



Université Ahmed Draya -Adrar

Faculté des Lettres et des Langues Étrangères

Département de français

**Mémoire de fin d'étude**

Option : Didactique du FLE

***Intitulé* : L'apprentissage du lexique par des activités  
ludiques : 1AS**

Présenté par : HAMZA Nariman

Encadré par : M. YOUSFI Chakib Khalil

***Année universitaire : 2021-2022***

# Dédicaces

A ma famille, mes professeurs et mes amis,  
Sans qui aucune de mes réussites ne serait possible.  
A tous ceux qui m'ont soutenu tout au long de ma formation  
Merci de m'avoir fait vivre cette aventure jusqu'au bout.

# Remerciements

Tout d'abord, je remercie Dieu Tout-Puissant et de m'avoir donné la force et la sagesse d'entreprendre cette recherche.

Je tiens à remercier à cette occasion tout le personnel de département de Français et tous les enseignants qui ont contribué à notre formation, pour leur dynamisme et la qualité de l'enseignement qui nous est dispensé, mon directeur de recherche Monsieur Yousfi pour son aide, sa disponibilité et pour les précieux conseils qu'il m'a donné tout au long de mes études.

C'est avec grand plaisir que je tiens à remercier tout particulièrement mes parents pour leur soutien et leur patience, mes amis qui ont soutenu ainsi tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

# **Sommaire**

## **Dédicace**

## **Remerciements**

## **Introduction générale..... 10**

## **Chapitre I : Enseignement/Apprentissage du lexique en classe de FLE**

### **I.1 L'apprentissage du FLE en Algérie.....14**

#### **I.1.1 Histoire.....14**

#### **I.1.2 Dans l'enseignement-apprentissage .....15**

#### **I.1.3 PPO et APC.....18**

### **I.2 L'apprentissage du lexique.....20**

#### **I.2.1 Typologie.....20**

#### **I.2.2 Entre lexique et vocabulaire.....22**

#### **I.2.3 L'apprentissage du lexique.....24**

### **I.3 L'insertion du ludique dans l'apprentissage de FLE.....27**

#### **I.3.1 Qu'est ce qu'un ludique.....27**

#### **I.3.2 L'enseignement/ Apprentissage dans une classe de FLE.....29**

#### **I.3.3 La didactique du jeu.....31**

## ***Chapitre II : Au tour du jeu***

### **II.1 Le ludique comme outil d'apprentissage chez les apprenants de FLE.....33**

#### **II.1.1 Le rôle des activités ludique en classe de FLE.....33**

#### **II.1.2 Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant.....34**

#### **II.1.3 Apprentissage du lexique par des activités ludiques.....35**

### **II.2 Les stratégies d'enseignement via le ludique.....36**

#### **II.2.1 Le ludique source de motivation.....36**

#### **II.2.2 Des jeux autour du lexique.....37**

#### **II.2.3 Le rôle de l'enseignant.....39**

<b>II.3 Présentation du corpus.....</b>	<b>40</b>
II.3.1 Le temps.....	40
II.3.2 Le lieu.....	40
II.3.3 Le choix du corpus.....	40
<b>Chapitre III Analyse et interprétation des résultats de l'activité</b>	
<b>III.1 Méthode de travail.....</b>	<b>42</b>
<b>III.2 Présentation du protocole d'enquête.....</b>	<b>42</b>
III.2.1 Déroulement de la phase d'observation.....	42
III.2.2 Déroulement de la séance pour le groupe A.....	42
III.2.2.1 Séance théorique (avant la présentation de l'activité ludique).....	42
III.2.3.1 Déroulement de la séance pour le groupe B.....	44
III.2.3.2 Séance pratique (pendant la présentation des activités ludiques).....	44
<b>III.3 Relevé et interprétation des résultats.....</b>	<b>49</b>
III.3.1 Analyse des résultats pour le groupe A.....	49
III.3.1.1 Grille d'observation pour la 1 <sup>ère</sup> séance (avant le jeu).....	49
III.3.1.2 Analyse des résultats .....	50
<b>III.3.2 Analyse des résultats pour le groupe B.....</b>	<b>51</b>
III.3.2.1 Grille d'observation pour la 2 <sup>ème</sup> séance (pendant le jeu).....	51
III.3.2.2 Analyse des résultats .....	52
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>54</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>57</b>
<b>Résumé</b>	



# Introduction générale

En Algérie, l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, en particulier Le français pose un problème dans notre école algérienne, alors les spécialistes de l'éducation et de l'enseignement linguistiques/culturels cherchent à développer une nouvelle pédagogie linguistique conçue pour rendre l'apprentissage plus créatif et motivant grâce aux activités ludiques comme : les comptines, les devinettes, les énigmes, les jeux de mots c'est-à-dire jouer avec les mots, enseigner les langues étrangères a pour but ultime de développer et permettre à acquérir des compétences en communication écrite et orale en exerçant ces activités ludiques.

*« On constate que l'apprentissage d'une langue étrangère se fait lorsque l'élève s'engage dans des activités langagières : la compétence à communiquer langagièrément du sujet apprenant et mise en œuvre dans la réalisation d'activité langagière relevée de la réception, où de la production, de l'interaction » CECRL, 1996*

Quand nous étions enfants, nous aimions jouer. Nous apprécions tout type d'événement intéressant, en nous appuyant sur cette idée, nous avons trouvé que les jeux sont dans les cours de FLE est une aide à l'enseignement/ apprentissage. Pour VYGOTSKI

« *Le jeu se déroule dans une zone d'expérience proche de la réalité régie par des règles précises qu'il faut suivre, zone qu'il concentre symboliquement la vie elle-même* »

Notre travail de recherche s'inscrit sommairement dans le domaine de la didactique. Il traite la question relative à *L'apprentissage du lexique par des activités ludiques*. L'objectif majeur assigné à notre recherche est de démontrer l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage du lexique.

Dans notre travail de recherche, nous nous interrogeons sur l'efficacité de cette stratégie, et sur l'intérêt qui peut encourager les apprenants à apprendre le lexique et l'exploitation du plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouveaux savoirs.

Cette réflexion nous amène à poser la problématique suivante : **Le ludique contribue-t-il dans l'acquisition du lexique chez les apprenants en classe de FLE ? Si oui, comment le jeu peut être une stratégie d'appuie à l'effet de favoriser le processus de l'apprentissage du lexique ?**

Cette problématique nous mène à poser les questions partielles suivantes :

- ✓ Comment le jeu peut être une stratégie d'appuie pour d'apprentissage du lexique dans une classe de FLE ?
- ✓ Le ludique sert-il vraiment à aider les apprenants à apprendre et favoriser l'acquisition du lexique de FLE ?
- ✓ Le ludique est-il un moyen pour la motivation des apprenant ?

Pour répondre à notre problématique nous avons proposé les hypothèses suivantes :

- D'abord, le jeu pourrait être considéré comme une stratégie d'appuie fiable destinée à améliorer l'apprentissage du FLE en générale et du lexique en particulier.

- Ensuite, Le ludique permettrait de développer certaines compétences chez l'apprenant comme l'acquisition du lexique.
- Enfin, les activités ludiques seraient une source fiable de motivation pour l'apprenant.

Nous avons reparti notre travail de recherche en trois parties: la première partie elle est réservée au cadre théorique pour interroger sur les concepts clés dans notre travail de recherche, ainsi, nous nous y intéressons d'abord aux notions : activité ludique, enseignement/apprentissage qui sont notre domaine de recherche, la deuxième partie comprend le chevauchement entre la théorie et la pratique et la troisième et la dernière est la partie pratique où elle a été effectuée dans le lycée Ghitaoui Moulay Touhami dans la région de ADRAR, nous avons choisi comme objet d'étude des élèves d'une classe de 1<sup>ère</sup> AS . A propos de travail, nous avons proposé des activités ludiques telle que les jeux de mots qui aident à avoir un vocabulaire riche et un répertoire lexical, l'orthographe et développer une compétence sémantique.

En finir cette partie d'expérimentation par une brève conclusion consiste de comparer entre les résultats entre deux groupes pour voir à quel degré le ludique peut être un support essentiel dans l'acquisition d'une langue. Notre étude prendra fin par une conclusion dans laquelle nous veillerons à mettre en lumière les résultats retenus dans ce travail, nous citerons également les travaux précédents des chercheurs et leurs aboutissements et nous tenterons de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses proposées auparavant.

# Chapitre I

# **Enseignement/ apprentissage du lexique en classe de français langue étrangère**

## **1. l'apprentissage du FLE en Algérie**

### **1. 1 Histoire**

Il existe deux grandes périodes de français en Algérie :

La période de colonisation (1891/92), il y avait l'instruction des indigènes mais avec la loi de Ferry 1902, le gouvernement algérien a décidé d'instruire les algériens pour servir la France.

Après un long débat, le concept de la politique linguistique et éducative de la France coloniale est apparu à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle, c'était un moyen efficace pour dominer.

Selon ce concept, chaque colonie va avoir une politique scolaire francophone variable et unique pour chacune d'elle, c'est-à-dire d'élaborer une pédagogie adaptée aux mœurs de chaque colonie.

18 janvier 1887, l'Algérie coloniale pilote. L'arabe était enseigné comme une langue étrangère et le français comme la 1<sup>ère</sup> langue officielle. Que 10% de la population algérienne était scolarisée à l'indépendance.

La deuxième période est d'après l'indépendance. Le système éducatif algérien était composé de deux réformes:

Réforme de 1976, marquée par l'école fondamentale arabisante où la langue française était considérée comme une langue étrangère.

Réforme de 2000, marquée par la politique des langues étrangères :

- La langue française (1<sup>ère</sup> langue étrangère).
- La langue anglaise (2<sup>ème</sup> langue étrangère).
- Choix d'une 3<sup>ème</sup> langue étrangère pour une logique de marché c'est-à-dire pour besoin de communication, accès à la science/ technologie/ économie ou la politique.

La scolarisation dans la 1<sup>ère</sup> réforme est organisée en années fondamentales et années secondaires :

- 1- Cycle primaire (6ans) → examen de 6<sup>ème</sup>.
- 2- Cycle moyen (3ans) → examen de brevet (BEF).
- 3- Cycle secondaire (3ans) → examen de baccalauréat (BAC).

Dans cette réforme, la langue française avait un volume horaire plus que les autres langues (anglais, espagnol..). L'objectif principal était l'accès à la documentation scientifique. La méthodologie utilisée est l'audio-visuel et des exercices structuraux.

Dans la 2<sup>ème</sup> réforme, le français est devenu comme une 1<sup>ère</sup> langue étrangère / 2<sup>ème</sup> LE anglais/ 3<sup>ème</sup> LE au choix.

L'objectif principal est d'améliorer l'enseignement-apprentissage des langues étrangères dans le secondaire, revoir les contenus et les programmes.

- 1- Cycle primaire (5ans) → examen de 5<sup>ème</sup>.
- 2- Cycle moyen (4ans) → examen de brevet (BEM).
- 3- Cycle secondaire (3ans) → examen de baccalauréat (BAC).

Le nouveau programme du français langue étrangère a connu des nouvelles notions (discours, approche par compétence) où l'enseignant doit réfléchir aux :

- 1- Les objectifs de l'enseignement-apprentissage (finalité/objectif global).

2- Des profils d'entrée et sortie.

3- Compétence.

4- Méthodologie.

5- Contenus.

6- Evaluation.

Le 1<sup>er</sup> programme était linguistique tandis que le 2<sup>ème</sup> a connu de nouvelles tendances en didactique.

## **1. 2 Dans l'enseignement-apprentissage**

Le système éducatif algérien est principalement est fondé de : le ministère de l'Éducation nationale, le ministère de la Formation et de l'Enseignement professionnel, et le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche scientifique. Si vous n'êtes pas Algérien(e), pour faire des études en Algérie, il vous faut un visa d'étudiant.

A partir de 1972, date de l'arabisation de l'enseignement, le français se voit conférer comme la 1<sup>ère</sup> langue étrangère ou langue seconde.

L'enseignement en Algérie est structuré comme suit :

- ✓ L'enseignement préscolaire non obligatoire.
- ✓ L'enseignement fondamental, obligatoire et gratuit d'une durée de 9ans.(5ans primaire, 4ans moyen).
- ✓ L'enseignement secondaire général et technique (3ans).
- ✓ L'enseignement supérieur.
- ✓ La formation personnelle.

Les petits algériens doivent entrer à l'école primaire à l'âge de 6ans. Ils vont alors suivre l'enseignement fondamental qui va durer 09 années au total.

A la fin de secondaire, les élèves algériens passeront leur premier examen « brevet d'enseignement moyen ».

Après le cycle moyen, l'admission au cycle moyen est automatique. Il existe des différentes filières.

Les élèves en 1<sup>ère</sup> année générale sont obligés à choisir entre 02 troncs communs :

Tronc commun Sciences et technologies : orienté sur les sciences, les maths et l'économie et basé sur 4 filières :

Mathématique : Math-techniques divisé en 3 sous filières: génie mécanique / génie électrique /génie civil Gestion et économie  
Sciences sociales

Tronc commun Lettres: orienté sur l'histoire géographie et sur les matières littéraire, langues étrangères lettres/philosophie

La dernière année au lycée est marquée par l'obtention du baccalauréat qui permettra d'accéder à l'enseignement supérieur.

Le système éducatif supérieur a été marqué par deux grandes formes : Le système classique et le système LMD qui est le plus récent (Licence, Master, Doctorat).

Le système LMD est articulé en : trois années d'étude pour la Licence (1<sup>er</sup> cycle) et deux années pour le Master (2<sup>ème</sup> cycle). Après l'obtention du Master, l'étudiant aura le droit de passer le concours d'accès au Doctorat (3<sup>ème</sup> cycle).

Quant aux écoles et instituts ont pour mission la formation d'ingénieurs, cette formation peut être spécifique à un domaine donné ou élargie à d'autres domaines.

Pour les écoles normales supérieures ont pour but la formation des professeurs du primaire, moyen et du secondaire.

## 1. C PPO et APC

Deux approches récentes, sont tellement proches que parfois on les prend pour des synonymes.

La PPO consiste à définir une tâche à apprendre et la découper en sous tâche et capacités à mettre en œuvre ou à acquérir pour bien la maîtriser.

ROEGIERS explique ce qu'est une PPO :

« ... Au lieu de consister en une liste de contenus à apporter par l'enseignant, ils (les programmes scolaires) consistent en une liste d'objectifs à atteindre par les élèves » (2006 :17)

Ces deux définitions pour l'approche pour la pédagogie par objectif consistent à prouver que c'est une pratique éducative qui met l'accent sur la réflexion relative aux objectifs de la formation. C'est une approche qui détermine aussi les stratégies et les modes d'évaluation. Les objectifs définis en termes de comportements observables.

L'élève dans cette approche connaît la règle de la grammaire par exemple mais ne sait pas l'appliquer dans ses productions écrites donc l'enseignant est présent pour présenter un savoir, ce savoir est suffisant pour que les apprenants atteignent leurs objectifs et l'apprenant ne fait que répondre à ce qu'on lui demande.

C'est-à-dire, tout s'articule autour du savoir en négligeant le savoir-faire et le savoir-être. L'enseignant est le seul acteur dans cette approche et dans le processus d'enseignement-apprentissage. L'évaluation se fait à travers ce qu'on appelle le comportement observable chez l'élève.

L'APC est une approche ciblée dans la mesure où elle fixe un référentiel de compétence à atteindre vers la fin de la formation dans un poste bien déterminé. Cette approche est apparue premièrement dans le monde professionnel avant qu'elle soit transposée dans le domaine de l'éducation.

En didactique l'APC permet à l'élève d'acquérir des compétences durables et susceptibles pour l'aider dans son cursus éducatif ou dans sa vie quotidienne. C'est aussi un apprentissage basé sur des situations problèmes c'est-à-dire l'élève ou l'apprenant est amené à résoudre une situation problème grâce aux acquis des savoirs, savoir-faire et savoir-être et ce que la différencie par rapport à la pédagogie par objectif où la centration était que sur l'apprenant et sur le savoir en négligeant les savoir-faire et les savoir-être.

Le terme compétence a été mis en valeur par CHOMSKEY grâce à la dichotomie compétence performance linguistique. L'idée de compétence a émergé lorsque l'on a voulu favoriser l'insertion sociale et professionnelle de l'apprenant.

Mais qu'est-ce que compétence ?

« C'est être capable de mobiliser ses acquis dans des tâches et des situations complexes » **Le socle commun des connaissances et des compétences (France, 2006)**

Par tâches on désigne les tâches de la vie quotidienne et par des situations complexes on veut dire les situations problèmes auxquels sera confronté l'apprenant où il est amené à les résoudre à travers ou grâce à ses acquis.

L'apprenant dans cette approche doit être capable d'analyser, synthétiser, faire une auto-évaluation, respecter les règles, les lois et les consignes, adhérer à une équipe de travail et acquérir l'esprit de travail. Ce que nous pouvons retenir de l'APC c'est qu'elle place l'apprenant au centre de tout processus d'apprentissage, l'enseignant joue un rôle majeur, puisqu'il est le principal facilitateur de cette activité.

## **2. L'apprentissage du lexique**

### **2. 1 Typologie**

Selon Martine il y a deux types de lexique :

#### **1. Le lexique global :**

Il englobe tous les mots d'une langue utilisés dans une situation de communication donnée, tel que les verbes, les noms, les adjectifs, les adverbes, etc.

#### **2. Le lexique individuel :**

Il fait partie du lexique global, le lexique individuel c'est l'ensemble des mots employés par le locuteur dans sa propre communication (le vocabulaire)

Le terme lexique, du grec «*lexikon*», de «*lexis*», qui signifie «mot», qui veut dire ensemble des mots d'une langue.

Au cœur du lexique il y a la notion de 'mot', en général 'un mot' dans la progression des apprentissages c'est une entrée dans le dictionnaire.

Autrement dit, le lexique d'une langue est l'ensemble de mots d'une langue que l'on rencontre dans un dictionnaire ou dans un inventaire.

PIERRE CUQ (2003 :155) explique en ce sens que ;

*«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 ... »*

D'après cette citation on comprend que le lexique est l'ensemble des unités significatives constituant la langue d'une communauté. Il englobe tous les mots qui construisent les différents vocabulaires destinés à un groupe social.

Le lexique contient un nombre indéterminé de mots d'une certaine organisation tel que les mots utilisés dans un domaine précis ou dans une spécialité... etc.

Pour apprendre aux apprenants un vocabulaire utile qui leur aidera à communiquer, on utilise des listes de mots fréquents car le stock lexical de la langue française change et se renouvelle selon les domaines des nouvelles technologies et de la vie sociale.

D'après le grand dictionnaire Larousse (2000 :907) définit le lexique comme un ;

*« Ensemble des mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue ».*

On peut comprendre que le lexique est un élément très pertinent qui forme le code d'une langue, pour bien communiquer et comprendre l'autre il faut d'abord apprendre le lexique de la langue étrangère car chaque langue est constituée de mots c'est-à-dire d'un lexique et d'un vocabulaire qui appartient à cette langue.

Il est important de rappeler que le lexique se trouve au carrefour d'autres secteurs :

- La phonologie pour la prononciation exacte des mots : les tout jeunes enfants rencontrent des difficultés pour produire certains groupements de phonèmes ;
- La morphologie pour la formation des mots ;
- La sémantique pour le sens de mots ;
- La syntaxe : son développement est lié à celui du lexique et le sens d'un mot peut être modifié par sa construction.

D'après le centre national de ressources textuelles et lexicales ;

*« 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 »*

Vu que le lexique se renouvelle selon les nouveautés des domaines et spécialités, on peut saisir que le lexique est un domaine très large donc plus on connaît des nouvelles notions cela nous permettra de comprendre plus de mots et les relations qu'ils entretiennent entre eux.

Chaque fois que l'apprenant apprend un vocabulaire cela lui ouvre l'opportunité d'acquérir un bagage linguistique riche qui lui permettrait de mieux s'exprimer à rédiger et à faire des activités proposées, c'est le noyau dans toute production orale ou production écrite.

## 2. 2 Entre lexique et vocabulaire

Le vocabulaire est une réalisation du lexique. Le lexique est la somme des vocabulaires utilisés. On désignera par vocabulaires des domaines spécifiques de l'expérience (vocabulaire de l'école, de l'armée, de la joaillerie, de la marine...)

Le lexique comprend tous les mots d'une langue par exemple les mots du dictionnaire, le lexique considère la phonologie du mot c'est-à-dire sa prononciation, sa morphologie c'est-à-dire la façon dont le mot est formé, sa sémantique c'est-à-dire le sens du mot et les relations du sens de ce mot avec les autres et en fin sa syntaxe c'est-à-dire les différents rôles qui jouent dans la phrase.

Le vocabulaire ; définition du dictionnaire :

*«Le vocabulaire n'est que le catalogue des mots d'une langue, et chaque langue a le sien.» Douchet et Beauzée.*

Nous réalisons à travers cette définition que le vocabulaire est un ensemble de mots ou termes qui spécifient un domaine propre à une science, une technique, à un groupe à un milieu ou à un auteur.

Le vocabulaire comprend l'ensemble de mots compris et employés par un individu, le développement du vocabulaire chez les apprenants se manifeste tout d'abord à l'oral, tout au long de leur parcours scolaire les apprenants vont apprendre sur les mots, leur sens, leur orthographe et leur prononciation. D'une part le vocabulaire influe sur la compréhension, plus les élèves possèdent un vocabulaire étendu mieux ils comprennent les textes, d'autre part la lecture peut aider les élèves à enrichir leur vocabulaire. Les apprenants qui lisent beaucoup apprennent plus de mots nouveaux que ceux qui lisent peu.

Le vocabulaire est sous l'ensemble du lexique, il comprend les mots employés par un individu ainsi que les mots que l'individu comprend dans sa vie courante sans nécessairement les utiliser c'est pour cela qu'on parle de vocabulaire passif et actif.

➤ Le vocabulaire actif : le vocabulaire actif d'une personne est composé des mots et des locutions qu'elle utilise fréquemment.

➤ Le vocabulaire passif : c'est les mots que la personne comprend lorsqu'elle les lit ou les entend mais qu'elle les utilise rarement.

Ce qu'on souhaite construire chez les apprenants c'est un vocabulaire actif, riche en développement.

Ce que nous pouvons constater c'est que lexique et vocabulaires 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 de vocabulaire que dans la mesure où un lexique offre différentes réalisations potentielles.

### **3. 3 L'apprentissage du lexique**

C'est vrai que l'apprentissage du lexique est une partie importante de l'apprentissage d'une langue et qu'il n'est pas toujours facile de le mémoriser facilement. Ce qui nous intéresse ce n'est que les apprenant apprennent pleins de mots mais qu'ils soient capables de mobiliser et d'utiliser le lexique pour s'exprimer et agir en français.

L'enseignement-apprentissage du lexique du FLE est souvent limité à l'utilisation des dictionnaires, aux exercices structuraux et à la mémorisation de listes de mots sans contexte ni situation. Avec l'intégration des nouvelles méthodes l'apprenant est placé devant un cadre de communication et la classe devient aussi un lieu d'interactions multiples et cela grâce à certaines activités.

Dans le cadre de la découverte et de l'appropriation du nouveau lexique, il existe de différentes activités permettant à être mise en œuvre en classe. L'enseignant doit faire acquérir de nouveaux items lexicaux à ses apprenants en tenant compte de les mémoriser.

Nous retenons en moyenne :

10% de ce que nous lisons,

20% de ce que nous entendons,

30% de ce que nous voyons,

50% de ce que nous voyons et nous entendons en même temps,

80% de ce que nous disons,

90% de ce que nous disons en faisant quelque chose à propos de quoi nous réfléchissons et dans lequel nous nous impliquons.

Chaque enseignant est appelé à aider l'apprenant à retenir le lexique, il peut proposer plusieurs exercices à l'apprenant pourra trouver la ou plusieurs stratégies qui lui conviennent le mieux. Par exemple la répétition dans les exercices lacunaires sert à la vérification des acquis. En introduisant des perturbateurs tels que l'humour ou les discussions aide aussi l'apprenant à la mémorisation.

On enseigne le lexique pour conduire chaque apprenant à avoir un bagage linguistique riche. C'est un défi que nous devons relever à l'école si on veut que les apprenants soient capables de parler le monde c'est-à-dire de le nommer, de le décrire, d'exprimer leurs pensées mais aussi que les apprenants apprennent ce qu'ils lisent et qu'ils deviennent de bons lecteurs.

Le lexique doit être enseigné en contexte, en fonction des besoins de communication et des objectifs fixés par l'enseignant.

*« Lorsque les mots précis manquent aux élèves, c'est le sens qu'ils tentent de donner au monde qui s'obscurcit. » Alain Bentolila*

Il faut augmenter de manière significative le stock lexical des apprenants qui doivent mémoriser un nombre suffisant de mot qui permet de passer d'un palier à un autre palier ce qui produit une nette accélération du rythme d'apprentissage.

Il faut privilégier un enseignement explicite avec des objectifs clairs, autant qu'enseignant on doit aménager des rencontres plus efficaces avec les mots et donc prévoir des séquences pédagogiques pensées, organisées et programmées avec la fiche de préparation et la liste des mots qui seront travaillés explicitement dans cette séquence.

En effet, il faut viser un enseignement structuré qui revient à ne pas isoler les mots mais à les présenter dans des regroupements sémantique et logique qui vont nous permettre à faciliter la mémorisation. Cette dernière fait partie de l'acquisition, elle fonctionne en plusieurs temps il y a la rencontre avec le mot et que ce mot doit être bien articulé et répété par l'enseignant et l'apprenant après cette exposition le mot sera enregistré dans la mémoire et plus le mot est réactivé et réutilisé plus dans de multiples contexte plus sa mémorisation sera profonde et durable.

Les outils d'apprentissage constituent la pierre angulaire d'une didactique du lexique bien avancé, ils se présentent comme une espèce de mémoire externe qui permet de visualiser ce que l'on a appris et que l'on doit garder en mémoire donc ce sont des référents et ils aident à la consolidation des acquis car ils permettent la réactivation régulière des termes. Les jeux par exemple constituent à part entière, des jeux qui sont créés par l'enseignant qui attend de leur usage un effet bien identifié et un résultat précis, il s'appuie sur la motivation et le plaisir intrinsèque à ce genre d'activités.

Parfois les outils ne sont pas un aboutissement figé d'une séquence mais sont évolutifs et complétés au fur à mesure de l'année ce qui réactive les éléments intérieurs, ces outils ne sont créés non seulement pour la mémorisation et l'accroissement du lexique mais ils sont également structurants c'est-à-dire qu'ils aident à comprendre la structure.

### **3. L'insertion du ludique dans l'apprentissage du FLE**

#### **3.1 Qu'est ce qu'un ludique ?**

Il est à noter que le jeu vient du mot latin " jocus" signifiant plaisanterie ou badinage ceci a donné naissance au terme jouer.

Selon le petit ROBERT le jeu est une activité physique ou mentale dans le but essentiel est le plaisir qu'il procure. Selon John PIAGET (psychologue et biologiste Suisse) connu par ses travaux de la psychologie de développement " le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer son contrainte, ses schémas à lui en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels." Le plaisir à jouer se pose à l'effort nécessaire pour apprendre et dans pédagogie positive jouer et considéré comme une stratégie d'apprentissage du lexique.

On remarque un pays comme le Ferland qui réalise des performances internationales car ce pays a mis l'élève au centre du système éducatif. C'est un élève heureux, épanouie qui se développe selon son propre rythme après une séance de 45min.

Les petits Finnois et les petites Finnoises bénéficient d'une pause de 15min de récréation pour jouer et socialiser car les pédagogues de ce petit pays nordique ont compris résolument que le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son monde, c'est sa vie tout court.

Le jeu rend l'enfant plus motivé et donc plus enclin à apprendre le lexique dans une atmosphère de bien-être et de bienveillance.

Le jeu est un élément important pour le développement physique, intellectuel et social de l'apprenant, c'est pour cela les enseignants doivent adapter la pédagogie des jeux ou la pédagogie par le jeu. Cette pédagogie nécessite la présence d'un éducateur pour guider et orienter les apprenants.

La 1<sup>ère</sup> des choses l'enseignant doit créer en classe une très bonne atmosphère pour développer une bonne motivation des apprenants et aussi doit réfléchir aux moyens didactiques à mettre en place afin d'attirer l'attention de ses élèves et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir.

Parmi les jeux les plus utilisés en classe de FLE on peut citer :

➤ Les jeux communicatifs comme les jeux de rôle, les jeux de simulations ou les jeux de métier.

➤ Les jeux linguistiques comme les jeux grammaticaux, les jeux morphologiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.

L'enfant montre son imagination fertile pour développer ses compétences langagières.

Il faut diversifier les cils et les formes de jeux pour amener l'apprenant à apprendre cette langue efficacement et aisément aussi dans un cadre pétri de plaisir et de bienveillance.

Cependant le jeu ne doit pas être le seul outil utilisé en classe de langue ou autre, bien qu'indispensable, il doit être complété par d'autres supports tels que le théâtre, le conte, la chanson, la BD...

Commencer une séance de lexique par des activités orales et physiques permet aux élèves d'entrer de façon dynamique dans la séquence de travail, de s'échauffer intellectuellement, de se concentrer et de développer leur réactivité.

Jouer avec le lexique est un moyen d'entrer dans une nouvelle séance, de se remémorer la séance précédente de façon décontextualisée ou de préparer une production écrite pour réinvestir en contexte le lexique étudié.

Les élèves peuvent à leur tour devenir meneur de jeu en ayant à disposition, si besoin, un document récapitulant le corpus travaillé

- Les jeux de découverte
- Charade
- Mots flèches

La ludification ou gamification pour l'enseignant/e c'est appliquer des mécaniques de jeu dans le processus d'apprentissage, de façon plus ou moins poussée. Son but est d'augmenter l'intérêt et la motivation des apprenants en transformant la situation classique ou magistrale d'éducation en véritable exploration des connaissances et des compétences. L'enseignant devient un facilitateur, un "maître de jeu", l'apprenant un explorateur qui vit une véritable expérience "d'aventure", cela facilitera la tâche pour l'enseignant en poussant l'apprenant à agir pour apprendre cette langue étrangère efficacement et aisément aussi dans un cadre pétri de plaisir et de bienveillance.

### **3.2 L'enseignement / Apprentissage dans une classe de FLE**

L'enseignement-apprentissage, deux notions qui sont complémentaires qui font partie de ce qu'on appelle la didactique qui elle-même se compose de trois principaux pôles (savoir, élève et enseignant) ce qu'on appelle le triangle didactique.

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

L'enseignement-apprentissage c'est la manière dont l'enseignant utilise pour transmettre un savoir à un apprenant et pour se faire comprendre par ce dernier, avant de prodiguer ce savoir, il doit être bien structuré et organisé en suivant une démarche scientifique.

Donc pour réussir à dispenser ce savoir, il est important d'avoir une connaissance en pédagogie et en didactique.

L'enseignement n'est pas conditionné seulement à la transmission des connaissances, il faut prendre en considération l'activité psychologique de l'apprenant, son activité d'apprentissage et la variabilité des situations d'enseignement.

Ce dernier doit provoquer des apprentissages dont lequel il doit être organisé, programmé et évalué.

Nous pouvons citer plusieurs objectifs tracés pour l'enseignant :

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

D'autre part on peut considérer l'apprentissage comme une modification stable et durable des savoirs, des savoir-faire ou des savoir-être d'un individu, modification attribuable à l'expérience, à l'entraînement, aux exercices pratiqués par cet individu.

Entre enseignement et apprentissage on peut constater que l'apprentissage est la manière d'enseigner et de transmettre un savoir. Quant au mot apprentissage, il désigne l'acquisition de ce savoir. Il peut encore se définir comme une modification du comportement après un enseignement.

Le choix de définir en couple enseignement apprentissage, relève du fait, que ces deux notions sont étroitement liés, il n'existe pas d'enseignement sans apprentissage, de même, il n'y a pas d'apprentissage sans enseignement.

Les stratégies d'enseignement sont des techniques employées par les enseignants pour aider les élèves à devenir des apprenants indépendants ou stratégiques. Ces techniques deviennent des stratégies d'apprentissage lorsque les élèves en choisissent certaines de manière indépendante et les utilisent efficacement pour accomplir des tâches ou atteindre des objectifs. Ainsi, plusieurs éléments peuvent intervenir dans le choix d'une stratégie d'enseignement, notamment le niveau d'interactivité souhaitée avec les apprenants, la familiarité de l'enseignant avec telle ou telle stratégie, le temps à disposition, le type de salle dans laquelle va se dérouler l'enseignement, etc.

### 3.3 La didactique du jeu

A partir du XIXe siècle et surtout pendant le XXe siècle plusieurs chercheurs ont commencé à souligner le rôle fondamental du jeu dans le développement de l'enfant. Donc à partir de cette période l'activité ludique est désormais considérée de façon unanime essentielle pour l'épanouissement émotif, cognitif et donc pour le développement de la motricité. De nombreux experts, tel que JEAN PIAGET, VYGOTSKI et BRUNER ont démontré que l'apprentissage à travers le jeu de façon informelle et non-informelle, surtout pendant l'enfance, est essentiel pour poser les bases des apprentissages successifs, transmis en contexte formel comme l'école.

Trop souvent considérées comme des activités secondaires, exclusivement récréatives, les activités ludiques sont pourtant source de motivation, et permettent aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives car l'avantage premier du jeu, c'est évidemment sa capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et cœur de l'action.

Aujourd'hui le jeu ou les activités ludiques prennent une place considérable dans l'enseignement- apprentissage d'une langue étrangère pour amener l'apprenant à apprendre efficacement et aisément dans un cadre pétri du plaisir et de bienveillance.

« Le jeu constitue un vecteur d'apprentissage et est central à l'innovation et à la créativité » **Ministère de l'Education de l'Ontario.**

A l'enfance, les neurones forment d'importantes connexions et en renforcent d'autres. Les enfants, perçus autrefois comme des pages blanches, sont compétents et curieux, prêts à explorer et à apprendre par le jeu.

# **Chapitre II**

## **Au tour du jeu**

## **1. Le ludique comme outil d'apprentissage chez les apprenants de FLE**

### **1.1 Le rôle des activités ludique en classe de FLE**

Des activités ludiques en cours de langue participent au processus d'apprentissage. Il est à noter que certains enseignants n'ont aucun intérêt pour les jeux, même s'ils les utilisent depuis longtemps, car certains enseignants les utilisent juste à la fin de la classe pour rattraper le temps libre. BRUNER insiste sur l'importance du jeu, qui trouve dans le jeu un lieu d'assimilation, un lieu de dialogue avec les autres, un lieu d'interaction, d'où surgissent la dénomination et le langage. Dans le système éducatif algérien, où les activités ludiques ont retrouvé leur place, on retrouve des jeux de mots, des sketches, des pièces de théâtre, qui visent à placer l'apprenant au cœur de l'apprentissage.

L'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère inspire les jeunes apprenants et les encourage à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'utiliser le plaisir que génère le jeu pour acquérir de nouvelles connaissances.

Auparavant, le jeu était considéré comme une activité sans valeur éducative. Mais, cette conception a largement évolué au fil des années, donnant au jeu une place très importante dans l'éducation des enfants et la création d'un bon environnement

Quant à Weiss (1983) « Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris »

Les activités amusantes sont d'excellents supports pédagogiques pour aider à faire créer une atmosphère conviviale entre le professeur et ses élèves car le professeur joue un rôle important, dans le jeu, il ressemble plus à un vieil ami, dirigeant le processus du jeu. Par des actions, l'apprenant est capable de mieux mémoriser, il sera profondément impliqué dans ces expériences : Il joue, échoue et rejoue. La répétition qui se produit aide l'apprenant Informations de réparation en mémoire. L'activité de jeu représente une toute première phase Utile au travail.

### **1.2 Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant**

Le jeu installe une nouvelle situation de communication qui balance entre le sérieux et le ludique. Il facilite l'acquisition de compétences (-faire, -être) dans une ambiance libre et moins exigeante qu'une formation traditionnelle. Le jeu permet de mêler entre travail et plaisir. Il peut amener l'équipe à mettre en pratique les apprentissages en situation de jeu, puis imaginer comment chacun mettra en pratique les compétences acquises dans sa situation professionnelle. Les sessions de jeu permettent aux apprenants de remettre en question leurs propres situations fictives de manière inédite. Plus précisément, les jeux de rôle permettent de transcender son parcours professionnel et de se projeter dans un nouvel environnement avec de nouvelles décisions. Le jeu est un outil pédagogique efficace pour soutenir et ancrer les apprentissages. Cela peut être un véritable levier de transformation.

Le ludique nous permet d'unir les aspects positifs du jeu à la didactique afin de favoriser l'apprentissage du lexique. L'utilisation de supports ludiques peut motiver davantage les enfants à apprendre une langue étrangère. Le jeu est une activité ludique qui met l'apprenant face à une situation problématique qu'il doit résoudre en communiquant avec un partenaire en oubliant qu'il se trouve dans une classe et commence à s'exprimer librement.

Le jeu pédagogique est basé sur l'idée que le plaisir de jouer se lie au fur et à mesure avec l'apprentissage et elle est fondée sur deux sortes de pédagogie :

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

L'autre, du non intervention, qui consiste à laisser l'élève libre face au jeu en construisant son apprentissage seul : il passerait peu à peu du jeu ludique au jeu éducatif après avoir appris les règles qui lui permettraient de réussir.

Une fois l'apprenant est prêt le jeu pédagogique interviendra pour l'aider à vérifier ses apprentissages et les réintégrer par la suite afin de résoudre d'autres problèmes.

### **1.3 Apprentissage du lexique par des activités ludique**

À mesure que les enfants grandissent, ils acquièrent de nouvelles compétences. Leur méthode de jeu varie également et devient plus complexe et diversifiée. Du jeu avec des hochets quand

ils étaient bébés aux jeux de rôle pendant les années scolaires, ces activités jouent un rôle important dans la vie des apprenants. L'enseignant devrait pousser son apprenant à participer à ces activités de liaison, car Il contribuera également à l'aider à améliorer et à développer ses capacités linguistiques.

Commencer une séance de vocabulaire par des activités orales et physiques permet aux élèves d'entrer de façon dynamique dans la séquence de travail, de s'échauffer intellectuellement, de se concentrer et de développer leur réactivité.

Jouer avec le lexique est un moyen d'entrer dans une nouvelle séance, de se remémorer la séance précédente de façon décontextualisée ou de préparer une production écrite pour réinvestir en contexte le lexique étudié.

Le niveau d'intérêt des enfants peut souvent déterminer leur engagement dans n'importe quelle activité. Il est donc important d'observer et de suivre leur exemple. On doit noter où se situe leur intérêt et essayer de créer des activités ludiques qui retiendront leur intérêt. Plus ils sont engagés dans une activité, plus il y aura d'opportunités d'acquérir plus de mots en parlant et s'exprimant avec d'autres groupes.

La langue est un outil précieux dont nous devrions armer les enfants, afin qu'ils puissent mieux communiquer avec les autres au fur et à mesure qu'ils passent des activités de jeu à des concepts et des situations d'apprentissage plus diversifiés. En tant que gardiens de ces jeunes esprits, les adultes ont la responsabilité de les nourrir et de les guider de toutes les manières possibles, y compris en apprenant à travers une variété de méthodes amusantes et divertissantes.

Le jeu aide à nourrir l'imagination et donne aux apprenants le sens de l'aventure. Grâce à cela, ils peuvent acquérir des compétences essentielles telles que la résolution de problèmes, le travail avec les autres, le partage et bien plus encore. En communiquant avec les autres, ils apprennent plus de mots qu'ils pourraient les utiliser dans d'autres contextes.

## **2. Les stratégies d'enseignement via le ludique**

### **2.1 Le ludique source de motivation**

Les jeux sont avant tout amusants, ce qui est l'un des éléments les plus puissants de la motivation à apprendre. Lorsqu'on dit aux élèves de jouer le jeu, il suffit d'observer leurs

réactions. Se tourner vers la dimension ludique qui aide à garder les élèves motivés et ils trouvent du plaisir en classe. Le jeu ne fait qu'aiguiser leur curiosité à apprendre de nouveaux mots et les employés dans leurs contexte, plus l'enfant est actif, plus il est facile d'apprendre.

Quand on joue, on travaille sans impression. Les jeux ne sont pas seulement une activité secondaire divertissante. Ils offrent la possibilité de construire et d'utiliser des phrases pendant que l'attention est attirée sur le jeu. Ils constituent une forme très efficace d'apprentissage indirect et ne doivent pas être considérés comme une perte de temps. Ils ne doivent pas non plus être considérés comme de simples remplisseurs à la fin du cours ou comme récompenses après "travail réel". Le jeu est effectivement un vrai travail. Il joue un rôle clé dans le processus d'acquisition du lexique.

Il est important à signaler que le jeu pourrait ainsi valoriser l'élève qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Le jeu va aider et encourager l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant. Le jeu arrive à dédramatiser les situations d'apprentissage.

L'apprenant cherche à apprendre de nouveaux mots par le biais du jeu auquel il participe activement. Cela implique que les "règles du jeu" sont acquises et respectées par les élèves : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

**Weiss (1983,p8) note que le jeu**

*« peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »*

Pour conclure, nous pouvons dire que la motivation semble être nécessaire, elle est l'essence du processus d'enseignement-apprentissage du lexique, elle pousse l'apprenant à s'engager et à avoir le courage de s'exprimer et s'extérioriser librement car plus les apprenants sont motivés plus, ils réussissent dans leur apprentissage.

## **2. 2 Des jeux autour du lexique**

### **Les jeux de découverte (Ces jeux permettent de travailler le vocabulaire en réception)**

Ils sont basés sur la marche : les participants doivent se déplacer dans un espace défini, sans tourner en rond, sans se bousculer, en gardant un rythme régulier. Ils marchent silencieusement pendant l'explication des consignes.

Il s'agit, de réagir par rapport à un camarade.

Par exemple : si l'enseignant annonce « Louis vous rend triste », les élèves doivent regarder Louis et jouer la tristesse.

### **Les jeux de répétition (Ces jeux permettent de travailler le vocabulaire en production)**

Les joueurs se placent en cercle. L'enseignant donne le titre d'une corolle lexicale ou un champ lexical. Un élève lance un mot.

Une fois ce premier mot donné, c'est au tour du voisin de celui qui a parlé de donner un autre mot, ainsi de suite jusqu'à épuisement du stock de mots.

Si un élève n'a pas de proposition, il peut dire « je passe » mais il reste pour écouter les propositions de ses camarades.

### **Les jeux d'association (Ces jeux permettent de faire des associations à partir d'un mot)**

Pour ce jeu, préparer des étiquettes-mots qui fonctionnent par pair (synonymes, antonymes, mots de la même famille...) et les placer dans une boîte.

Les élèves piochent une étiquette mot et marchent en chuchotant leur mot. Les élèves essaient de repérer en se déplaçant le camarade qui a le mot correspondant.

Quand la majorité des enfants s'est associée, arrêter le jeu et demander aux couples formés de prononcer leur mot afin de vérifier la pertinence des associations.

Demander à ceux qui sont seuls de prononcer à haute voix le mot, si nécessaire, le groupe les aide à trouver leur binôme.

### **Les jeux de catégorisation**

L'enseignant délimite quatre zones au sol puis annonce un mot ou une expression, les joueurs doivent alors se rendre dans la zone correspondante. Puis le meneur de jeu donne un autre mot et les joueurs se déplacent à nouveau dans la bonne zone.

Exemple : les aliments, les animaux...

### **Les jeux pour décrire ou pour écrire**

Les jeux décrits précédemment font travailler les mots de façon décontextualisée. Il est aussi important de permettre aux élèves de recontextualiser le lexique travaillé dans des productions écrites.

Produire des devinettes, l'enseignant choisit une fleur lexicale déjà étudiée. Il demande aux élèves de produire des devinettes en s'aidant de l'affiche.

Par exemple : je suis un véhicule qui navigue, j'ai des voiles.

Qui suis-je ?

Les devinettes sont lues ou dites aux camarades qui doivent deviner le mot décrit.

### **3.3 Le rôle de l'enseignant :**

L'enseignant doit créer des situations de communications, dans le but de libérer les apprenants, pour s'exprimer et leur permettre de communiquer .il est préférable de répartir le groupe de classe en petits groupes qui leur donnent l'impression de vivre une véritable interaction sociale .et pour cerner les points fortes et faibles des élèves.

L'enseignant a un rôle important à jouer dans la médiation de la relation de l'enfant avec la ludicité, la relation de l'enfant avec l'apprentissage, ainsi que dans la formation de l'identité de l'enfant. En nous référant au rôle de l'enseignant, nous sommes immédiatement dirigés vers le terme compétence, qui parmi ces compétences à créer et à développer par un enseignant de l'éducation de l'apprenant, est la capacité de promouvoir une bonne relation entre l'élève et l'éducateur, car de cette relation naissent les possibilités de succès du processus d'enseignement-apprentissage. Par conséquent, le véritable rôle de l'enseignant est de jouer le rôle de médiateur, qui est également directement lié à la construction des connaissances, à la fois comme guide de planification pédagogique, ainsi que dans le choix et le traitement des contenus curriculaires.

Ainsi, l'enseignant est considéré comme un être social doté de connaissances culturelles. S'il est destiné à former des éléments critiques, créatifs et prêts à prendre des décisions, l'une des exigences est l'amélioration du quotidien de l'enfant avec l'introduction de jouets, de jeux et de jeux diversifiés. Les classes avec les jeux et les jeux fournissent à l'enseignant l'observation des attitudes de chaque élève, seul ou en interaction avec les autres dans la classe ou leur environnement. Dans ces situations ludiques, enseignant et élève, ils doivent être libres de jouer et/ou de jouer en respectant leurs propres rythmes, d'organiser leurs activités et de pouvoir recevoir et accepter les règles qui leur sont imposées

Donc, l'enseignant doit veiller à créer un climat positif et sécurisant, qui encouragera la prise d'initiatives de la plus part des élèves .Il doit également veiller à varier les canaux d'information et d'expression et passer d'une ambiance enjouée à un climat sérieux. Aussi permet en considération le coté psychologique des apprenants.

## **3. Présentation du corpus**

### **3. 1 Le temps**

Notre enquête de terrain s'est étalée le mois d'avril donc nous avons présenté une séance avec le premier groupe sans faire appel aux activités ludiques et une séance en présentant le cours avec des activités ludique avec l'autre groupe afin de faire une comparaison avec les deux groupes .

### **3. 2 Le lieu**

Pour effectuer notre recherche, nous nous sommes rapprochés d'un établissement scolaire secondaire. «Ghitaoui Moulay Touhami » c'est un Lycée qui se situe au centre-ville de la wilaya d'Adrar.

Le lycée contient 548 élèves divisé en 19groupes dû à la crise sanitaire dont le nombre des enseignants du français est 04 enseignants.

Notre groupe expérimental se compose de 38 élèves, de sexe différent 20 garçons et 18 filles âgés entre 15 et 17 ans.

### **3. 3 Le choix de corpus**

Pour recueillir le maximum d'information et mener à bien notre travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de la 1<sup>ère</sup> année secondaire. Qui est pour nous le meilleur choix de corpus afin de réaliser notre enquête pour atteindre nos objectifs.

De plus, les activités ludiques dans une classe de langue étrangère doivent être choisi et adapter selon le niveau du publique cible. Donc, nous avons proposé des exercices sous forme de jeux qui visent l'apprentissage du FLE en général et l'apprentissage du lexique en particulier.

# **Chapitre III**

## **Analyse et interprétation des résultats de l'activité**

### **1. Méthode de travail**

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du lexique, nous avons décidé de présenter deux séances ; la première séance a été pour faire l'observation, et dans la deuxième séance nous avons proposé des activités conçues afin de permettre l'apprenant à apprendre des nouveaux termes et comprendre leurs sens.

## **2. Présentation du protocole d'enquête**

### **2.1 Déroulement de la phase d'observation :**

Pour entreprendre notre expérimentation, nous devons réaliser et réussir la présentation des cours par une méthode et technique que nous ne pouvons pas l'ignorer et qu'elle nous permettra de faire une vision générale sur la situation de l'enseignement du lexique en classe. Nous avons pensé de programmer (2) séances différentes. Une séance où nous présentons le cours théoriquement sans des activités ludiques avec le groupe A, avec le groupe B nous avons essayé de présenter le cours en faisant appel au jeu dans le but de recueillir des données et des remarques sur la classe, la réaction des apprenants face au jeu proposé ainsi de prendre en charge l'avis des élèves sur l'intégration du ludique pendant la réalisation du cours afin d'enrichir et d'améliorer leur lexique.

En commençant la réalisation de notre expérimentation par le groupe A.

### **2.2 Déroulement de la séance pour le groupe A :**

#### **2.2.1 Séance théorique :(avant la présentation de l'activité ludique)**

**Date :** 10/04/2022

**Classe :** 1ère AS

**Horaire :** 11h-12h

**Projet 03 :** Ecrire une courte biographie romancée concernant une personnalité nationale ou locale à partir d'informations succinctes.

**Objet d'étude :** La nouvelle réaliste

**Séquence :** Produire un récit vraisemblable

**Séance :** Compréhension de l'écrit

**Support :** Le vizir, Récit égyptien

### **Objectif :**

- **Identifier les personnages et le lieu de l'histoire**
- **Délimiter les différentes parties du texte en indiquant par quels indicateurs de temps elles sont introduites.**

- **Repérer les temps du récit.**
- **Identifier les substituts lexicaux.**
- **Déterminer le champ lexical.**

### **Mise en œuvre :**

Cette séance est considérée comme une pré-enquête ; où nous avons présenté avec les apprenants de première année secondaire (groupe A) pendant la 4ème séance de la séquence du projet3 (Compréhension de l'écrit), où nous avons expliqué brièvement ce qu'ils verront dans ce projet.

Nous avons choisi un texte sous le titre «Le vizir» comme support utilisé pour présenter le cours. On demande aux élèves d'observer le texte, dégager les éléments para-textuels du texte, émettre des hypothèses de sens, lire le texte silencieusement afin de les vérifier. Ensuite, On lit le texte que les élèves puissent le comprendre. Puis, on a posé aux élèves quelques questions concernant le texte en proposant les questions du lexique ainsi :

- De quoi parle l'auteur dans ce texte ?
- Relever du texte du texte deux termes ou expressions qui désignent les voleurs.
- Dégager du texte le champ lexical de maison.

Après, nous avons demandé aux élèves de donner des réponses sur ces questions, en levant les doigts et demander la permission pour donner la réponse directement.

A la fin de la séance, on leur a demandé de faire un résumé de l'histoire oralement. Dans ce cas nous avons remarqué que la plus part des apprenants n'ont pas arrivé à faire un petit résumé. La question reste ouverte ; si les apprenants non pas compris ou bien ils n e sont pas capable de s'exprimer oralement ou cette difficulté est issue d'un manque du lexique.

### **2.3.1 Déroulement des séances pour le groupe B :**

### **2.3.2 Première séance d'observation : (pendant la présentation des activités ludique) :**

**Date :** 11/04/2022

**Classe :** 1<sup>ère</sup> AS

**Horaire :** 08.00/09.00

**Projet3 :** écrire une courte biographie romancée concernant une personnalité nationale ou locale à partir d'informations succinctes

**Objet d'étude :** la nouvelle réaliste

**Séquence :** produire un récit vraisemblable

**Support :** récit égyptien « Le vizir »

#### **Objectifs :**

- Identifier le lieu et les personnages de l'histoire
- Délimiter les différentes parties du texte en indiquant par quels indicateurs de temps elles sont introduites
- Repérer les temps du récit
- Identifier les substituts lexicaux
- Déterminer le champ lexical

**Le choix du jeu :** on a choisi « le jeu de mots croisés » comme un support dans le but d'enrichir la compétence lexicale. Et le « jeu de rôle » un outil pour que les apprenants puissent employer le lexique appris dans des situations réelles.

**L'objectif de la première activité :** Développer la compétence lexicale des apprenants à partir des connaissances antérieures et la mémorisation des nouveaux mots.

**L'objectif de la deuxième activité (activité de synthèse) :** La motivation des apprenants et leur socialisation suite du travail de groupe où tous les apprenants peuvent participer et s'exprimer.

## **Mise en œuvre :**

Nous avons organisé une séance d'observation comme une enquête, lors de la présentation des activités ludiques avec le deuxième groupe au cours de la quatrième séance « la compréhension de l'écrit » du projet 3 (la nouvelle réaliste). Comme d'habitude, on a commencé la leçon par une grande salutation pour attirer l'attention des élèves. Puis, on a écrit la date du jour et les informations suivantes : Projet3, séquence, activité : compréhension de l'écrit, et nous avons demandé aux élèves de prendre leurs cahiers et écrire la date du jour. Ensuite, on a distribué le texte aux élèves sous le titre : "Le vizir" comme un support qui répond aux objectifs du cours.

Tout d'abord, en observant le texte, les élèves vont repérer l'image du texte, émettre des hypothèses de sens pour les rédiger au tableau. Après on passe à la lecture silencieuse afin de vérifier les hypothèses. Ensuite on a posé aux élèves quelques questions concernant le texte en proposant les questions du lexique ainsi :

- De quoi parle l'auteur dans ce texte ?
- Qui sont les personnages de cette histoire ?
- Dégager la situation de communication

Les élèves étaient motivés, certains demandent la permission pour reprendre la parole. D'autres répondent directement, tous ensemble sur le tableau puis sur leurs cahiers.

Ensuite, on a formé des groupes hétérogènes, les élèves ont été divisés en trois groupes et chaque groupe contient 6 membres. Après l'installation des apprenants, les chuchotements commencèrent et on voyait presque tous les membres des trois groupes se concentrer au document distribué « le jeu de mots croisés ». On a expliqué les règles du jeu aux apprenants :

Ils doivent remplir les cases par des mots qui sont employés dans le texte afin de trouver la solution de la grille.

Nous avons dit à haute voix : « on commence le match » et tracer sur le tableau trois colonnes (équipe1, équipe2, équipe3) pour évaluer chaque groupe. Il s'agissait du jeu de mots croisés.

Les élèves sont montrés très enthousiastes pendant cette activité, même ceux qui s'intéressaient rarement aux cours avaient les yeux fixés sur le document, ils ont manifesté un air de joie et de tranquillité et surtout l'envie de relever le défi. Cette disposition favorise les interactions entre les apprenants ; de plus chaque apprenant peut prendre la parole ; même les plus timides peuvent s'exprimer.

A la fin de la séance, durant l'activité de synthèse, on leur a demandé de récapituler le contenu de l'histoire en la jouant comme une scène. Les élèves ont été motivés et engagés, ils ont levé le doigt pour participer, vu le temps qu'il nous restait, on a choisi quatre apprenants et on leur a laissé choisir au tirage de sort, chacun a pris son rôle.

Le jeu de rôle est donc comme le souligne **Tabensky**

*« Centré sur le processus et non le produit fini » (2002, p.70).*

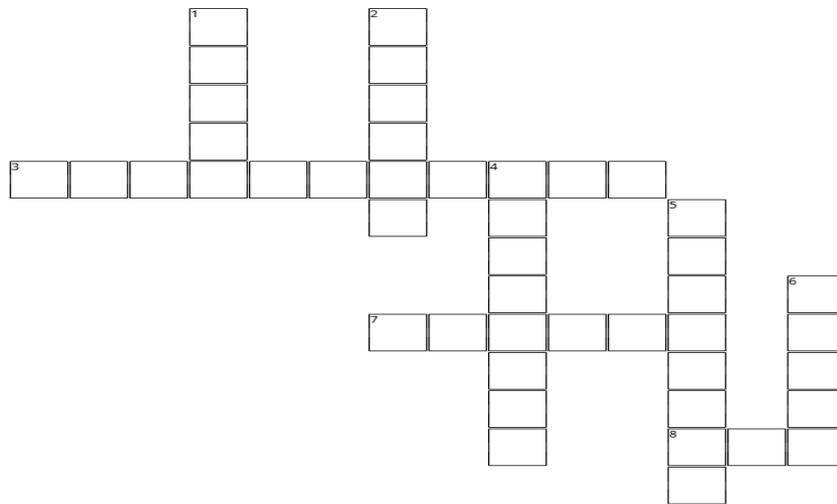
Il constitue alors un outil

*« Puissant d'enseigner une langue, adaptable et vivant »*

**(Moreno, Tabensky, 2002, p.65).**

A travers cette pratique les élèves apprennent à gérer le caractère imprévisible du langage, à s'adapter aux paroles de leurs interlocuteurs qu'ils ne peuvent ni prévoir à l'avance ni contrôler. La communication est donc authentique et véritable.

le vizir



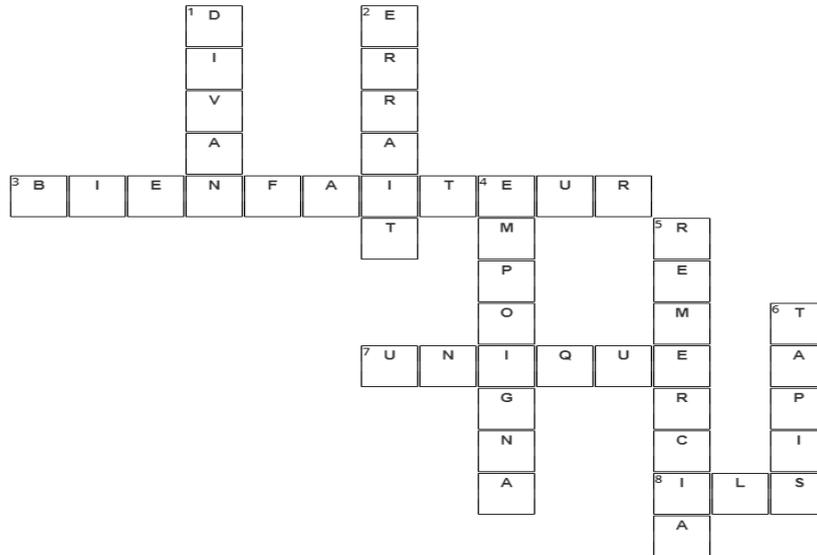
**Horizontal**

- 3. personne qui fait du mal
- 7. synonyme d'exceptionnel
- 8. pronom de la troisième personne du pluriel

**Vertical**

- 1. Un canapé sans dossier ni bras
- 2. le verbe errer à l'imparfait avec la troisième personne du singulier
- 4. le verbe empoigner au passé simple avec la troisième personne du singulier
- 5. le verbe remercier au passé simple avec la troisième personne du singulier
- 6. Revêtement souple de sol

## le vizir



### Horizontal

3. personne qui fait du mal
7. synonyme d'exceptionnel
8. pronom de la troisième personne du pluriel

### Vertical

1. Un canapé sans dossier ni bras
2. le verbe errer à l'imparfait avec la troisième personne du singulier
4. le verbe empoigner au passé simple avec la troisième personne du singulier
5. le verbe remercier au passé simple avec la troisième personne du singulier
6. Revêtement souple de sol

Les élèves vont trouver le mot à partir du texte étudié et le mettre dans la grille soit horizontalement soit verticalement et cela va leur aider à enrichir leur vocabulaire pour qu'au final ils trouveront le mot caché ou bien la solution de la grille, ce qui est un gain.

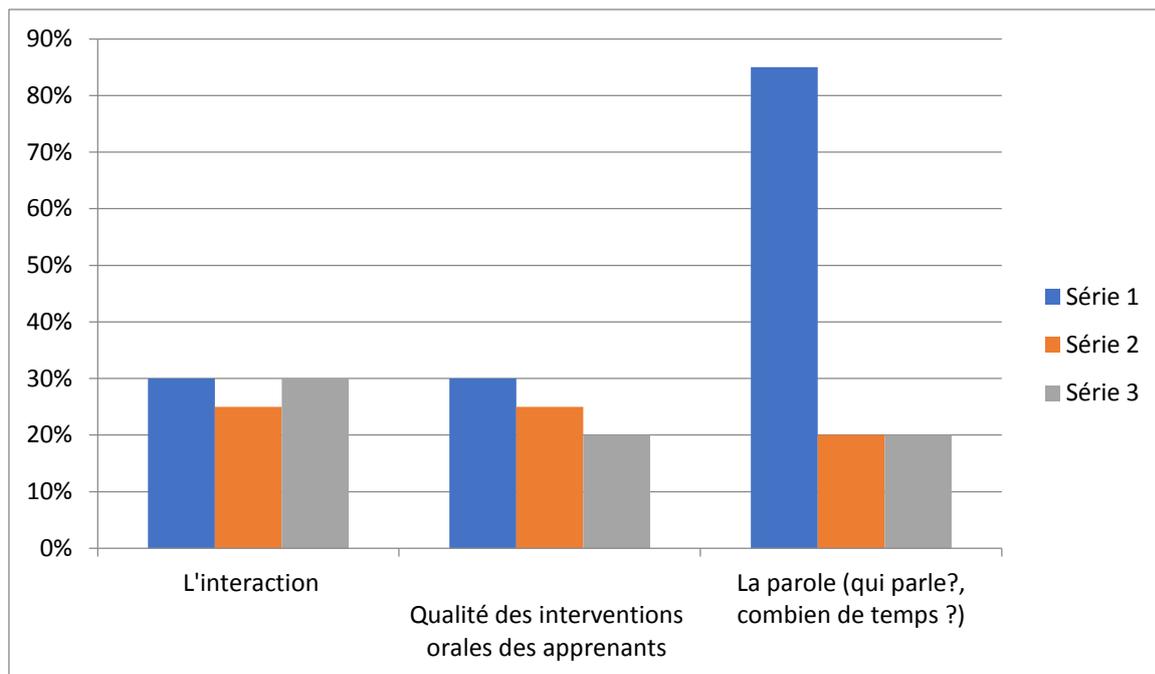
### 3. Relevé et interprétation des résultats

### 3.1 Analyse des résultats pour le groupe A :

#### 3.1.1 Grille d'observation pour la première séance : (avant l'intégration du ludique) :

Dans cette grille, nous avons présenté les résultats obtenus lors d'une observation effectuée avant l'emploi des activités ludiques.

<b>Critères</b>	<b>Les éléments observables</b>	<b>Évaluation</b>
L'interaction	-L'apprenant participe activement.	<b>30%</b>
	-L'apprenant être autonome.	<b>25%</b>
	-L'apprenant a interagi et a mis ses idées avec ces camarades.	<b>30%</b>
Qualité des interventions orales des apprenants	-Groupe de mots	<b>30%</b>
	-Phrase simple	<b>25%</b>
	-Phrase complexe	<b>20%</b>
La parole (qui parle?, combien de temps?)	-L'enseignante aux élèves	<b>85%</b>
	-Les élèves à l'enseignante	<b>20%</b>
	-Les élèves aux élèves	<b>20%</b>



**Graphique montrant les résultats obtenus avant l'emploi des activités ludiques.**

### **3.1.2 Analyse des résultats :**

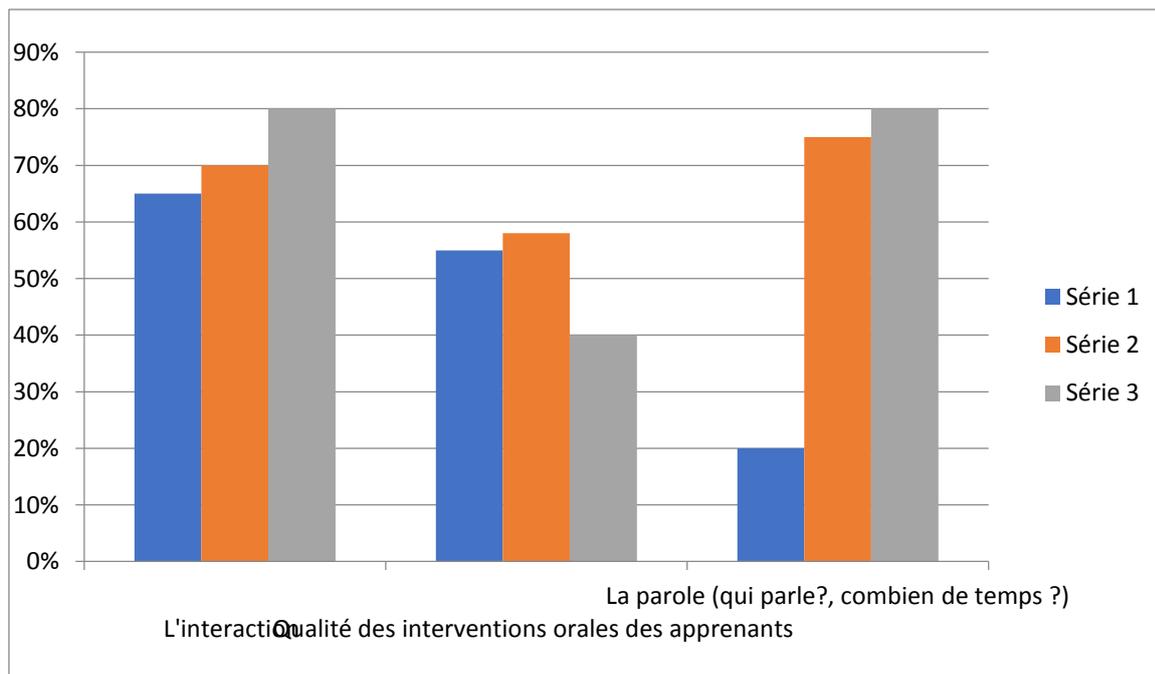
Suite à notre grille d'analyse qui illustre la situation générale de l'apprentissage en classe de FLE et bien sur l'intégration du ludique en tant que moyen d'apprentissage, nous observons que les apprenants sont rarement motivés et interagis. Ils restent presque passifs pendant la réalisation du cours. Souvent, l'enseignante prend la parole pour intervenir et répartir les rôles, les tâche et les pousser à s'exprimer et de même les apprenants sont faibles au niveau du lexique en pouvant même pas produire une phrase sémantiquement et syntaxiquement correcte.

### **3.2 Analyse des résultats pour le groupe B :**

### 3.2.1 Grille d'observation pour la deuxième séance: (pendant l'intégration du ludique):

Dans cette grille, nous avons présenté les résultats obtenus lors d'une observation effectuée lors de l'emploi des activités ludiques cette fois-ci.

<b>Critères</b>	<b>Les éléments observables</b>	<b>Evaluation</b>
L'interaction	<ul style="list-style-type: none"> <li>-L'apprenant participe activement.</li> <li>-L'apprenant être autonome.</li> <li>-L'apprenant a interagi et a mis ses idées avec ces camarades.</li> </ul>	<p><b>65%</b></p> <p><b>70%</b></p> <p><b>80%</b></p>
Qualité des interventions orales des apprenants	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Groupe de mots</li> <li>-Phrase simple</li> <li>-Phrase complexe</li> </ul>	<p><b>55%</b></p> <p><b>58%</b></p> <p><b>40%</b></p>
La parole (qui parle?, combien de temps?)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-L'enseignante aux élèves</li> <li>-Les élèves à l'enseignante</li> <li>-Les élèves aux élèves</li> </ul>	<p><b>20%</b></p> <p><b>75%</b></p> <p><b>80%</b></p>



**Graphique montrant les résultats obtenus pendant l'emploi des activités ludiques.**

### 3.2.2 Analyse des résultats :

De ces paramètres, nous pouvons déduire que les activités de jeu jouent un rôle très important dans les aspects fondamentaux de l'apprenant, tant au niveau émotionnel que cognitif.

Les activités ludiques font partie de la nature de l'apprenant et ont des forces puissantes pour intervenir à des niveaux stratégiques impliquant la mémoire, la communication et la compréhension, et pour aider les apprenants à construire leurs connaissances.

Nous ajoutons également que la présence d'activités intéressantes dans les cours de langue permet au jeune apprenant de participer pleinement à son apprentissage en le motivant et en le stimulant à prendre plaisir à apprendre, ce qui l'aidera à assimiler de nouvelles informations. Des activités ludiques motiveront les élèves à acquérir des connaissances en langues étrangères en les motivant.

# **Conclusion générale**

Compte tenu du contexte des apprenants plongés dans la joie, l'action et l'amusement à tout moment ; notre recherche consiste notamment à proposer un accompagnement « ludique » qui maintient le même état mental en classe que les élèves en dehors de l'école. Cet outil pédagogique servira évidemment à l'apprentissage et à la diffusion des connaissances. Le problème est de leur fournir un "mécanisme actif" susceptible de générer un intérêt permanent, rendant l'apprentissage plus "souple" et "efficace", auquel l'apprenant s'est habitué. En tant qu'enseignant, nous devons tendre la main au jeune apprenant en l'accompagnant dans sa quête perpétuelle du bonheur et en le guidant vers la découverte de connaissances et de compétences par lui-même.

Dans notre travail, nous avons toujours insisté sur l'apprentissage du lexique dans le double choix de renforcer et de développer ce que nous avons appris. Nous avons parlé des activités ludiques et de leur application dans l'enseignement du français langue étrangère. Concernant l'activité ludique, nous avons pu souligner, qu'elle facilite l'apprentissage et constitue un moteur. Motivation, surtout mémoire. Il convient également de noter que le jeu n'est pas une fin en soi, mais un outil, une aide et un catalyseur entre la connaissance et l'apprenant, et il serait dommage de ne pas l'utiliser pour apprendre. D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre expérimentation nous avons pu confirmer nos hypothèses, les enseignants approuvent et encouragent l'utilisation d'activités ludiques pour améliorer les élèves. Dans la partie pratique, nous avons choisi des activités liées aux mots en tenant compte de nos objectifs de travail. La sélection s'articule autour de l'enrichissement du vocabulaire des débutants en langues étrangères, un sujet qui a intrigué plusieurs auteurs. JP Colignon<sup>56</sup> dit "« Rien de tel que les mots croisés, les mots fléchés, les énigmes, les anagrammes...etc., pour mesurer nos connaissances, donc la qualité de notre mémoire, et pour développer nos capacités de réflexion, de déduction, de raisonnement. Stimuler et aviver notre agilité et notre vivacité d'esprit n'est pas non plus négligeable ! »». Les auteurs ont trouvé dans les jeux de mots un moyen de tester les informations obtenues, ils maintiennent également les liens entre les membres du groupe, créent une ambiance agréable en classe et favorisent l'apprentissage.

Afin de tirer le meilleur parti du jeu en classe, il est important que le choix des activités soit mûrement réfléchi et que l'enseignant joue son rôle, sachant guider et orienter ses apprenants, et surtout, créer une atmosphère propice à eux avec qui ils peuvent se sentir à l'aise. Son rôle est crucial pour l'application du jeu. Nous soulignons également que le jeu est

une partie importante du développement ; il se développe au fur et à mesure que l'enfant grandit. Dans le domaine de l'éducation, où les jeux sont des médiateurs à des fins pédagogiques, il est utile d'introduire les jeux au bon moment dans le cours pour en faire profiter pleinement l'apprenant en construisant une progression à partir des données recueillies sur le terrain. En conclusion, on peut dire que les activités ludiques représentent un facteur fondamental de motivation, ce qui permet d'aborder plusieurs notions.

Leur utilisation dans les cours de langues, notamment de français langue étrangère, est très appréciable, notamment lorsqu'il s'agit d'apprendre de nouveaux mots. Cela dit, nous avons également remarqué que les activités ludiques ne sont pas la panacée pour tous les problèmes rencontrés par les apprenants. Dès lors, nous nous sommes interrogés sur les limites de l'activité ludique et la possibilité de l'utiliser dans les boucles suivantes. Compte tenu de la situation antérieure, nous espérons que ce modeste travail fera ressortir au moins un aspect de l'intérêt que révèlent les activités ludiques au niveau éducatif comme aide à l'apprentissage des langues. Ce sujet est un sujet brûlant dans le domaine de l'éducation et au niveau général. Le jeu est stylé et irrigue un vaste champ d'étude. Leur emploi ne se limite pas aux langues mais mondialisation obligée, le jeu évolue de jour en jour et s'ouvre vers d'autres horizons.

# **Bibliographie**

## **Bibliographie :**

1. Agnès Florin : Le développement du lexique et l'aide aux apprentissages.
2. De Grandmont.N, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université1997.p47-48
3. De Grandmont.N, Le jeu ludique, Les éditions logiques,1995.
4. De Greave. S, Apprendre par les jeux, Outils pour enseigner. Ed. De Boeck 2006.p122.18- De Rey-Debove, josette et rey,pris
5. Dubois.J : Dictionnaire de linguistique, Larousse, 1973, Paris, éd, 1980, p.293
6. Galisson.R et Coste.D: Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris1976. P 198  
21- REY-DEBOVE, Josette, ROBERT, Paul : Le nouveau petit robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française.
7. Galisson et Coste : Dictionnaire de didactique des langues,  
8.Hachette,Paris, 1976. P 317. 23- Genouvier.E et Peytard.J, linguistique et enseignement du français.

## **Articles**

- 1 .Ait Amar, O : de la pédagogie par objectif à l'approche par compétence : migration de la notion de compétence, in synergie, Chine n°9 2014 p143 -153.
2. DEBYSER, F « article introductif : les jeux du langage et du plaisir »1978.
3. KOZANTIS, A : les principaux courants théoriques de l'enseignement et de l'apprentissage, bureau d'appui pédagogique, septembre 2005.
4. Laurie CHARDRON. L'apprentissage du lexique à l'école : comment élargir et enrichir le lexique des élèves ? Education. 2013. dumas-00993131

## **Mémoires**

1. BENHAMIDA Amina « le rôle de jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE le cas de 3<sup>ème</sup> année primaire »l'université de Tlemcen.

2. NEKHAI Karima, DJDAR Amel « le jeu ludique dans l'enseignement/apprentissage de la langue française le cas du 4<sup>ème</sup> année primaire »2015-2016.

3. HAMAIZI Belgacem « le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalités : et pistes didactiques »université de Sétif, 2016-2017 PDF.

4. TAGHEZOUT AHLEM « l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère le cas du 4<sup>ème</sup> année primaire »université d'Oran, 2008-2009, PDF.

## Résumé :

Ce travail de recherche consiste d'étudier le rôle primordial de l'approche ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au secondaire et son impact sur l'acquisition du lexique, nous avons essayé de démontrer que le recours aux activités ludiques en classe de FLE, aide beaucoup mieux à enrichir le lexique des élèves de première année secondaire et développe chez eux l'envie d'apprendre et de s'approprier les nouveaux mots par le biais du plaisir. A la fin du travail, Nous avons arrivé à confirmer que l'activité ludique peut devenir un facteur essentiel et indispensable dans l'acquisition du français langue étrangère et notamment dans l'acquisition du lexique.

**Mots clés :** activité ludique, enseignement/apprentissage, lexique du FLE

## Sumarize

This research work consists of studying the essential role of the playful approach in the teaching/learning of French as a foreign language in secondary school and its impact on the acquisition of the lexicon, we have tried to demonstrate that the use of playful activities in the classroom of FLE, helps much better to enrich the vocabulary of first year secondary students and develops in them the desire to learn and appropriate new words through pleasure. At the end of the work, we managed to confirm that playful activity can become an essential and indispensable factor in the acquisition of French as a foreign language and in particular in the acquisition of the lexicon.

**Keywords:** entertaining activity, education and learning, French lexicon.

## ملخص

تهدف هذه المذكرة الى اظهار الفائدة التي تبرزها النشاطات اللعيبية في تعليم و تعلم لغة اجنبية خاصة في تعلم و اكتساب من خلال هذا البحث حاولنا اثبات ان الاستعانة و الرجوع الى مفردات جديدة لهذه اللغة لدى متعلمي الطور المتوسط النشاطات اللعيبية في قسم الفرنسية اللغة الأجنبية يساعد كثيرا في اثراء المعجم اللغوي لمتعلمي السنة الأولى ثانوي مطورا بذلك رغبتهم في تعلم و اكتساب كلمات جديدة بكل سرور. وفي الأخير توصلنا الى القول بأنه يمكن للنشاط اللعبي ان يصبح عاملا أساسيا و ضروريا في اكتساب اللغة الفرنسية الأجنبية لاسيما المفردات اللغوية منها

الكلمات المفتاحية: النشاط التعليمي, التعليم والتعلم,مفردات اللغة فرنسية.