre des perspectives de continuité au sein de la classe. au sein du cycle, au sein du cursus.	✓	
---	---	--

3.6.4 Ses avantages :

	Oui	Non
Il est lié à un matériel didactique concret.	✓	
Il a une durée de vie appréciable : qualité de la reliure, qualité du papier, ...		✓
Les liaisons entre le guide pédagogique, le manuel de l'apprenant et les cahiers d'exercices sont aisées.	✓	
Les illustrations sont pertinentes et attrayantes.	✓	
Les supports d'information sont variés et adaptés (croquis, photos, schémas, textes, ...)	✓	
Il peut se présenter sous divers supports (fichier reproductible, cd-rom, cd audio, ...)	✓	
Il laisse un espace de liberté réservé à la vie de l'école	✓	

Chapitre IV

Présentation du questionnaire

4.1 Présentation du questionnaire

Le questionnaire est une série de questions ouvertes, pas besoin de prêter attention à la structure. Le but ici est d'inspirer un discours autour de la vraie valeur du plaisir dans l'enseignement des langues étrangères. En d'autres termes, nous espérons expliquer l'importance de l'enjouement à partir des réponses, et si l'enseignant apprécie cette méthode, même si elle peut apporter des résultats fiables, ou même simplement perdre du temps, est-ce le cas? Les jeux sérieux (amusants) sont utilisés par de nombreux enseignants, ou seulement quelques-uns.

4.2 Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen dans le cadre de la préparation d'un travail de recherche pour obtenir un diplôme de master académique.

Notre travail intitulé « l'impact de l'enseignement des activités ludiques sur l'apprentissage du lexique ». Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plait veuillez répondre à ces questions en toute objectivité.

4.3 Questionnaire destiné aux enseignants du 3ème année moyennes

Renseignements générales	
-Age :.....	
-Sexe:.....	Féminin: <input type="radio"/> masculin: <input type="radio"/>
-Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?	
Moins 5 ans	<input type="checkbox"/>
De 5 à 10 ans	<input type="checkbox"/>
De 10 à 20 ans	<input type="checkbox"/>
De 20 à 30 ans	<input type="checkbox"/>
-Formation :	
-Diplôme :	
<input type="checkbox"/> Quel est le niveau de vos élèves ?	
<input type="checkbox"/> Très bon	<input type="checkbox"/> Moyen
<input type="checkbox"/> Bon	<input type="checkbox"/> En dessous de la moyenne

1-Selon vous, quelles activités intéressantes connaissez-vous?

Les comptines Les jeux de dialogue

Les jeux de mots Autres :

2. Faites-vous des activités intéressantes en classe?

OUI NON

Pourquoi.....
.....
.....
.....

3. Quelles activités travaillez-vous avec les apprenants?

Les comptines Les jeux de mots Autres

Pourquoi.....
.....
.....

4. Est-ce qu'il y a une différence entre une activité ludique et le jeu de rôle ?

OUI NON

5. Expliquez les différences en quelques lignes.

.....
.....
.....

6. Pensez-vous que les apprenants aiment les activités amusantes?

OUI NON

7. Des activités intéressantes aident-elles les apprenants à comprendre le cours?

OUI NON

Pourquoi.....
.....

8. Selon vous, quelle est l'activité la plus intéressante?

Les jeux de mots Les comptines Le jeu de rôle

9. Pour quelles activités utilisez-vous des illustrations?

Lecture Oral Comptine Exercice

10. Quel type de manuel aimez-vous?

Support écrits Support audio Support audio visuels (image, vidéo)

Pourquoi.....
.....
.....

4.4 Techniques de mise en œuvre dans le processus d'enquête

Pour confirmer notre hypothèse, nous allons mener une enquête dans un collège pour comprendre le monde réel des apprenants 3am et obtenir des résultats qui peuvent nous aider à atteindre nos objectifs.

4.4.1 Enquête auprès des enseignants de FLE au cycle moyen

Notre enquête a été menée au niveau de l'école moyen au cours de la semaine du 15 au 25 mars 2020 Les enseignants ont pratiqué au niveau de l'école moyen.

Grâce à ces paramètres, nous pouvons décrire la situation de l'enseignement élémentaire du FLE, fournir aux apprenants un outil de communication et d'expression, afin qu'il puisse utiliser ses compétences linguistiques pour déterminer les jeux de rôle, les écoles, les activités personnelles et sociales, et obtenir directement des informations Et la connaissance universelle.

L'enseignement du français au collège vise à développer les capacités de communication des jeunes élèves pour s'adapter à leur développement cognitif, pour réaliser l'interaction orale (écoute / parole) et l'écriture (lecture / écriture) en milieu scolaire

4.5 Analyse et interprétation des données

Pour aider à utiliser les résultats obtenus, nous dans un premier temps engendré des tableaux :

Question : Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

L'expérience d'enseignement	Pourcentage
Mois de 5ans	30%
De 5 à 10ans	0%
De 10 à 20 ans	20%

De 10 à 30 ans	50 %
-----------------------	------

Tableau n° 1

Tableau: De l'âge des enseignants

L'âge	Nombre de maîtres	Pourcentage
De 40 à 55 ans	05	50%
De 30 à 40 ans	00	0%
De 23 à 30 ans	05	50%

4.6 Analyse des résultats du tableau d'expérience en enseignement et de l'âge des enseignants

Les questions d'observation distribuées au même enseignant indiquent que 80% d'entre eux sont des hommes et 20% des femmes en raison de leur maîtrise; cela est dû à la nature des matières scolaires françaises de l'enseignant,

Question: « Quel est le niveau de vos apprenants ? »

Très bon

Moyen

Bon

En dessous de la moyenne

Tableau : «Le niveau des apprenants »

Bon	04	40%
Très bon	03	30%
Moyen	03	30%
En dessous de la moyenne	00	0%

Présentation des résultats

L'examen du résultat, nous permet de remarquer qu'un grand nombre d'enseignants qui est 40% environ trouve que les apprenants ont un niveau bon. 30% ont un niveau Moyen 0% sont au-dessous de la moyenne .par contre le niveau (très bon) est de 30%.cela signifie qu'elle

est entre le bon et le moyen, mais ils ont privilégié pétrir l'année et toujours le premier apprentissage de langues aussi. Ils sont encore des débutants

4.6.1 Analyse du questionnaire

Question N°01 : D'après vous, quelles sont les activités ludiques que vous connaissez ?

Les comptines

Les jeux de dialogue

Les jeux de mots

autres :

Tableau N°01 : « Les activités ludiques que vous connaissez »

Réponses	Nombre de maîtres	Pourcentage
Les comptines	05	26%
Les jeux de mots	06	39%
Les jeux de dialogue	07	32%
Autres	03	03%

Présentation des résultats :

L'examen du résultat nous permet de remarquer que les enseignants disent que l'origine des difficultés de leurs apprenants est à 26% dues aux comptines, 32% aux jeux de dialogue, de l'orale et pour terminer, 39% les jeux de mots au sujet du fonctionnement de la langue. 3% pour les autres.

Commentaire:

26% des enseignants qui préfèrent les comptines et 32% les jeux de dialogue pour faciliter d'apprentissage et pour améliorer la prononciation des apprenants, 39% les jeux de mots pour connaître les lettres, les sons, les devinettes et les mots croisés.

Question N°02 : Faites-vous des activités intéressantes en classe?

OUI

NON

Tableau N°02 : « les activités ludiques pratiquées dans la classe »

Réponse	Nombre de maîtres	pourcentage
---------	-------------------	-------------

Oui	08	80%
Non	02	20%

Présentation des résultats :

Concernant cette question, nous avons compté 80% qui disent oui au sujet, travaillez-vous les activités ludiques dans la classe et 20% ont dit non.

Commentaire:

80% des enseignants qui travaillent les activités ludiques dans la classe pour changer le rythme de la classe .et créer un climat de motivation pour maîtriser la langue , les activités ludiques jouent un rôle très important pour mettre l'apprenant dans une situation d'apprentissage facile et l'intégration des apprenant de FLE et pour faire attirer l'attention des apprenants et pour faciliter la compréhension et faciliter la tâche aux apprenants .la plus part d' enseignants travaillent avec l'approche par compétences.

Question N°03. Quelles activités travaillez-vous avec les apprenants?

Les comptines

Les jeux de mots

Autres

Tableau N°03:« Les activités qui travaillent avec les apprenants»

Réponses	Nombre de maitres	Pourcentage
Les comptines	05	45%
Les jeux de mots	04	35%
Autres	03	20%

Présentation des résultats :

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, 45% pour les comptines, 35% pour les jeux de mots et 20% pour les autres.

Commentaire:

45% des enseignants qui préfèrent les comptines comme des activités ludiques travaillées avec les apprenants dans la classe, les comptines sont motivantes et aident à enrichir le stock lexical des apprenants.

35% des enseignants ont choisis le jeu de rôle pour enrichir le bagage linguistique.

Question N°04 : Est-ce qu'il y a une différence entre une activité ludique et le jeu de rôle ?

Oui

Non

Tableau N°04:« La différence entre une activité ludique et un jeu de rôle »

Réponses	Nombre de maitres	Pourcentage
OUI	08	80%
NON	02	20%

Présentation des résultats :

80% des enseignants ont répondu par oui ; il y a une différence entre une activité ludique et un jeu de rôle, et 20% qui ont répondu par non.

Commentaire

80% des enseignants ont déclaré qu'il existe une différence entre les activités théâtrales et les jeux de rôle, car les activités dramatiques sont une sorte d'activités de divertissement amusantes orientées vers des objectifs d'apprentissage, mais le jeu de rôle est une activité de divertissement. Expliquez le rôle du rôle dans le dialogue ou la dramatisation du jeu de scène: les activités amusantes peuvent être collectives ou individuelles, mais le jeu de rôle est collectif; d'un autre côté, un rôle peut reproduire le jeu de rôle, rappelez-vous, le jeu de rôle est une technologie ou une activité Nous invitons le public à participer, et l'activité amusante est un jeu de sport avec des similitudes structurelles.

Question N°05 : Pensez-vous que les apprenants aiment les activités amusantes?

Oui

Non

Tableau N°05:« Les apprenants apprennent-ils les activités ludiques? »

Réponse	Nombre de maitre	Pourcentage
Oui	10	100%
Non	00	0%

Présentation des résultats

Tous les apprenants apprennent les activités ludiques.

Commentaire :

100% des apprenants aiment les activités ludiques pour respirer et sortir du climat des leçons et des activités écrites, ils jouent et apprennent

Question N°06: Des activités intéressantes aident-elles les apprenants à comprendre le cours?

Oui

Non

Tableau N°06:«Les activités ludiques favorisent les apprenants à comprendre les leçons »

réponse	Nombre de maitre	pourcentage
Oui	10	100%
Non	00	0%

Présentation des résultats :

100%des apprenants peuvent comprendre les leçons à l'aide des activités ludiques.

Commentaire :

100% des apprenants peuvent utiliser des activités de jeu pour comprendre le cours, car ils sont amusants, motivants, différents des autres activités et faciles, ils combinent des mots spécifiques et semi-spécifiques ensemble, prennent un peu de souffle, cela peut apporter D'autres choses intéressantes, des activités intéressantes peuvent également aider les apprenants à comprendre le cours et à réaliser des activités de lecture et d'écriture.

Question N°07 : Selon vous, quelle est l'activité la plus intéressante?

Les jeux de mots
de rôle

Les comptines

Le jeu

Tableau N°07 l'activité la plus intéressante

Réponse	Nombre de maitre	Pourcentage
Les jeux de mots	05	45%
Le jeu de rôle	02	15%

Les comptines	04	40%
---------------	----	-----

Présentation des résultats :

45% des enseignants ont choisi les jeux de mots comme une meilleure activité ,40% ont dit les comptines et 15% ont déclaré par le jeu de rôle.

Commentaire :

Les jeux de mots sont le meilleur divertissement pour les apprenants et les enseignants car ils aident à améliorer l'expression orale et à développer l'intelligence des apprenants et des étudiants. 56 Ils ont également cultivé le jeu de rôle, qui est la deuxième activité de l'enseignant car ils développent la spontanéité de l'apprenant, et travailler des comptines orales et écrites est la dernière meilleure activité ludique de l'enseignant car ils peuvent aider les apprenants à maîtriser l'écriture. Compétences orales

Question N°08 : Pour quelles activités utilisez-vous des illustrations?

Lecture Oral Comptine Exercice

Tableau N°08:« Les activités et les illustrations »

Réponse	Nombre de maitre	pourcentage
lecture	07	35
oral	07	30
comptine	06	32
Exercice	01	03

Présentation des résultats:

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, 35% ont répondu par la lecture, 30% par l'oral, 32% par les comptine et 3% par les exercices.

Commentaire:

Les illustrations sont très importantes pour promouvoir la lecture, améliorer les comptines de la mémoire verbale et l'exercice.

Question N°09 : Quel type de manuel aimez-vous?

Support écrits
(image, vidéo)

Support audio

Support audio visuels

Tableau N°09 :« Les supports didactiques que vous préférez »

Réponse	Nombre de maitre	Pourcentage
Support écrits	04	25%
Support audio	03	20%
Support visuels (image, vidéo)	08	55%

Présentation des résultats:

Un grand nombre d'enseignants 55% qui ont préféré l'utilisation des supports didactiques audio visuels dans leurs apprentissages, 25% ont choisi des supports écrits et 20% ont choisi des supports audio.

Commentaire :

Les aides pédagogiques audiovisuelles aident à comprendre et permettent aux élèves de parler librement, les élèves apprécient un langage précis, parlé et écrit la combinaison du langage

Les apprenants ont besoin de matériel pédagogique pour promouvoir d'apprentissage. Nous avons conclu que les activités ludiques constituent un éventail d'activités plus large et nous somme très intéressés par l'enseignement au cycle moyen car lis peuvent stimuler, jouer, apprendre et maitriser les langues étrangères .

Conclusion générale

Ce travail visait à voir comment l'activité ludique peut être intégrée en classe du FLE et quel impact pourrait avoir son intégration dans l'apprentissage du Lexique.

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer l'impact de l'enseignement des activités ludiques sur l'apprentissage du lexique et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE.

Le travail de l'enseignant est de fournir des outils qui permettent aux apprenants d'apprendre le français comme langue étrangère et d'utiliser constamment des méthodes et des techniques de motivation attrayantes pour maîtriser la langue. Cité dans les sections précédentes.

En effet, aujourd'hui ce langage n'a pas été utilisé. En plus des jeux Invasion linguistique des journaux: refus, déguisement, mots croisés, etc. Ils vous permettent de jouer des lettres, des mots, des phrases. Ils jouent Pour un public unique ou un public distinct. Mais grâce aux nouvelles technologies, nous Encourager également les activités de publication au-delà du champ d'exercice structure

Dans la partie pratique, nous expliquons comment nous travaillons pendant la pratique, l'objectif est d'introduire des activités intéressantes pour comprendre leur impact sur l'apprentissage du lexique, nous voyons que les apprenants sont très motivés et ambitieux, ils nous permettent de dire que ces jeux ont beaucoup stimulé l'interaction entre les classes et la communication entre les apprenants, favorisant l'apprentissage, la compréhension et la réponse, et chaque fois qu'ils ont acquis de nouvelles connaissances, de nouveaux mots et enrichi leur langue.

Avec ces expériences, nous pouvons dire que les activités de jeux jouent un rôle important dans l'apprentissage du lexique et favorisent le développement de la motivation des apprenants, ainsi que des compétences cognitives, sociales et culturelles

De nouvelles méthodes d'enseignement des langues nous font également Aller au-delà des activités supplémentaires dans les jeux de mots et évoluer vers une perspective plus large communicatif. C'est là que le jeu retrouve ses trois dimensions: dimension cognitive et de formation ludique et intéressante; dimension sociale Grâce à des fonctions interactives et communicative

Au terme de ce travail, nous pouvons dire que l'enseignement des activités ludiques est un outil pédagogique efficace, qui permet d'aider les apprenants de troisième année moyenne à améliorer leurs compétences au lexique

L'activité ludique telle que nous l'avons définie, devrait occuper de ce fait une place unique et nécessaire dans l'enseignement/ apprentissage de la langue français dans les différents cycles.

Partant du constat que les apprenants ont de grandes difficultés à lire et à apprendre des mots à chaque cycle, nous espérons que ce problème sera résolu par des pratiques qui conduisent à la création de connaissances pures.

Pour conclure, nous espérons que le plan d'enseignement au moyen prend en compte les activités ludiques de l'enseignement / apprentissage du FLE, car il est porteur de réussite et peut

guider les apprenants à développer leurs compétences et leur personnalité afin qu'ils puissent utiliser et apprendre ce qu'ils ont appris dans leur vie quotidienne.

Finalement, on a constaté que notre expérience que le ludique est un outil très important dans l'acquisition des savoirs surtout au cycle primaire tout en espérant que notre recherche sera une porte aux autres thèmes afin d'améliorer l'enseignement /apprentissage de la langue Française en Algérie.

Références et les ressources bibliographiques

Ouvrages:

1. BOGAARDS, p 1994, *le vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères, paris, crédif. Hatier.*
2. Chantal, RAZAFITSIAROVANA, 2011 "travailler les outils de la langue: pourquoi? Comment? ", MADAGASCAR, INFP, Agence universitaire de la francophonie.
3. CUQ, J-P, 2003, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et seconde, paris, CLE international. S.E.J.E.R.*
4. Cadre Européen Commun de Référence pour les langues, « collectif » - 2001 .Apprendre, Enseigner, Evaluer Paris : Les Editions Didier.
5. F.FERRAROTTI« *Histoire et histoire de vie. La méthode biographique dans les sciences sociales* »Méridiens klincksieck. paris.
6. Grandmont, N, *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre, université de Boeck : Edition Bruxelles 1997.*
7. Haydée, s, dans son ouvrage *le jeu en classe de langue (2008), Ed, clé, collection technique et pratique de classe.*
8. Jacqueline, PICOCHÉ, 1992,« *précis de lexicologie français* » : *L'étude et l'enseignement du vocabulaire*, paris, Nathan.
9. Léon, R, 2008, *Enseigner la grammaire et le vocabulaire à l'école. pourquoi et comment ?* Paris, Hachette Education, nouvelle édition.
10. TREVILLE, M-C .DUQUETTE, l, 1996, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue. Paris, Nathan.*
11. WENDEN, A-L1987. « *conceptuel BAKGROUND and utility. In WENDENA Et Rubin, J. (DISS) learner stratégies in languagelearning.Hamel* »
12. WEISS,F. *jeu et activités communicative dans la classe de langue* , collection « *pratique pédagogique* » .Hachette, Paris 1983.

Articles et revus :

1. HENRI, H.C, 1994, « *lexique et didactique du français langue étrangères, compétence lexicale et acquisition/ apprentissage* », Actes des 13et 14 Rencontres, université de Nancy
2. Lilia HARKOU, *pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE*, 2015, p59-71, numéro 22

Mémoires consultés :

1. AhlemTaghezout : *l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère* .Mémoire de master, Université d'Oran, Algérie, 2008-2009, 160p.
2. HAMZA Sara : *l'activité ludique comme outils pédagogique favorisant « L'acquisition de vocabulaire dans une classe de FLE. »* Mémoire de master, Université MOHAMES KHIDER- BISKRA ? 2014-2015 ? 43 Pages.

Dictionnaires :

1. CUQ, J-P ? *Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003*
2. CUQ, Jean-Pierre, *dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde,* Ed Jean Pencreanch, paris, 2003
3. *Le Petit Larousse,* Paris, 1991
4. *Le Petit Robert de la langue française,* Paris, 2006

Table des matières

Cadre théorique

1- Chapitre I : le lexique en classe de FLE	12
1.1 Lexique.....	13
1.2 Une compétence lexicale	13
1.3 La distinction entre lexique et vocabulaire.....	14
1.4 Les stratégies d'apprentissage du lexique.....	15
1.4.1 Stratégie de répétition.....	15
1.4.2 Stratégie kinesthésique	15
1.4.3 Stratégie visuelle	15
1.5 Le rôle de l'enseignant pour construire un bon lexique.....	16
1.6 Étapes de l'apprentissage du lexique.....	17
I.6.1 Volet cognitif.....	17
I.6.2 Volet associatif.....	17
I.6.3 Volet d'autonomie.....	17
1.7 La mobilisation du lexique.....	17
I.7.1 En cours de la leçon	17
I.7.2 En fin de la leçon.....	18
I.7.3 Après la leçon.....	18
1.8 L'importance de lexique en classe de FLE	18
<u>1.9</u>Conclusion.....	19
2- Chapitre II : les activités ludiques en classe du FLE	20
2.1 Aperçu historique sur l'évolution du jeu	21
2.2 Qu'est-ce qu'une activité ludique	22
2.2.1 Définition du jeu.....	22
2.2.2 Qu'est-ce qu'une activité ludique	22

2.3 Les activités ludiques peuvent s’insérer dans trois phases d’apprentissage.....	23
2.3.1 Les activités de La phase d’acquisition.....	23
2.3.2 Les activités de systématisation	24
2.3.3 Les Activités de systématisation à l’oral	24
2.3.4 Les activités d’utilisation	24
2.4 Le jeu en classe du FLE	24
II.4.1 Le jeu, source de motivation	25
II.4.2 Le jeu aide à acquérir des compétences	25
2.5 Les différents types du jeu en classe de langue	26
2.5.1 Les jeux linguistiques.....	26
2.5.2 Les jeux de créativité.....	27
2.5.3 Les jeux culturels	27
2.5.4 Conclusion.....	28

cadre pratique

3- chapitre III : Les modèles des jeux présentés aux apprenants	
3.1 Description de corpus.....	31
3.2 La méthode de travail	31
3.2.1 Les modèles des jeux présentés aux apprenants.....	31
3.3 Démarche de l’analyse	33
3.3.1 Le jeu sur le plan de motivation	33
3.3.2 Le jeu au niveau cognitif	33
3.3.3 Conclusion.....	33
3.4 Le ludique dans le manuel scolaire Erreur ! Signet non défini.	
3.5 Approche analytique du manuel... Erreur ! Signet non défini.	
3.6 Une grille d’analyse d’un manuel scolaire Erreur ! Signet non défini.	

- 3.6.1 Les critères primordiaux..... **Erreur ! Signet non défini.**
- 3.6.2 Il répond aux besoins des apprenants..... **Erreur ! Signet non défini.**
- 3.6.3 Il répond aux besoins des enseignants..... **Erreur ! Signet non défini.**
- 3.6.4 Ses avantages : **Erreur ! Signet non défini.**

4. ChapitreIV : Présentation du questionnaire

4.1	Présentation du questionnaire.....	38
4.2	Questionnaire.....	38
4.3	Questionnaire destiné aux enseignants du 3^{ème} année moyennes.....	38
4.4	Techniques de mise en œuvre dans le processus d'enquête	40
4.4.1	Enquête auprès des enseignants de FLE au cycle moyen	40
4.5	Analyse et interprétation des données.....	40
4.6	Analyse des résultats du tableau d'expérience	41
4.6.1	Analyse du questionnaire	42
	Conclusion générale	48
	Références et les ressources bibliographiques	51

Résumé :

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage Très efficace. Elles représentent un paquet d'avantages pour le processus D'apprentissage d'une langue étrangère. Dans cette recherche nous allons essayer de voir l'effet de l'utilisation des activités ludiques sur l'apprentissage du français dans une classe de FLE en Algérie. Nous allons voir si ces activités permettent de développer certainesCompétences chez l'apprenant comme la prononciation et l'acquisition du lexique. Pour répondre à ces questions et mesurer l'impact de l'utilisation de ces activités sur les notes des apprenants, nous avons effectué une étude comparative, sur deux groupes d'apprenants. Un questionnaire a été également réalisé afin de collecter les avis des enseignants concernant l'utilisation de ces activités en classe.

Mots-clés: activités ludiques, jeu, acquisition, apprentissage du français, prononciation, lexique,

ABSTRACT

Play activities are considered to be a very effective means of learning .theyrepresent a package of bebenefits for the process of learning a foreignlanguage. In thisresearchwewilltry to see the effect of the use of playactivities on the learning of french in a FLE class in Algeria .We are going to see if theseactivities help to develop certain skills in the learner , such as pronunciation and lexicon acquisition . To answerthese questions and measure the impact of the use of theseactivities on learner's grades, wecarried out a comparative study on twtwo groups of learners. A questionnaire wasalsocarried out in order to collectteacher's opinion on the use of theseactivities in the classroom.

Keywords:Activities ; play ; acquisition ; learning ; pronuniation ; lexicon

الملخص

تعتبر الانشطة الترفيهية وسيلة فعالة جدا للتعلم و هي تمثل مجموعة من الفوائد لعملية تعلم لغة اجنبية . في هذا البحث سنحاول معرفة تأثير استخدام الانشطة المسلية على تعلم الفرنسية في فصل في الجزائر . سنرى ما اذا كانت هذه الانشطة تساعد في تطوير FLE مهارات معينة في المتعلم.

مثل اكتساب اللفظ و استخراج معجم للاجابة على هذه الاسئلة و قياس تأثير استخدام هذه الانشطة على درجات المتعلمين . اجرينا دراسة مقارنة بين مجموعتين من المتعلمين ' كما تم تنفيذ استبيان لجمع اراء المعلمين حول استخدامها

الكلمات المفتاحية : الانشطة , تسلية , تعلم , اللفظ , معجم

LES ANNEXES

Projet 1		« Rédiger des faits divers pour le journal ou le blog de l'école »			
Séquence 1		Rédiger une brève			
L'Info en bref	Ressources			Tâches finales	Evaluation - bilan
	Supports / Oral (documents sonores et visuels)	Supports textuels / Ecrit	Outils de la langue		
P. 10 à 29	<ul style="list-style-type: none"> - Un livre au lieu d'un billet pour accéder au Théâtre régional d'Oran ! P. 11 Photo légendée: Une tortue géante échouée sur l'île d'Oléron, P. 13 	<ul style="list-style-type: none"> - Un SMS à l'origine d'un accident de moto, P. 15 - Un rhinocéros blanc abattu pour sa corne - Arrestation insolite ! - Le Titanic, P. 28 	<ul style="list-style-type: none"> - Le champ lexical et le vocabulaire de l'accident, de la catastrophe et du méfait - Les indicateurs de temps et de lieu pour préciser les circonstances de l'événement - Le passé composé pour rapporter des faits passés - Accord du participe passé (1) 	Tâche 1 Produire une brève	Un jeune lion de mer sème la panique à San Francisco
Séquence 2		Rédiger un titre et un chapeau à un fait divers			
Allons à l'essentiel ! P. 30 à 51	<ul style="list-style-type: none"> - Naufrage du Costa Concordia, P. 31 - Alger : Incendie près de la rue Didouche Mourad, P. 33 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiferdoud, le village le plus propre de Kabylie, P. 34 - Le Titanic, P. 48 	<ul style="list-style-type: none"> - La nominalisation pour rédiger les titres de faits divers - La voix passive pour mettre en valeur l'information - La conjugaison passive - L'accord du participe passé (2) 	Tâche 2 Produire des titres et des chapeaux de faits divers	Vaste campagne de reboisement à Naâma
Séquence 3		Rédiger un fait divers et y insérer un témoignage			
Petits journalistes en herbe, à vos plumes ! P. 52 à 68	<ul style="list-style-type: none"> - Il a neigé à Béchar ! P. 53 - Un chien lutte contre un alligator pour sauver sa maîtresse ! P. 54 	<ul style="list-style-type: none"> - Syrie : Incroyable ! Il sauve les chats d'Alep au péril de sa vie ! P. 55 - Apprendre, P. 68 	<ul style="list-style-type: none"> - La synonymie et l'antonymie - Le discours direct / Le discours indirect - L'imparfait et le plus-que-parfait pour indiquer l'antériorité 	Tâche 3 Rédiger un fait divers et y insérer un témoignage	Un garçon de huit ans casse sa tirelire

Projet 2		Réaliser un recueil de récits historiques portant sur l'histoire et le patrimoine de notre pays			
Séquence 1		Rédiger un récit historique à partir d'une bande dessinée			
Ma patrie à travers l'histoire P. 69 à 91	Ressources			Tâches finales	Evaluation - bilan
	Supports / Oral (documents sonores et visuels)	Supports textuels / Ecrit	Outils de la langue		
	- Témoignage d'un ancien moudjahid, P. 71 - Dates historiques et photos, P. 73	- Un épisode de la Révolution algérienne dans la région d'Aokas, P. 75 - Liberté, P. 89	- Les mots de la même famille - L'expression du temps / les connecteurs chronologiques - Les temps du récit : Imparfait / passé simple - L'accord du verbe avec son sujet	Tâche 1 Rédiger un récit historique à partir d'une bande dessinée.	Le 1 ^{er} Novembre 1954
Séquence 2		Décrire un patrimoine et l'insérer dans un récit.			
À la découverte de notre patrimoine P. 92 à 114	- La fête du printemps à Bordj Bou Arrerdj, P. 93 - Casbah d'Alger - F'til, P. 95	- Sauver l'imzad, P. 97 - Raconte-moi, Oran, P. 113 - Alger, la Blanche, P. 114	- La description d'un lieu : la localisation - Les expansions du nom - L'expression du futur - Les accords dans le groupe nominal	Tâche 2 Insérer la description d'un patrimoine dans un récit : la Casbah d'Alger	Un travail d'artiste
Projet 3		Réaliser un cahier de souvenirs de la classe et un recueil de biographies de personnages			
Séquence 1		Raconter un souvenir d'enfance, une expérience vécue.			
Mon cahier de souvenirs P. 115 à 133	Ressources			Tâches finales	Evaluation - bilan
	Supports / Oral (documents sonores et visuels)	Supports textuels / Ecrit	Outils de la langue		
	- Deux adolescents évoquent des souvenirs, P. 117 - Photo de classe, P. 119	- Mes souvenirs d'enfance, P. 120 - Matins d'hiver, P. 132	- La comparaison et la métaphore - Les déterminants possessifs et démonstratifs - Les temps verbaux dans le récit autobiographique	Tâche 1 Raconter à l'écrit un souvenir d'enfance, une expérience vécue...	Enfance du premier cosmonaute
Séquence 2		Rédiger la biographie d'un personnage connu.			
Qui sont-ils ? P. 134 à 149	- Ahmed Zabana, P. 135 - Rabah Madjer, P. 137	- Oscar Niemeyer, un monstre sacré de l'architecture ! P. 138 - Un maître de la peinture algérienne : Nasserddine Dinet, P. 149	- Les substituts lexicaux et grammaticaux - Noms propres ou adjectifs de nationalité	Tâche 2 Rédiger la biographie d'un personnage connu à partir d'une fiche biographique : Assia Djebar	Haroun Tazieff : le prince du feu