



Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



**UNIVERSITE MOHAMED EL-BACHIR EL-IBRAHIMI
BORDJ BOU-ARRERIDJ**

**FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DE LANGUE FRANCAISE**

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

**Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER
Option : didactique des langues étrangères**

Thème

***L'activité ludique dans l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE
- Cas des apprenants de la 2^{ème} année moyenne -***

Présenté par :

-KHEDOUMI Selsabil.

-MECHAKOU Nada.

Encadré par :

Mr.Tamine Mouhamed Lamine

Année universitaire : 2022-2023

REMERCIEMENTS

Nous remercions Allah le tout puissant de nous avoir donné la santé et la volonté d'entamer et de terminer ce mémoire.

Nous tenons à exprimer nos plus vifs remerciements à notre encadrant TAMINE Mohamed Lamine qui fut pour nous un professeur attentif, disponible malgré ses nombreuses charges et d'une gentillesse extraordinaire, sa compétence, sa rigueur scientifique et sa clairvoyance nous ont beaucoup appris.

Nous exprimons tous nos remerciements à l'ensemble des membres du jury.

Nous adressons tous nos gratitudes à tous nos ami(e)s et à toutes les personnes qui nous ont aidés dans la réalisation de ce travail.

DÉDICACE

Du profond de mon cœur, je dédie ce travail à tous ceux qui me sont chers.

A mes chers parents

Aucune dédicace ne saurait exprimer mon respect, mon amour éternel et ma considération pour les sacrifices que vous avez consenti pour mon instruction et mon bien être.

Je vous remercie pour tout le soutien et l'amour que vous me portez depuis mon enfance et j'espère que votre bénédiction m'accompagne toujours.

Que ce modeste travail soit l'exaucement de vos vœux, le fruit de vos innombrables sacrifices Puisse Dieu le Très Haut vous accorder santé, bonheur et longue vie

A mes chers frères LOUAY et KOUSSAY, MA GRAND- MERE qui je souhaite une bonne santé et à ma chère tente SABAH.

Je dédie aussi à mes chères amies CHAIMA, MOUNA et HADJER qui n'ont pas cessée de me conseiller, encourager et soutenir. Que dieu les protège.

Sans oublier mon binôme NADA pour son soutien moral, sa patience et sa compréhension tout au long de ce projet.

Merci énormément.

DÉDICACE

Du profond de mon cœur, je dédie ce travail à tous ceux qui me sont chers.

A mes chers parents

Aucune dédicace ne saurait exprimer mon respect, mon amour éternel et ma considération pour les sacrifices que vous avez consenti pour mon instruction et mon bien être.

Je vous remercie pour tout le soutien et l'amour que vous me portez depuis mon enfance et j'espère que votre bénédiction m'accompagne toujours.

Que ce modeste travail soit l'exaucement de vos vœux, le fruit de vos innombrables sacrifices Puisse Dieu le Très Haut vous accorder santé, bonheur et longue vie

A mes chères sœurs NIDHAL et SARAH, mon frère MAHDI et sa femme SARAH qui n'ont pas cessé de me conseiller, encourager et soutenir. Que dieu les garde.

Je dédie aussi à mes chers neveux, ANIS, LOUAI, AMDJAD, ACHRAF, MOHAMED, CHARAF-EDDIN et ma nièce ASSIL, que dieu les protège.

Sans oublier mon binôme SELSABIL pour son soutien moral, sa patience et sa compréhension tout au long de ce projet.

Merci énormément

***TABLE
DES
MATIERES***

INTRODUCTION GENERALE	12
CHAPITRE I :L'ENSEIGNEMENT APPRENTISSAGE	16
1. DEFINITIONS DES TERMES	17
L'ENSEIGNEMENT	17
L'APPRENTISSAGE	18
2. LES METHODOLOGIES D'ENSEIGNEMENT D'UNE LANGUE ETRANGERE	20
DEFINITION DE TERME « METHODOLOGIE »	21
DEFINITION DU TERME « METHODE »	21
3. LE ROLE DES METHODES D'ENSEIGNEMENT	22
4. LE VOCABULAIRE	23
DEFINITIONS	23
5. VOCABULAIRE ACTIF ET PASSIF	23
6. LE LEXIQUE	24
7. LA DISTINCTION ENTRE VOCABULAIRE ET LEXIQUE	25
8. L'ENSEIGNEMENT DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE	26
8.1. COMMENT ENSEIGNER LE VOCABULAIRE EN CLASSE DE FLE ?.....	26
8.2. LE ROLE DU VOCABULAIRE DANS L'ENSEIGNEMENT D'UNE CLASSE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE	27
8.3. L'OBJECTIF DE L'ENSEIGNEMENT DU VOCABULAIRE	28
9. L'APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE	29
9.1. COMMENT APPRENDRE LE VOCABULAIRE DANS UNE LANGUE ETRANGERE ?	29
9.2. COMMENT FAIRE ACQUERIR UN VOCABULAIRE ?	30
10. LES FACILITATEURS LUDIQUES DANS L'APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE	31
CONCLUSION	33

CHAPITRE II : L'ACTIVITE LUDIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT D'UNE LANGUE ETRANGERE

INTRODUCTION	35
1. QUE CE QU'UN JEU ?.....	36
2. COMMENT LE JEU FAVORISE L'APPRENTISSAGE ?.....	36
3. COMMENT LES JEUX FAVORISENT LA REUSSITE SCOLAIRE ?.....	38
4. QU'EST CE QU'UNE ACTIVITE LUDIQUE ?	39
4.1. QUELLE EST LA DEFINITION DU TERME « LUDIQUE » ?	39
4.2. QU'EST CE QU'ON VEUT DIRE PAR UNE ACTIVITE LUDIQUE ?.....	39
4.3. COMMENT INTRODUIRE LE LUDIQUE EN CLASSE DU FLE ?.....	40
5. LE ROLE DES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DU FLE.....	42
5.1. QUELLES SONT LES ACTIVITES LUDIQUES UTILISEES DANS UNE CLASSE DE FLE ?.....	43
5.2. QUEL EST LE ROLE DES ACTIVITES LUDIQUES ?	44
5.3. QUELS SONT LES JEUX QUI AIDENT A TRAVAILLER LE VOCABULAIRE ?	44
CONCLUSION	47

CHAPITRE III : L'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES LUDIQUES

INTRODUCTION	49
1. METHODE DE TRAVAIL	49
2. PRESENTATION DE L'EXPERIMENTATION.....	49
2.1. LE LIEU D'EXPERIMENTATION.....	49
2.2. LE CHOIX DU PUBLIC	49
2.3. LE GROUPE EXPERIMENTAL	50
3. LE CORPUS	50
4. L'OBSERVATION	50
5. LES ETAPES DE L'EXPERIMENTATION	50
5.1. LA PRESENTATION DES ACTIVITES LUDIQUES	51
5.1.1. <i>L'objectif des activités ludiques</i>	52
5.1.2. <i>Les résultats obtenus</i>	52

5.2. LA PRESENTATION DES EXERCICES ACADEMIQUES.....	54
5.2.1. <i>L'objectif des exercices académiques</i>	54
5.2.2. <i>Les résultats obtenus</i>	55
CONCLUSION	59
CONCLUSION GENERALE.....	61
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	63
LESANNAXES	63

INTRODUCTION

GENERALE

INTRODUCTION

Au cours de dernières décennies, notre monde est devenu plus interdépendant et les nouvelles technologies nous ont permis de travailler en contact étroit avec des personnes du monde entier. Au fur et à mesure que les relations avec les pays se développent, le besoin de parler une langue étrangère se fait également sentir. Nous avons de plus en plus besoin d'une citoyenneté éclairée qui soit à la fois culturellement et linguistiquement préparée à fonctionner dans le monde d'aujourd'hui.

L'étude d'une langue étrangère améliore la connaissance de sa propre langue. L'étude des langues étrangères enseigne et encourage le respect des autres peuples : elle favorise la compréhension de l'interrelation entre la langue et la nature humaine.

« Il n'est pas de la bonne pédagogie qui nous commence par éveiller le désir d'apprendre »¹

L'enseignement-apprentissage est la manière qu'emploie un enseignant pour transmettre des connaissances aux apprenants et pour se faire comprendre par ceux-ci. L'enseignement-apprentissage de la langue française a connu des changements importants liés à la mise en œuvre d'une réforme globale du système éducatif.

Tout d'abord, les outils didactiques sont importants parce qu'ils sont les fondements de la communication entre les apprenants et les enseignants. Chaque classe est développée autour d'un sujet choisi pour transférer les connaissances et les compétences aux apprenants. Donc, la communication entre les apprenants et enseignants est à partir des outils. Si l'enseignant fait un bon choix d'outil pédagogique, il est plus probable qu'il pourrait réussir à transférer les connaissances, car les outils ont été utilisés comme un pont qui favorise la création d'une atmosphère agréable dans la salle de classe et donne surtout la motivation d'apprentissage chez l'apprenant.

¹ De François de Closets, FIGAROSCOPE › CITATIONS › PAROLES DE JOURNALISTES 14 Avril 2015
<http://evene.lefigaro.fr/citation/bonne-pedagogie-commence-veiller-desir-apprendre-25548.php>

Introduction Générale

La motivation est un des facteurs déterminants de l'apprentissage, car l'apprentissage n'est possible que si l'on est motivé. Les enseignants savent que l'acte pédagogique est difficile devant un groupe d'élèves motivés ayant des buts et d'intérêts bien précis. Dans le contexte scolaire, la motivation joue un rôle primordial dans la réussite des apprentissages.

C'est dans ce cadre que de nombreuses recherches ont été faites dans le domaine de la psychopédagogie pour rendre l'enseignement actif et motivé. Sans parler directement de la motivation. Piaget dans sa théorie d'équilibration et modèle de pratiques éducatives, insiste sur les pratiques éducatives souples réunissant à la fois deux implications du processus d'équilibration. ça nous montre que l'apprenant est être qui aime jouer par l'instinct et spontanément et il faut exploiter cela dans l'apprentissage qui va permettre la langue à travers le jeu puisque l'enseignement ici en Algérie commence à partir de la 3^{ème} année de scolarité avec un volume horaire de 23 heures par semaine , ce qui donne un total d'une centaine d'heures annuel.

Le vocabulaire est un moyen essentiel de communication. L'acquisition des larges connaissances en vocabulaire est une partie cruciale de l'apprentissage d'une langue étrangère. En effet nous pouvons partir du principe que sans vocabulaire, rien ne peut être transmis. Le vocabulaire est le point de départ de la communication. Il n'est pas une fin en soi, mais un moyen essentiel pour atteindre et pouvoir développer des capacités de communication.

L'année dernière nous avons consacré un avant projet au problème posé : Qu'est ce qui motive la transmission de l'enseignant d'une part et l'acquisition de l'apprenant d'une autre part. Le sujet de la motivation nous a dirigés vers une nouvelle recherche celle de l'activité ludique dans l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE : Cas d'étude : les apprenants de la 2^{ème} année moyenne.

Ainsi, notre problématique est basée sur la question suivante :

Comment l'activité ludique peut-être un moyen efficace d'acquisition et d'amélioration du vocabulaire dans l'enseignement -apprentissage du FLE ?

Introduction Générale

Tous ces questionnements orientent notre recherche et constituent la matière de notre réflexion et pour répondre à cette problématique, nous développons les hypothèses suivantes :

- ❖ En nous appuyant sur des théories et des approches didactiques, nous faisons l'hypothèse que l'enseignement classique pourrait se baser sur la création des situations problèmes complexes et significatives
- ❖ De plus, notre deuxième hypothèse porte sur l'idée que les activités ludiques, comme facteur motivant pourraient améliorer la capacité d'apprendre le vocabulaire et simplifier la mémorisation de nouveaux mots et leurs sens, amenant les apprenants à agir, à partager, à collaborer, à échanger à acquérir de nouveaux savoirs, d'une part, et à développer leur vocabulaire d'une autre part.

Pour la réalisation de notre travail, nous avons mené une expérimentation en classe avec les élèves de la 2^{ème} année moyenne, ce travail est articulé en deux parties :

- La première partie : théorique, est divisée en deux chapitres : le premier sous titre : l'enseignement-apprentissage dans lequel nous avons parlé des processus enseignement-apprentissage et des différentes méthodologies actuelles. Pour le deuxième, intitulé : l'activité ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère. Nous avons abordé l'activité ludique précisément et son rôle dans une classe du FLE.
- La deuxième partie : pratique, se subdivise en deux chapitres : Le premier chapitre consacré le cadre méthodologique. Le deuxième chapitre consacré la présentation et l'interprétation des résultats.

Pour nos besoins de recherche, nous avons décidé de mener une expérience avec les élèves de deuxième année moyenne CEM (Mohamed Ben Gharbi) à Bordj Bou Arreridj. Les informations collectées nous permettent de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses sur l'utilisation du jeu dans l'amélioration du vocabulaire.

CHAPITRE I
L'ENSEIGNEMENT

-

APPRENTISSAGE

Introduction

La langue est un instrument de communication omniprésent dans notre vie quotidienne. Selon la mondialisation et tous les échanges entre les pays font de la maîtrise d'une langue étrangère une nécessité absolue dans plusieurs cas, est parfois une obligation. Nombreux sont ceux qui sont conscients des multiples avantages et privilèges personnels et professionnels acquis avec des compétences linguistiques. C'est pour cette raison que le système éducatif algérien poursuit ses efforts afin d'accroître l'efficacité de l'enseignement/apprentissage des langues. Bien que le français occupe une place fondamentale et privilégiée dans plusieurs pays et sur le plan éducatif, social et économique.

Apprendre une langue étrangère nécessite une didactique propre et spécialisée qui prend en considération les différentes situations d'appropriation et surtout les besoins de l'apprenant qui devrait être au centre de cette scène pédagogique. Pour cela l'enseignement / apprentissage du FLE fait appel à un ensemble de théories et de méthodes afin d'aider les apprenants à s'approprier cette langue, et pourquoi pas avec une nouvelle dimension en classe.

1. Définitions des termes

➤ L'enseignement

*"Tout être humain est un amalgame complexe formé de l'enseignement reçu, des événements vécus et des prédispositions génétiques particulières à son clan, sa famille, son pays, leurs traditions et leurs ancêtres."*²

Selon le dictionnaire Larousse :

Action, manière d'enseigner, de transmettre des connaissances.

Profession, activité de ceux qui enseignent : Faire de l'enseignement.

Leçon donnée par les faits ou l'expérience : Les enseignements d'un échec.

Dérivé du verbe enseigner, du latin populaire insignare, du latin classique signare, imprimer un signe, une trace, mettre une marque, signaler une chose. L'enseignement est : l'action ou la manière d'enseigner, de transmettre des connaissances ou des savoirs nouveaux. Elles sont mises en pratique par l'enseignant.

C'est en ces termes qu'EMILE DURKHEIM envisage l'éducation, sorte d'idéal à atteindre, capable de transformer l'élève en un être social. Pour y parvenir, l'école constitue, alors, un espace propice pour s'imposer aux individus et agir sur leur personnalité dans un souci d'unification et de conversion.

L'enseignement est l'action de transmettre de nouvelles connaissances à un élève (instruire et endoctriner en respectant certaines règles). C'est le système et la méthode d'enseignement, composé d'un ensemble de connaissances, de principes et d'idées transmis à quelqu'un. Au pluriel ("enseignements"), le terme renvoie plutôt à des choses morales : instructions, préceptes, leçons. L'enseignement implique l'interaction de trois éléments : l'enseignant ou professeur, l'élève ou étudiant et l'objet de la connaissance. Selon la tradition encyclopédique, l'enseignant est la source du savoir et l'élève n'en est que le récepteur illimité. Le processus d'enseignement contient donc la transmission du savoir de l'enseignant à l'élève par le biais de plusieurs moyens et techniques (c.-à-d. des signes). L'enseignement en tant que transmission de connaissances est basé sur la

² Alice Parizeau - 1930-1990 - Une Femme, 1991 <https://www.dicocitations.com/> 03-02-2023.

perception, en particulier à travers l'oralité et l'écriture. L'exposé de l'enseignant, l'utilisation de textes et de techniques de participation, le débat entre étudiants sont autant de moyens utilisés dans le processus d'enseignement. Avec les progrès scientifiques, l'enseignement a intégré les nouvelles technologies et utilise d'autres canaux de communication pour transmettre les connaissances, tels que la vidéo et le Net

Selon Marguerite Altet, "L'enseignement couvre donc deux champs de pratiques :

1. celui de la gestion de l'information, de la structuration du savoir par l'enseignant et de leur appropriation par l'élève, domaine de la Didactique.
2. celui du traitement et de la transformation de l'Information en Savoir par la pratique relationnelle et l'action de l'enseignant en classe, par l'organisation de situations pédagogiques pour l'apprenant, c'est le domaine de la Pédagogie."³

➤ L'apprentissage

Selon certains chercheurs :

- **Beillerot (1989)** définit l'apprentissage comme un processus qui permet à l'apprenant de créer des savoirs pour pouvoir penser et agir. C'est-à-dire, c'est un processus qui permet à celui qui apprend de créer à l'intérieur de lui-même des savoirs pour penser et agir.
- **Pour Delevay (1992)**, le processus d'apprentissage est quelque peu différent. En ce sens, l'apprentissage désigne un processus qui permet à l'individu de se transformer psychiquement. Donc, l'objet de ce processus est l'information. En d'autres termes, c'est une transformation qui s'effectue lorsque celui qui apprend entre en contact avec des objets qui lui sont extérieurs.
- **Legendre (1993)** définit l'apprentissage comme un « Acte de perception, d'interaction et d'intégration d'un objet par un sujet. Acquisition des connaissances et développement d'habiletés, d'attitudes et de valeurs qui s'ajoutent à la structure cognitive d'une personne.

³ Les pédagogies de l'apprentissage par Marguerite Altet, 2013.03-02-2023.

Processus qui permet l'évolution de la synthèse des savoirs, des habiletés, des attitudes et des valeurs d'une personne. »⁴

- **Vienneau (2011)** définit l'apprentissage comme un « Processus interne, interactif, cumulatif et multidirectionnel par lequel l'apprenant construit activement ses savoirs. »⁵

Selon le dictionnaire Larousse:

1. Formation professionnelle des jeunes en vue d'apprendre un métier ; temps pendant lequel on est apprenti : Entrer en apprentissage.

2. Initiation par l'expérience à une activité, à une réalité : Faire l'apprentissage du malheur.

Synonymes : épreuve - essai - expérience – initiation.

Contraires : accoutumance - habitude - pli - pratique – routine.

3. Ensemble des processus de mémorisation mis en œuvre par l'animal ou l'homme pour élaborer ou modifier les schèmes comportementaux spécifiques sous l'influence de son environnement et de son expérience.

Selon la théorie de l'apprentissage de Piaget, l'apprentissage est un processus qui n'a de sens que face aux situations de changement. C'est pour cela qu'apprendre, c'est en partie savoir s'adapter à ces nouveautés .Cette théorie explique la dynamique d'adaptation via les processus d'assimilation et d'accommodation.

L'apprentissage est un processus qui permet à la personne de percevoir des objets, d'interagir avec eux et de les intégrer à ses dimensions sociales, cognitives et affectives afin de transformer, créer ou faire évoluer sa structure cognitive. Les objets de l'apprentissage sont les informations, les connaissances, les compétences, les attitudes et les valeurs.

L'apprentissage consiste à acquérir ou à modifier une représentation de l'environnement afin de permettre des interactions efficaces ou de plus en plus efficaces avec celui-ci. On distingue généralement le conditionnement "classique" (de type pavlovien) du conditionnement "opérant", tel que celui mis en place 20 ans après les expériences de Pavlov par le psychologue Skinner lorsqu'il a appris à des rats à appuyer sur un levier pour accéder à leur nourriture.

⁴ Le site Prof Innovant: <https://www.profinnovant.com/>.07-02-2023.

⁵ Le site Prof Innovant : <https://www.profinnovant.com/>.07-02-2023.

2. Les méthodologies d'enseignement d'une langue étrangère

L'enseignement du français langue étrangère vise à préparer les apprenants à de multiples interactions et à reconnaître l'existence d'autres groupes sociaux, d'autres groupes ethniques et d'autres cultures. Elle veut qu'il développe des compétences interculturelles et qu'il soit préparé à diverses interactions. Aujourd'hui, les apprenants de français langue étrangère sont censés acquérir des compétences qui se manifestent dans l'interaction sociale.

Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est pas seulement l'acquisition de connaissances académiques, mais aussi son application dans la vie quotidienne.

« Apprendre une langue, c'est apprendre à se comporter de manière appropriée dans des situations de communication dans lesquelles l'apprenant peut naviguer dans les codes de la langue cible.

« La fonction essentielle de cet outil, le langage, est celle de la communication.

Par exemple, le français est avant tout un outil qui permet aux personnes (francophones) d'entrer en relation. 2. Pour utiliser la langue comme outil de communication, son enseignement doit être efficace et directement lié à cet objectif. Quel genre d'activités dois-je faire à cette fin? Toutes les activités scolaires ont des stratégies pour garder les élèves actifs en les encourageant à participer directement à l'apprentissage. Par conséquent, les apprenants doivent être attirés par les activités qui leur sont proposées.

"L'exposition à une langue cible ne suffit pas pour la maîtriser. Il est important que l'apprenant la comprenne et soit motivé pour le faire."3. J'ai réfléchi à la manière dont un tel enseignement pourrait être mis en place.

Je me suis demandé comment j'allais mettre en place cet apprentissage pour qu'il soit le plus ludique et efficace possible pour mes apprenants.⁶

⁶ (1 - H. Boyer. M. Butzbach & M. Pendaux, Nouvelle introduction à l'enseignement du français langue étrangère, Paris, Clé International, 1990, p. 12. 2 - J. Cummings, Principes pour l'acquisition d'une langue seconde, 1994, [en ligne] 7 avril 2012. 3 - Paul, Cyr, Le Point sur... Stratégies d'apprentissage d'une langue seconde, Paris. Ed., CECP, 1996, p.3.) .07-02-2023.

➤ **Définition de terme « méthodologie »**

Selon le dictionnaire de français Larousse : nom féminin

1. Étude systématique, par observation de la pratique scientifique, des principes qui la fondent et des méthodes de recherche utilisées.
2. Ensemble des méthodes et des techniques d'un domaine particulier.
3. Manière de procéder ; méthode.

Méthodologie est un mot qui est composé par trois vocables grecs : metà (« après, qui suit »), odòs (« chemin, voie, moyen ») et logos (« étude »).

Dans le cadre de notre investigation le terme méthodologie représente l'ensemble des méthodes et techniques mises en place dans un domaine particulier. Autrement dit, la méthodologie est l'ensemble des règles et des démarches adoptées par un chercheur pendant son travail de recherche pour parvenir à une ou plusieurs conclusions. La méthodologie selon le Dictionnaire Micro Robert (1981 ; 639) est « L'étude des méthodes scientifiques, méthode entendue comme un ensemble de règles à suivre ou des moyens employés pour découvrir une suite qu'on ignore ou pour la démonstration »⁷.

Pour GRAWITZ (1998 ; 317), la méthodologie est : « L'ensemble des opérations intellectuelles par lesquelles une discipline cherche à atteindre des vérités qu'elle poursuit, les démontre, les vérifie »⁸.

➤ **Définition du terme « méthode »**

« Toute méthode est une fiction, et bonne pour la démonstration »⁹.

C'est la démarche rationnelle de l'esprit pour parvenir à la connaissance ou à la démonstration d'une vérité ; en d'autres termes, la méthode est un ensemble ordonné de manière logique, de principes, de règles. Elle est composée d'étapes successives qui constituent un moyen d'atteindre un résultat. Elle implique l'idée d'une direction définissable et régulièrement suivie dans les opérations de l'esprit ; mais aussi la manière de conduire l'esprit dans cette opération grâce à des

⁷ Le Dictionnaire Micro Robert (1981 ; 639).10-02-2023.

⁸ GRAWITZ (1998 ; 317).12-02-2023.

⁹ STÉPHANE MALLARMÉ (Paris 1842-Valvins, Seine-et-Marne, 1898) <https://www.jstor.org/>.12-02-2023.

préceptes. En ce sens, une méthode pédagogique est donc l'ensemble des règles, moyens et procédures employés par l'enseignant. Elle favorise l'apprentissage et aide l'apprenant à atteindre son objectif. En d'autres termes, les méthodes pédagogiques consistent en des règles et des procédures pour mettre en œuvre l'enseignement d'un professeur ou l'apprentissage d'un élève, de manière théorique ou pratique.

L'idée ou le but d'une méthode est de permettre de dériver des résultats de même forme à partir de propriétés communes. Au sens strict, une méthode est un algorithme défini à l'avance pour les questions d'une classe donnée, et qui, à toute question de la classe, fournit, après un nombre fini d'étapes, une solution soit par une réponse affirmative ou négative, soit par le calcul d'une valeur numérique

Dans la littérature pédagogique, il est courant de considérer qu'il existe 5 méthodes pédagogiques :

- La méthode expositive, transmissive ou magistrale.
- La méthode démonstrative.
- La méthode interrogative ou maïeutique.
- La méthode active ou de découverte.
- La méthode expérientielle.

3. Le rôle des méthodes d'enseignement

La méthodologie choisie guidera les enseignants tout au long de ce processus, leur indiquant de nouvelles façons d'enseigner et parfois même de nouvelles ressources d'apprentissage. En outre, il est essentiel de rassurer les parents sur ce qui est enseigné à leurs enfants.

En ce sens, une méthode d'enseignement est l'ensemble des règles, moyens et procédures utilisés par l'enseignant. Elle favorise l'apprentissage et aide l'apprenant à atteindre son objectif. En d'autres termes, les méthodes d'enseignement consistent en des règles et des procédures permettant de mettre en œuvre l'enseignement d'un professeur ou l'apprentissage d'un élève d'une manière théorique ou pratique.

4. Le vocabulaire

➤ Définitions

Du latin *vocabŭlum*, le vocabulaire est composé de l'ensemble de mots d'une langue donnée. Ce vocabulaire est connu par les gens qui partagent la même langue et peut être compilé dans un dictionnaire.

À un niveau plus spécifique, le vocabulaire est l'ensemble des mots dominés par une personne ou qu'elle utilise dans ses conversations courantes. Cela signifie que si une langue a un vocabulaire de 100.000 mots, une personne peut en dominer environ 60.000. Ceci dit, le vocabulaire de cet individu sera plus limité que le vocabulaire de la langue en général. Il est courant d'associer le vocabulaire d'une personne à son éducation ou son niveau culturel. On a tendance à considérer que plus la variété de mots est grande, plus la capacité intellectuelle est grande. La richesse du vocabulaire est un moyen utile pour l'adaptation sociale et pour communiquer avec succès avec un large éventail de personnes. Il y a lieu de mentionner que le vocabulaire employé pour parler avec un ami diffère de celui qui est utilisé pour communiquer avec un supérieur hiérarchique ou un étranger voire un inconnu.

Exemples : « L'orateur a fait étalage de son vocabulaire éminent dans une dissertation qui a étonné le public », « J'ai besoin d'un dictionnaire d'anglais : il y a des mots dans ce livre qui ne font pas encore partie de mon vocabulaire », « Fais attention à ton vocabulaire, tu ne devrais pas parler de cette façon à l'école ».

5. Vocabulaire actif et passif

Le vocabulaire est l'ensemble des mots effectivement utilisés par une personne dans un énoncé oral ou écrit.

Mais alors que le vocabulaire actif est produit et utilisé par le locuteur, c'est-à-dire parlé ou écrit par une personne, le vocabulaire passif est compris par cette même personne dans un contexte spécifique mais n'est pas utilisé.

Par exemple : de nombreuses personnes comprennent la phrase "mon fils a essayé de s'immiscer dans notre conversation" lorsqu'elles la lisent ou l'entendent. Elle fait donc partie de leur vocabulaire passif.

Mais beaucoup moins de personnes l'utilisent couramment à l'écrit et à l'oral, et pour qui le verbe "s'immiscer" appartient au vocabulaire actif ; la grande majorité des gens se contentent de dire "Mon fils a voulu s'immiscer dans notre conversation".

Le vocabulaire actif, ce sont donc les mots que l'on connaît suffisamment pour les comprendre et les utiliser.

Au contraire, le vocabulaire passif, ce sont les mots que l'on comprend, mais que l'on ne maîtrise pas suffisamment pour les utiliser. Nous pourrions résumer par un schéma : le vocabulaire actif est celui que nous pouvons à la fois comprendre (capacité passive) et utiliser (capacité active), tandis que le vocabulaire passif sera présenté de manière unidirectionnelle : nous pouvons comprendre, mais ne pas utiliser le mot.

6. Le lexique

Le lexique d'une langue est l'ensemble de ses mots (somme des vocabulaires utilisés), ou de façon plus précise en linguistique de ses lemmes¹. Les mots d'un lexique forment un tout, une sorte de système sémantique, qui évolue donc au fil du temps. Les rapports entre les mots, de forme et surtout de sens, ainsi qu'entre les sens d'un même mot, sont très divers.

Donc, le lexique est l'ensemble des unités significatives formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue.

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

- la phonologie pour la prononciation exacte.
- la morphologie pour la formation des mots.
- la sémantique pour le sens de mots.
- la syntaxe : comme nous venons de le voir, dans le point précédent, son développement est lié à celui du lexique et le sens d'un mot peut être modifié par sa construction.

7. La distinction entre vocabulaire et lexique

Lexique et vocabulaire sont également opposés. En effet, si le lexique fait partie de la langue, le vocabulaire fait partie du discours. Ainsi, le vocabulaire d'un énoncé ou d'un texte n'est qu'un échantillon du lexique du locuteur.

Bien que les mots "lexique" et "vocabulaire" soient souvent utilisés comme synonymes, leurs significations ne sont pas réellement similaires. En effet, selon Cellier (2008), le lexique regroupe l'ensemble des mots existants pour une langue alors que le vocabulaire est le répertoire des mots utilisés à l'écrit et à l'oral par une personne. Par ailleurs, selon Anctil (2015), le terme vocabulaire est plutôt utilisé pour désigner le sous-ensemble du lexique qu'un individu maîtrise. Alise Lehmann et Françoise Martin-Berthet (2008) précisent que le lexique n'est pas une simple liste que l'on peut classer par ordre alphabétique, mais qu'il s'organise sur deux plans¹⁰. Il y a d'abord le plan du sens, qui relève de la sémantique lexicale et qui consiste à analyser le sens des mots et les relations de sens qu'ils entretiennent entre eux. Ensuite, le niveau de la forme, qui étudie l'organisation formelle du lexique à travers la morphologie lexicale. Il s'agit d'analyser la structure des mots et les relations de forme et de sens qui existent entre eux. La structure construite par ces deux aspects est complexe et s'insère elle-même dans le système de la langue dans son ensemble.

Donc, la différence principale entre le lexique et le vocabulaire est que le lexique fait référence à la liste des mots avec ses connaissances associées sur leur signification linguistique et leur utilisation, etc., tandis que le vocabulaire désigne simplement la liste des mots qu'une personne connaît d'une langue particulière.

¹⁰Lexicologie : Sémantique, morphologie et lexicographie, 2018. <https://www.caim.info/>.15-02-2023.

8. L'enseignement du vocabulaire dans une classe de français langue étrangère

8.1. Comment enseigner le vocabulaire en classe de FLE ?

La maîtrise du vocabulaire est un élément essentiel de la langue française pour exprimer sa pensée, partager et enrichir sa représentation du monde, à l'oral comme à l'écrit.

Dans différentes disciplines, scientifiques et littéraires, les recherches ont permis de mieux comprendre le fonctionnement du vocabulaire et son évolution chez l'enfant : la connaissance des recherches récentes permet de mieux guider l'application du vocabulaire en classe et le choix d'approches utiles à tous.

L'enseignement du vocabulaire à l'école doit favoriser l'augmentation du nombre de mots connus et utilisés par chaque élève et l'initier aux règles qui régissent leur organisation.

Le vocabulaire se distingue du lexique, qui est l'ensemble des mots d'une langue. En effet, votre rôle d'enseignant n'est pas de faire en sorte que vos élèves maîtrisent le lexique. C'est d'ailleurs une tâche impossible, car personne ne maîtrise l'ensemble du lexique de la langue française. Votre objectif est de développer leur vocabulaire, c'est-à-dire l'ensemble des mots utilisés à l'oral et à l'écrit, afin qu'ils puissent s'exprimer.

Pour ce faire, il est important d'adopter des stratégies efficaces d'enseignement du vocabulaire au cycle 1, 2, 3 et 4 afin de les aider à acquérir de nouveaux mots et à les utiliser avec confiance. A noter que pour le cycle 1, les stratégies seront plutôt orales, alors que pour les autres cycles, elles pourront être associées à des activités orales ainsi qu'à des activités de lecture et d'écriture :

- Enseigner le vocabulaire par des jeux de mots et de sons : Les jeux de mots et de sons peuvent être amusants pour les élèves et les aider à développer leur vocabulaire.
- Techniques visuelles pour enseigner le vocabulaire : L'utilisation de techniques visuelles renforcera la rétention du vocabulaire.
- Encourager la lecture, seul ou en groupe : La lecture renforce le vocabulaire connu et introduit de nouveaux mots. Dans un texte, un enfant doit connaître au moins 80 % des mots pour être à l'aise. Il reste donc 20 % de mots à découvrir et à apprendre.
- Défis verbaux : Les défis verbaux peuvent aider les élèves à développer leur vocabulaire en les encourageant à utiliser les mots qu'ils ont appris en classe. Vous

pouvez organiser des défis verbaux entre élèves ou entre groupes d'élèves, où ils doivent utiliser les mots appris en classe dans des phrases ou des conversations.

8.2. Le rôle du vocabulaire dans l'enseignement d'une classe de français langue étrangère

Le vocabulaire est le point de départ de la communication. Il a été établi que : La connaissance du vocabulaire est un bon indicateur de la compréhension de la lecture et de l'écoute. L'utilisation d'un vocabulaire riche est l'un des facteurs les plus importants pour prédire de bonnes aptitudes à l'écriture.

Pour qu'un enfant apprenne à parler, il faut qu'il apprenne dans différents domaines : l'articulation, la syntaxe (organisation des mots en phrases) et le vocabulaire. Ce dernier est un atout majeur pour la réussite future de l'enfant.

Dans les années 90, Alain Lieury, professeur et chercheur en psychologie cognitive, a étudié avec son équipe l'acquisition du vocabulaire chez l'enfant et son impact sur la réussite scolaire. Selon lui, "il y a plus de corrélation entre le niveau de vocabulaire et la réussite scolaire qu'entre la réussite scolaire et le quotient intellectuel". Il ajoute même que " le vocabulaire est l'un des meilleurs prédicateurs de la réussite scolaire "¹¹ (Lieury, 1991 ; Anderson & Freebody, 1979 ; Déro & Fenouillet, 2014). A l'inverse, le manque de vocabulaire a des conséquences néfastes sur divers aspects de la vie des individus. Difficultés scolaires, professionnelles, mais aussi psychologiques. Le linguiste Alain Bentolila explique dans cet article que le manque de vocabulaire peut également conduire à des actes de violence.

Le vocabulaire joue un rôle essentiel dans le développement du langage et l'apprentissage scolaire. La connaissance d'un large éventail de mots permet aux élèves de se repérer dans le monde et de mettre des mots sur leurs pensées, leurs sentiments et leurs expériences quotidiennes. En outre, le vocabulaire contribue à l'apprentissage de la lecture à un stade très précoce du développement de l'enfant.

¹¹ Lieury, 1991; Anderson & Freebody, 1979; Déro & Fenouillet, 2014. <https://apili.fr/>, 15-02-2023.

8.3. L'objectif de l'enseignement du vocabulaire

L'enseignement du vocabulaire à l'école doit favoriser l'augmentation du nombre de mots connus et utilisés par chaque élève et les initier aux règles qui en régissent l'organisation.

Parmi les objectifs généraux de l'enseignement du vocabulaire:

- Amener l'élève à acquérir un répertoire de mots et d'expressions du vocabulaire fondamental
- Amener l'élève à s'exprimer oralement et par écrit dans différentes situations de la vie courante.
- Développer les moyens de communication orale et écrite en plargissant le vocabulaire de l'élève.
- Renforcer les acquisitions lexicales de l'enfant.
- Enrichir ces acquisitions.
- Entraver l'enfant à la recherche du sens des mots.
- Inciter l'enfant à l'utilisation de ces mots dans des phrases courantes.
- Familiariser l'élève à l'emploi des mots et expressions en vue d'une meilleure communication orale et écrite.
- Familiariser l'élève à l'utilisation active du vocabulaire fondamental.
- Inciter l'enfant à la découverte du sens puis j l'utilisation adéquate des mots dans des phrases courantes.
- Apprendre à l'enfant à se servir du vocabulaire passif pour l'enrichissement du vocabulaire actif.
- Faire acquérir un répertoire de mots et expressions du vocabulaire fondamental.
- Faire acquérir le sens des mots et expressions.
- Familiariser l'apprenant à l'emploi des mots et expressions étudiés.
- Entraîner l'élève à s'exprimer correctement à l'oral comme à l'écrit par l'usage d'un vocabulaire précis.
- Faire découvrir par l'élève, les synonymes, les homonymes, les contraires, les familles de mots.
- Préparer l'exercice de rédaction en fournissant à l'élève les moyens d'expression.
- Assurer l'acquisition de l'orthographe des mots.
- Initier l'enfant à l'utilisation du dictionnaire.

9. L'apprentissage du vocabulaire dans une classe de français langue étrangère

9.1. Comment apprendre le vocabulaire dans une langue étrangère ?

Les mots de vocabulaire sont les éléments constitutifs de la conversation et de la compréhension d'une langue. Au début de votre processus d'apprentissage, vous pouvez avoir des difficultés à exprimer vos idées parce que vous ne connaissez pas encore suffisamment de mots. Au fur et à mesure que votre vocabulaire s'enrichit, votre capacité à communiquer augmente et les conversations deviennent plus faciles.

Pour apprendre du vocabulaire de manière efficace, tout dépend de vous, de votre cerveau et de votre capacité à utiliser votre mémoire. Il n'est pas nécessaire d'être un génie, tout le monde peut y arriver. Savoir comment apprendre est ce qui fait la différence entre les polyglottes comme Luca et le commun des mortels. L'une des parties les plus difficiles de l'apprentissage d'une langue est l'apprentissage du vocabulaire. Pourtant, avec les bonnes méthodes, c'est la partie la plus facile.

Par conséquent, pour bien apprendre le vocabulaire, il est important de choisir une méthode qui vous permettra d'apprendre efficacement et sans vous épuiser. Dans ce cas, le simple fait d'établir une liste de vocabulaire est déjà un pas en avant dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Ensuite, il suffit de travailler ces mots de manière conceptualisée en les plaçant dans des phrases. De cette manière, vous n'aurez pas vraiment l'impression de travailler, mais vous mémoriserez votre liste de vocabulaire.

On mentionne quelques étapes pour apprendre le vocabulaire:

- Faire des fiches de vocabulaire, un classique pour apprendre.
- Utiliser des cartes mémoires ou flash cards.
- Répéter le vocabulaire à haute voix.
- Regarder des films et des séries en VO (version originale).
- Jouer à des jeux vidéo.
- Chanter c'est bien pour le moral et pour apprendre du vocabulaire.
- Lire des livres pour les enfants.

9.2. Comment faire acquérir un vocabulaire ?

On n'y pense pas toujours, mais le vocabulaire est souvent à l'origine de nombreuses difficultés scolaires chez les enfants, quelle que soit leur langue maternelle. C'est l'une de mes principales préoccupations lorsqu'il s'agit d'aider les enfants à améliorer leur élocution et leurs phrases.

En effet, pour faire un beau discours, il faut être capable de formuler des phrases grammaticales plus ou moins complexes. Et pour formuler de belles phrases, il faut d'abord disposer d'un répertoire de mots suffisamment large. Si nous n'avons pas assez de mots et de concepts dans la tête, comment pouvons-nous exprimer clairement nos idées ? La tâche est peut-être un peu plus difficile...

Dans le cas d'une difficulté d'accès au lexique, comme dans le cas d'un lexique pauvre, les stratégies pour amener l'enfant à développer son vocabulaire sont sensiblement les mêmes. Il s'agit simplement d'exposer l'enfant au vocabulaire de manière explicite. Lorsqu'un enfant éprouve des difficultés à développer son vocabulaire, le simple fait de l'y exposer ne suffit souvent pas. Nous devons aider l'enfant à établir des liens entre le nouveau mot et les mots qu'il connaît déjà afin de l'aider à mieux le comprendre et le retenir.

Par exemple, si je lis un texte à haute voix en classe et qu'il dit "le soleil est brillant", pour certains élèves, le mot "brillant" n'est probablement même pas connu. Pour d'autres, le mot a peut-être déjà été entendu, mais leur représentation de ce qu'il signifie est vague. Il sera alors intéressant de clarifier le sens du mot, non pas en le cherchant dans le dictionnaire, mais en établissant des liens avec des mots ou des phrases qui peuvent aider l'enfant à se représenter le mot cible. Dans le cas du mot "Bright", on peut utiliser le reste de la phrase ou les éléments environnants dans le texte et demander aux enfants de penser à leur propre définition (bien sûr en les guidant pour s'assurer que la définition est appropriée) : "Oh, il est dit ici que le soleil est brillant... Qu'est-ce que cela signifie ? Si je regarde le reste de la phrase, elle me dit qu'il fait doux et chaud, que le vent est comme une caresse sur le visage et que les oiseaux chantent... Je suppose donc qu'il fait beau dehors et quand il fait beau, comment est le soleil ? Alors je pense que radieux est un mot qui signifie qu'il y a un beau soleil

Bon évidemment dans mon exemple je vous ai épargné les dialogues avec les élèves, mais mon but est surtout de vous montrer l'importance d'explicitement votre réflexion pour que l'enfant puisse se créer des représentations mentales claires de ce que signifie le mot. Cela est particulièrement

vrai pour les termes abstraits. Ce n'est pas toujours évident de décrire la colère par exemple. Par contre, il est possible de mettre une image sur le mot, de demander à l'enfant de nous mimer la colère. Ainsi, la prochaine fois qu'il tombera sur ce mot, il pourra plus aisément le comprendre et fort probablement même l'utiliser.

Il existe plusieurs autres façons d'aider un enfant à enrichir et à affiner son vocabulaire :

- Utilisez des exemples qui mettent l'élève en situation (encore mieux s'il s'agit d'une situation qu'il vit ou qu'il a vécue). Le fait d'établir un lien avec une expérience vécue donne plus de force au mot.
- Demandez à l'élève de vous dire ce qu'il pense qu'un mot que vous savez qu'il connaît signifie. Cela l'aidera à renforcer ce mot.
- Ensemble, essayez de trouver un petit mot connu dans le grand mot pour en déduire le sens (ATTENTION ! Le petit mot doit être de la même famille que le grand mot).

Ainsi, lorsqu'un élève éprouve des difficultés à comprendre la lecture et même à résoudre des problèmes de mathématiques, assurez-vous d'abord qu'il comprend les termes mentionnés dans le texte ou les questions. Vous serez peut-être surpris de constater que de nombreux mots ne sont pas compris ou bien compris et d'expliquer certaines des difficultés rencontrées par votre élève.

10. Les facilitateurs ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire

L'apprentissage du vocabulaire est une étape essentielle dans l'apprentissage d'une langue. C'est souvent celle sur laquelle nous concentrons le plus d'énergie, surtout pour les langues étrangères. Il en va de même pour sa langue maternelle, et en ce qui nous concerne, la langue française, c'est aussi une compétence importante, parmi d'autres. Mais pourquoi apprendre du vocabulaire, et surtout comment ? Sans que cela soit ennuyeux et fastidieux. Nous verrons que les jeux seront une fois de plus d'une grande aide.

Et si nous pouvions apprendre du vocabulaire simplement en jouant ? En effet, en jouant, et plus particulièrement en jouant à des jeux de société, on lit, on découvre des mots, on aborde des

thèmes différents, et on acquiert du vocabulaire sans s'en rendre compte. Apprendre les synonymes, les contraires, les homonymes et se constituer un stock lexical stable et accessible.

Conclusion

En conclusion, le vocabulaire est la compétence la plus importante dans l'apprentissage d'une langue étrangère. C'est sur le vocabulaire que reposent et se développent toutes les autres compétences, la lecture, l'écriture, l'expression orale et l'écoute. Ce chapitre a montré pourquoi il est important d'apprendre de nouveaux mots.

Le vocabulaire est la compétence la plus importante lors de l'apprentissage d'une langue étrangère ou seconde. Le vocabulaire est défini comme un ensemble de mots familiers dans la langue d'une personne. Apprendre plus de vocabulaire aurait un effet positif sur les quatre compétences que sont la lecture, l'écoute, l'écriture et l'expression orale. À l'écrit, le vocabulaire joue un rôle important, car l'écrivain peut exprimer une idée dans plus d'un style. Il existe quelques moyens qui peuvent aider les enseignants à enseigner à leurs élèves comment utiliser le vocabulaire. Peuvent aider les enseignants à enseigner à leurs élèves comment utiliser le vocabulaire pour améliorer leurs compétences en matière d'écriture.

L'apprentissage du vocabulaire peut être difficile ou facile, en fonction de la capacité des élèves à se souvenir d'un mot après un court ou un long moment. Cependant, la mémoire est classée en trois types : la mémoire à court terme, la mémoire de travail et la mémoire à long terme.

Afin d'apprendre et de mémoriser les vocabulaires après un certain temps, il faut répéter le mot, le relier à des objets réels, l'imager, le pratiquer, l'utiliser et le mémoriser dans la vie réelle et, enfin, écrire les nouveaux mots plusieurs fois.

Enseigner le vocabulaire est un défi pour les enseignants. Cependant, il existe de nombreux moyens d'aider les enseignants à enseigner le vocabulaire,

En résumé, il n'est pas si difficile de développer un vocabulaire solide si les enseignants et les élèves font des efforts et suivent des techniques. Un vocabulaire riche prépare les élèves à la réussite scolaire en littérature et même en sciences, où la parole et l'écriture continuent de jouer un rôle important dans leur vie professionnelle.

CHAPITRE II

L'ACTIVITE LUDIQUE

DANS L'ENSEIGNEMENT

D'UNE LANGUE ETRANGERE

Introduction

Les enfants utilisent des mots pour s'exprimer en jouant. Ils découvrent de nouvelles choses par le biais d'activités ludiques et commencent à interagir avec le monde qui les entoure. Le langage est l'une des choses que les enfants apprennent en jouant.

Au fur et à mesure que les enfants grandissent, ils acquièrent de nouvelles compétences. Leurs méthodes de jeu varient également et deviennent plus complexes et diversifiées. Qu'il s'agisse de jouer avec des hochets lorsqu'ils sont bébés ou de faire des jeux de rôle pendant les années préscolaires, ces activités jouent un rôle important dans la vie de vos enfants. La plupart du temps, ils souhaitent que leurs parents ou les autres personnes qui s'occupent d'eux se joignent à eux dans ces activités. Nous vous encourageons à prendre part à ces activités de rapprochement, car vous contribuerez également à les aider à améliorer et à développer leurs capacités linguistiques.

La langue est un outil précieux dont nous devrions doter les enfants. En tant que tel, il doit être continuellement amélioré afin qu'ils puissent mieux communiquer avec les autres au fur et à mesure qu'ils passent des activités ludiques à des concepts et des situations d'apprentissage plus diversifiés. En tant que gardiens de ces jeunes esprits, les adultes ont la responsabilité de les nourrir et de les éduquer de toutes les manières possibles, y compris en apprenant par le biais d'une variété de méthodes amusantes et divertissantes.

Et l'une de ces méthodes les jeux ludiques.

1. Qu'est ce qu'un jeu ?

Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires du langage courant comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

Selon le Lexique en petite enfance, RCPEIM, 2013 : Le jeu constitue " une activité physique, mentale ou sociale, mise en place par l'enfant, fondée sur un plaisir toujours renouvelé, qui lui permet de découvrir ses propres capacités et limites de manière libre, volontaire, spontanée et gratuite "12.

Le jeu est donc exempt de règles imposées et se caractérise par la participation active des joueurs.

Les enfants apprennent en jouant. Par exemple, ils apprennent à communiquer, à négocier des règles, à prendre des décisions, à partager, etc. L'apprentissage ne porte pas sur le contenu, mais sur des compétences générales.

Le jeu est essentiel au développement global de l'enfant. Pendant le jeu, tous les sens de l'enfant sont en éveil et de nombreux domaines de développement sont stimulés, tels que les compétences motrices, physiques, linguistiques, cognitives, émotionnelles et sociales.

2. Comment le jeu favorise l'apprentissage ?

Pendant longtemps, les éducateurs ont tenu le jeu en piètre estime. Dans la théorie du jeu de Friedrich Schiller, reprise et actualisée par Herbert Spencer, "le jeu est un moyen d'employer l'énergie superflue, une sorte de soupape pour la jeunesse"13. Pour Alain, l'école doit être le moyen terme entre le jeu, qui enferme l'enfant dans l'enfance, et le sérieux, qui l'enferme dans l'utilité. Même Célestin Freinet se méfie du jeu, car l'éducation doit donner aux enfants de vraies responsabilités, et doit privilégier la forme du travail et de l'effort. Certes, le jeu a eu quelques

¹²https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/Famille/developpement_des_enfants/jeunes_enfants_jeu/Pages/jeu.aspx#:~:text=Le%20jeu%20constitue%20C2%AB%20une%20activit%C3%A9.enfance%2C%20RCPEIM%2C%202013. 18-02-2023.

¹³https://fr.wikisource.org/wiki/Le_Plaisir_du_beau_et_le_plaisir_du_jeu_d%E2%80%99apr%C3%A8s_l%E2%80%99C3%A9cole_de_l%E2%80%99C3%A9volution . 18-02-2023.

Chapitre II : l'activité ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère

défenseurs, comme Platon et Locke, mais son rôle dans le développement de l'enfant n'a été réellement pris au sérieux qu'au 20ème siècle. En ce sens, la gratuité du jeu tend à être évacuée par certaines pédagogies contemporaines, comme l'Action catholique des enfants, qui utilise le jeu comme outil pédagogique pour aborder des questions sociales avec les enfants.

Le jeu permet à l'enfant de développer des méthodes de travail, de suivre une logique, un raisonnement. Le jeu permet de stimuler plusieurs compétences à la fois : verbales, mentales, logiques, de calcul, ...

Le jeu donne à l'enfant un but précis et concret et l'encourage à s'y impliquer.

Le jeu permet de :

- Offrir une grande variété de situations motivantes et familières.
- Changer le rythme d'une leçon et raviver l'intérêt des élèves.
- Offrir aux élèves un moment où ils s'approprient l'action.
- Améliorer les compétences linguistiques par le biais de jeux de rôle.
- Obtenir l'attention et l'implication de tous les élèves.
- Impliquer les élèves timides ou anxieux.

Et surtout, mettre en place une communication d'élève à élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur, qui est directif et limite les échanges verbaux.

La volonté d'utiliser le jeu dans l'enseignement se justifie par la connaissance de l'intérêt du jeu pour les enfants.

En effet, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et un moyen d'exercer les compétences langagières dans des situations de vie où l'élève est impliqué en tant qu'acteur (association du dire et du faire). La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet la mémorisation par une pratique orale basée sur la répétition des structures. Les types de jeux utilisés dans l'enseignement scolaire sont les jeux à règles, les jeux de réflexion et les jeux de logique.

Cependant, il faut reconnaître les limites des activités ludiques.

Le jeu est utilisé à un moment précis du processus d'apprentissage et ne peut constituer une leçon en soi. Il permet l'assimilation de concepts déjà clarifiés ou leur mémorisation à long terme.

Chapitre II : L'activité ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère

L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout le plaisir. Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu est un outil pédagogique précieux pour l'approfondissement et l'appropriation des connaissances. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car le processus passerait à côté d'un moment où la compréhension se précise et s'assimile à travers plusieurs contextes.

D'autre part, le jeu ne peut pas être un moment d'évaluation individuelle, car les facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifient le comportement des enfants face à une tâche.

En résumé, l'utilisation du jeu dans les écoles peut être justifiée pour les raisons suivantes :

Le jeu contribue au sentiment d'appartenance à un groupe. Il permet de développer des situations d'entraide, la nécessité pour chacun de verbaliser sa démarche et le contrôle de la proposition de l'autre. Elle conduit à une meilleure tolérance à l'échec. Beaucoup d'élèves n'entrent pas dans le processus d'apprentissage et dans la voie de la réussite parce qu'ils n'acceptent pas l'échec ou l'erreur. Par le jeu, nous apprenons à gagner et à perdre. L'absence de réussite est dédramatisée, elle ne dépend pas uniquement d'une validation extérieure et bénéficie d'un relâchement de la censure. L'élève devient le sujet de son apprentissage et non plus un acteur. Les contraintes du travail sont mieux supportées. C'est une activité qui permet à l'élève de se mobiliser en investissant son énergie disponible dans un domaine particulier.

3. Comment les jeux favorisent la réussite scolaire ?

L'ensemble des recherches sur la réussite scolaire indique qu'elle est principalement assurée par : la capacité d'autorégulation de l'apprenant, ses compétences sociales, sa capacité d'expression et ses capacités de raisonnement. Le document "Crisis in the Kindergarten"¹⁴ dresse un tableau de ce qui se passe dans les jardins d'enfants aux Etats-Unis où les méthodes d'enseignement didactiques - dont l'efficacité à long terme n'est pas prouvée et dont les inconvénients ont été

¹⁴ Edward Millier and Joan Almon, foreword by David Elkind, afterword by Vivian Gussi Paley, alliance for Childhood. Copyright © 2009 by the Alliance for Childhood. All rights reserved.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED504839.pdf>. 10-03-2023.

identifiés - ont remplacé la pédagogie ludique qui, selon toutes les recherches inventoriées par ce groupe, s'est avérée être la plus efficace pour assurer la maturité, la persévérance et la réussite scolaire¹⁵

L'ÉTUDE DE HIGH SCOPE : Le jeu est un très bon indicateur de réussite scolaire, à la fois en prélecture et écriture, ainsi qu'en langage, l'expression dramatique ayant l'impact le plus significatif¹⁶.

4. Qu'est ce qu'une activité ludique ?

4.1. Quelle est la définition du terme « ludique » ?

Le mot "ludique" est utilisé pour qualifier ce qui est lié au jeu, à l'amusement. Nous utilisons ce mot en particulier lorsque nous parlons d'activités ludiques avec les enfants. Par définition, un jeu est une activité ludique ; parler de jeu ludique est donc un pléonasme. On utilise également ce mot dans le domaine de la pédagogie, de l'apprentissage : l'aspect ludique d'un enseignement lui donne un côté agréable, attractif, et renforce l'intérêt des élèves. On trouve par exemple des exercices ludiques pour progresser, ou on parle d'une approche ludique pour enseigner une discipline.

L'espièglerie est donc liée au jeu ou à l'amusement. Une personne enjouée est quelqu'un qui aime jouer, qui est enclin à jouer fréquemment, comme un enfant, un chaton ou un chiot. La personne enjouée fait preuve d'un enjouement spontané et non dirigé. L'espièglerie se réfère à ce qui est destiné à l'amusement personnel ou à celui des autres plutôt qu'au sérieux. Par exemple, la danse classique met l'accent sur l'utilisation ludique du mouvement.

4.2. Qu'est ce qu'on veut dire par une activité ludique ?

Une activité ludique est une activité de dépense dans le jeu, ou dont la motivation est l'assimilation du réel à soi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et

¹⁵ M. J. Cox, Transition vers l'école, 2004.

¹⁶ PIERRE ANGULAIRE DE HIGHSCOPE <https://highscopequebec.org/le-programme-highscope-petite-enfance/> 10-03-2023.

intellectuel. Une activité ludique implique les enfants d'une manière qui encourage leur imagination créative et permet un apprentissage indirect.

Les activités ludiques ou spontanées sont des outils efficaces pour l'enseignement. Elles encouragent les élèves à mettre en pratique leurs compétences sur place et sans préparation. Ces exercices peuvent aider l'enseignant à évaluer le niveau de connaissance actuel de l'élève et peuvent aider les élèves à mettre en pratique leurs compétences dans des situations qui ressemblent beaucoup à la vie quotidienne. Dans une activité ludique, le jeu est considéré comme un domaine d'activité dont la motivation n'est pas l'action effective sur la réalité mais la libre expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique.

Cela signifie que l'activité ludique désigne une activité liée au jeu, une activité dont le but principal est de s'amuser ; c'est une activité récréative, divertissante, amusante. C'est une activité récréative, divertissante, amusante : Une chasse au trésor est une activité ludique. Elle permet aux enfants de partir à la recherche d'un trésor tout en s'amusant grâce à différents défis, obstacles à surmonter, etc.

4.3. Comment introduire le ludique en classe du FLE ?

L'apprentissage des langues étrangères constitue un champ de recherche très vaste et complexe pour les chercheurs en didactique, ce qui explique, inévitablement, la multiplicité des études menées en vue d'améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement. L'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer l'interaction et surtout maintenir la communication en classe en se basant sur la motivation de ses apprenants. La mission de l'enseignant est de donner aux élèves l'envie d'apprendre. L'enseignement est basé sur des règles qui établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie.

L'enseignement doit avoir des méthodes et l'enseignant doit choisir des options qui détermineront ce qu'il enseigne. L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe de langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/apprentissage qui utilise le jeu comme un moyen de profiter de l'inévitable désir de jouer de l'enfant. De manière pédagogiquement étudiée et comme une activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément de la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le billet du " jeu ".

Chapitre II : L'activité ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle qui est très utile à l'enseignement et à travers laquelle les enfants découvrent une autre approche de la classe de FLE, détachée des contraintes scolaires.

Le jeu ludique en classe de FLE a une place trop peu définie dans notre société actuelle. Pourtant, la pédagogie par le jeu génère de nombreux avantages dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Il permet, en effet, de favoriser le développement affectif, cognitif et social mais aussi de promouvoir l'acquisition de connaissances au sein d'une classe de français langue étrangère.

Afin de mettre en place ces activités ludiques dans une classe de français langue étrangère, il est important de respecter quelques règles. Tout d'abord, il est important de définir les objectifs pédagogiques de l'activité et de les expliquer clairement aux élèves. Les activités ludiques doivent être liées au contenu pédagogique du cours. Il est également important de choisir des activités adaptées à l'âge et au niveau des élèves.

Il est également essentiel de donner des instructions claires aux élèves pour chaque activité. Les enseignants doivent expliquer les règles du jeu, le temps imparti pour l'activité et le but de l'activité. Les enseignants peuvent également montrer des exemples pour aider les élèves à comprendre l'activité.

Les activités ludiques peuvent être très utiles pour rendre l'apprentissage de la langue française plus intéressant et plus efficace. Les enseignants peuvent utiliser une variété d'activités ludiques pour aider les élèves à pratiquer leur vocabulaire, leur grammaire, leur orthographe et leur expression orale. Les activités ludiques doivent être en lien avec les objectifs pédagogiques du cours et adaptées au niveau et à l'âge des élèves.

Les activités ludiques peuvent également aider les élèves à développer leur créativité et leur capacité à travailler en équipe. Enfin, il est important que les enseignants donnent un retour constructif aux élèves pour les aider à s'améliorer.

En résumé, les activités ludiques sont un moyen amusant et efficace d'enseigner le français langue étrangère. Les enseignants peuvent encourager les élèves à pratiquer leur français d'une manière interactive et engageante en utilisant une variété d'activités ludiques.

- Jouer avec un objectif.
- Permettre l'expérimentation et la prise de risque.

- Créer des conditions propices à l'apprentissage mutuel.
- Faire appel à l'imagination pour explorer des idées.
- Encourager les apprenants à diriger leur propre apprentissage.

Selon les experts, la pédagogie ludique est « une philosophie d'enseignement qui reconnaît l'importance de l'amusement, du jeu, de l'espièglerie et de l'humour, sans pour autant sacrifier la rigueur académique ou intellectuelle »¹⁷ (notre emphase). ils rappellent cependant la difficulté de « calibrer » ce plaisir pour rejoindre le plus grand nombre:

« The difficulty with fun is that it is inherently subjective. One cannot make others have fun, and one student's idea of fun may be different from another's. Instructors can simply create the conditions in which students are likely to have fun. And we argue that doing so is worth the effort. »¹⁸

"La difficulté avec l'amusement est qu'il est intrinsèquement subjectif. On ne peut pas obliger les autres à s'amuser, et l'idée qu'un élève se fait de l'amusement peut être différente de celle d'un autre. Les formateurs peuvent simplement créer les conditions dans lesquelles les étudiants sont susceptibles de s'amuser. Et nous soutenons que cet effort en vaut la peine." [Traduction libre]

Ils proposent donc quatre conseils pour intégrer cet esprit ludique à nos cours, sans que cela ne semble forcé.

- Être de bonne humeur.
- Le jeu n'est pas seulement du ludisme.
- Créer et développer une communauté.
- Modéliser un état d'esprit ludique.

5. Le rôle des activités ludiques en classe du FLE

L'apprentissage ludique, c'est une manière AGREABLE, EFFICACE, STIMULANTE, JOYEUSE et POSITIVE d'apprendre ou d'enseigner une nouvelle matière, de nouvelles connaissances, une langue, une technique, un savoir-faire ou quoi que ce soit.

¹⁷ Edmunds, Keith et Sharon Lauricella, « *Ludic Pedagogy: Schooling Our Students in Fun* », *Faculty Focus*, <https://veilleur.espaceweb.usherbrooke.ca/40499/rendre-les-cours-ludiques-faire-apprendre-dans-le-plaisir/> 23-03-2023.

¹⁸ T. Keith Edmunds, and Sharon Lauricella, <https://www.facultyfocus.com/> 23-03-2023.

Nous nous plaçons tant du point de vue de celui qui « transmet le savoir » et qui « apprend aux autres » (l'enseignant, le formateur, le parent, ...) que du point de vue de celui qui « reçoit le savoir » et qui « apprend de l'autre » (l'élève, l'apprenant, l'enfant, ...).

5.1. Quelles sont les activités ludiques utilisées dans une classe de FLE ?

L'apprentissage d'une langue étrangère peut souvent sembler difficile et fastidieux. C'est pourquoi les enseignants de français langue étrangère (FLE) se tournent de plus en plus vers des activités ludiques pour rendre l'apprentissage plus attrayant et plus efficace. L'objectif des activités ludiques est d'encourager la créativité des élèves et de soutenir leur apprentissage interactif. Nous vous proposons quelques exemples d'activités ludiques pour les cours de FLE ainsi que la manière de les mettre en œuvre.

Exemples d'activités ludiques pour une classe de FLE :

- Jeux de rôle : Les jeux de rôle sont une activité récréative très appréciée en FLE. Les étudiants sont divisés en groupes et chaque groupe reçoit un scénario à jouer. Le scénario peut être basé sur une situation courante, comme l'achat d'un billet de train ou la commande d'un plat à emporter. De cette façon, les étudiants peuvent pratiquer leur vocabulaire et leur grammaire tout en parlant français dans un contexte réaliste. A titre d'exemple, les enseignants peuvent également se mettre dans la peau d'un client ou d'un commerçant.
- Pictionary : Le Pictionary est un jeu qui consiste à dessiner des mots et à les faire deviner aux autres élèves. Un mot français peut être choisi par les enseignants, comme un animal, un objet ou un verbe. Le mot français doit être déduit par les élèves à partir de l'illustration. Cette activité permet de pratiquer à la fois l'expression écrite et l'expression orale.
- Jeux de société : Le Scrabble, les Banana grams et même le Boggel sont de bons exemples de jeux sociaux qui constituent des moyens agréables de travailler la grammaire et le vocabulaire.
- Les chansons et comptines: peuvent être utilisées pour travailler la prononciation et l'accentuation, ainsi que pour enseigner du vocabulaire de manière mémorable.

- Quiz de culture générale : Trois séries de trois quiz, comptant chacun dix questions. L'occasion de travailler la compréhension tout en développant sa culture générale.

5.2. Quel est le rôle des activités ludiques ?

Les activités ludiques selon les caractéristiques (agréables, autonomes, spontanées, créatives) sont nécessaires selon le besoin de découverte et d'exploration de chacun rendre l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère plus engageant et moins ennuyeux « Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue »¹⁹.

5.3. Quels sont les jeux qui aident à travailler le vocabulaire ?

Beck, McKeown et Kucan (2013) suggèrent que lorsque l'on enseigne la signification des mots, plutôt que d'utiliser les définitions du dictionnaire, en identifiant d'abord la catégorie générale du mot, les élèves sont mieux compris. Je propose de présenter une définition plus simple. Précisez ensuite ce qui le distingue. Par exemple, une définition accessible du mot lunette serait « c'est un instrument qui permet de voir plus clair, de mieux distinguer de près ou de loin ». Enfin, nous devons compléter cette définition avec quelques exemples liés à la phrase afin que les élèves puissent mieux comprendre le sens du mot. Des activités peuvent alors être menées pour développer la forme, le sens et l'usage des mots enseignés²⁰.

- Travailler la forme des mots : Nous proposons deux activités pour travailler la forme des mots. La première activité porte sur les bases morphologiques. La deuxième activité permet de s'intéresser à la multigraphémie

¹⁹ de R KERROUZI · 2020 — Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de ... <https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/136/6/4/136672> .26-03-2023.

²⁰ Beck, McKeown et Kucan (2013) <https://passetemps.com/blogue/des-astuces-pour-enseigner-le-vocabulaire-n3914> .24-03-2023.

Chapitre II : L'activité ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère

- Travailler le sens des mots : Nous suggérons trois activités pour travailler le sens des mots: la recherche de synonymes, le vocabulaire en questions et la composition d'indices.

La première activité, la recherche de synonymes se fait en contexte de phrases : Les élèves se voient présenter une phrase contenant l'un des mots appris et doivent trouver des synonymes qui peuvent remplacer ce mot dans la phrase sans en changer le sens. Par exemple, dans la phrase c'était un cauchemar terrible, on pourrait remplacer terrible par les synonymes suivants : effrayant, horrible, épouvantable, apeurant. C'est une activité intéressante à faire en équipe : le défi peut être de trouver le meilleur synonyme, ou alors de trouver le plus de synonymes possible.

La deuxième activité, le vocabulaire en questions, consiste à poser aux élèves des questions auxquelles ils peuvent répondre par oui ou par non. En groupe classe, on demande aux élèves de voter pour la bonne réponse et d'expliquer leur réponse. Les questions doivent être formulées pour préciser le sens des mots ou éliminer de possibles confusions. Par exemple, pour le mot fricasser (mijoter dans une sauce), on peut penser à la question suivante : est-ce que je peux fricasser un verre? À un élève qui dirait oui, on pourrait alors demander ce qui arrive au verre si on le fricasse, pour lui faire réaliser la distinction avec fracasser. À un élève qui répond non, on pourrait lui demander ce qu'on pourrait fricasser afin de pousser sa réflexion plus loin.

La troisième activité est la composition d'indices. En équipe de deux, les élèves sont amenés à composer des indices qui doivent permettre aux autres élèves de trouver le mot auquel ils font référence. Les indices doivent porter seulement sur le sens des mots; un élève ne pourrait donc pas dire que c'est un mot qui commence par la lettre P, par exemple. Pour le mot pomme, on pourrait utiliser les indices suivants :

- C'est un fruit.
- On le cueille à l'automne.
- On peut en faire des tartes.

Ensuite, les élèves présentent ensuite les indices à une autre équipe ou à toute la classe pour deviner le mot. Les élèves présentent un indice à la fois et continuent si les autres ne trouvent pas le mot. Un défi supplémentaire pourrait être de leur faire deviner un mot avec le moins d'indices possible!

Chapitre II : l'activité ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère

- Travailler l'utilisation des mots : Les activités d'utilisation demandent aux élèves d'utiliser les mots en contexte de phrases, ce qui permet de mieux comprendre les relations entre les mots et de travailler les cooccurrences. Nous proposons trois activités : les mots partenaires, les phrases élastiques et le sketch.

Les enfants peuvent bénéficier de temps de jeu. Les jeux offrent un environnement amusant et détendu où ils peuvent s'exercer à utiliser de nouveaux mots et s'exprimer librement. La participation à des activités récréatives est un moyen efficace de développer les compétences linguistiques et de communication. Cela permet également à vos enfants d'être plus confiants sur le plan social et peut être un moyen de nouer des amitiés

Les mots peuvent être très amusants si nous savons comment les utiliser au maximum. Ensemble, ils peuvent être transformés en histoires, en chansons et en bien d'autres choses qui aideront les enfants à être plus éloquents. Continuez à les encourager à bien parler en créant un environnement d'apprentissage sain et amusant où ils peuvent libérer leur créativité et élargir leurs compétences linguistiques. Guidez-les sur la manière de mieux exprimer leurs pensées, leurs sentiments et leurs actions par le biais des mots, car cela les préparera à affronter le monde avec confiance au fur et à mesure qu'ils grandiront.

Conclusion

Les enfants peuvent bénéficier de temps de jeu. Les jeux offrent un environnement amusant et détendu où ils peuvent s'exercer à utiliser de nouveaux mots et s'exprimer librement. La participation à des activités récréatives est un moyen efficace de développer les compétences linguistiques et de communication. Cela permet également à vos enfants d'être plus confiants sur le plan social et peut être un moyen de nouer des amitiés

Les mots peuvent être très amusants si nous savons comment les utiliser au maximum. Ensemble, ils peuvent être transformés en histoires, en chansons et en bien d'autres choses qui aideront les enfants à être plus éloquents. Continuez à les encourager à bien parler en créant un environnement d'apprentissage sain et amusant où ils peuvent libérer leur créativité et élargir leurs compétences linguistiques. Guidez-les sur la manière de mieux exprimer leurs pensées, leurs sentiments et leurs actions par le biais des mots, car cela les préparera à affronter le monde avec confiance au fur et à mesure qu'ils grandiront.

CHAPITRE III
L'EXPLOITATION
PEDAGOGIQUE DES
ACTIVITES LUDIQUES

Introduction

Dans ce chapitre nous utiliserons plusieurs activités ludiques, pour voir comment elles pourront influencer l'enseignement - apprentissage du FLE en général, et le vocabulaire en particulier avec une classe de deuxième année moyenne pour répondre à notre problématique et pour confirmer ou infirmer les hypothèses que nous avons proposées.

1. Méthode de travail

Pour répondre à notre problématique sur l'importance des activités ludiques dans l'amélioration du vocabulaire de nos apprenants, nous avons décidé de consacrer deux séances, la première séance a été pour faire l'observation, et dans la deuxième séance nous avons proposé des activités conçues afin de permettre à l'apprenant d'apprendre de nouveaux termes et pour affecter son niveau.

2. Présentation de l'expérimentation

2.1. Le lieu d'expérimentation

Pour réaliser notre expérimentation, nous avons choisi le CEM de Mohamed Ben Gharbi à BBA comme un endroit approprié pour élaborer notre recherche. Le 26, 27 et 30 Avril 2023, et la pratique a été divisée en 03 Séances.

2.2. Le choix du public

Pour le choix du public, nous estimons que les élèves de la 2ème année moyenne sont les meilleurs concernés pour la réalisation de notre expérimentation, à cause de leur programme scolaire qui est basé sur le conte, la fable et la légende. Ces derniers sont basés sur un vocabulaire très riche et contiennent toujours de nouveaux mots.

De plus ces élèves sont des adolescents sensibles aux jeux, c'est leur cinquième année dans la langue française, et on remarque toujours qu'ils ont un manque de vocabulaire et cela affecte le niveau de leurs résultats. Donc, ce cas nécessite une méthode pour l'amélioration de leur niveau.

2.3. Le groupe expérimental

Notre expérimentation est composée de deux classes. La première classe se compose de 30 élèves : 15 garçons et 15 filles, et la deuxième se compose de 31 élèves : 17 garçons et 14 filles âgés entre 12 et 14 ans.

3. Le corpus

Notre corpus est basé sur une étude comparative entre des activités ludiques et des exercices académiques classiques que nous avons confectionnés, dans laquelle on a travaillé avec deux classes : la première a travaillé en groupe sur des activités ludiques, qui visent principalement l'apprentissage du FLE et particulièrement l'apprentissage du vocabulaire, lié au texte narratif, où on a divisé la classe en sept groupes, et chaque groupe comprend quatre élèves. Quant à la deuxième classe, nous lui avons proposé des exercices académiques classiques, qui ont une ressemblance avec les exercices du manuel scolaire.

4. L'observation

L'observation de classe est l'une des techniques les plus importantes dans le déroulement de notre travail de recherche, elle nous permet de collecter plusieurs remarques et informations concernant la méthode de l'enseignement du vocabulaire utilisé dans notre classe.

Notre observation a été basée sur le programme prévu pour la deuxième année moyenne, où l'on a constaté que ce dernier est lié au texte narratif (conte -fable -légende), et ce qui demande un vocabulaire très riche tout au long des trois trimestres.

5. Les étapes de l'expérimentation

Tout d'abord, on a commencé par confectionner des activités ludiques et des exercices académiques classiques. Puis, notre expérimentation a été divisée en trois séances : deux séances pour la première classe qui a travaillé les activités ludiques, et une séance avec la deuxième classe dans laquelle a travaillé les exercices classiques.

Commençons par la première classe, elle a été divisée en sept groupes et chaque groupe comprend quatre élèves. A l'aide de l'enseignante, nous avons sélectionné les élèves brillants et

les élèves très faibles et les avons répartis dans des groupes pour avoir un équilibre de niveau. Et après avoir terminé chaque exercice, on a fait la correction tous ensemble.

5.1. La présentation des activités ludiques

On a choisi le ludique en tant qu'un support didactique parce que nos apprenants considèrent les jeux comme un moyen de motivation, pour cette raison nous avons choisi les activités ludiques suivantes :

- Mots croisés.
- Devinettes 1.
- Devinettes 2.
- Recherche et trouve.

⇒ **La première activité : Les mots croisés**

Dans cette activité, nous avons mis sept phrases où l'élève doit souligner le mot relié aux histoires imaginaires, puis il le remet dans le schéma des mots croisés. L'activité a duré un quart d'heures pour tous les groupes.

⇒ **La deuxième activité : La devinette**

Dans cette activité, nous avons précisé un personnage et leur donner des indices pour qu'ils puissent le deviner. Nous leur avons lu toutes les devinettes attentivement, et utilisé les gestes pour les aider. L'activité a duré quinze minutes.

⇒ **La troisième activité : La devinette en phrase**

Dans cette activité, nous avons consacré trois paragraphes contenant une description d'un personnage, toujours en utilisant les gestes et les mimiques, ce qui laisse l'élève penser à plusieurs personnages et ça les a poussés à dessiner ce dernier. L'activité a duré quinze minutes.

⇒ **La quatrième activité : Recherche et trouve**

En haut de cette activité nous avons mis huit mots ayant toujours relation avec le thème qu'on a choisi. En bas, on a mis une image composée d'une centaine de petites images, ici l'élève doit tout d'abord comprendre le mot puis il le cherche. L'activité a duré aussi un quart d'heure.

Chapitre III : L'exploitation Pédagogique Des Activités Ludiques

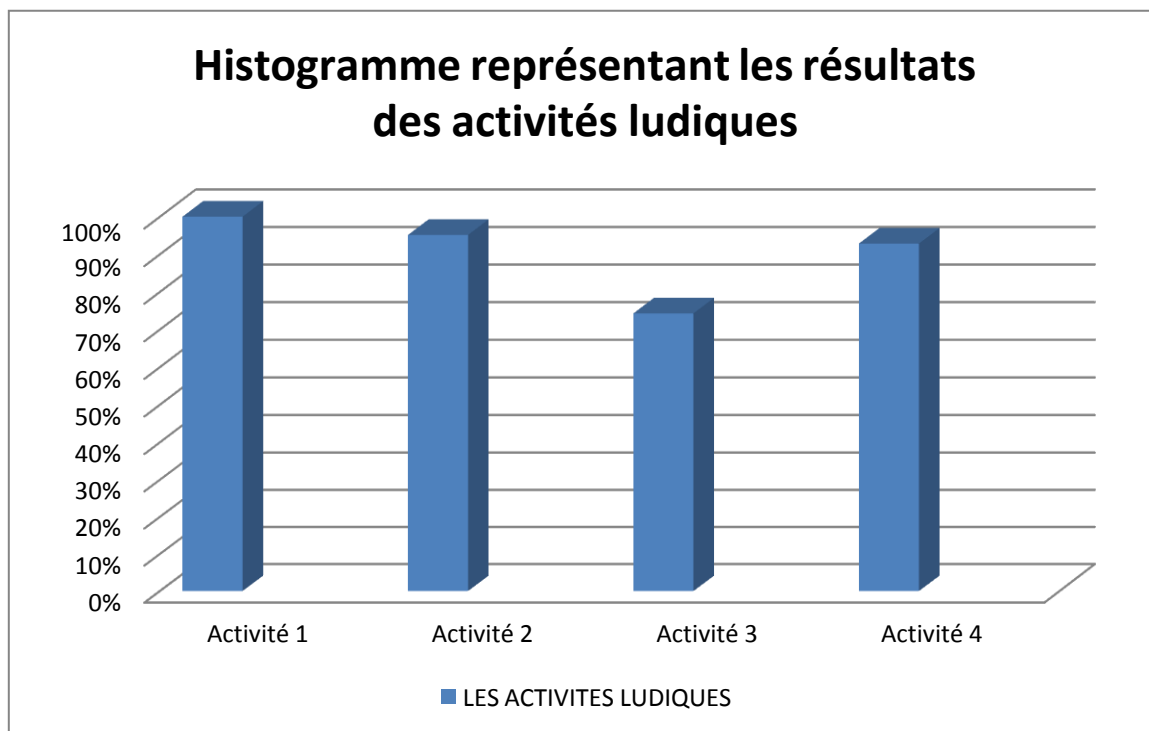
5.1.1. L'objectif des activités ludiques :

- La découverte de nouveaux mots, et c'est ce qui enrichit le vocabulaire des apprenants.
- Permettre à l'enfant d'acquérir de nombreuses compétences qu'il utilisera sans cesse durant son parcours éducatif.
- L'application du jeu permet le développement intellectuel, social, sensoriel, moteur et favorise également l'apprentissage du langage.
- La participation et la communication entre les membres de même groupe.
- L'élève aime jouer, ce qui l'encourage à vouloir acquérir plus de mots.

5.1.2. Les résultats obtenus

Après avoir corrigé les copies des élèves, nous avons classé les résultats dans le tableau ci-dessous

Groupes / Activités	1	2	3	4	5	6	7	Total de chaque activité
1	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
2	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	83 %	83 %	95.14 %
3	100 %	70 %	70 %	100 %	70 %	70 %	40 %	74.28 %
4	100 %	100 %	75 %	100 %	75 %	100 %	100 %	92.85 %
Total de chaque groupe	100 %	92.5 %	86 %	100 %	86.25 %	88.25 %	80.75 %	90.53 %



Commentaire

A travers les résultats que représentent le tableau et l'histogramme ci-dessus, nous remarquons que le taux de bonnes réponses pour la première activité est à 100 %, ça veut dire un succès total.

Pour la deuxième, nous avons également obtenu un résultat satisfaisant de 95.14 %, notant que nous avons cinq groupes qui ont obtenu un résultat de 100 %.

Quant à la troisième activité, il y a eu une diminution remarquable du pourcentage de bonnes réponses par rapport aux autres activités ; en raison de l'ambiguïté que nous avons délibérément faite, et c'est ce qui a poussé les élèves à dessiner le personnage décrit.

Pour la dernière activité, les élèves ont obtenu de très bons résultats. La majorité a eu 100% tant que les mots qu'on a mentionnés étaient abordables pour eux.

Ces résultats nous ont donné un total de **90.53 %**, ce qui est considéré comme un succès impressionnant pour ces activités, donc nous pouvons dire à travers l'interprétation des résultats

obtenus dans ces activités, que les élèves ont pu mémoriser les mots employés à travers l'activité ludique.

5.2. La présentation des exercices académiques

Concernant les exercices classiques, nous avons attribué des exercices similaires aux exercices du manuel, que les élèves sont habitués à résoudre, notant que le travail été individuel. La durée pour chaque exercice a été 15 minutes.

- ⇒ **Le premier exercice** : Dans cet exercice, l'élève doit mettre les verbes à leur place, il doit donc comprendre le verbe et la phrase afin de pouvoir résoudre l'exercice correctement.
- ⇒ **Le deuxième exercice** : Nous avons consacré ce dernier pour le champs lexical, l'élève doit trouver quatre mots liés aux mots donnés, en notant que nous avons identifié des mots au sens large et relié à leurs textes par exemple le mot conte, merveilleux ...etc.
- ⇒ **Le troisième exercice** : Concernant cet exercice, nous avons donné quatre listes chaque une contenant deux mots de la même famille et l'apprenant doit chercher le troisième mot.
- ⇒ **Le quatrième exercice** : En dernier, on a choisis l'exercice des suffixes, ici l'élève doit ajouter un suffixe au mot donné pour le nominaliser, en notant que la suffixation est l'une des leçons programmée pour le troisième trimestre.

5.2.1. L'objectif des exercices académiques

Nous avons attribué les exercices académiques classiques, afin de faire une étude comparative entre la méthode d'acquisition du vocabulaire à travers les activités ludiques et les exercices classiques.

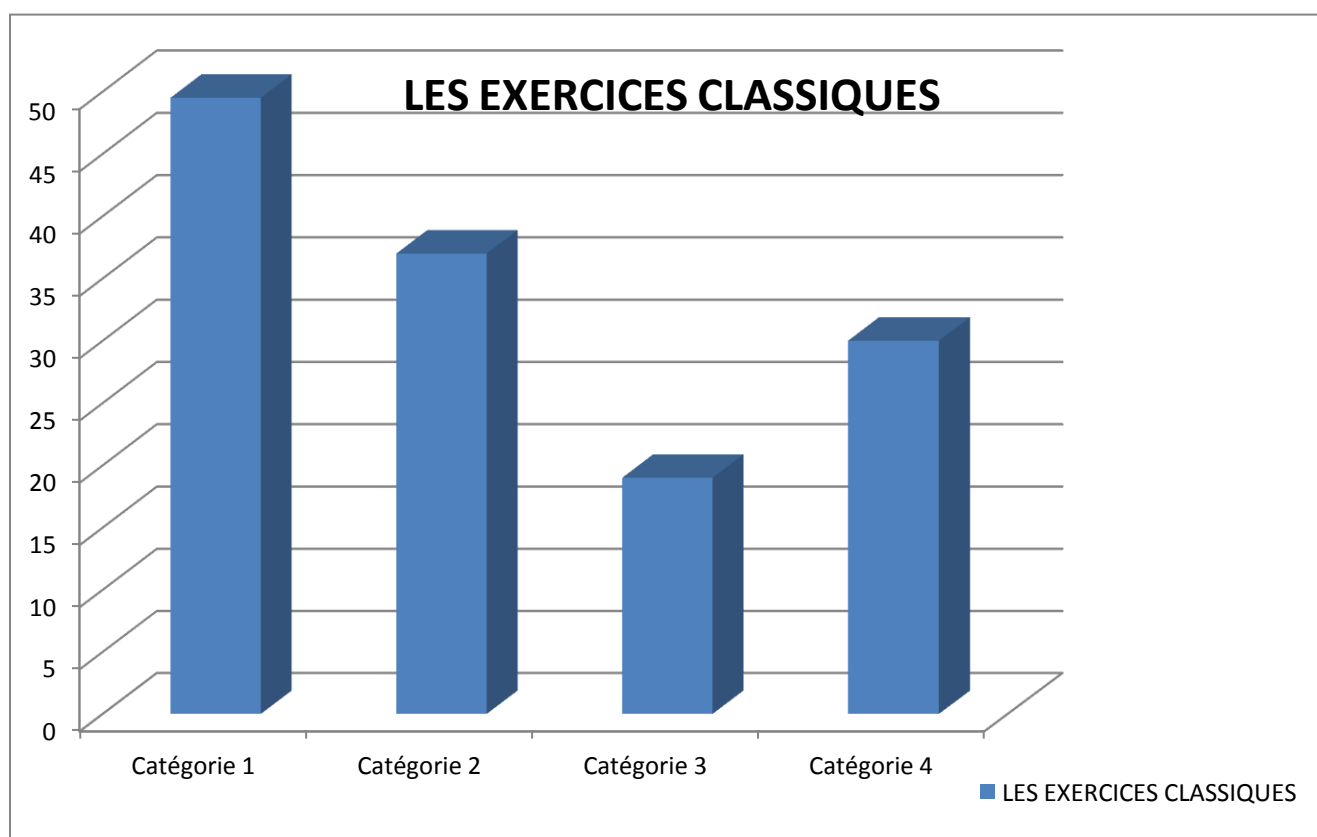
Chapitre III : L'exploitation Pédagogique Des Activités Ludiques

5.2.2. Les résultats obtenus

Les exercices Les Elèves	Exercice (1)	Exercice (2)	Exercice (3)	Exercice (4)	Total de chaque Elève
1	20 %	43 %	0 %	0 %	16 %
2	20 %	25 %	0 %	0 %	11 %
3	60 %	100 %	100 %	80 %	85 %
4	20 %	12.5 %	0 %	0 %	13 %
5	40 %	43.5 %	0 %	0 %	21 %
6	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
7	20 %	31.5 %	0 %	0 %	13 %
8	100 %	44 %	50 %	40 %	58 %
9	60 %	50 %	0 %	20 %	32 %
10	60 %	69 %	0 %	40 %	42 %
11	40 %	19 %	0 %	20 %	20 %
12	40 %	56 %	25 %	0 %	30 %
13	100 %	62 %	50 %	0 %	53 %
14	60 %	62 %	75 %	100 %	74 %
15	100 %	75 %	50 %	100 %	81 %
16	40 %	73.5 %	0 %	20 %	33 %
17	60 %	42.5 %	0 %	0 %	25 %
18	100 %	66 %	75 %	100 %	85 %
19	40 %	50 %	25 %	80 %	50 %
20	60 %	75 %	50 %	80 %	66 %
21	20 %	0 %	0 %	0 %	5 %
22	20 %	0 %	0 %	0 %	5 %
23	20 %	0 %	0 %	0 %	5 %

Chapitre III : L'exploitation Pédagogique Des Activités Ludiques

24	20 %	0 %	0 %	0 %	5 %
25	100 %	44 %	0 %	20 %	41 %
26	60 %	31 %	50 %	80 %	55 %
27	100 %	6 %	0 %	0 %	26.5 %
28	60 %	12 %	0 %	0 %	18 %
29	20 %	19.54 %	20 %	80 %	35 %
30	25 %	0 %	0 %	40 %	16 %
Total	49.5 %	37.06 %	19 %	30 %	35.88 %



Chapitre III : L'exploitation Pédagogique Des Activités Ludiques

Commentaire

A travers les résultats que représentent le tableau et l'histogramme ci-dessus, nous remarquons tout d'abord que le pourcentage total a réduit par rapport à celui des activités ludiques.

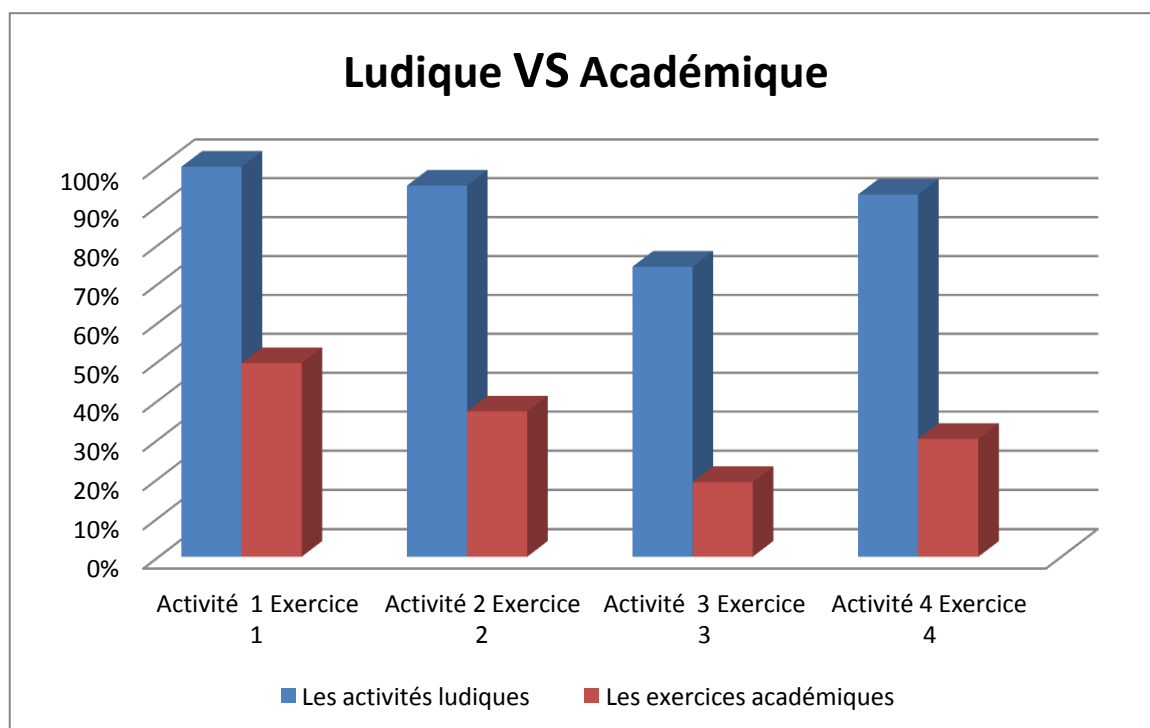
Pour le premier exercice, nous avons obtenu un résultat de 49.50 %, notant que c'est le plus haut pourcentage de nos résultats.

En ce qui concerne le deuxième, le total a diminué par rapport au premier exercice d'un pourcentage de 37.06 %, en raison des difficultés qu'ils rencontrent dans cette leçon malgré sa facilité et sa simplicité.

Quant au troisième exercice, il y a eu des résultats désastreux avec un taux très faible de 19 % malgré que la leçon des mots de la même famille soit l'une des leçons programmé pour eux.

Pour le dernier exercice, les élèves ont obtenu des résultats de 30 %, et ceci est également considéré comme insatisfaisant.

Ces résultats, nous ont donné un total de **35.88 %**, ce qui est considéré comme un échec total pour ces exercices.



Chapitre III : L'exploitation Pédagogique Des Activités Ludiques

Commentaire

Cet histogramme résume la comparaison entre les résultats des activités ludiques et les résultats des exercices classiques et nous remarquons que le taux de ces pourcentages était en faveur des activités ludiques.

Conclusion

Les résultats obtenus nous permettent de dire que l'activité ludique a un effet positif sur la compréhension et l'apprentissage des unités linguistiques acquises. C'est ce qui nous a permis de répondre à notre problématique de recherche portant sur l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire par le biais des activités ludiques, il s'est avéré que l'activité ludique représente un facteur incontournable de motivation et leur utilisation en classe de FLE et se révèle très précieuse, notamment dans l'apprentissage du vocabulaire. Pour mieux réussir l'utilisation des activités ludiques dans la classe, il est très important de la part de l'enseignant de bien choisir les activités de façon soignée, Savoir guider les apprenants, les orienter et surtout créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise. Son rôle lors de l'application des activités s'avère indispensable.

Et pour démontrer l'utilité de ces activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire, nous avons abordé la démarche expérimentale, ce qui nous a permis de confirmer nos hypothèses de recherche selon lesquelles l'utilisation du support ludique en classe d'apprenant de 12 à 14 ans permet d'améliorer l'apprentissage son vocabulaire.

CONCLUSION

GENERALE

CONCLUSION GENERALE

Tout au long de cette recherche, nous avons eu pour but de voir si l'activité ludique aide à améliorer l'enseignement/ apprentissage du FLE et particulièrement le vocabulaire, et de montrer son efficacité et sa pertinence en classe, parce qu'il faut reconnaître qu'actuellement, l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, peine pour faire des apprenants d'aujourd'hui des usagers/acteurs de la langue française.

D'un point de vue didactique, l'exploitation de l'activité ludique constitue l'une des clés essentielles de l'enseignement/apprentissage d'une langue, d'abord, elle permet de travailler un certain nombre de compétences et d'instaurer un climat de confiance, de coopération et de respect propice à l'apprentissage d'une langue étrangère, de plus, l'apprenant-joueur est placé dans des situations-problèmes, il est le maître de ses actions, il apprend à être un acteur au sein de son groupe.

Aussi, L'acte de jouer fait partie de l'enfance, et apporte la possibilité d'un répertoire de développements, que ce soit dans les sphères cognitive, sociale, biologique, motrice et affective

Enfin, l'activité ludique permet à chaque apprenant de structurer sa pensée, de consolider et même d'intégrer des connaissances, de résoudre des problèmes, de mener à bien sa mission, de coopérer et de communiquer avec les autres.

Pour tenter de conclure, nous espérons que ce travail ait pu soulever au moins l'importance et l'utilité d'intégrer de nouvelles méthodes et de supports pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères en Algérie, compte tenu de ce qui a précédé, nous souhaitons que ce modeste travail balise le chemin à d'autres travaux plus élaborés, encore une fois et pour toujours, dans le souci d'améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, nous invitons donc, les futurs chercheurs de notre département à faire une recherche basée sur le ludisme afin de trouver des solutions au handicap du vocabulaire, et ou de l'orthographe chez les apprenants de tous les paliers.

LES
REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

LES REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- **Ouvrages théoriques**

1. Deci E.L. (1975) « *Intrinsic motivation* », New York, Plenum Press.
2. Dowell J. «Les dossiers de l'ingénierie éducative» tel que cité par Chazerand et Geeroms (2009).
3. Jaques cellard « Les racines latines du vocabulaire français » 2007, Duculot.
4. Marguerite Altet « La pédagogie de l'apprentissage » 2013, Presses Universitaires de France.
5. Nation, I. S. P. « How large a vocabulary is needed for reading and listening? » (2006) Canadian Modern Language Review, 63(1), 59–82.
6. Nation, I. S. P. « Learning vocabulary in another language » (2nd Ed.) 2001. Cambridge University Press
7. Piaget J « Psychologie et épistémologie » (1970) : Gonthiers Denoël, Paris, coll. Médiations.
8. Weiss F « Jouer, communiquer, apprendre » (2002): Paris, Hachette

- **Dictionnaires et encyclopédies**

- Cuq J-P « Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde », 2003CLE International.
- Pierre Larousse ; Hachette Livre SA « Larousse »; 1852 ; Paris, Franc.

- **Thèses et mémoires**

- « Fondements et perspectives du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire algérien: Analyse des manuels et pratiques pédagogiques »Thèse de Doctorat de français.

Les Références Bibliographiques

- « Pour une approche ludique en classe de FLE: étude du développement de la créativité par le biais d'activités ludiques dans un processus d'enseignement/apprentissage du français (LE/LS) dans le sud algérien » Thèse de Doctorat.

• Sitographies

- Bonjour de France - Apprendre le français par les jeux www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm
- Des jeux pour le FLE institutfrancais.pl/enseigner-lefrancais/categories/des-jeux-pour-le-fle/
- DICOCITATIONS : <https://www.dicocitations.com/>
- High scope <https://highscopequebec.org/le-programme-highscope-petite-enfance/>
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED504839.pdf>
<https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/136/6/4/136672>
- <https://passetemps.com/blogue/des-astuces-pour-enseigner-le-vocabulaire-n3914>
- <https://veilleur.espaceweb.usherbrooke.ca/40499/rendre-les-cours-ludiques-faire-apprendre-dans-le-plaisir/>
- Jeux de Nim www.jeuxdenim.be/
- Jeux traditionnels en classe de français atelier.de.francais.over-blog.com/page9821.html
- Lexicologie : Sémantique, morphologie et lexicographie, 2018. <https://www.cairn.info/>
- Philibert www.philibertnet.com/
- Prof Innovant: <https://www.profinnovant.com/>
- Scoutopédia fr.scoutwiki.org/ Portail: Jeu
- Tric Trac TV www.trictrac.tv/

LES
ANNEXES

SACI KARIM élève 04
garçon

⇒ **EXERCICE 01** : Placez dans les phrases suivantes le verbe qui convient :

partira- corrige/déguste- découpe- guette

- La maitresse *corrige*..... les cahiers pendant la récréation .
- 20%* *X* ○ Le renard *partira*.....sa proie en silence .
- X* ○ Avec habileté, le boucher *déguste* La viande .
- X* ○ Demain matin, mon frère *guette*.....la montagne .
- X* ○ Ma petite sœur..... *découpe*..... un bonbon à la fraise .

⇒ **EXERCICE 02** : Trouvez au moins quatre mots pour chaque mot :

- 12,5%* ○ Conte : *personnage* - *le paysan* - *X* - *X* - *X*
- Princesse : *prince* - *un bonnet* - *X* - *X* - *X*
- La forêt : *le loup* - *un lièvre* - *le cerf* - *castor* - *X*
- Merveilleux : *X* - *X* - *X* - *X* - *X*

⇒ **EXERCICE 03** : Trouvez des mots de la même famille en gardant le même radical :

- 0%* ○ Jardinier, jardin , *marée*..... *X*
- Ami, amical , *ami*..... *X*
- Routier, routière , *routier*..... *X*
- Grand, grandissant , *grand*..... *X*

⇒ **EXERCICE 04** : Ajoutez un suffixe aux verbes pour écrire des noms :

- 0%* ○ Améliorer *amélioration*..... *X*
- Allumer *allumage*..... *X*
- Arranger *arrangement*..... *X*
- S'abonner *abonnement*..... *X*
- Narrer *narration*..... *X*

73%

BON COURAGE

élève 03
gargou

⇒ **EXERCICE 01** : Placez dans les phrases suivantes le verbe qui convient :

partira - corrige - déguste - découpe - guette

- 60%
- La maîtresse ~~corrige~~ ^{corrige} les cahiers pendant la récréation .
 - Le renard ~~découpe~~ ^{découpe} sa proie en silence .
 - Avec habileté, le boucher ~~guette~~ ^{guette} la viande .
 - Demain matin, mon frère ~~partira~~ ^{partira} la montagne .
 - Ma petite sœur ~~déguste~~ ^{déguste} un bonbon à la fraise .

⇒ **EXERCICE 02** : Trouvez au moins quatre mots pour chaque mot :

- 100%
- Conte : ~~la fée~~ ^{la fée} - ~~percier~~ ^{percier} - ~~hero~~ ^{hero} - ~~Merveilleux~~ ^{Merveilleux}
 - Princesse : ~~prince~~ ^{prince} - ~~roi~~ ^{roi} - ~~royume~~ ^{royume} - ~~nultan~~ ^{nultan}
 - La forêt : ~~les animaux~~ ^{les animaux} - ~~le roi~~ ^{le roi} - ~~les fruits~~ ^{les fruits}
 - Merveilleux : ~~magie~~ ^{magie} - ~~miraculeux~~ ^{miraculeux} - ~~la magie~~ ^{la magie} - ~~le magicien~~ ^{le magicien}

⇒ **EXERCICE 03** : Trouvez des mots de la même famille en gardant le même radical :

- 100%
- Jardinier, jardin, ~~jardinier~~ ^{jardinier}
 - Ami, amical, ~~amical~~ ^{amitié}
 - Routier, routière, ~~routière~~ ^{routièrement}
 - Grand, grandissant, ~~grand~~ ^{grande}

⇒ **EXERCICE 04** : Ajoutez un suffixe aux verbes pour écrire des noms :

- 80%
- Améliorer ~~amélioration~~ ^{amélioration}
 - Allumer ~~allumage~~ ^{allumage}
 - Arranger ~~arrangement~~ ^{arrangement}
 - S'abonner ~~abonnement~~ ^{abonnement}
 - Narrer ~~la narration~~ ^{la narration}

85%

BON COURAGE

Les Annexes

élève 09
sille

⇒ **EXERCICE 01** : Placez dans les phrases suivantes le verbe qui convient :

~~partira - corrige - déguste - découpe - guette~~

- 60%
- La maîtresse ~~corrige~~ les cahiers pendant la récréation .
 - Le renard ~~partira~~ sa proie en silence .
 - Avec habileté, le boucher ~~déguste~~ la viande ~~découpe~~ .
 - Demain matin, mon frère ~~guette~~ la montagne .
 - Ma petite sœur ~~déguste~~ un bonbon à la fraise .

$\frac{3}{5}$

⇒ **EXERCICE 02** : Trouvez au moins quatre mots pour chaque mot :

- 50%
100%
25%
25%
- Conte : ~~La corneille~~ - ~~Mme. fille~~ - ~~petite chapeau~~ - ~~Le bœuf~~
 - Princesse : ~~Le roi~~ - ~~La reine~~ - ~~prince~~ - ~~Le château~~
 - La forêt : ~~Les animaux~~ - ~~Les montagnes~~ - ~~Le ruisseau~~ -
 - Merveilleux : ~~La magie~~ - ~~Le sorcier~~ - ~~Mme. bagette~~ -

⇒ **EXERCICE 03** : Trouvez des mots de la même famille en gardant le même radical :

- 0%
- Jardinier, jardin ,
 - Ami, amical , ~~amitié~~
 - Routier, routière ,
 - Grand, grandissant , ~~grandir~~

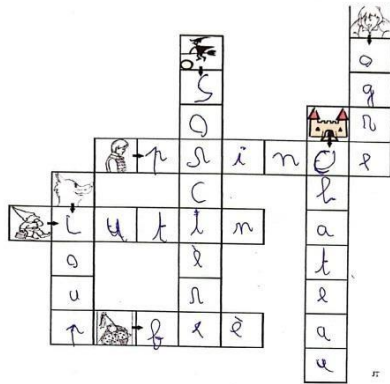
⇒ **EXERCICE 04** : Ajoutez un suffixe aux verbes pour écrire des noms :

- 20%
- Améliorer ~~Améliorement~~
 - Allumer ~~Allumage~~
 - Arranger ~~Arrangement~~
 - S'abonner ~~S'abonnement~~
 - Narrer ~~Narrage~~

32%

BON COURAGE

⇒ ACTIVITÉ 01 : LES MOTS CROISÉS



- 1 - La sorcière est toujours méchante. ✓
- 2 - Le château est totalement détruit. ✓
- 3 - Les hommes rencontrèrent un gros loup. ✓
- 4 - Méliana avait très peur de la fée qu'elle a vu. ✓
- 5 - La grenouille s'est transformé en un beau prince. ✓
- 6 - Le lutin est devenu l'ami de tout le monde. ✓
- 7 - L'ogre est mort et ils ont tous vécu heureux. ✓

BON COURAGE

100%

⇒ ACTIVITÉ 03 : QUEL SERA LE PERSONNAGE DE TON HISTOIRE

- Toutes les filles m'adorent, je suis si belle et fabuleuse. Je ne suis pas une fille et non pas un animal, il y a beaucoup de légendes racontées sur moi. Le haut de mon corps est, celui d'une belle et charmante fille et le bas est d'un joli poisson coloré. → C'est la sirène.
- Il est un animal légendaire représenté généralement sous un aspect effrayant, avec des griffes, des ailes et une queue de serpent. Il a une fourche et un long cou. La tête, dont il peut également en avoir plusieurs, ressemble parfois à une tête de chameau ou de cheval. Ses yeux sont grands, ronds et figés, comme les yeux d'un crocodile. Parfois il a des cornes et ses oreilles ressemblent à celles d'un bœuf. → C'est le dragon.
- Il est un jeune sorcier. Il a les mêmes cheveux noirs en bataille que son père et les yeux vert émeraude et en forme d'amande de sa mère. Il porte des lunettes rondes à monture noire et une fine cicatrice en forme d'éclair sur le front, souvent cachée par ses mèches. → C'est le jeune sorcier.

BON COURAGE

100%

⇒ ACTIVITÉ 02 : LA DEVINETTE

 <p>(1) On peut me trouver dans une pharmacie Rampant sans pattes sans jambes et avec un sifflement de colère QUI SUIS-JE ?</p>	 <p>(2) J'ai une grande crinière Je suis le roi de la forêt QUI SUIS-JE ?</p>
 <p>(3) J'habite dans un château Je suis la femme du roi QUI SUIS-JE ?</p>	 <p>(4) Je suis une princesse Je vis avec sept nains J'ai croqué dans une pomme empoisonnée QUI SUIS-JE ?</p>
 <p>(5) Je suis un personnage qui apparaît dans les contes de fées J'ai souvent un chapeau pointu Et je vole sur un balais QUI SUIS-JE ?</p>	 <p>(6) Je suis tout noir Et je vole tous ce qui brille Je suis la symbole de malchance QUI SUIS-JE ?</p>

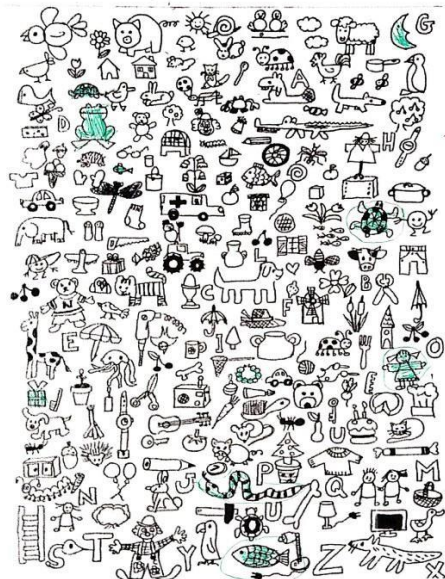
- (1) Je suis le serpent
- (2) Je suis le lion
- (3) Je suis la reine
- (4) Je suis la princesse
- (5) Je suis le sorcier
- (6) Je suis le corbeau

BON COURAGE

100%

⇒ ACTIVITÉ 04 : CHERCHE ET TROUVE

- Une tortue
- Un serpent
- Une lune
- Des bijoux
- Un cadeau
- Une grenouille
- Un poisson
- Une fillette



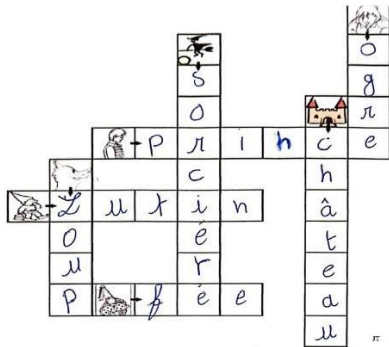
BON COURAGE

100%

Les Annexes

ACTIVITÉ 01 : LES MOTS CROISÉS

Groupe 07
01 fille
03 garçons



- 1 - La sorcière est toujours méchante.
- 2 - Le château est totalement détruit.
- 3 - Les hommes rencontrèrent un gros loup.
- 4 - Méliana avait très peur de la fée qu'elle a vu.
- 5 - La grenouille s'est transformé en un beau prince.
- 6 - Le lutin est devenu l'ami de tout le monde.
- 7 - L'ogre est mort et ils ont tous vécu heureux.

100%

BON COURAGE

ACTIVITÉ 03 : QUEL SERA LE PERSONNAGE DE TON HISTOIRE

Groupe 07
02 filles
02 garçons

- Toutes les filles m'adorent, je suis si belle et fabuleuse. Je ne suis pas une fille et non pas un animal, il y a beaucoup de légendes racontées sur moi. Le haut de mon corps est celui d'une belle et charmante fille et le bas est d'un joli poisson coloré.
→ C'est ~~la sirène~~.
- Il est un animal légendaire représenté généralement sous un aspect effrayant, avec des griffes, des ailes et une queue de serpent. Il a une fourche et un long cou. La tête, dont il peut également en avoir plusieurs, ressemble parfois à une tête de chameau ou de cheval. Ses yeux sont grands, ronds et figés, comme les yeux d'un crocodile. Parfois il a des cornes et ses oreilles ressemblent à celles d'un bœuf.
→ C'est ~~le dragon~~.
- Il est un jeune sorcier. Il a les mêmes cheveux noirs en bataille que son père et les yeux vert émeraude et en forme d'amande de sa mère. Il porte des lunettes rondes à monture noire et une fine cicatrice en forme d'éclair sur le front, souvent cachée par ses mèches.
→ C'est ~~Harry Potter~~.

40%

BON COURAGE

ACTIVITÉ 02 : LA DEVINETTE

Groupe 07
03 garçons
01 fille

 <p>(1) On peut me trouver dans une pharmacie Rampant sans pattes sans jambes et avec un sifflement de colère QUI SUIS-JE ?</p>	 <p>(2) J'ai une grande crinière Je suis le roi de la forêt QUI SUIS-JE ?</p>
 <p>(3) J'habite dans un château Je suis la femme du roi QUI SUIS-JE ?</p>	 <p>(4) Je suis une princesse Je vis avec sept nains J'ai croqué dans une pomme empoisonnée QUI SUIS-JE ?</p>
 <p>(5) Je suis un personnage qui apparaît dans les contes de fées J'ai souvent un chapeau pointu Et je vole sur un balais QUI SUIS-JE ?</p>	 <p>(6) Je suis tout noir Et je vole tous ce qui brille Je suis la symbole de malchance QUI SUIS-JE ?</p>

- (1) Je suis le harpagon
- (2) Je suis le lion
- (3) Je suis la reine de la reine
- (4) Je suis Blanche-Neige
- (5) Je suis la sorcière
- (6) Je suis le revenant

83%

BON COURAGE

ACTIVITÉ 04 : CHERCHE ET TROUVE

Groupe 07
02 garçons
02 filles

- | | | | |
|-------------|------------|----------------|------------|
| Une fortune | Une lune | Un cadeau | Un poisson |
| Un serpent | Des bijoux | Une grenouille | une flutte |



100%

BON COURAGE