



REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE



Ministère De L'enseignement Supérieur Et De La Recherche Scientifique

Université Mohamed El-Bachir El Ibrahimi Bordj Bou-Arredj

Faculté Des Lettres Et Des Langues

Département Des Lettres Et Des Langues Etrangères

Thème

**L'effet du jeu Taboo sur l'apprentissage du lexique
Chez des élèves de 4^{ème} année primaire.
Cas de : l'école Saleh Gassemi, Al Anasser, BBA.**

Réalisé par :

MAHROUCHE Marwa
BEN ALIA Bouchra

Encadré par :

Dr. MILOUDI Imene

Soutenu le **17 / 06 /2025** devant le jury composé de :

Dre SOUALAH Keltoum	MCA	Président
Dre MILOUDI Imene	MCA	Encadreur
Dre BENSALÉM Djemâa	MCA	Examineur

Année universitaire : 2024/2025

Remerciements

Louange à Allah le Tout Puissant, le Miséricordieux de nous avoir illuminé et ouvert les portes du savoir et nous avoir donné le courage de pouvoir accomplir ce modeste travail.

Nous tenons à exprimer nos vifs remerciements à notre directrice de recherche Dr. Miloudi Imene pour ces précieuses orientations tout au long de notre travail.

Mes remerciements s'adressent également aux membres du jury qui ont accepté d'évaluer ce travail de recherche.

Nous exprimons notre profonde reconnaissance aux enseignantes Saadi Zineb et Asma Leziert de l'école Salah Gasmi pour leur aide précieuse dans la réalisation de notre expérimentation.

Enfin, nous tenons à remercier tous ceux qui ont aidé de près ou de loin dans l'élaboration et la finalisation de ce travail.

Dédicace

Tout d'abords, je tiens à remercier Dieu de m'avoir donnée la force et le courage de mener à bien ce modeste travail.

Je dédie ce travail

A mes chers parents qui ont toujours cru en moi et m'ont encouragé à poursuivre mes rêves. Sans eux je n'aurais pas acquis la force pour arriver à ce jour-là. Votre soutien fut une lumière dans tout mon parcours. Aujourd'hui je suis la grâce à votre sacrifices que avez déployés pour mon éducation et ma formation.

Que Dieu vous garde et vous protège.

Ames deux piliers mes chers frères Karim et Oussama,

Merci pour votre soutien et votre amour

Ames chers sœurs Zineb et Khawekha et Fatima,

Merci pour votre encouragement

A mes chers grands parents paternels, Amer Djamila

Et mes grands-parents maternels, Khawekha et Ramadhan

Vos prières n'ont toujours guidé

A mon cher oncle paternelle Ali, merci pour votre conseilles

A mon cher oncle maternel Mohamed, merci pour votre aide tout au long de ce chemin

Enfin, Merci à tous mes collègues et tous les membres de ma familles

Bouchra

Dédicace

A ma mère, ma source de force, pour son amour, ses prières et sa patience.

A mon père source de tendresse, pour m'avoir appris la rigueur et la dignité.

A mon frère Housseem et mes sœurs Nawel, Sihem, Safaa et Lamia pour leur soutien discret,
leur bienveillance silencieuse et leur foi constante en moi.

A mon mari, pour sa patience, son amour et sa présence sans faille.

Merci d'avoir été là, dans les moments d'épuisement comme dans les instants de joie.

Ce mémoire, je te le dois autant qu'à moi-même.

A ma fille Massa, lumière de ma vie et source de mon courage

C'est à toi que je dédie ce travail, toi qui donnes un sens à chacun de mes efforts.

Toi qui, par ton sourire, as su m'apporter l'énergie nécessaire pour aller jusqu'au bout.

Puisse ce mémoire être un premier cadeau dans le chemin de la connaissance et de l'amour
que je veux transmettre.

Marwa

Tables des matières

Remerciements

Dédicaces

Liste des tableaux et des figures

Liste des abréviations

Introduction générale.....2

Chapitre I : L'enseignement /Apprentissage du lexique en FLE au cycle primaire : stratégies et approches

I. Le lexique6

I.1. Les composantes du lexique7

I.2. Le vocabulaire9

I.3. Distinction vocabulaire /lexique10

II. Les séances de vocabulaire en manuel scolaire de la 4^{ème} AP11

III. Les stratégies innovantes de l'enseignement du lexique au primaire.....12

IV. Les activités ludiques au cycle primaire.....15

V. Les apports pédagogique du jeu Taboo.....16

Chapitre II : Cadre expérimental

I. Présentation de l'expérimentation.....19

I.1. Participants et échantillon.....19

I.2. Méthodes et procédures.....20

II. L'expérimentation : exploitation du jeu Taboo en séance de lexique..... 36

II.1. Matériel et méthodes.....36

II.2. Première séance du jeu Taboo classique.....37

II.3. Deuxième séance du jeu Taboo dessiné.....40

III. Comparaison et interprétations des résultats.....42

IV. Synthèse interprétative des résultats45

Conclusion générale..... 48

Références bibliographiques.....49

Annexes50

Liste des tableaux

Titre du tableau	page
Tableau n°1 : les différentes activités du lexique dans chaque séquence selon le manuel scolaire de 4^{ème} AP.	12
Tableau n°2 : grille d'observation – séance du vocabulaire- 4^{ème} AP.	20
Tableau n°3 : les résultats des six groupes lors l'application du jeu Taboo classique	38
Tableau n°4 : les résultats des six groupes lors l'application du jeu Taboo dessiné	41
Tableau n°5 : Les résultats des élèves du groupe expérimental et du groupe témoin suite au jeu Taboo classique	42
Tableau n°6 : Les performances des élèves du groupe expérimental et du groupe témoin suite au jeu Taboo dessiné	43

Liste des figures

Titre de la figure	page
Figure1 : Les résultats des élèves du groupe expérimental suite au jeu Taboo classique	42
Figure 2 : les résultats des élèves du groupe témoin suite au jeu Taboo classique	42
Figure 3 : les résultats du groupe expérimental suite au jeu Taboo dessiné	44
Figure 4 : les résultats du groupe témoin suite au jeu Taboo dessiné	44

Liste des abréviations

- **AP: Année primaire.**
- **ART: Article.**
- **CP: Cycle primaire.**
- **FLE: Français langue étrangère.**
- **P: Page.**

Introduction générale

Introduction générale

L'acquisition lexicale constitue une étape fondamentale dans l'apprentissage d'une langue étrangère, notamment au niveau primaire, où les élèves sont encore en cours de structuration de leur langue.

Le lexique, entendu comme l'ensemble des mots d'une langue, en est le socle essentiel. Toutefois, l'apprentissage de nouveaux mots peut s'avérer ardu et peu stimulant, en particulier pour les jeunes apprenants confrontés à des systèmes linguistiques différents, ce qui peut engendrer des blocages, de la confusion ou un manque de motivation.

Dans ce contexte, les activités ludiques apparaissent comme une stratégie pédagogique efficace pour pallier ces difficultés. En introduisant une dimension ludique dans l'enseignement, il devient possible de rendre l'apprentissage plus attrayant et engageant.

Le *dictionnaire didactique du français langue étrangère* (Jean-Pierre Cuq, 2003, P.139) définit ainsi l'activité ludique comme une activité guidée par des règles de jeu et par le plaisir qu'elle suscite. Depuis plusieurs siècles, les méthodologies fondées sur le jeu ont été intégrées dans l'enseignement du FLE, avec des résultats souvent jugés positifs.

Le jeu représente, pour l'enfant, un moyen naturel et motivant d'explorer et d'apprendre. En favorisant les interactions, il crée un environnement propice à l'apprentissage d'une langue. Ainsi, en recourant à des dispositifs ludiques tels que le jeu Taboo, il est possible de stimuler la motivation des apprenants et de faciliter l'acquisition du lexique d'une langue étrangère.

L'enseignement/apprentissage du lexique en français langue étrangère (FLE) au cycle primaire constitue un véritable défi, notamment en raison du niveau linguistique limité des élèves considérés comme des apprenants novices. En tant qu'étudiants-chercheurs, nous avons observé que les élèves de primaire rencontrent des difficultés notables dans l'acquisition du vocabulaire en FLE. Cette situation interpelle l'enseignant, qui se doit de concevoir un environnement pédagogique interactif, stimulant et adapté aux besoins spécifiques de ses élèves.

Dans cette perspective, le recours aux jeux éducatifs, et plus particulièrement au jeu *Taboo*, nous semble pertinent.

Le choix de ce sujet repose sur le constat que les outils ludo-pédagogiques peuvent favoriser une meilleure appropriation du lexique, tout en renforçant la motivation des apprenants. Le jeu, en tant que pratique ancienne d'apprentissage, a été reconnu depuis l'Antiquité, comme l'indique Henri-Irénée Marrou, jusqu'aux pédagogies contemporaines. Si le jeu était perçu comme une simple distraction, les courants modernes de la didactique, notamment ceux de Vygotsky (1978) et de Montessori (2004), lui attribuent une fonction éducative essentielle, en tant qu'outil d'apprentissage par l'interaction sociale, l'action et le plaisir.

Dans ce cadre, *Taboo* apparaît comme une activité collaborative efficace pour renforcer l'acquisition lexicale. Il permet aux apprenants de mobiliser leur vocabulaire de façon spontanée, de développer des stratégies d'expression et de consolider leurs acquis dans un contexte ludique. L'objectif principal de cette recherche est donc d'évaluer l'impact du jeu *Taboo* sur l'acquisition du lexique en FLE chez les élèves de 4^{ème} année primaire, en créant un espace d'apprentissage motivant et interactif. Nous nous interrogeons alors :

Dans quelle mesure l'utilisation du jeu Taboo en classe de FLE peut-elle favoriser l'acquisition du lexique chez les élèves de 4^e année primaire ?

De cette problématique se greffent d'autres questions telles que :

Comment, le jeu *Taboo* facilite-t-il la compréhension et l'usage du vocabulaire en FLE ? Le recours au jeu *Taboo* contribue-t-il à une participation plus active des élèves pendant les séances de vocabulaire ?

Pour y répondre, nous avançons les hypothèses suivantes :

-Le jeu *Taboo* favoriserait probablement la mémorisation et le réemploi du vocabulaire chez les élèves de 4^{ème} année primaire.

-Il aurait un effet positif sur leur motivation et leur implication dans les activités lexicales en FLE.

Notre étude repose sur une expérimentation menée auprès de deux classes de 4^{ème} année primaire à l'école SALEH GASMI, située à El Anasser (Bordj Bou Arreridj). Le corpus est constitué des données recueillies lors de cette intervention pédagogique.

Le présent travail de structure en deux chapitres :

Le premier chapitre intitulé *L'enseignement/apprentissage du lexique en FLE au cycle primaire : stratégies et approches*, constitue le cadre conceptuel et s'intéresse aux modalités d'enseignement du vocabulaire en 4^{ème} année primaire, aux stratégies innovantes mobilisables, et accorde une attention particulier aux activités ludiques, notamment le jeu *Taboo* dont nous examinerons les principes et les apports pédagogiques. Nous en avons présenté également les fondements théoriques relatifs à la notion de lexique, ses dimensions, ses typologies, ainsi que la distinction entre le lexique et le vocabulaire.

Le deuxième chapitre est consacré à l'expérimentation. Il présente le contexte de l'étude, le profil des participants, la méthodologie adoptée ainsi que l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus.

Chapitre I

L'enseignement /Apprentissage du lexique en FLE au cycle primaire : stratégies et approches

Introduction partielle

L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère vise avant tout de permettre aux apprenants de communiquer efficacement dans cette langue, tout à l'oral qu'à l'écrit. Et compte-tenu de la nécessité de connaître des mots pour pouvoir communiquer, l'acquisition du lexique est devenue l'un des piliers fondamentaux de la compétence linguistique, ou son rôle central dans l'apprentissage des langues étrangères, notamment le français.

Dans le cadre de l'enseignement /apprentissage du FLE ,la question de l'enrichissement du capitale lexical représente un enjeu central , notamment au niveau primaire , où les bases linguistiques se mettent en place .Pour y remédier , les enseignants sont appelés à diversifier leurs approches et à intégrer des outils , les jeux éducatifs offrent des potentialités intéressants aux élèves en particulier lorsqu'ils les placent dans des situations de communication authentique .Le jeu *Taboo* s'inscrit parfaitement dans cette perspective , il constitue un outil pédagogique incitant qui engage les apprenants dans une mobilisation active de leurs ressources lexicales .

Dans ce premier chapitre, nous mettons l'accent sur la définition du lexique et du vocabulaire,. Nous abordons le déroulement des programmes, les séances de vocabulaire en manuel scolaire de 4^{ème} AP, les stratégies et les approches ludiques de l'enseignement du lexique au primaire essentiellement le jeu *Taboo* qui les aident à apprendre en s'amusant.

I- Le lexique

Le grand dictionnaire Larousse (2000) définit le lexique comme étant : « *Ensemble de mot formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue* ». (P .907).

Selon Jean-Pierre Cuq(2003), le lexique désigne « *l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social ou d'un individu* »¹. De leur côté, Neuman et Dwyer le définissent comme « *un ensemble de mots et de*

¹ Cuq. J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International

locutions utilisables à un moment donné par une communauté linguistique, que ce soit à l'oral (lexique expressif) ou à l'écoute (lexique réceptif) »²

A la lumière de ces définitions, le lexique peut être compris comme l'ensemble des unités lexicales disponibles pour un locuteur, se manifestant à la fois sous forme écrite et orale. Il constitue un objet d'étude complexe, à la croisée de la linguistique et de la didactique. Pour les didacticiens, le lexique ne se réduit pas à une simple liste de mots : il est structuré selon des relations sémantiques, formelles et syntaxiques. Il évolue constamment pour répondre aux besoins communicationnels des locuteurs et s'adapte aux contextes d'usage.

En linguistique, le lexique est perçu comme un système de signes constituant le code de la langue. En grammaire, il est considéré comme un ensemble d'éléments de base permettant la construction des énoncés. Sa conception a progressivement évolué sous l'influence des avancées scientifiques, des transformations culturelles et des dynamiques internes de création et d'obsolescence des mots. Le lexique peut être représenté et organisé à travers des ouvrages spécialisés, tels que les dictionnaires, qui en proposent des classifications selon divers critères linguistiques.

I.1. Les composantes du lexique

Un Apprentissage des Mots s'organise à partir de Trois dimensions : forme, Sens, Usage.

L'apprentissage du vocabulaire est indispensable pour comprendre et d'exprimer en langue étrangère. Il ne s'agit pas d'apprendre des listes de mots mais d'acquérir du lexique en contexte.

L'école joue un rôle primordiale dans l'appropriation du lexique chez les élèves en leurs offrant des opportunités de parler, d'écrire et de mieux s'exprimer en français langue étrangère (FLE). Acquérir un mot pour un élève renvoie à trois composantes : forme, sens, usage. Dans ce cadre, l'acquisition du lexique ne se limite pas à la mémorisation des mots isolés, mais implique une étude approfondie de ses trois dimensions fondamentales.

I.1. 1. La forme lexicale

Elle constitue la dimension observable du lexique et la première étape dans la reconnaissance et la production lexicale. Il s'agit de l'aspect phonologique (comment le mot

² Neuman et Dwyer. (2009). P. 384

se prononce) et morphologique (comment il est structuré), prenant en compte leur prononciation, leur orthographe et leur structure interne (préfixes, suffixes et racines).

I.1.1.a. La dimension phonologique

La forme orale d'un mot est constituée de sons organisés selon les règles phonotactiques propres à chaque langue.³ Cette dimension permet de discriminer les unités sur le plan auditif et de les mémoriser par le biais de représentations mentales sonores.

I.1.1.b. La dimension morphologique

La morphologie est l'étude de la forme des mots et des variations de forme qu'ils subissent dans la phrase.

Sur le plan morphologique, on s'accorde à dire que le mot constitue l'unité de base de la morphologie. Cette unité d'étude n'est pas la plus petite unité linguistique pourvue de forme et de sens. Certains mots sont analysés en unités minimales porteuses de forme et de signification. Parmi ceux-ci, on distingue les morphèmes lexicaux (qui ont un sens lexical) et morphèmes grammaticaux (qui ont un sens grammatical). Ces derniers se subdivisent en morphèmes dérivationnels (préfixes, suffixes, qui ont un sens quasi lexical) et flexionnels (marqueurs de traits grammaticaux que sont le genre, le nombre, le mode, le temps ou la personne).

En 4^{ème} AP, l'élève est amené à identifier et à produire des mots, tant à l'oral qu'à l'écrit, en respectant leur prononciation et leur orthographe. Pour que l'élève soit capable de lire et écrire correctement les mots, le programme met l'accent sur la connaissance du système phonologique et prosodique (l'oral) du français, ainsi que le système graphique (l'écrit), en intégrant des activités de discrimination phonémique et de dictée pour renforcer la maîtrise de la forme des mots et construire un vocabulaire plus riche.

I.1.2. Le sens lexical et les représentations mentales du sens

Le sens est la composante sémantique du lexique. Il reflète la signification que porte un mot, en relation avec d'autres unités lexicales. En d'autres termes, il concerne la

³CHISS, J.-L., Filliolet, J., & Maingueneau, D. (1988). *Introduction à la problématique des discours*. Paris. Hachette.

signification des mots, leur polysémie, synonymie, antonymie et les relations sémantiques qu'ils entretiennent avec d'autres termes.

Dans le lexique, le mot est une unité très visible, mais le sens dont il est revêtu n'est pas toujours aussi facile à décrire. Il est rare que ce sens soit unique, un mot peut avoir plusieurs sens (polysémie), ou partager sa forme avec d'autres mots de sens différents (homonymie).⁴

La compréhension d'un mot ne se limite pas à sa forme linguistique, la compréhension du sens est aussi essentielle pour une acquisition lexicale efficace. En effet, les mots sont toujours représentés par des concepts stockés en mémoire. Comprendre leur sens lexical dépend donc des expériences personnelles, des contextes culturels et des situations de communications.

Le programme de 4^{ème} AP vise à enrichir le capital lexical de l'élève et à développer ses capacités d'inférer le sens des mots à travers la lecture des textes variés et l'écoute des dialogues significatifs et l'utilisation de synonymes et d'antonymes, ce qui conduit à encourager l'élève à construire le sens d'un message oral ou écrit en mobilisant ses connaissances lexicales.

I.2. Le vocabulaire

Le vocabulaire joue un rôle primordial dans l'acquisition d'une langue étrangère notamment la langue française, elle occupe une place très importante dans l'enseignement / apprentissage. Dans divers disciplines scientifiques et littéraires, des travaux ont conduit à mieux connaître le fonctionnement du vocabulaire et à envisager le développement chez l'enfant Son enseignement à l'école doit favoriser l'augmentation du nombre de mots connus et utilisés par chaque élève et les inviter aux règles qui en régissent l'organisation.

Selon le dictionnaire de Larousse(2008) : « *le vocabulaire est l'ensemble des mots d'une langue, d'une science* ». (P.450)

Selon Jean Pierre Cuq(2003) : « *le vocabulaire est un élément clé de la compétence linguistique* ».

⁴ Gilles, Siouffi. Dan Van, Raemdonck, *100 Fiches pour comprendre la linguistique*. Breal. P.49.

Le vocabulaire désigne l'ensemble des mots et expressions qu'une personne ou une communauté utilise pour exprimer. Il peut inclure des termes techniques propres à un domaine, ou encore des expressions spécifiques à une culture ou un groupe social. Il représente l'ensemble des mots qu'un locuteur maîtrise et utilise lors d'un acte de communication. Ces mots forment les unités fondamentales d'une langue, tant pour comprendre que pour produire un énoncé qu'il soit oral ou écrit. Pour Pascal Cloé (2011, P. 1), « *le vocabulaire est une composante cruciale du langage* ».

Le vocabulaire passif et le vocabulaire actif désignent deux aspects de la maîtrise lexicale d'une langue.

Le vocabulaire passif correspond aux mots et expressions qu'une personne peut reconnaître et comprendre à l'écoute ou à la lecture, sans pour autant les utiliser spontanément dans ses propres productions orales ou écrites. Selon BAZIN Jean -Michel : « *Le vocabulaire désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral.* »⁵

Le vocabulaire actif correspond à l'ensemble des mots que l'apprenant emploie régulièrement pour s'exprimer, que ce soit à l'oral ou à l'écrit. Il s'agit des mots intégrés à son répertoire linguistique et qu'il utilise de manière spontanée. Avoir un vocabulaire actif en français signifie être capable non seulement de comprendre, mais aussi d'utiliser régulièrement et naturellement les mots et les expressions courants de la langue. En revanche, le vocabulaire passif correspond aux mots que l'on est mesuré de reconnaître et de comprendre, à l'oral comme à l'écrit, sans pour autant les employer soi-même dans ses propres échanges, ainsi le vocabulaire actif se manifeste dans la production orale ou écrite, tandis que le vocabulaire passif reste limité à la compréhension.

I.3. Distinction vocabulaire/ lexique

Dans l'enseignement du FLE, il est essentiel de différencier les notions de lexique et de vocabulaire.

Le lexique désigne l'ensemble des mots d'une langue, incluant leurs formes, leurs significations et les relations qu'ils entretiennent entre eux, le vocabulaire quant à lui correspond à la partie de ce lexique qu'un locuteur maîtrise et utilise dans sa communication ,

⁵ Jean. Michel BAZIN. (2008). « *Des méthodes et des exemples de bonne copie* ». De Boeck. Paris. P.53

d'après TREVILLE & DUQUETTE : «*le vocabulaire d'une langue est un sous ensemble du lexique de cette langue* »⁶. Ainsi le vocabulaire varie d'une personne à l'autre, selon les contextes et les domaines d'usage, tandis que le lexique constitue une entité plus stable et objective, pouvant être analysée par la linguistique. En outre, le vocabulaire se différencie du lexique, qui désigne l'ensemble des formes connues que se soient passives ou actives utilisées par une personne. Tandis que le vocabulaire peut être général ou spécialisé selon le domaine, il peut aussi varier selon les personnes, les périodes du temps, les situations, et les régions. De plus, il aide à nommer les réalités et les partager avec les autres, il est étudié selon plusieurs aspects.

II. Les séances de vocabulaires en manuel scolaire de 4^{ème} AP

Le manuel scolaire est un support pédagogique et didactique conçu pour être bénéfique dans tout processus d'enseignement /apprentissage. C'est un appui méthodique essentiel servant comme feuille de route au service de l'enseignant, et un accompagnateur fidèle tout au long parcours scolaire de l'élève.

Dans ce qui suit, nous procéderons à la description des activités lexicales présentées dans le manuel scolaire de 4^{ème} AP, qui vise à transmettre un contenu d'apprentissage destiné aux apprenants de 4^{ème} AP.

Le manuel est devisé en trois unités didactiques dont chacune est décomposée en trois séquences. Dans le point suivant, nous allons intéresser à la rubrique du lexique qui est l'arrière-plan de notre recherche. Chaque séquence comprend une seule séance de vocabulaire qui vise à découvrir de nouveaux mots et enrichir le stock lexical de l'apprenant. En effet, Chaque séquence, du début à la fin, propose des activités et des taches (production écrite /orale).

Ces activités de fonctionnement de langue donneront à l'apprenant l'occasion de découvrir la langue à travers des règles simples, de réinvestir les connaissances acquises précédemment, faire preuve de compréhension et de les utiliser dans des situations /contexte donnés. Nous synthétisons dans ce tableau les différentes activités du lexique dans chaque séquence.

⁶ M.-C.TREVILLE& L. DUQUETTE. (1996). *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Hachette. Paris. P.12.

Tableau n°1 : les différentes activités du lexique dans chaque séquence selon le manuel scolaire de 4^{ème} AP.

Projet 1 : c'est notre quartier	Séquence 1 : Tu habites où ?	Lexique thématique : Noms de lieux relatifs au quartier :(Boulevard, rue, école, poste, mairie, pharmacie...)
	Séquence 2 : je vais chez Madjid	Nom propre/ Nom commun 1-Les substituts grammaticaux des noms propres et communs (Il / Elle)
	Séquence 3 : Au magasin	Les noms /adjectifs de couleurs.
Projet 2 : c'est la fête	Séquence 1 : Bonne année	Le lexique thématique relatif aux fêtes. (Achoura, Mouloud, Yennayer...)
	Séquence 2 : Aujourd'hui c'est l'Aide	Les adverbes de temps (hier, aujourd'hui, demain...)
	Séquence 3 : Joyeux anniversaire	Les mois de l'année
Projet 3 : A la mer	Séquence 1 : Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?	Lexique thématiques relatifs aux lieux où l'on peut apprendre une activité préférée (Piscine, école, stade...)
	Séquence 2 : A LA Piscine !	Les adverbes d'actions relatifs aux lieux cités (nager, lire, écrire dessiner, jouer...)
	Séquence 3 : « Que s'est-il passé ? »	Notions de synonymie et d'antonymie.

III. Stratégies et approches de l'enseignement du lexique au primaire

Dans le champ de l'enseignement /apprentissage des langues étrangères, le recours à des stratégies pédagogiques s'avère essentielle pour faciliter l'appropriation des savoirs par les élèves. Parmi les composantes fondamentales de la compétence linguistique, le lexique occupe une place centrale, en tant que socle de toute langue. L'utilisation des stratégies d'apprentissage permet aux apprenants de mieux intégrer les connaissances lexicales et d'optimiser leur processus d'acquisition.

Selon A. Wenden et J. Rubin, une stratégie peut être définie comme un ensemble de plans, d'opérations ou de routines mis en œuvre par l'apprenant dans le but de faciliter

l'apprentissage. Elle englobe ainsi les différentes étapes nécessaires à l'assimilation de l'information.⁷

Parmi les types de stratégies identifiées, nous citons notamment les « **stratégies métacognitives** », qui d'après TREVILLE et DUQUTTE (1996, P. 77) : « *se divisent en trois catégories : La centration de l'apprentissage qui a deux sous catégories la révision des nouveaux éléments pour les mettre compréhensibles et l'observation des aspects significatives de la langue plus une déférente production après une période de l'écoute, Deuxièmement, l'organisation et la planification, troisièmement l'évaluation de la performance dans l'apprentissage* ».

Selon Jean-Pierre Cuq (2003, p. 44), les stratégies cognitives se définissent comme « *Un ensemble d'activités motrices et mentales mobilisées dans le traitement de l'information en provenance de l'environnement* ».

A la lumière de cette définition, ces stratégies impliquent l'engagement actif de l'apprenant dans le processus d'acquisition des connaissances. Elles interviennent notamment lorsqu'il s'efforce de mémoriser, de stocker et de restituer l'information. Parmi les techniques les plus couramment mobilisées, la répétition constitue une méthode privilégiée de mémorisation, permettant de renforcer la rétention lexicale.

Nous citons également, les stratégies « **socio-affectives** », qui mettent l'accent sur la dimension interactionnelle et émotionnelle de l'apprentissage. Elles concernent la capacité de l'apprenant à interagir avec autrui dans un but d'apprentissage, notamment en posant des questions de clarification ou de vérification, en coopérant avec ses pairs, et en gérant efficacement ses émotions. Ces stratégies jouent un rôle crucial dans la construction d'un environnement d'apprentissage positif et stimulant, propice au développement de la compétence langagière.

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, il existe une corrélation directe entre la richesse du lexique maîtrisé et le niveau de compétence communicationnelle. Nous parlons donc, de « **stratégies de communication** ». En effet, plus le répertoire lexical d'un locuteur non natif est étendu, plus il est en mesure de s'exprimer avec précision et aisance dans diverses situations de communication. À l'inverse, une carence lexicale peut entraver la

⁷ WENDEN, A.L. (1987). « Conceptual BAKGROUN and utility. Ruben, J. « Learner strategies in language learning. Hamel » HEMPTTEAD.

fluidité et l'efficacité des échanges. Dans un environnement riche en interactions verbales et en stimulations linguistiques, le locuteur peut surmonter les difficultés rencontrées en mobilisant des stratégies de communication adaptées, contribuant ainsi au développement progressif de sa compétence linguistique.

Dans cette perspective, plusieurs auteurs ont intégré à la compétence communicationnelle une dimension stratégique, dans le but est de maintenir l'échange entre les interlocuteurs et de gérer efficacement le processus de communication. Ainsi, l'usage de ces stratégies constitue un élément essentiel de la compétence de communication. Face aux difficultés de production écrite et orale en langue étrangère, le locuteur est amené à mobiliser ces stratégies pour limiter les risques d'échec et de favoriser une communication efficace.

Certaines stratégies sont qualifiées « **stratégies de l'écoute et de lecture** » et d'après TREVILLE et DUQUETTE (1996, P. 58) « *constituent le contexte linguistique et le contexte extralinguistique sont les éléments de signification (fournis par le texte et la situation directement saisissable et qui apportent un certain éclairage sur les éléments inconnus du texte* ». ⁸

Donc, les stratégies d'écoute et de lecture consistent à comprendre un texte en s'appuyant sur ses éléments linguistiques et extralinguistique, afin de dégager leur signification et éclairer la complexité du texte.

Les « **stratégies de mémorisation** » sont les stratégies qui renvoient à la mémoire de l'apprenant, mémoire à long terme, il reçoit les nouveaux mots il les stocke et cherche leur signification après il soit capable de les utiliser dans des autres sens.

Par ailleurs, TREVILLE et DUQUETTE (1996,P.74) soulignent l'importance des « **stratégies de mnémoniques** » et les répartissent en quatre catégories : La première consiste à regrouper et associer les liens mentaux, la deuxième repose sur l'emploi d'images ou de sons par le biais de l'imagerie, des chevauchements sémantiques, de mots clés ou encore de représentation sonore en mémoire, la troisième catégorie renvoie à la révision agissante d'une nouvelle information par une révision structurée, enfin la quatrième catégorie fait appel à des mots kinésiques et tactiles, en reliant les mots avec une sensation ou une expression physique, ou l'utilisation des techniques mécaniques. ⁹

⁸M.-C.TREVILLE & L. DUQUETTE. (1996). *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Hachette. Paris. P.58.

⁹M.-C.TREVILLE & L. DUQUETTE. (1996). *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Hachette. Paris. P.74.

IV. Les activités ludiques en classe de FLE au cycle primaire : l'exemple du jeu *Taboo*

Les activités ludiques constituent un levier didactique particulièrement efficace pour l'apprentissage des langues étrangères, notamment du français langue étrangère (FLE). Chez les élèves du cycle primaire, ces activités offrent de multiples avantages, en favorisant à la fois l'acquisition de nouvelles connaissances et le plaisir d'apprendre. Elles contribuent au développement global de l'apprenant, sur les plans intellectuel, physique, social et émotionnel, tout en facilitant la découverte du monde qui l'entoure. Par le jeu, les élèves apprennent à vivre ensemble, à interagir avec les autres, à coopérer et à développer des attitudes de tolérance et d'inclusion. Ainsi, le jeu s'impose comme un véritable vecteur d'apprentissage, à la fois outil pédagogique et espace de socialisation.

Comme le souligne Jean-Pierre Cuq, le jeu ludique est une activité régie par des règles précises et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Il précise qu'il s'agit d'une activité d'apprentissage « *guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives* ». ¹⁰

Il ajoute que « *les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs*. À la lumière de ces propos, nous pouvons affirmer que les jeux favorisent un apprentissage actif et dynamique, en développant des compétences multiples, cognitives, sociales, émotionnelles et en plaçant l'élève dans un rôle d'acteur de son apprentissage. Ce type d'activité encourage la production orale, la mobilisation d'indices sémantiques et l'enrichissement lexical, tout en restant ludique.

Le jeu *Taboo* est un jeu ludique bien connu, dont le principe repose sur la devinette de mots sans prononcer certains termes interdits. Les joueurs sont répartis en équipes et doivent faire deviner à leurs coéquipiers un maximum de mots dans un temps limité, en contournant une liste de mots « tabous » associés à chaque terme à deviner. Ce jeu mobilise des compétences lexicales, communicatives et stratégiques, ce qui en fait un outil pédagogique pertinent en classe.

¹⁰ Cuq, J. -P. (2003). *Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde*. Paris. CLE. P.16.

Lorsqu'un joueur fait deviner un mot à son coéquipier, il doit être surveillé par un membre de l'équipe adverse. Le joueur adverse doit veiller sur le temps et sur les mots tabous. Si un mot interdit ou un mot de même racine est prononcé le joueur qui surveille doit buzzer. Dans ce cas le point va à l'équipe qui à buzzer. Si le joueur réussi à faire deviner le mot à son coéquipier sans dire de mots tabous alors son équipe marque un point.

A savoir que le plateau de jeu comporte des cases différentes permettant de pimenter le jeu. En effet, certaines cases donnent le droit à un temps doublé (2 minutes) ou oblige à faire deviner les mots à un seul partenaire (pour une équipe de 3 joueurs par exemple).

V. Apports pédagogiques du jeu *Taboo*

Winnicott (1975) affirme que « la principale caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique ». ¹¹ C'est pourquoi l'utilisation de supports ludiques, comme *Taboo*, constitue un excellent moyen de motiver les jeunes apprenants dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

Le jeu *Taboo* place l'élève dans une situation-problème à résoudre en collaborant avec ses pairs. Il incite à la recherche de synonymes, de périphrases et de définitions, ce qui permet l'enrichissement et l'organisation du lexique. En obligeant l'apprenant à contourner les mots interdits, il stimule sa créativité, son sens de l'improvisation et sa capacité à reformuler. Il encourage également la fluidité verbale, en incitant les élèves à s'exprimer spontanément et efficacement. Par ailleurs, ce jeu favorise le développement de la compétence de communication. Il met les élèves dans des situations de communication authentique, où ils doivent écouter, ajuster leurs formulations, s'expliquer, et se faire comprendre. Il développe ainsi non seulement le vocabulaire, mais aussi des compétences interactionnelles essentielles telles que la coopération, la prise d'initiative, l'adaptabilité et l'écoute active.

En somme, ce jeu *Taboo* constitue un outil didactique à la fois stimulant et efficace pour développer les compétences lexicales et communicationnelles en FLE dès le cycle primaire, tout en offrant un cadre d'apprentissage ludique et engageant.

¹¹ Winnicott, D. W. (1975). *Jeu et réalité* : L'espace potentiel. Paris . Gallimard.

Conclusion partielle

A la fin de ce chapitre, nous pouvons dire que l'enseignement /apprentissage du lexique nécessite le recours aux différentes stratégies et approches afin de faciliter l'appropriation du vocabulaire par les élèves. Ces stratégies doivent permettre non seulement l'enrichissement lexical, mais aussi son ancrage durable grâce à des contextes authentiques et motivants.

Les approches ludiques, telles que l'exploitation du jeu *Taboo*, se sont révélées particulièrement efficaces dans ce cadre. Elles rendent l'apprentissage plus attractif, favorisant l'engagement actif des élèves et facilitant la mémorisation et la réutilisation du lexique dans des situations concrètes.

Chapitre II

Cadre expérimental

Introduction partielle

Dans ce chapitre, nous aborderons l'aspect pratique de notre recherche qui consiste à vérifier l'effet du jeu *Taboo* sur l'acquisition, l'enrichissement et la mémorisation du lexique chez les apprenants de 4^{ème} AP afin de répondre à notre problématique et infirmer ou confirmer nos hypothèses.

I. Présentation de l'expérimentation

I.1. Participants et échantillon

Pour la réalisation de cette recherche, nous avons choisi l'école Saleh Gasmi, située à Al Anasser, dans la wilaya de Bordj Bou Arreridj, en tant que cadre d'étude. Cet établissement présente des caractéristiques favorables à notre démarche, notamment une organisation pédagogique propice à l'expérimentation et un environnement scolaire représentatif des pratiques d'enseignement du français langue étrangère (FLE) dans la région.

Notre expérimentation porte sur deux classes de quatrième année primaire, constituant un échantillon représentatif pour notre protocole expérimental. En effet, Les apprenants, âgés de neuf à dix ans, ont déjà bénéficié d'une première initiation à l'enseignement du français en troisième année primaire, ce qui leur confère une base linguistique préliminaire mais à développer. Par ailleurs, cette tranche d'âge se distingue par sa sensibilité aux activités ludiques, justifiant l'intégration de jeux comme moyens d'apprentissage pour consolider leurs acquis.

Le niveau en FLE de ces élèves, que nous avons évalué comme moyen et hétérogène au terme d'observations répétées des cours, correspond à leur deuxième année d'apprentissage du français. Cette diversité au sein des compétences langagières souligne la nécessité d'un dispositif expérimental capable d'engager toutes les composantes du groupe, tout en prenant en compte les écarts individuels.

Les participants ont été répartis en deux groupes distincts :

- **Un groupe expérimental :**

Une classe de quatrième année primaire composée de trente apprenants, chez qui nous avons mis en œuvre l'activité ludique consistant à jouer au jeu *Taboo*.

- **Un groupe témoin :**

Une autre classe de quatrième année primaire, également formée de trente élèves, qui n'a pas bénéficié de séances de lexique en intégrant le jeu *Taboo*.

Cette répartition vise à mesurer l'impact spécifique de cette activité ludique sur l'acquisition lexicale en FLE, en comparant les performances des deux groupes dans des conditions pédagogiques identiques, à l'exception de l'introduction du dispositif expérimental.

I.2. Méthodes et procédures

I.2.1.L'observation non participante

Avant la mise en œuvre du jeu Taboo, une observation a été réalisée auprès des deux classes. Cette étape repose sur une observation non participante à des séances de vocabulaire dispensées habituellement. L'observation de ces cours de vocabulaire est en effet essentielle en didactique des langues, car elle permet d'identifier les stratégies pédagogiques mises en œuvre pour introduire de nouveaux mots et accompagner leur appropriation.

Nous avons ainsi assisté aux séances d'enseignement du vocabulaire chez deux classes de quatrième année primaire à l'école Saleh Gasmi. L'objectif est d'analyser les méthodes employées par les enseignants pour faire acquérir du lexique aux élèves, ainsi que d'examiner les démarches utilisées pour présenter, structurer et réinvestir ces nouveaux mots dans des activités ultérieures.

Cette démarche nous offre également l'opportunité de mesurer le degré de l'engagement et de participation des élèves, d'identifier les difficultés et les obstacles qu'ils rencontrent, ainsi que d'évaluer la pertinence des supports et des activités choisis au regard des objectifs visés. (Voir tableau 02)

Cette grille d'observation a été conçue par nous-mêmes, en nous appuyant sur des critères dégagés de plusieurs lectures théoriques ainsi que sur les objectifs du manuel scolaire de 4^{ème} AP ;

Tableau n°2 : grille d'observation – séance du vocabulaire- 4^{ème} AP.

Critères d'observation	Eléments d'observations en classe	Oui/Non	Notes / commentaires
tâches de l'enseignant	Donne des consignes claires et compréhensibles		
	Mobilise des supports variés (images, gestes, objets)		
	Reformule ou explique les mots nouveaux		
	Fait un lien entre les mots et le vécu des élèves		

Compréhension et participation des élèves	Participation active aux activités proposées		
	Compréhension des mots cibles		
	Utilisent le vocabulaire appris Intérêt et motivation durant la séance		
Apprentissage du vocabulaire	Reconnaissent les mots cibles		
	Réutilisent les mots dans des phrases orales ou écrites		
	Fait des erreurs fréquentes sur les mots travaillés		

En observant le comportement de l'enseignant et des élèves, nous nous sommes appuyées sur les critères suivants relatifs à l'enseignement/apprentissage du lexique en classe de FLE :

-Formulation de la consigne :

Une consigne bien articulée constitue une condition sine qua non pour assurer la réussite d'une activité lexicale. Lorsque l'apprenant comprend précisément ce qui lui est demandé, il peut se concentrer pleinement sur les objectifs pédagogiques visés. Cette clarté favorise son implication et optimise l'assimilation des mots ciblés.

-Usage des supports multimodaux :

Recourir à une pluralité de supports (images, jeux, supports textuels ou audiovisuels) s'avère essentiel pour rendre l'apprentissage du lexique plus tangible, notamment pour de jeunes apprenants. Ces ressources offrent des perspectives sensorielles et contextuelles variées, permettant de concrétiser la signification des mots et de renforcer la mémorisation visuelle, auditive et situationnelle.

-Reformulation et explication du lexique :

Afin de consolider l'acquisition lexicale et d'étendre le répertoire linguistique des élèves, l'enseignant doit systématiquement reformuler et expliciter les mots cibles. L'emploi de synonymes, d'antonymes, d'exemples concrets ou de gestes didactiques augmente les chances de compréhension et de rétention, puis favorise la réutilisation autonome du vocabulaire introduit.

-Mise en relation entre le lexique enseigné et le vécu des élèves

L'ancrage des mots dans l'expérience quotidienne des apprenants facilite considérablement leur appropriation. Lorsqu'un enseignant parvient à associer le vocabulaire étudié à des contextes familiers, l'apprentissage devient plus significatif et motivant. Cette connexion personnelle au lexique encourage les élèves à tisser des liens durables avec les nouveaux mots.

En ce qui concerne le comportement des élèves, nous retiendrons essentiellement :

-Participation active aux activités proposées

L'acquisition du lexique repose sur l'engagement concret des apprenants. En participant activement (par la manipulation orale, auditive, écrite et visuelle des mots), l'élève multiplie les occasions de rencontrer et de réutiliser le vocabulaire ciblé. Plus l'investissement dans l'activité est important, plus l'assimilation sera progressive et pérenne.

-Compréhension précise des mots cibles

Saisir avec exactitude le sens des mots introduits constitue une étape capitale dans le processus d'apprentissage lexical. Une compréhension fine des mots cibles garantit que l'élève peut les mobiliser de manière appropriée, à l'oral comme à l'écrit.

-Usage effectif du vocabulaire appris

L'appropriation d'un mot se manifeste dès lors qu'il passe de la banque passive à l'usage actif. Lorsque l'élève emploie spontanément les mots étudiés dans des productions orales ou écrites, cela témoigne de sa capacité à intégrer durablement le lexique et à l'inscrire dans sa compétence langagière quotidienne.

- Motivation pendant la séance

Pour enseigner efficacement un nouveau mot à de jeunes apprenants, il est indispensable de susciter et de maintenir leur motivation. Lorsque les élèves se montrent enthousiastes et investis, leur attention se décuple, ce qui favorise la réception et l'assimilation du vocabulaire étudié. Une motivation élevée contribue donc à renforcer l'exposition lexicale et à optimiser les processus d'apprentissage.

En ce qui concerne l'appropriation du lexique, nous retiendrons essentiellement :

-Reconnaissance des mots cibles

Avant de pouvoir utiliser un mot dans une production personnelle, l'élève doit en mémoriser la forme et en appréhender le sens global. La capacité à reconnaître un mot dès sa présentation lors de la séance indique que l'apprenant a porté une attention effective et que l'exposition initiale au lexique a été significative.

-Erreurs récurrentes sur le vocabulaire travaillé

L'identification des erreurs, qu'elles portent sur la forme, le sens ou l'usage des mots, offre des informations précieuses sur les difficultés rencontrées par les élèves. En analysant ces écarts, l'enseignant peut mieux comprendre le degré de compréhension de chaque apprenant et ajuster les stratégies pédagogiques pour consolider la mémorisation et corriger les confusions.

I.2.2. Synthèse de l'observation de l'enseignement/apprentissage du lexique

Fiche pédagogique de la séance n°1 :

Classe : 4^{ème} AP (groupe témoin).

Date : 17/OCTOBRE/2024.

Durée : 30 min.

Projet 1 : c'est notre quartier.

Séquence 1 : tu habites-où ?

Activité : vocabulaire.

Thème : lexique thématique (noms des lieux relatifs au quartier : rue - école - poste....).

Compétence visée : produire un texte en fonction d'une situation de communication.

Composantes de la compétence : mobilisation des ressources linguistiques.

Objectifs d'apprentissage :

- Enrichir le stock lexical de l'élève.
- Identifier et reconnaître le lexique relatif au quartier.

Matériel didactique : illustrations/ tableau.

Déroulement de la séance :

- 1) Eveil d'intérêt :

Demander aux élèves de nommer les noms de leurs quartiers.

- Accepter toutes les réponses.

- 2) Moment d'apprentissage :



-Coller le plan du quartier + écrire le support.

« La maison de Lina se trouve en face de la mosquée, près du stade, à coté de l'école ».

-Que voyez-vous ?

-Lire le support

-Demander aux élèves de dégager les lieux cités dans le texte

-Dégager la règle ensemble.

Je retiens : Dans le quartier, il y'a une école, une poste, une mosquée, un stade, des maisons....

- A l'aide des étiquettes contenant les noms des lieux, on invite l'apprenant de coller chaque étiquette devant chaque image de lieu.

3) Evaluation :

ACTIVITE : Entoure les noms des lieux :Une mosquée , un taxi , la rue , le tableau, le restaurant.

Grille d'observation : Séance de vocabulaire n°1 :

Date : 17/OCTOBRE/2024.

Durée de la séance : 30min.

Classe : 4^{ème} AP (groupe témoin).

Nombre d'élèves présents : 30 élèves.

Objectifs de la séance :

- Enrichir le stock lexical de l'élève.
- Identifier et reconnaître le lexique relatif au quartier.

Notions ciblées : Lexique thématique lié aux lieux du quartier : rue, école, poste, stade, mosquée maison...

Critères d'observation	Eléments d'observations en classe	Oui/Non	Notes / commentaires
tâches de l'enseignant	Donne des consignes claires et compréhensibles	Oui	L'enseignant répète les questions et utilise des gestes et des exemples visuels afin de renforcer ses explications.
	Mobilise des supports variés (images, gestes, objets)	Oui	Texte simple et accessible, il constitue un point d'appui pour introduire le lexique du quartier. Le plan du quartier et les étiquettes illustrés sont des

			outils bien adaptés à ce niveau. ces supports favorisent l'association image / mot et facilitent la mémorisation du vocabulaire.
	Reformule ou explique les mots nouveaux	Oui	L'enseignant explique et reformule les mots cibles pour aider les élèves à mieux les retenir.
	Fait un lien entre les mots et le vécu des élèves	Oui	Lors de l'éveil d'intérêt, l'enseignant demande aux élèves de citer les noms de leurs propres quartiers. Le texte utilisé est en lien direct avec le vécu de l'élève, cela favorise la compréhension et la mémorisation des mots cibles.
Compréhension et participation des élèves	Participation active aux activités proposées	Oui	L'implication est globalement bonne, mais certains élèves restent passifs en l'absence de sollicitation.
	Compréhension des mots cibles	Oui	Les élèves comprennent les mots liés au quartier, bien que certaines confusions persistent.
	Utilisent le vocabulaire appris Intérêt et motivation durant la séance	Oui	Réutilisation limitée. Les élèves montrent de l'enthousiasme surtout lors de la découverte.
Apprentissage du vocabulaire	Reconnaissent les mots cibles	Oui	La majorité des élèves comprennent les mots après une explication.
	Réutilisent les mots dans des phrases orales ou écrites	Oui	Bonne réutilisation en situation guidée, faible en autonomie.
	Fait des erreurs fréquentes sur les mots travaillés	Oui	Certains élèves confondent les noms de lieux.

Synthèse de la première séance d'observation

La séance observée, menée dans une classe de 4^e année primaire, avait pour objectif principal l'enrichissement du lexique relatif au thème du quartier. Elle s'est inscrite dans une séquence visant à permettre aux apprenants de mobiliser des ressources linguistiques pour produire un texte simple en situation de communication. Le contenu lexical ciblé portait sur les noms de lieux usuels tels que « rue », « école », « mosquée » ou encore « poste ».

Sur le plan didactique, le comportement de l'enseignant s'est avéré globalement efficace. Les consignes étaient formulées de manière claire et compréhensible, renforcées par l'usage de gestes, d'exemples concrets et d'un accompagnement visuel pertinent. Le recours à des supports variés (plan du quartier, étiquettes illustrées, texte introductif simple) a favorisé l'association entre le mot et l'image, facilitant ainsi la mémorisation du vocabulaire chez les jeunes apprenants. L'enseignant a également reformulé et expliqué les mots nouveaux, assurant une meilleure compréhension de la part des élèves. Toutefois, le lien avec le vécu des apprenants, bien que présent au début de la séance lors de l'éveil d'intérêt, aurait pu être davantage approfondi tout au long de l'activité.

Du côté des élèves, la participation s'est révélée modérée. Si plusieurs ont manifesté de l'enthousiasme au moment de découvrir les mots à travers les images et les étiquettes, d'autres sont demeurés relativement passifs en l'absence d'une sollicitation directe. La compréhension globale des mots cibles est satisfaisante, bien que quelques confusions subsistent, en particulier entre certains noms de lieux. Quant à la réutilisation du vocabulaire appris, elle reste limitée, ce qui suggère que les apprenants n'ont pas encore pleinement intégré les mots dans leur répertoire actif.

En termes d'appropriation lexicale, les élèves ont montré une capacité moyenne à reconnaître les mots travaillés au cours de la séance, ce qui témoigne d'un contact significatif avec le lexique, bien qu'encore fragile. Les erreurs observées, peu fréquentes, révèlent néanmoins certains obstacles persistants dans la différenciation sémantique des termes.

En somme, cette séance a été marquée par une bonne structuration pédagogique et une utilisation pertinente des supports, facilitant l'introduction du lexique. Néanmoins, l'implication hétérogène des élèves et la réutilisation encore timide des mots cibles montrent qu'un travail complémentaire est nécessaire pour consolider les acquis et renforcer l'usage actif du vocabulaire. Un ancrage plus soutenu dans des situations communicatives authentiques et des activités de réinvestissement variées pourraient s'avérer bénéfiques pour améliorer l'appropriation lexicale.

Fiche pédagogique de la séance n°2

Classe : 4^{ème} AP (groupe expérimental)

Date : 5/janvier/2025.

Durée : 30 min.

Projet 1 : c'est notre quartier.

Séquence 2 : Je vais chez Madjid.

Activité : vocabulaire.

Thème : Nom propre/Nom commun.

Compétence visée : produire un texte en fonction d'une situation de communication.

Composantes de la compétence : mobilisation des ressources linguistiques.

Objectifs d'apprentissage :

- Augmenter le stock lexical de l'élève.

- Identifier et reconnaître le nom propre et le nom commun.

Matériel didactique : illustrations/ Manuel scolaire page 17.

Déroulement de la séance :

Éveil d'intérêt :

faire un rappel sur les personnages déjà vus en compréhension orale : Massinissa_ Oncle Rachid _ Madjid.

1_ Moment de découverte :

- Mise en contact avec la réplique suivante :

Massinissa : J’habite dans un immeuble, et toi Yacine ?
 Yacine : Moi j’habite dans une maison.

-Lecture individuelle du dialogue suivie de questions de compréhension :
 -Qui sont les personnages de ce dialogue ? Massinissa et Yacine
 Accepter toutes les réponses.

2_ Moment d'observation méthodique :
 Analyse du dialogue :
 -Où habite Massinissa ? Il habite dans un immeuble.
 -Où habite Yacine ? Il habite dans une maison.
 -Ecrire au tableau(les noms propres/les communs) les mots suivants: Massinissa – Yacine- un immeuble- une maison.
 -Inviter les élèves à observer les mots précédents.
 -Faire dégager la règle avec les apprenants.

Je retiens :		
Le nom commun		Le nom propre
La maison	Une maison	Yacine - Massinissa
Le balcon	Un balcon	Mélissa - Alger

3- Moment de reformulation personnelle:
 Activité1: entoure les noms propres :

-Madjid habite le quartier Amirouche.
 -Lina est la cousine de Yacine.
 -Amira est la voisine du quartier.

4_ Moment d’évaluation :
 Activité 2: classe les mots suivants dans le tableau(les noms propres/les noms communs): le ballon_ un stade _ Algérie _ le livre _ Mehrez_ Lina.

Le nom propre	Le nom commun
.....
.....
.....

Grille d'observation : Séance de vocabulaire n°2

Date : 5/JANVIER/2025.

Durée de la séance : 30min.

Classe : 4^{ème} AP (groupe expérimental).

Nombre d’élèves présents : 30 élèves.

Objectifs de la séance :

- Augmenter le stock lexical de l’élève.
- Identifier et reconnaître le nom propre et le nom commun.

Notions ciblées : Nom propre, nom commun, distinction et classement

Critères d'observation	Éléments d'observations en classe	Oui/Non	Notes / commentaires
tâches de l'enseignant	Donne des consignes claires et compréhensibles	Oui	L'enseignant répète les questions et utilise des gestes pour appuyer ses explications.
	Mobilise des supports variés (images, gestes, objets)	Oui	L'utilisation d'illustration issu du manuel scolaire (p : 17) et d'un court dialogue favorise l'ancrage concret du lexique (immeuble maison)
	Reformule ou explique les mots nouveaux	Oui	L'enseignant explique et reformule les mots cibles pour aider les élèves à mieux les identifier.
	Fait un lien entre les mots et le vécu des élèves	Oui	Le dialogue utilisé est en lien direct avec le vécu de l'élève, cela favorise la reconnaissance et la mémorisation des mots cibles.
Compréhension et participation des élèves	Participation active aux activités proposées	Oui	L'implication est globalement bonne, mais certains élèves restent passifs en l'absence de sollicitation.
	Compréhension des mots cibles	Oui	Les élèves comprennent les mots cibles, bien que certaines confusions persistent.
	Utilisent le vocabulaire appris Intérêt et motivation durant la séance	Oui	Réutilisation partielle et souvent guidée. Les élèves montrent de l'enthousiasme surtout lors du moment d'évaluation.
Apprentissage du vocabulaire	Reconnaissent les mots cibles		La majorité des élèves identifie les mots après une explication.
	Réutilisent les mots dans des phrases orales ou écrites	Oui	Les élèves réutilisent les mots à l'oral avec l'appui de l'enseignant.
	Fait des erreurs fréquentes sur les mots travaillés	Oui	Certains élèves confondent encore le nom propre et le nom commun.

Synthèse de la séance d'observation n°2

La deuxième séance observée, conduite dans une classe de 4^e année primaire relevant du groupe expérimental, avait pour objectif l'enrichissement du lexique des élèves à travers l'identification et la distinction entre le **nom propre** et le **nom commun**.

Inscrite dans une séquence portant sur le quartier, cette leçon visait le développement de la compétence de production écrite à partir d'une situation de communication contextualisée.

Sur le plan didactique, le comportement de l'enseignant s'est distingué par une clarté des consignes et une pédagogie adaptée au niveau des apprenants. Les instructions ont été formulées de manière explicite et soutenues par des gestes explicatifs, favorisant ainsi la compréhension des élèves. L'enseignant a su exploiter de manière modérée les supports visuels, notamment les illustrations extraites du manuel scolaire et un dialogue simple entre deux personnages familiers aux élèves, ce qui a facilité l'ancrage du lexique abordé (ex. :

immeuble, maison). Par ailleurs, l'enseignant a pris soin de reformuler les mots nouveaux, contribuant ainsi à leur meilleure assimilation.

Un lien modéré avec le vécu des élèves a été établi, notamment à travers le rappel des personnages déjà connus (Massinissa, Madjid, etc.) et des lieux familiers, ce qui a renforcé l'identification des noms propres et communs. Toutefois, cette contextualisation aurait pu être davantage approfondie dans les phases de reformulation et d'évaluation.

Du côté des élèves, la participation a été relativement modérée. Certains apprenants ont activement pris part aux activités proposées, tandis que d'autres sont restés passifs en l'absence de sollicitations individualisées. La compréhension globale des mots cibles a été satisfaisante, bien que quelques confusions aient été observées, notamment dans la distinction entre noms propres et noms communs. La réutilisation du vocabulaire appris est restée partielle et guidée, ce qui indique une appropriation encore en cours.

En termes d'appropriation lexicale, les élèves ont montré une capacité modérée à reconnaître et classer les mots étudiés. Si la majorité a su identifier les mots après une explication, certaines confusions persistent, en particulier dans la catégorisation grammaticale. Toutefois, les erreurs relevées sont relativement rares, ce qui témoigne d'un début d'intégration du lexique visé.

En somme, cette séance a permis de poser les bases de la distinction entre noms propres et noms communs grâce à une méthodologie structurée, un matériel didactique adapté et une progressivité des activités. Bien que l'implication des élèves soit restée inégale, l'ensemble de la classe a bénéficié d'un cadre propice à l'acquisition lexicale. Pour renforcer cette dynamique, il serait pertinent de proposer des activités plus interactives ou ludiques (jeux de classement, devinettes, reformulations en binôme), favorisant une mobilisation plus autonome et durable du vocabulaire étudié.

Fiche pédagogique de la séance d'observation n°3 :

Classe : 4^{ème} AP (groupe témoin).

Date : 21/janvier/2025

Durée : 30 min.

Projet 2 : c'est la fête !

Séquence 1 : Bonne année

Activité : vocabulaire.

Thème : Lexique thématique relatifs aux fêtes (Achoura, Mouloud, Yennayer ...)

Compétence visée : produire un texte en fonction d'une situation de communication

Composantes de la compétence : mobilisation des ressources linguistiques.

Objectifs d'apprentissage :

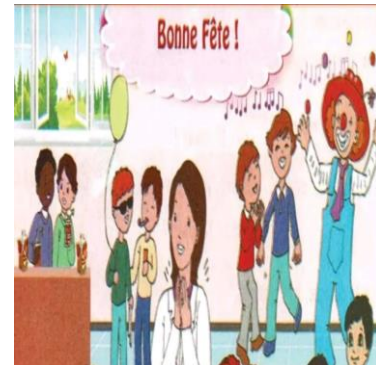
- Augmenter le stock lexical de l'élève.
 - Amener l'apprenant à reconnaître le lexique thématique de la fête
- Matériel didactique : illustrations/ Manuel scolaire page 44.

Déroulement de la séance :

- Eveil d'intérêt :
- Invite les apprenants à citer les fêtes qu'ils connaissent : la fête du Mouloud, Yennayer, Achoura...

1) Moment de découverte :

- Mise en contact avec les illustrations suivantes :



- Que voyez-vous en images ? Je vois des cartes de vœux.
- Accepter toutes les réponses possibles.

2) moment d'observation méthodique :

- Demander aux apprenants d'observer les cartes de vœux.
- Comment je fais une carte de vœux ? je fais un dessin et j'écris un vœu.
- A qui peut-on offrir une carte de vœux ? A maman / à maitresse/...
- Faire dégager la règle avec les apprenants :

Je retiens : une carte de vœux est un dessin+un vœu
Exemple : bonne fête !, bonne année !....

3) Moment de reformulation personnelle :

Activité1 : Complète par : Yennayer - l'anniversaire – Mouloud - mamans

- C'est la fête des..... : Bonne fête maman.
- C'est la fête du : Bonne fête.
- C'est la fête de : Bonne année
- C'est la fête de : Joyeux anniversaire.

4) Moment d'évaluation :

Activité2 : Entoure les vœux de la liste suivante :

Bonjour Bonne fête Au revoir Bonne année Salut

Bonne santé A bientôt Joyeuse fête

Grille d'observation : Séance de vocabulaire n°3

Date : 21/JANVIER/2025.

Durée de la séance : 30min.

Classe : 4^{ème} AP (groupe témoin).

Nombre d'élèves présents : 30élèves.

Objectifs de la séance :

- Augmenter le stock lexical de l'élève.
- Amener l'apprenant à reconnaître le lexique thématique de la fête.

Notions ciblées : Lexique thématique relatif aux fêtes (Achoura, Mouloud, Yennayer...)

Critères d'observation	Eléments d'observations en classe	Oui/Non	Notes / commentaires
tâches de l'enseignant	Donne des consignes claires et compréhensibles	Oui	L'enseignant répète les questions et utilise des gestes et afin de renforcer ses explications.
	Mobilise des supports variés (images, gestes, objets)	Oui	L'utilisation du manuel scolaire (P : 44) et des illustrations favorise la reconnaissance du lexique thématique de la fête.
	Reformule ou explique les mots nouveaux	Oui	L'enseignant explique et reformule les mots cibles par des synonymes ou des exemples d'usage, pour aider les élèves à mieux les retenir.
	Fait un lien entre les mots et le vécu des élèves	Oui	Les élèves évoquent leurs expériences personnelles lors des fêtes, cela favorise la compréhension et la mémorisation des mots cibles.
Compréhension et participation des élèves	Participation active aux activités proposées	Oui	L'implication est globalement bonne, mais certains élèves restent passifs sans encouragement.
	Compréhension des mots cibles	Oui	Les élèves reconnaissent bien le lexique relatif aux fêtes, comme « bonne année ».
	Utilisent le vocabulaire appris Intérêt et motivation durant la séance	Oui	Réutilisation fréquente et pertinente des expressions étudiées. Les élèves restent enthousiastes pendant toute la séance.
Apprentissage du vocabulaire	Reconnaissent les mots cibles	Oui	Les mots sont familiers pour la majorité des élèves.
	Réutilisent les mots dans des phrases orales ou écrites	Oui	Bonne réutilisation
	Fait des erreurs fréquentes sur les mots travaillés	Oui	Quelques erreurs d'intonation, mais peu de confusion lexicale.

Synthèse de la séance d'observation n°3

Cette séance d'observation menée dans une classe de 4e année primaire (groupe témoin), s'inscrit dans le cadre du projet 2 intitulé « *C'est la fête !* » et de la séquence « *Bonne année* ».

Axée sur l'enrichissement lexical autour des fêtes traditionnelles (Achoura, Mouloud, Yennayer...), cette séance visait principalement à développer les compétences langagières des élèves, notamment leur capacité à mobiliser un lexique thématique dans une situation de communication.

L'analyse de la séance révèle une mise en œuvre pédagogique structurée et cohérente, articulée en quatre moments clés : éveil de l'intérêt, découverte, observation méthodique, reformulation personnelle et évaluation. Cette progression a permis de créer un cadre didactique motivant, propice à l'appropriation du vocabulaire ciblé.

L'enseignant a su mobiliser des stratégies efficaces, telles que l'usage d'illustrations (cartes de vœux), de gestes et d'exemples concrets, pour faciliter la compréhension et la mémorisation des expressions liées aux fêtes. Les consignes étaient claires, souvent reformulées, et l'enseignant a veillé à établir un lien entre les contenus linguistiques et l'univers familier des élèves, ce qui a favorisé leur engagement cognitif et émotionnel.

Du côté des apprenants, la motivation et l'intérêt pour l'activité étaient manifestes. La majorité des élèves a participé activement, bien que certains aient eu besoin d'un accompagnement plus soutenu pour s'impliquer. La compréhension globale du lexique a été jugée satisfaisante, et les élèves ont su réutiliser les expressions dans des contextes appropriés. On note toutefois quelques erreurs d'intonation, mais sans impact majeur sur la signification ou la pertinence lexicale.

Sur le plan de l'appropriation, les mots cibles semblent bien intégrés par la majorité des élèves, témoignant de l'efficacité du dispositif mis en place. Le recours à des activités ludiques (compléments à trous, sélection d'expressions) a renforcé l'ancrage lexical et stimulé l'intérêt des enfants.

Cette séance a permis donc, d'atteindre les objectifs visés en termes d'acquisition lexicale. L'approche didactique s'est révélée adaptée au niveau des apprenants et centrée sur leurs besoins. Pour renforcer encore davantage la participation de tous les élèves, il serait pertinent d'intégrer des **activités interactives et différenciées**, telles que des jeux de rôle, des chansons ou des jeux de cartes thématiques. L'enseignant pourra également encourager davantage les élèves plus réservés par un questionnement ciblé ou un travail en petits groupes.

Fiche pédagogique de la séance d'observation n°4 :

Classe : 4^{ème} AP (groupe expérimental).

Date : 4/février /2025

Durée : 30 min.

Projet 2 :c'est la fête !

Séquence 1 : Aujourd'hui, c'est l'Aïd !

Activité : vocabulaire.

Thème : Les adverbes de temps (hier, aujourd'hui, demain....)

Compétence visée : produire un texte en fonction d'une situation de communication

Composantes de la compétence : mobilisation des ressources linguistiques.

Objectifs d'apprentissage :

- Augmenter le stock lexical de l'élève.

-Affermir la compréhension des mots(les adverbes de temps)

Matériel didactique : illustrations/ Ardoises

Déroulement de la séance :

- Contrôle du prérequis :

- Faire un rappel sur la leçon précédente : le nom / adjectif de couleur.

- Souligne le nom et entoure l'adjectif de couleur :

•Je porte une chemise blanche.

•Elle achète une robe bleue.

1) Moment de découverte :

-Mise en contact avec le dialogue suivant :

- Massinissa : Aujourd'hui, c'est l'Aïd. Joyeuse fête mes amis.

- Amira : Moi, hier j'ai aidé maman aux préparatifs.

- Questions de compréhension :

- Aujourd'hui, c'est quelle fête ? Aujourd'hui c'est l'Aïd.

- Qu'a-t-elle fait Amira hier ? Elle a aidé sa maman aux préparatifs.

- Accepter toutes les réponses.

2) Moment d'observation méthodique :

- Faire répéter le dialogue par quelques élèves.

- Porter au tableau les phrases écrites :

• Aujourd'hui, c'est l'Aïd. Joyeuse fête mes amis.

• Moi, hier j'ai aidé maman aux préparatifs.

- Lecture individuelle des phrases, effectuée par quelques apprenants.

- Demander aux apprenants d'observer les mots soulignés.

- C'est quand l'Aïd ? L'Aïd, c'est aujourd'hui.

- Quand Amira a-t-elle aidé sa maman aux préparatifs ? Hier.

- Montrer aux élèves que les mots « Aujourd'hui / hier » indiquent le temps.

- Comment appelle-t-on ces mots ? Ce sont des adverbes de temps.

- Faire dégager la règle avec les apprenants :

Je retiens :

L'adverbe de temps indique le temps. Il répond à la question « Quand ? »

Exemple : hier, aujourd'hui, demain,

3) Moment de reformulation personnelle :

Activité 1 : complète par l’adverbe de temps qui convient
 « Aujourd’hui, c’est dimanche. c’est lundi., c’est mardi.

4) Moment d’évaluation :

Activité 2 : Souligne l’adverbe de temps.

- Demain, je vais à l’école.
- Aujourd’hui, je révise mes leçons.
- Hier, je suis allé au stade.

Grille d'observation : Séance de vocabulaire n°4

Date : 4/FEVRIER/2025.

Durée de la séance : 30min.

Classe : 4^{ème} AP (groupe expérimental).

Nombre d’élèves présents : 30élèves.

Objectifs de la séance :

- Augmenter le stock lexical de l’élève.
- Amener l’apprenant à reconnaître le lexique thématique de la fête.

Notions ciblées : Lexique thématique relatif aux fêtes (Achoura, Mouloud, Yennayer...)

Critères d’observation	Eléments d’observations en classe	Oui/Non	Notes / commentaires
tâches de l’enseignant	Donne des consignes claires et compréhensibles	Oui	L’enseignant répète les questions et utilise des gestes et afin de renforcer ses explications.
	Mobilise des supports variés (images, gestes, objets)	Oui	Se limite au tableau et au dialogue simple, sans supports visuels complémentaire.
	Reformule ou explique les mots nouveaux	Oui	L’enseignant explique et reformule les mots cibles pour aider les élèves à mieux les retenir.
	Fait un lien entre les mots et le vécu des élèves	Oui	Le dialogue utilisé est en lien direct avec le vécu de l’élève, cela favorise la compréhension et la mémorisation des mots cibles.
Compréhension et participation des élèves	Participation active aux activités proposées	Oui	L’implication est globalement bonne, mais certains élèves restent passifs en l’absence de sollicitation.
	Compréhension des mots cibles	Oui	Les élèves comprennent les mots liés au quartier, bien que certaines confusions persistent.
	Utilisent le vocabulaire appris Intérêt et motivation durant la séance	Oui	Réutilisation limitée. Les élèves montrent de l’enthousiasme pendant toute la séance.
Apprentissage du vocabulaire	Reconnaissent les mots cibles	Oui	Les mots sont familiers pour la majorité des élèves.
	Réutilisent les mots dans des phrases orales ou écrites	Oui	Les élèves utilisent les mots en contexte avec encouragement.

	Fait des erreurs fréquentes sur les mots travaillés	Oui	Quelques erreurs d'intonation, mais peu de confusion lexicale.
--	---	-----	--

Synthèse de la séance d'observation n°4

La séance n°4, observée dans une classe de 4e année primaire (groupe expérimental), s'inscrit dans le cadre du projet 2 « *C'est la fête !* », plus précisément dans la séquence « *Aujourd'hui, c'est l'Aïd !* ». Elle visait à enrichir le stock lexical des élèves à travers l'apprentissage des adverbes de temps (hier, aujourd'hui, demain), en lien avec le thème de la fête.

La séance a été construite selon une progression pédagogique claire et logique, intégrant plusieurs phases : activation des prérequis, moment de découverte via un dialogue contextualisé, observation méthodique, reformulation personnelle et enfin évaluation.

L'enseignant a fait preuve d'une bonne gestion de la classe et de la dynamique pédagogique. Les consignes étaient formulées de manière claire, souvent accompagnées de gestes pour en faciliter la compréhension. Le recours à un dialogue simple et familier a permis de contextualiser l'apprentissage et d'établir un lien pertinent avec le vécu des élèves. Toutefois, l'usage de supports visuels était limité (tableau et ardoises uniquement), ce qui a pu restreindre la stimulation visuelle et l'engagement de certains apprenants.

Concernant la participation des élèves, l'implication générale a été modérée. Si une partie des élèves a répondu activement aux sollicitations, d'autres sont restés en retrait, probablement en raison d'un manque de diversification des supports ou de stratégies d'activation plus interactives. La compréhension des adverbes de temps s'est révélée globalement satisfaisante, bien que quelques confusions aient été relevées, notamment dans l'usage de ces mots en contexte.

L'évaluation formative à la fin de la séance, à travers des activités de complétion et de repérage, a permis de vérifier l'appropriation du lexique ciblé, mais elle a également mis en lumière une réutilisation encore limitée du vocabulaire appris. Quelques erreurs d'intonation ou d'emploi des adverbes ont été observées, sans pour autant constituer un frein majeur à la compréhension.

La séance a atteint ses objectifs fondamentaux en initiant les élèves à l'usage des adverbes de temps dans un contexte communicatif simple. Le choix du thème festif (l'Aïd), pertinent et proche de l'univers des apprenants, a renforcé leur engagement initial. Cependant, pour optimiser l'appropriation du vocabulaire et améliorer la participation générale, il serait

judicieux d'introduire davantage de supports visuels et d'activités interactives, comme des jeux de rôle, des images séquentielles ou des devinettes temporelles. Une attention particulière pourrait également être portée à l'étayage différencié, afin de solliciter les élèves les plus discrets.

I.2.3. Synthèse interprétative des 4 séances d'observation

Les quatre séances d'observation réalisées dans deux classes de 4^e année primaire (groupe témoin et groupe expérimental) ont permis d'appréhender de manière fine les pratiques effectives d'enseignement/apprentissage du vocabulaire au cycle primaire. Ces observations révèlent à la fois des pratiques pédagogiques et des éléments de réponse sur le déroulement des activités lexicales.

Les observations menées dans les deux classes, nous ont donné une vision générale sur le déroulement d'un cours de vocabulaire et sur les pratiques liées à l'enseignement du lexique. Dans la majorité des séances observées, nous avons constatés que les deux enseignantes ont su donner des consignes compréhensibles, reformuler les mots nouveaux et établir un lien avec le vécu des apprenants, cela facilite l'acquisition du lexique et favorise l'engagement des élèves. Cependant, l'exploitation des supports pédagogiques est souvent limitée, ce qui réduit la diversité des stimuli lexicaux.

Du côté des apprenants, si l'intérêt est enregistré au début des séances, surtout lorsque le thème évoque une fête ou une situation connue pour les élèves, la motivation semble être réduite dans les moments de réactivation ou de systématisation du lexique. De nombreux élèves ne prennent la parole que lorsqu'ils sont sollicités individuellement, ce qui suggère à la fois un manque de confiance linguistique et une approche trop dirigée de la part de l'enseignant, qui laisse peu de place à la parole spontanée.

L'observation met aussi en lumière une ambiance de classe interactive et favorable à l'apprentissage. Toutefois, la gestion du temps ne permet pas un investissement approfondi du lexique : la phase de découverte est souvent bien menée, mais les moments consacrés à la reformulation personnelle ou à la consolidation restent inachevés ou trop courts.

Ces observations confirment que l'enseignement du lexique au primaire, notamment en 4^{ème} AP repose sur la reconnaissance et la mémorisation des mots, avec une faible mise en œuvre des stratégies favorisant la réactualisation autonome.

Dans ce contexte, l'introduction d'activités ludiques et interactives, comme le jeu du *Tabou*, des mimes, ou des cartes-images, représenterait une piste prometteuse pour stimuler la

participation, enrichir la production orale et favoriser une appropriation plus efficace et plus active du lexique.

II.L'expérimentation : Exploitation « du jeu Taboo » en séance de lexique

II.1. Matériel et méthodes

Sachant que l'objectif principal était d'observer l'effet du jeu Tabou sur l'acquisition du lexique chez les apprenants de 4^{ème} AP, nous avons choisi d'appliquer le jeu à deux reprises. Lors de la première application, nous avons utilisé la version classique du jeu Taboo. Pour la deuxième application, nous avons eu recours au Taboo dessiné, afin de vérifier son impact de manière crédible et rigoureuse.

1- Le Taboo classique : jeu Taboo avec liste de mots

Nous avons utilisé des cartes comportant des listes des mots, appelés indices, qui ont un lien sémantique avec le mot à deviner. Le chef du groupe chargé de tirer les cartes devait lire ces indices à son groupe sans lire le mot à deviner ni les mots tabous.

2- Le Taboo dessiné : jeu Taboo avec cartes illustrées

Nous avons utilisé des cartes illustrées qui présentent des dessins ou des images représentant le mot à deviner. Le chef du groupe devait alors décrire oralement ces images à ses membres du groupe sans citer le mot à deviner ni les mots tabous.

Il est important de souligner que les cartes utilisées lors de l'expérimentation ont été soigneusement préparées à partir du lexique étudié en classe.

Il convient également de préciser que les séances menées avec les deux groupes dans lesquelles le jeu Tabou a été appliqué, étaient des séances ordinaires du vocabulaire, comme prévu dans le programme. L'introduction de cette activité ludique n'a pas altéré les objectifs pédagogiques initiaux, mais elle a uniquement été utilisée comme un outil pédagogique pour favoriser et renforcer l'apprentissage du lexique.

II.2.Première séance du jeu Taboo classique

Il s'agit d'une séance de 1H, tenue le 13 février 2025 durant laquelle les enseignantes ont dispensé des cours habituels de vocabulaire sans aucun recours particulier à une stratégie ou jeu ludique

Chez le groupe expérimental, une fois la leçon terminée, le jeu Taboo est introduit comme une activité de consolidation du lexique. L'enseignante a commencé par expliquer les règles du jeu, puis il a divisé la classe en six groupes. Chaque groupe est composé de 5 élèves. Chaque groupe a désigné un chef chargé de tirer les cartes et de lire la liste des mots à ses coéquipiers, tout en veillant à ne pas mentionner les mots tabous ainsi que le mot à deviner. Les autres membres du groupe devaient alors discuter entre eux afin d'identifier le mot cible à partir des indices donnés, dans un temps limité (3min), en essayant d'en trouver le plus grand nombre possible des mots.

A la fin de cette activité ludique, les résultats de chaque groupe ont été recueillis en fonction du nombre de mots devinés

Tableau n°3 : les résultats des six groupes lors l'application du jeu Taboo classique

Groupe	A	B	C	D	E	F
Nombre des mots devinés / 6	3	5	2	6	5	4

Commentaire : les résultats ci-dessus révèlent un niveau de performance globalement élevé dans l'ensemble des groupes. Ces données indiquent une participation active, bien que parfois hésitante pour certains groupes, et traduisent une amélioration notable dans la reconnaissance et l'usage du lexique appris pour d'autres.

Après cette phase ludique, une activité d'évaluation a été proposée.

Le paquet de cartes utilisé :

UNE TARTE :

- La farine
- Le beurre et la margarine
- Le sucre
- La fraise
- La pâte
- Les œufs
- La crème
- La chantilly

LES MOTS INTERDITS :

- La pâtisserie
- La fête d'anniversaire
- Les tartelettes

L'AID EL ADHA :

- La fête.
- Le henné.
- Egorger un animal.
- Les habits neufs.
- Le barbecue.
- Les ballons.
- Les pétards.
- le couscous.

LES MOTS INTERDITS :

- L'aïd.
- bonne fête.
- mouton.

LA FETE :

- L'anniversaire
- Les habits neufs
- Les habits traditionnels
- le henné
- Fêter
- Les gâteaux
- Danser et chanter
- Le couscous

LES MOTS INTERDITS :

- Yennayer
- Une carte de vœux
- Bonne fête

<p><u>Le couscous :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Un plat traditionnel. • Les légumes. • Manger. • Mouton. • Une fête. • La sauce. 	<p><u>LE MOUTON :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Un animal blanc • Il a de la laine • Le couscous • Il a deux cornes • Egorger • La ferme 	<p><u>L'ANNIVERSAIRE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les ballons • Les enfants chantent et dansent • Les cadeaux • La fête • Le déguisement • Les gâteaux • Joyeux
<p><u>LES MOTS INTERDITS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Viande. • La semoule. 	<p><u>LES MOTS INTERDITS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Aïd el-adha • La viande 	<p><u>LES MOTS INTERDITS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les bougies • Les tartes

Dans le groupe témoin, le cours s'est déroulé ordinairement sans faire appel au jeu, à la fin de la séance, la même activité d'évaluation que celle proposée au groupe expérimental a été administrée, afin de comparer les performances des deux groupes et d'évaluer l'effet du jeu sur l'ancrage du lexique.

Activité d'évaluation (chaque élève a reçu une activité unique, attribuée de façon aléatoire)

<p>Activité 1 :</p> <p>Complète par : des bougies – Mouloud – joyeux – un plat.</p> <p>C'est la fête du Les enfants ramènent Ils sont</p> <p>Maman prépare traditionnel.</p>
<p>Activité 2 :</p> <p>Complète par : un mouton - Aïd el Adha – des gâteaux – des habits.</p> <p>C'est la fête de..... Papa achète..... Maman prépare des.....</p> <p>Les enfants portent.....neufs.</p>

Activité 3 :

Complète par : anniversaire – un cadeau - la fête – joyeux anniversaire – une tarte.

Demain, c'est la fête d'..... de maman.

Ma sœur veut lui acheter..... nous préparons.....à la maison.

Papa apporte une délicieuse.....


Nous allons chanter tous.....

II.3. Deuxième séance du jeu Taboo dessiné

Date : 04/ mai/ 2025.

Une deuxième séance de a été menée en suivant la même méthode, dans les deux classes, en réutilisant d'autres cartes illustrées ou le chef du groupe chargé de tirer les cartes doit exprimer, à travers l'image, le mot à deviner.

- Le paquet de cartes utilisé :

La mer	
	
<p>LES MOTS INTERDITS :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Les poissons. •La plage. 	

L'eau	
	
<p>LES MOTS INTERDITS :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Boire. •Liquide. 	

III. Comparaison et interprétation des résultats

III.1. Présentation des résultats

III.1.1. Résultats de la première séance du jeu « Taboo classique »

Tableau 05 : Les résultats des élèves du groupe expérimental et du groupe témoin suite au jeu Taboo classique

Groupes	N° Réponses correctes	N° Réponses intermédiaires	N° Réponses fausses	Pourcentage % Réponses correctes	Pourcentage % Réponses intermédiaires	Pourcentage % Réponses fausses
Groupe expérimental	19	08	03	63%	27%	10%
Groupe témoin	05	16	09	17%	53%	30%

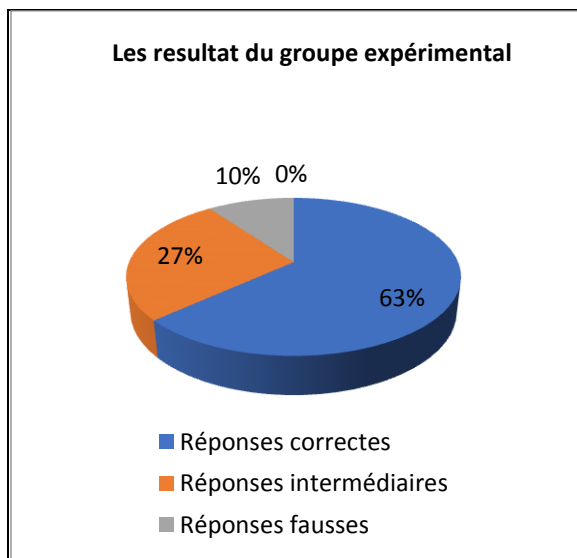


Figure1 : Les résultats des élèves du groupe expérimental suite au jeu Taboo classique

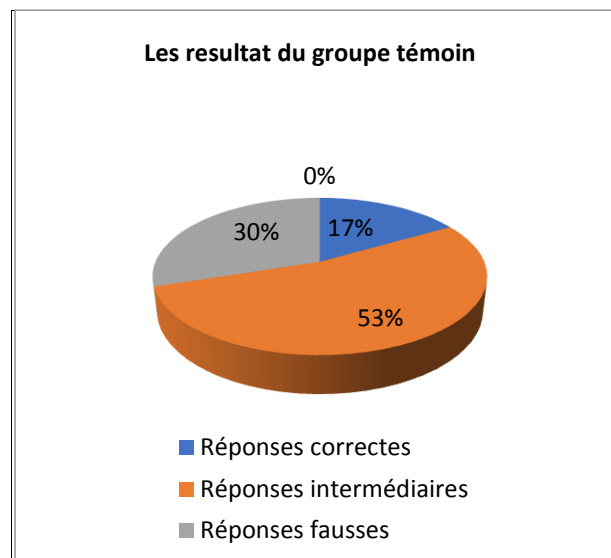


Figure 2 : les résultats des élèves du groupe témoin suite au jeu Taboo classique

III.1.2. Analyse comparative des résultats

Les résultats obtenus à l'issue de la première activité d'évaluation permettent de comparer objectivement les performances des deux groupes. Il convient ici de rappeler que les réponses ont été classées selon trois catégories :

- Réponses correctes : l'élève a répondu correctement à l'ensemble de l'activité d'évaluation.
- Réponses intermédiaires : l'élève a donné des réponses partiellement correctes, comportant à la fois des réponses justes et des erreurs.
- Réponses fausses : l'élève n'a fourni aucune réponse correcte.

Les tableaux ci-dessus présentent les résultats obtenus par les élèves des deux groupes, expérimental et témoin, suite à l'application du jeu Taboo classique.

Le groupe expérimental, qui a bénéficié de l'activité ludique, a enregistré des performances globalement satisfaisantes. En effet, 19 élèves ont été capables de produire des réponses correctes, traduisant ainsi une assimilation effective du lexique ciblé. Ce chiffre représente une majorité nette des participants, indiquant que le jeu a largement contribué renforcer leur maîtrise lexicale. Par ailleurs, 8 élèves ont fournis des réponses intermédiaires, suggérant qu'ils ont acquis une compréhension partielle des mots cibles, même si certaines imprécisions ou hésitations subsistent. Seulement 3 élèves ont produits des réponses fausses, ce qui reflète un taux d'erreurs très faibles au sein de ce groupe.

Les performances du groupe témoin contrastent nettement avec celles du groupe expérimental. En effet, seulement 5 élèves ont réussi à répondre correctement à l'ensemble de l'activité, ce qui montre une acquisition très limitée du lexique de manière autonome ou via l'approche traditionnelle. Une majorité écrasante, soit 16 élèves, se retrouve dans la catégorie des réponses intermédiaires, ce qui suggère une compréhension instable des mots étudiés. Enfin, 9 élèves n'ont donné aucune réponse juste, soulignant une lacune importante dans l'assimilation du vocabulaire visé.

La comparaison de ces résultats fait ressortir avec clarté l'impact positif du jeu Taboo classique sur l'acquisition du lexique. Tandis que le groupe témoin semble avoir eu mal à intégrer les éléments lexicaux de façon durable, les élèves du groupe expérimental ont démontré une acquisition solide, cohérente et fonctionnelle.

III.1.3. Les résultats de deuxième séance du jeu : Taboo dessiné

Tableau 06 : Les performances des élèves du groupe expérimental et du groupe témoin suite au jeu Taboo dessiné.

Groupes	N° Réponses correctes	N° Réponses intermédiaires	N° Réponses fausses	Pourcentage % Réponses correctes	Pourcentage % Réponses intermédiaires	Pourcentage % Réponses fausses
Groupe expérimental	16	12	02	53%	40%	07%
Groupe témoin	09	14	07	30%	47%	23%

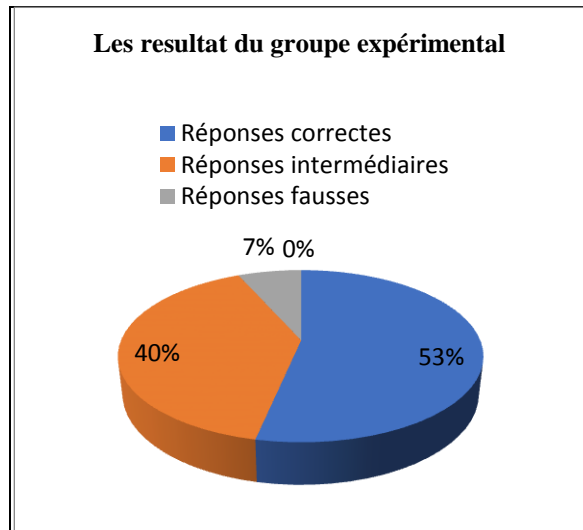


Figure 3 : les résultats du groupe expérimental suite au jeu Taboo dessiné

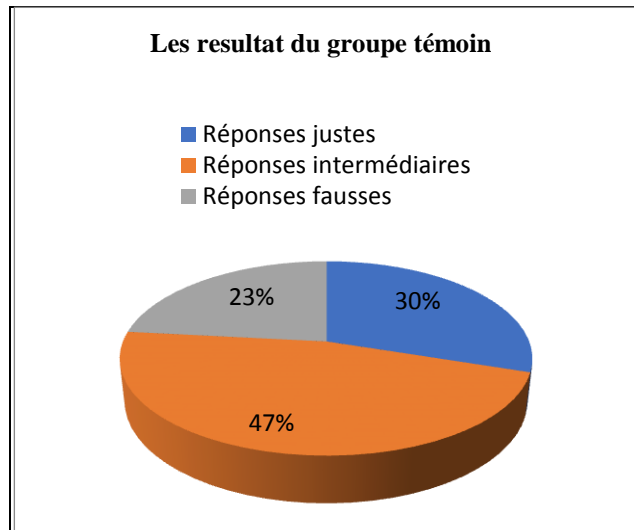


Figure 4 : les résultats du groupe témoin suite au jeu Taboo dessiné

III.1.4. Analyse comparative des résultats

Les résultats obtenus à l'issue de la deuxième activité d'évaluation permettent de comparer objectivement les performances des deux groupes. Les deux tableaux ci-dessus présentent les résultats obtenus par les élèves des deux groupes, expérimental et témoin, suite à l'intégration du jeu Taboo dessiné.

Les résultats obtenus par le groupe expérimental sont globalement très encourageants. Sur l'ensemble des élèves, 16 ont été en mesure de produire des réponses correctes, témoignant ainsi d'une appropriation réussie du lexique travaillé. Par ailleurs, 12 élèves ont fourni des réponses intermédiaires, ce qui traduit une compréhension partielle du vocabulaire étudié. Seuls 2 élèves ont fourni des réponses entièrement incorrectes, ce qui reflète un taux d'échec très faible dans ce groupe.

En revanche, les performances du groupe témoin, privé de l'usage du jeu, s'avèrent moins concluantes. En effet, seulement 9 élèves ont réussi à répondre correctement à l'ensemble de l'activité, ce qui montre une acquisition limitée du lexique, contre une majorité (14 élèves) ayant produit des réponses intermédiaires, révélant des difficultés à mobiliser de manière adéquate le lexique étudié. De plus, 7 élèves ont émis des réponses fausses, témoignant d'une maîtrise lexicale plus fragile.

Cette comparaison des résultats met en évidence de manière claire l'effet bénéfique de l'intégration du jeu Taboo dessiné dans les pratiques d'enseignement du lexique. Contrairement au groupe témoin, dont l'acquisition lexicale reste partielle et fragile, le groupe expérimental a manifesté une appropriation approfondie, stable et directement exploitable.

En somme, tant lors de la première que de la deuxième application du jeu *Taboo*, on observe clairement que les élèves du groupe expérimental, ayant bénéficié d'activités ludiques, ont obtenu des résultats supérieurs à ceux du groupe témoin.

Ces écarts de performance montrent que le jeu *Taboo*, sous ses deux modalités (classique ou dessiné), constitue un outil pédagogique efficace pour améliorer l'acquisition du lexique chez les élèves. Sa mise en œuvre favorise une participation active, une meilleure mémorisation du lexique et une plus grande autonomie langagière, comparativement aux méthodes traditionnelles d'enseignement.

IV. Synthèse interprétative des résultats

L'analyse des résultats obtenus à l'issue des deux applications du jeu *Taboo* a mis en évidence des effets significatifs sur l'acquisition lexicale des élèves de 4^{ème} AP. L'introduction de cette activité ludique en classe a permis non seulement d'améliorer la rétention du vocabulaire ciblé, mais également de favoriser son réinvestissement en contexte d'usage. Ces observations confirment la première hypothèse de ce travail, selon laquelle le recours au jeu *Taboo* contribuerait à renforcer la mémorisation du lexique chez les apprenants.

Plus précisément, les élèves ayant bénéficié de l'application du jeu, qu'il soit présenté sous forme classique ou dessinée, ont affiché des résultats nettement supérieurs à ceux du groupe témoin. Ils ont su mobiliser les mots appris avec plus d'aisance, les utiliser de façon pertinente et manifester une meilleure compréhension du champ lexical étudié. Ce constat valide la deuxième hypothèse, qui postule que le jeu *Taboo*, dans ses deux modalités, constitue un levier efficace pour stimuler l'apprentissage lexical.

En outre, les performances du groupe expérimental révèlent une dimension affective et motivationnelle forte, souvent sous-estimée dans les pratiques pédagogiques traditionnelles. Les élèves se sont montrés plus enthousiastes, plus attentifs, et davantage impliqués dans l'activité. L'aspect ludique du jeu a contribué à instaurer un climat de classe favorable, en réduisant l'anxiété face à l'erreur et en encourageant la prise de parole spontanée. Ces éléments ont joué un rôle déterminant dans l'efficacité de l'apprentissage observé.

Ainsi les résultats recueillis suggèrent que le jeu *Taboo* dépasse la simple fonction de divertissement. Il s'impose comme un outil didactique polyvalent, capable de combiner

apprentissage plaisir et participation active. Il encourage une pédagogie centrée sur l'apprenant, où l'acquisition du lexique se fait de manière contextualisée, dynamique et durable.

En somme, cette expérience a montré que l'intégration du jeu Taboo dans l'enseignement du vocabulaire constitue une stratégie pédagogique prometteuse. Elle offre aux enseignants une alternative concrète et motivante pour enrichir leurs pratiques et répondre aux besoins variés des élèves. L'approche ludique mérite ainsi d'être davantage explorée, adaptée et intégrée dans les curricula, en tant que vecteur d'apprentissage linguistique efficace et engageant

Conclusion partielle

Après avoir terminé notre chapitre pratique, qui consistait à mettre en place une expérimentation au service de notre problématique, et en analysant les résultats de notre expérimentation, nous constatons que l'intégration du jeu Taboo en classe de FLE au primaire, qu'il soit sous forme classique ou dessiné, constitue un outil efficace pour améliorer et faciliter l'apprentissage du lexique chez les jeunes apprenants.

Conclusion générale

Conclusion générale

Dans le cadre de ce mémoire de master en didactique du français langue étrangère, nous avons examiné l'impact du jeu Taboo sur l'acquisition lexicale des élèves de quatrième année primaire. L'objectif principal était d'évaluer dans quelle mesure l'intégration de ce jeu en classe favorise l'apprentissage et la rétention du vocabulaire en FLE. Pour répondre à cette problématique, nous avons formulé l'hypothèse selon laquelle le recours au jeu Taboo, en tant qu'activité ludique et interactive, faciliterait l'assimilation lexicale chez des apprenants débutants.

Afin de tester cette hypothèse, une expérimentation a été conduite auprès de deux groupes : un groupe expérimental, dans lequel les élèves ont participé à des séances de Taboo, et un groupe témoin, n'ayant pas bénéficié de cette modalité. Les résultats obtenus font apparaître des différences statistiquement significatives en faveur du groupe expérimental. En effet, les apprenants ayant joué au Taboo ont enregistré des scores sensiblement supérieurs à ceux du groupe témoin, tant en termes de compréhension que d'utilisation précise du vocabulaire étudié. Par ailleurs, l'analyse qualitative des observations de classe a révélé un niveau de motivation plus élevé et une implication plus active des élèves lors des activités lexicales proposées dans le cadre du jeu.

Ces constatations confirment notre hypothèse selon laquelle le jeu Taboo constitue un vecteur efficace pour l'acquisition du lexique en contexte primaire. En plus de renforcer la mémorisation et la compréhension des mots nouveaux, cet outil pédagogique favorise la collaboration entre pairs et suscite un sentiment de plaisir qui accroît l'engagement des apprenants. Dès lors, l'intégration du Taboo s'avère non seulement bénéfique pour l'apprentissage du vocabulaire, mais également pour la dynamique de classe et la motivation globale des élèves.

Au terme de cette étude, il apparaît clairement que l'usage du jeu Taboo, en tant que dispositif didactique, contribue à rendre l'enseignement lexical plus interactif, stimulant et efficient. Ces résultats encouragent la mise en œuvre d'activités ludiques similaires dans l'enseignement du FLE à l'école primaire, tout en invitant à approfondir les recherches sur les modalités optimales d'intégration des jeux dans les pratiques pédagogiques.

Références bibliographiques

- Bazin (2008). « *Des méthodes et des exemples de bonne copies* ». De Boek. Paris.
- Bensalem, N. Kamili, K. (2023). « *L'enseignement /apprentissage du lexique : comment faire acquérir un vocabulaire actif chez les élèves de 4A.M* ». [Mémoire de master, Université Larbi Ben M'Hidi, Oum El Bouaghi].
- Boughediri Rayane. (2022). « *L'impact du ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE cas des apprenants de 4^{ème} AP* ». [Mémoire de master, Université Mohamed Khider de Biskra].
- Chiss, J.-L., Filliolet, J., & Maingueneau, D. (1988). *Introduction à la problématique des discours*. Paris. Hachette.
- Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*. CLE Internationale. Paris.
- Montessori, M. (2004). *L'enfant*. Desclée de Brouwer.
- Neuman, D. Et Dwyer, C. (2009).
- Riché, P. (1981). *Sources pédagogiques et traités d'éducation*. Actes des congrès de la société des historiens médiévistes de l'enseignement supérieure.
- Treville, M.-C, Duquette, L. (1996). *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Hachette. Paris.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wenden, A.L. (1987). Conceptual BAKGROUN and utility. Ruben, J. Learner strategies in language learning. Hamel HEMPTEAD.
- Winnicott, D. W. (1975). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*. Paris. Gallimard

Annexes

Date :

Grille d'analyse – Observation d'une séance utilisant le jeu Taboo (Taboo classique)

Cette grille d'analyse a été conçue suite à une séance d'observation en classe de FLE où un enseignant a mis en œuvre le jeu Taboo dans un objectif d'acquisition lexicale. L'analyse porte sur plusieurs dimensions essentielles : implication des élèves, usage du lexique, interaction orale et stratégies cognitives. Elle permet de relever les effets pédagogiques réels du dispositif ludique sur les apprentissages linguistiques des apprenants.

Axe d'analyse	Composante observée	Comportements des apprenants	Évaluation qualitative	Notes de l'observateur
Engagement et dynamique de groupe	Participation active	Les apprenants prennent part au jeu avec motivation et régularité	Faible / Moyenne / <u>Forte</u>	engagement actif.
Engagement et dynamique de groupe	Climat de classe	Ambiance détendue, rires, entraide	Tendu / <u>Modéré</u> / Détendu	ambiance positive. climat propice.
Production lexicale	Utilisation des mots appris	Réemploi des mots récemment étudiés dans les explications ou devinettes	Rare / <u>(Fréquent)</u> / Spontané	réutilisation des mots appris après une réexplication
Production lexicale	Richesse du vocabulaire mobilisé	Diversité des mots utilisés pour contourner les interdits	Limitée / Moyenne / <u>Étendue</u>	mais reste limitée.
Stratégies de communication	Reformulation	L'élève explique un mot par périphrases ou synonymes	<u>(Non observée)</u> / Occasionnelle / Systématique	répertoire lexical restreint.
Stratégies de communication	Gestion des mots interdits	Capacité à s'adapter et à reformuler sans blocage	Difficile / <u>Moyenne</u> / Fluide	maîtrise partielle du lexique étudié
Interaction orale	Qualité de l'échange	Respect des tours de parole, réactions verbales, cohésion de groupe	Faible / Moyenne / <u>Excellente</u>	contrôles par l'enseignant
Composante affective	Confiance en soi	L'élève ose parler, même avec des erreurs	Hésitant / <u>Moyennement confiant</u> / Sûr de lui	Certains élèves restent passifs.

Composante affective	Plaisir de l'apprentissage	L'élève manifeste du plaisir à travers son comportement (rire, enthousiasme)	Absent / Modéré / <u>Evident</u>	Les élèves se sentent motivés et engagés
Impact pédagogique	Progression observable	Amélioration du lexique, fluidité accrue, autonomie grandissante	Non perceptible / Partielle / <u>Marquée</u>	une amélioration progressive remarquable.

Date.

Grille d'analyse – Observation d'une séance utilisant le jeu Taboo (Dessainé).

Cette grille d'analyse a été conçue suite à une séance d'observation en classe de FLE où un enseignant a mis en œuvre le jeu Taboo dans un objectif d'acquisition lexicale. L'analyse porte sur plusieurs dimensions essentielles : implication des élèves, usage du lexique, interaction orale et stratégies cognitives. Elle permet de relever les effets pédagogiques réels du dispositif ludique sur les apprentissages linguistiques des apprenants.

Axe d'analyse	Composante observée	Comportements des apprenants	Évaluation qualitative	Notes de l'observateur
Engagement et dynamique de groupe	Participation active	Les apprenants prennent part au jeu avec motivation et régularité	Faible / Moyenne / <u>Fort</u>	Les élèves participent avec motivation
Engagement et dynamique de groupe	Climat de classe	Ambiance détendue, rires, entraide	Tendu / <u>Modéré</u> / <u>Détendu</u>	L'ambiance est positive, marquée par la coopération et bonne parole
Production lexicale	Utilisation des mots appris	Réemploi des mots récemment étudiés dans les explications ou devinettes	Rare / <u>Fréquent</u> / Spontané	Les mots récemment appris sont souvent réutilisés dans les échanges
Production lexicale	Richesse du vocabulaire mobilisé	Diversité des mots utilisés pour contourner les interdits	Limitée / <u>Moyenne</u> / Étendue	Le vocabulaire utilisé est varié mais reste perfectible
Stratégies de communication	Reformulation	L'élève explique un mot par périphrases ou synonymes	<u>Non observée</u> / Occasionnelle / Systématique	L'élève s'adapte avec un certain effort, mais sans blocage majeur
Stratégies de communication	Gestion des mots interdits	Capacité à s'adapter et à reformuler sans blocage	<u>Difficile</u> / <u>Moyenne</u> / Fluide	L'élève s'adapte avec quelques efforts mais réussit à reformuler
Interaction orale	Qualité de l'échange	Respect des tours de parole, réactions verbales, cohésion de groupe	Faible / Moyenne / <u>Excellente</u>	Les échanges sont bien structurés et respectent les règles de communication
Composante affective	Confiance en soi	L'élève ose parler, même avec des erreurs	Hésitant / <u>Moyennement confiant</u> / <u>Sûr</u> de lui	L'élève ose parler malgré quelques hésitations

Composante affective	Plaisir de l'apprentissage	L'élève manifeste du plaisir à travers son comportement (rire, enthousiasme)	Absent / Modéré / <u>Evident</u>	L'élève manifeste clairement du plaisir à apprendre.
Impact pédagogique	Progression observable	Amélioration du lexique, fluidité accrue, autonomie grandissante	Non perceptible / Partielle / <u>Marquée</u>	Le élève progresse visiblement en la compétence parle plus facilement et de façon autonome.

• Cochez l'intrus :

1 ~~préparer~~ - ballon - jouer - stade - tenue - ~~cahier~~.

2 médecin - lire - ~~manger~~ - dessiner - ~~nettoyer~~ - école - élève.

3 nager - se noyer - ~~la musique~~ - la bouée - ~~le neige~~ - la natation.

3/3

• Cochez l'intrus :

1 ~~préparer~~ - ballon - jouer - stade - tenue - ~~cahier~~ ✓

2 ~~médecin~~ - lire - ~~manger~~ - dessiner - ~~nettoyer~~ - école - élève. ✓

3 nager - se noyer - ~~la musique~~ - la bouée - ~~le neige~~ - la natation X

$\frac{2}{3}$

[]

• Cochez l'intrus

1 ~~préparer~~ - ballon - jouer - stade - tenue - ~~cahier~~.

2 médecin - lire - manger - ~~dessiner~~ - nettoyer - école - élève.

3 nager - se noyer - ~~la musique~~ - la bouée - ~~le neige~~ - la natation.

2/3

Résumé

Ce mémoire met en lumière l'importance d'utiliser des activités éducatives ludiques, en particulier le jeu Taboo, pour enseigner le vocabulaire en français langue étrangère au primaire. Il part d'un constat des difficultés rencontrées par les élèves dans l'acquisition et l'usage du lexique. Le travail montre que le jeu peut instaurer un climat d'apprentissage motivant, favoriser l'implication des apprenants et améliorer leur compétence lexicale. Il conclut que des approches centrées sur l'engagement actif et le plaisir d'apprendre peuvent contribuer à rendre l'apprentissage plus efficace et plus adapté aux besoins des élèves.

Mots-clés

Jeu éducatif – Jeu Taboo – Apprentissage du lexique – Motivation – Compétences linguistiques

Abstract

This thesis highlights the relevance of using playful educational activities, particularly the Taboo game, to support vocabulary learning in French as a Foreign Language (FLE) at the primary level. It stems from the observation that learners often struggle with understanding, memorizing, and using new words. The study emphasizes that games can foster a motivating learning atmosphere, stimulate participation, and enhance learners' lexical development. It concludes that adopting learner-centered and enjoyable teaching approaches can make the learning process more effective and better aligned with students' needs.

Keywords

Educational game – Taboo game – Vocabulary learning – Motivation – Lexical competence

ملخص:

تتناول هذه المذكرة أهمية توظيف الأنشطة التعليمية ، الترفيهية و بشكل خاص لعبة تابو، في تعليم المفردات في اللغة الفرنسية كلغة اجنبية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية . ينطلق العمل من ملاحظة الصعوبات التي يواجهها المتعلمون في اكتساب الكلمات و فهمها و استعمالها. و تبرز الدراسة كيف يمكن للعب ان يخلق بيئة تعليمية محفزة، و يشجع التفاعل و المشاركة مما ينعكس إيجابا على تطور الرصيد اللغوي لدى المتعلمين. و تخلص المذكرة الى ان تبني طرائق تعتمد على المتعة و الانخراط النشط من شأنه ان يدعم العملية التعليمية و يجعلها اكثر فعالية و توافقا مع حاجات المتعلمين.

الكلمات المفتاحية:

اللعبة التعليمي - لعبة تابو - تعلم المفردات - التحفيز - الكفاءة اللغوية.