

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Belhadj Bouchaib-Ain Témouchent
Faculté des Lettres, Langues et Sciences Sociales
Département des Lettres et Langue Française



**Mémoire de fin d'études présenté en vue de l'obtention du
diplôme de Master**

En langue française

Spécialité : Didactique du FLE

Intitulé :

**La didactique du vocabulaire à travers les
activités ludiques.**

**(Cas des apprenants de la 4ème AP-Ecole Gueddoune
Mohamed – Ain Témouchent) .**

Présenté par les étudiants

Melle Nesrine CHEIKH –

Melle Lamia HANIFI HACHEMI AMAR

Sous la direction de

Dre. Imène BOUZID

Membres du jury

Nom et Prénom

Grade

Qualité

Dr. Blaha BENEKROUF

MAA Président

Dre. Imène BOUZID

MCB Rapporteur

Dr. Dalila BERKANI

Prof Examineur

Année universitaire 2025/2026

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Belhadj Bouchaïb-Ain Témouchent
Faculté des Lettres, Langues et Sciences Sociales
Département des Lettres et Langue Française



**Mémoire de fin d'études présenté en vue de l'obtention du
diplôme de Master**

En langue française

Spécialité : Didactique du FLE

Intitulé :

**La didactique du vocabulaire à travers les
activités ludiques.**

**(Cas des apprenants de la 4ème AP-Ecole Gueddoune
Mohamed – Ain Témouchent) .**

Présenté par les étudiants

Melle Nesrine CHEIKH –

Melle Lamia HANIFI HACHEMI AMAR

Sous la direction de

Dre. Imène BOUZID

Membres du jury

Nom et Prénom

Grade

Qualité

Dr. Blaha BENEKROUF

MAA Président

Dre. Imène BOUZID

MCB Rapporteur

Dr. Dalila BERKANI

Prof Examineur

Année universitaire 2025/2026



Ministère de L'enseignement Supérieur et de La
Recherche Scientifique
Université Ain Temouchent- Belhadj Bouchaib -
Faculté des lettres, langues et sciences sociales

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عين تموشنت- بلحاج بوشعيب
كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية

الترخيص بإيداع مذكرة الماستر

أنا الأستاذ(ة) المشرف(ة): BOUZID Imène
على مذكرة التخرج في الماستر الموسومة بـ:

La didactique du vocabulaire à travers les activités ludiques. Cas des apprenants de la
4ème AP - École GUEDDOUNE Mohamed - Ain temouchent

من انجاز الطالب (بين):

1 Cheikh Nesrine
2 Hanifi Lamia

ميدان: Langues étrangères

شعبة: Langues française

تخصص: DIDACTIQUE

أشهد أن الطالب(بين) قد قام(ا) برفع كل التحفظات المطلوبة من طرف لجنة المناقشة.
وبإمكانه(ها) إيداع النسخة الالكترونية المصححة على مستوى المستودع الرقمي لجامعة عين تموشنت.

امضاء رئيس اللجنة

الاسم واللقب

Benekrouf Blaha

عين تموشنت : 28/06/2026

امضاء المشرف

الاسم واللقب

BOUZID Imène





الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عين تموشنت بنحاج بوشعيب
كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية

التصريح الشرفي

الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لانجاز بحث علمي
(القرار رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من المراقبة العلمية ومكافحتها)

أنا الممضي أسفله،

الطالب (ة): *cheikh Messine*

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: *41031463028670008* الصادرة في تاريخ: *2023/01/25*

دائرة: عين تموشنت ولاية عين تموشنت
والمسجل بكلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية

قسم: *لغة أجنبية* 2. ماستر

شعبة: *لغة أجنبية* تخصص: *Didactique des langues*

والمكلف بإنجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر أكاديمي، الموسومة بعنوان:

La didactique du vocabulaire à travers les activités
La didactique des apprentissages de quelques années primaires

أصرح بشرفي أن التزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقية المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في انجاز مذكرة الماستر المذكورة أعلاه.

عين تموشنت في: *28/06/2026*

امضاء المعني

cheikh

المجلس الشعبي البلدي
بمقتضى منته
بمقتضى منته
بمقتضى منته
بمقتضى منته

مصلحة التعليم العالي والبحث العلمي
مكتب التسجيل والإحصاء
السيد (ة) *بشير*
المعني (ة) *بشير*
بمقتضى منته
بمقتضى منته
بمقتضى منته
بمقتضى منته

28 JUN 2026



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عين تموشنت بلحاج بوشعيب
كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية

التصريح الشرفي

الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لانجاز بحث علمي
القرار رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية
ومكافحتها

أنا الممضي أسفله،

الطالب (ة): جندوب هاشمي
الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 03.11.0027-10009 الصادرة في تاريخ: 20.03.17.13
دائرة: عين تموشنت ولاية عين تموشنت
والمسجل بكلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية
قسم: لغة فرنسية
شعبة: لغة فرنسية
والمكلف بإنجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر أكاديمي، الموسومة بعنوان:

La didactique du vocabulaire à travers
les activités ludiques caractéristiques de
quatrième année primaire

أصرح بشرفي أن ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقية المهنية والنزاهة
الأكاديمية المطلوبة في انجاز مذكرة الماستر المذكورة أعلاه.

عين تموشنت في: 27/06/2026
امضاء المعني

مصلحة التنظيم والعلاقات
الخارجية
السيد (ة): جندوب هاشمي
المعني (ة)
بطاقة التعريف الوطنية رقم: 03.11.0027-10009
الصادرة في: 20.03.17.13
عين تموشنت

رئيس المجلس الشعبي البلدي
ويتمويض منه
امضاء السيدة: عمدة رحمة
مؤرخ الحالة المدنية:

Remerciements

Il nous est difficile de trouver les mots justes pour exprimer toute la reconnaissance que nous ressentons aujourd'hui. Ce travail représente l'aboutissement d'un parcours marqué par des efforts soutenus, des moments de doute, mais aussi des expériences enrichissantes et des soutiens précieux.

Nous adressons nos sincères remerciements à notre directrice de recherche, Dre Imène Bouzid, pour la qualité de son encadrement, sa disponibilité et ses conseils judicieux. Ses orientations et ses remarques pertinentes nous ont permis de progresser et de mener à bien ce mémoire. Nous lui exprimons également notre profonde gratitude pour sa patience et ses encouragements continus.

Nous exprimons notre profonde reconnaissance aux membres du jury pour l'honneur qu'ils nous font en nous acceptant d'évaluer ce travail. Nous les remercions vivement pour l'attention qu'ils lui porteront, pour l'intérêt scientifique qu'ils lui accorderont, ainsi que pour les remarques constructives et leurs appréciations éclairées qui contribueront sans nul doute à enrichir et à valoriser ce mémoire.

Dédicace

À la petite fille que j'étais autrefois

À celle qui a grandi avec des rêves silencieux, des questions sans réponse et un courage discret, je veux dire aujourd'hui que tout a changé. Tu as traversé les épreuves avec patience, porté des blessures en silence et continué d'avancer malgré les doutes. Sache que chacun de tes efforts a porté ses fruits. Je suis devenue la femme forte et consciente que tu espérais devenir, celle qui a appris à se relever, à croire en elle-même et à transformer ses peines en force. Je te remercie pour ta patience, ta persévérance et ta lumière intérieure. Grâce à toi, je suis arrivée jusqu'ici.

Aujourd'hui, je te regarde avec tendresse, reconnaissance et fierté. Et surtout, je vis enfin la sérénité que tu mérites tant.

Je dédie ce modeste travail à la mémoire de mon cher père

Que Dieu lui accorde sa miséricorde et l'accueille dans son vaste paradis. Ton absence a laissé un vide immense dans ma vie, mais ton souvenir demeure vivant dans mon cœur.

Aujourd'hui, ta fille a grandi, et est devenue diplômée. Même si tu n'as pas été longtemps à mes côtés, ton amour, tes valeurs et ta présence restent gravées en moi Pour toujours.

À ma très chère mère

La prunelle de mes yeux, mon refuge et la source de ma force. Aucun mot ne saurait exprimer l'amour, la tendresse et les sacrifices qu'elle m'a offerts. Que Dieu la protège et lui accorde une longue vie remplie de bonheur.

À mes chères sœurs, Sannaa, Sihem, Samia ainsi que mon frère Abdou

Je vous remercie pour votre affection sincère, votre soutien constant, votre amour inconditionnel et votre patience à mon égard. Merci pour tout le bonheur et la joie que vous avez su m'apporter au quotidien, ainsi que pour votre générosité, votre aide matérielle et morale et pour tous les gestes attentionnés qui ont marqué mon parcours de vie. Mes mots restent insuffisants pour exprimer toute ma gratitude. Comme on le dit, mes paroles sont peu nombreuses et ma reconnaissance est limitée. Mais je prie pour que Dieu vous comble de bonheur, vous accorde une vie paisible, renforce les liens qui vous unissent et vous protège tout au long de votre existence.

À ma famille paternelle et maternelle, ainsi qu'à la femme de mon frère

Merci pour votre affection, votre soutien et votre présence précieuse dans ma vie.

À mon binôme Lamia merci pour ta collaboration, ton soutien tout au long de ce travail.

NESSRINE

Dédicace

Grâce à Dieu et sa réponse à mes prières, je réalise aujourd'hui mes rêves. Ce que je suis est le fruit de mes efforts et grâce à Dieu. Je suis si fière de moi et de tout ce que j'ai accompli durant mes études, car j'ai su surmonter toutes les difficultés avec courage et détermination. J'ai toujours admiré la persévérance, aussi terrible que soit le chemin à parcourir. Et ce succès est le mien, je le porterai toujours avec fierté.

Mon cher père habibi, Aujourd'hui est un jour de fierté pour toi. Je sais combien tu es heureux de me voir devenir une enseignante et je voulais te dire que je te dédie aussi cette réussite. Tes encouragements et ta confiance en moi ont été les piliers de mes parcours. Je me souviens encore de tes mots. Tu seras une excellente enseignante, j'en suis sûre. Et aujourd'hui, grâce à toi, j'ai réalisé ce rêve. Merci pour ton amour et ton soutien inconditionnel.

Maman ma raison de vivre, je suis tellement heureuse et fière de partager cette étape importante avec toi. Tes sacrifices, ta force et ton amour inconditionnel ont été mon inspiration. Je sais que tu y as toujours cru en moi, même quand j'ai douté. Tes paroles de sagesse et ton soutien indéfectible m'ont aidé à surmonter chaque défi. Ce succès, c'est aussi le tien. Je t'aime ma vie.

Mon oncle, je tenais à te dire à quel point je suis reconnaissant pour tout ce que tu as fait pour moi, ton soutien inconditionnel et tes encouragements ont été précieux tout au long de mon parcours.

Ma petite sœur Soulef, ma chérie la lumière de ma vie, je suis si reconnaissante de t'avoir dans ma vie et je t'aime plus que tout.

Mon frère Walid, Tu es bien plus qu'un frère pour moi. En contre, tu es un protecteur. Je t'aime énormément.

Je remercie toute ma famille, mon grand-père et tous mes amis et mes chers proches qui m'ont soutenu dans mon parcours. Parmi eux, ma belle Djihad, vos encouragements ont été un soutien concret, des paroles bienveillantes et de l'amour. Je partage mon souci avec vous. Je t'aime et je prie pour la miséricorde et le paradis pour nos êtres chers qui sont morts.

Mon binôme Nesrine, ma précieuse merci pour ces moments riches et beaux partagés durant notre mémoire.

Liste des abréviations

FLE: Français Langue étrangère

CECRL : Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues

TICE: Technologies de l'information et de la communication pour l'Enseignement

E/A: Enseignement / Apprentissage

M: Maître / Enseignant(e)

E: Elève (s)

PP: pages

etc : et cetera

Liste des figures

figure 1.1 : schéma du cycle continu du processus d'apprentissage du vocabulaire
..... 17

Liste des tableaux

Tableau 1.1 : Présentation des caractéristiques du système graphique français.

Tableau 3.1 : Répartition des exercices écrits.

Tableau 4.1 : Répartition des enseignants selon le sexe.

Tableau 4.2 : Répartition des enseignants selon l'âge.

Tableau 4.3 : Répartition des enseignants selon l'ancienneté.

Tableau 4.4 : Répartition des enseignants selon le niveau enseigné.

Tableau 4.5 : Utilisation des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en quatrième année primaire.

Tableau 4.6 : Fréquence d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire.

Tableau 4.7 : Avis des enseignants sur le rôle des activités ludiques dans la compréhension du vocabulaire.

Tableau 4.8 : Impact des activités ludiques sur la motivation des élèves à apprendre de nouveaux mots.

Tableau 4.9 : Amélioration de la mémorisation du vocabulaire après l'utilisation d'activités ludiques.

Tableau 4.10 : Réutilisation du vocabulaire appris à travers le jeu dans les situations orales ou écrites.

Tableau 4.11 : Comparaison entre les activités ludiques et les méthodes traditionnelles dans la mémorisation du vocabulaire.

Tableau 4.12 : Rôle des jeux dans un apprentissage durable du vocabulaire.

Tableau 4.13 : Apprentissage du vocabulaire dans différents contextes grâce aux activités ludiques.

Tableau 4.14 : Répartition des réponses des élèves à la question « Où se trouve le magasin dans votre quartier ? ».

Tableau 4.15 : Répartition des réponses des élèves à la question « Comment demander son chemin ? ».

Tableau 4.16 : Répartition des réponses des élèves à la question « Expressions pour indiquer un chemin ».

Tableau 4.17 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la première séance.

Tableau 4.18 : Résultats des élèves à l'évaluation de production écrite (indiquer un chemin).

Tableau 4.19 : Répartition des réponses des élèves à la question « Comment viens-tu à l'école ? ».

Tableau 4.20 : Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu passes par route ? ».

Tableau 4.21 : Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu traverses la route ? ».

Tableau 4.22 : Répartition des réponses des élèves à la compréhension du texte « Le chemin de Lina ».

Tableau 4.23 : Taux de participation des élèves à l'activité ludique (jeu des flèches).

Tableau 4.24 : Résultats de l'évaluation écrite sur l'ardoise des élèves.

Tableau 4.25 : Réponses des élèves à la question sur la présence à l'école (12 janvier).

Tableau 4.26 : Interprétation de l'image d'anniversaire par les élèves.

Tableau 4.27 : Résultats de la compréhension du document sonore.

Tableau 4.28 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance « La fête ».

Tableau 4.29 : Résultats de l'exercice de clôture (Vrai / Faux).

Tableau 4.30 : Réponses des élèves à la question « Quelles fêtes connaissez-vous ? ».

Tableau 4.31 : Réponses des élèves à la question « Quelle est votre fête préférée ? ».

Tableau 4.32 : Réponses des élèves à la question « Quand célèbre-t-on cette fête ? ».

Tableau 4.33 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance de la fête.

Tableau 4.34 : Taux de participation des élèves au jeu de la marelle des fêtes.

Tableau 4.35 : Niveau des élèves dans l'évaluation écrite de la quatrième séance.

Tableau 4.36 : Comparaison de la participation avec et sans jeu.

Tableau 4.37 : Comparaison de l'évaluation finale avec et sans jeu.

Tableau 4.38 : Analyse de question (Séance : Indiquer un chemin).

Tableau 4.39 : Analyse de question (Séance : C'est la fête).

Liste des graphiques

Graphique 4.1 : Répartition des enseignants selon le sexe.

Graphique 4.2 : Répartition des enseignants selon l'âge.

Graphique 4.3 : Répartition des enseignants selon l'ancienneté.

Graphique 4.4 : Répartition des enseignants selon le niveau enseigné.

Graphique 4.5 : Utilisation des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en quatrième année primaire.

Graphique 4.6 : Fréquence d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire.

Graphique 4.7 : Avis des enseignants sur le rôle des activités ludiques dans la compréhension du vocabulaire.

Graphique 4.8 : Impact des activités ludiques sur la motivation des élèves à apprendre de nouveaux mots.

Graphique 4.9 : Amélioration de la mémorisation du vocabulaire après l'utilisation d'activités ludiques.

Graphique 4.10 : Réutilisation du vocabulaire appris à travers le jeu dans les situations orales ou écrites.

Graphique 4.11 : Comparaison entre les activités ludiques et les méthodes traditionnelles dans la mémorisation du vocabulaire.

Graphique 4.12 : Rôle des jeux dans un apprentissage durable du vocabulaire

Graphique 4.13 : Apprentissage du vocabulaire dans différents contextes grâce aux activités ludiques.

Graphique 4.14 : Répartition des réponses des élèves à la question « Où se trouve le magasin dans votre quartier ? ».

Graphique 4.15 : Répartition des réponses des élèves à la question « Comment demander son chemin ?

».

Graphique 4.16 : Répartition des réponses des élèves à la question « Expressions pour indiquer un chemin ».

Graphique 4.17 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la première séance.

Graphique 4.18 : Résultats des élèves à l'évaluation de production écrite (indiquer un chemin).

Graphique 4.19 : Répartition des réponses des élèves à la question « Comment viens-tu à l'école ? ».

Graphique 4.20 : Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu passes par route ? ».

Graphique 4.21 : Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu traverses la route ? ».

Graphique 4.22 : Répartition des réponses des élèves à la compréhension du texte « Le chemin de Lina ».

Graphique 4.23 : Taux de participation des élèves à l'activité ludique (jeu des flèches).

Graphique 4.24 : Résultats de l'évaluation écrite sur l'ardoise des élèves.

Graphique 4.25 : Réponses des élèves à la question sur la présence à l'école (12 janvier).

Graphique 4.26 : Interprétation de l'image d'anniversaire par les élèves.

Graphique 4.27 : Résultats de la compréhension du document sonore.

Graphique 4.28 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance « La fête ».

Graphique 4.29 : Résultats de l'exercice de clôture (Vrai / Faux).

Graphique 4.30 : Réponses des élèves à la question « Quelles fêtes connaissez-vous ? ».

Graphique 4.31 : Réponses des élèves à la question « Quelle est votre fête **préférée** ? ».

Graphique 4.32 : Réponses des élèves à la question « Quand célèbre-t-on cette fête ? ».

Graphique 4.33 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance de la fête.

Graphique 4.34 : Taux de participation des élèves au jeu de la marelle des fêtes.

Graphique 4.35 : Niveau des élèves dans l'évaluation écrite de la quatrième séance.

Graphique 4.36 : Comparaison de la participation avec et sans jeu.

Graphique 4.37 : Comparaison de l'évaluation finale avec et sans jeu.

Graphique 4.38 : Analyse de question (Séance : Indiquer un chemin).

Graphique 4.39 : Analyse de question (Séance : C'est la fête).

TABLE DES MATIERES

Remerciement

Dédicace

Liste des abréviations

Liste des figures

Liste des tableaux

Liste des graphiques

INTRODUCTION GENERALE

PREMIERE PARTIE : "CADRE THEORIQUE ET CONCEPTUEL"

CHAPITRE I : La didactique du lexique en classe de FLE

1.1 Introduction partielle

1.2. Concepts et définitions

1.2.1. La définition du lexique

1.2.2. La définition du vocabulaire

1.3 La place du vocabulaire dans l'enseignement-apprentissage du fle

1.4. Approche d'enseignement du vocabulaire

1.5. Dimensions du lexique à enseigner

1.5.1. La dimension sémantique

1.5.2. La morphologie

1.5.2.1. Les racines

1.5.2.2. Les préfixes

1.5.2.3. Les suffixes

1.5.3. La dimension syntaxique

1.5.3.1. Les catégories grammaticales

1.5.3.2. Les fonctions syntaxiques

1.5.3.3. La place des mots dans la phrase

1.6 La différence entre le lexique et le vocabulaire

1.7. L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE

1.8. Méthodes et techniques d'enseignement du vocabulaire

1.8.1. Méthodes

1.8.1.1. Méthodes traditionnelles

1.8.1.2. Méthodes directes

1.8.1.3. Méthodes audio-orales

1.8.1.4. Approche communicative

1.8.1.5. La perspective actionnelle

1.8.2. Les techniques d'enseignement du vocabulaire

1.9. Le processus d'apprentissage du vocabulaire

1.9.1. Étape cognitive : découverte et compréhension

1.9.2. Étape d'association, consolidation et pratique guidée

1.9.3. Étape d'autonomie

1.10. L'objectif de l'enseignement du vocabulaire

1.11. Les difficultés liées à l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE

- 1.11.1. Un environnement peu francophone
- 1.11.2. L'influence de la langue maternelle
- 1.11.3. La traduction directe
- 1.11.4. Les spécificités phonétiques et graphiques du français.
- 1.12 Conclusion partielle

CHAPITRE II : Les activités ludiques en classe de FLE

- 2.1 Introduction partielle
- 2.2 Définition du jeu
- 2.3 Le jeu et l'enfant
 - 2.3.1 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?
- 2.4. Les caractéristiques du jeu enfantin
 - 2.4.1. Motivation intrinsèque
 - 2.4.2. Imitation et fantaisie
 - 2.4.3. Participation active
 - 2.4.4. Liberté et flexibilité
- 2.5. Le ludique dans l'enseignement du FLE
- 2.6. L'intégration du ludique dans la pratique de classe
- 2.7. L'évolution du concept du jeu en pédagogie
 - 2.7.1. Les jeux créatifs
 - 2.7.2. Le jeu éducatif
 - 2.7.3. Le jeu pédagogique
- 2.8. Le rôle des activités ludiques dans le processus d'apprentissage du FLE
- 2.9. Le ludique comme stratégie d'enseignement-apprentissage du vocabulaire
- 2.10 Conclusion partielle

DEUXIEME PARTIE : CADRE PRATIQUE ET CONCEPTUEL

CHAPITRE III: Méthodologie de l'enquête

- 3.1 Introduction partielle
- 3.2 Cadre de l'expérimentation
 - 3.2.1 Présentation du lieu
 - 3.2.2 Présentation de la classe
 - 3.2.3 Description du groupe expérimental
 - 3.2.4 Objet de la recherche

3.3 Première séance

- 3.3.1 Phase pré-expérimentale
 - 3.3.1.1 Déroulement de la séance
 - 3.3.1.2 Récapitulation des résultats de l'observation.
- 3.3.2 Fiche pédagogique (avec jeu)
- 3.3.3 Phase expérimentale
 - 3.3.3.1 Justification du choix du jeu
 - 3.3.3.2 Présentation et description du jeu

- 3.3.3.3 Application du jeu en classe
- 3.3.4 Présentation et analyse des résultats
 - 3.3.4.1 Les critères d'évaluation
 - 3.3.4.2 Évaluation de la compréhension et de l'usage du vocabulaire
 - 3.3.4.3 La précision dans la réalisation des tâches
 - 3.3.4.4 Les résultats des exercices écrits
 - 3.3.4.5 Observations qualitatives
- 3.3.5 Interprétation des résultats
- 3.3.6 Limites de l'expérimentation

3.4 Deuxième séance

- 3.4.1 Déroulement de la séance
- 3.4.2 Récapitulation des résultats de l'observation
- 3.4.3 Fiche pédagogique (avec jeu)
- 3.4.4 Phase expérimentale
 - 3.4.4.1 Justification du choix du jeu
 - 3.4.4.2 Présentation et description du jeu
 - 3.4.4.3 Application du jeu en classe
- 3.4.5 Présentation et analyse des résultats
 - 3.4.5.1 Les critères d'évaluation
 - 3.4.5.2 La précision dans la réalisation des tâches
 - 3.4.5.3 Les résultats des exercices écrits
 - 3.4.5.4 Observations qualitatives
- 3.4.6 Interprétation des résultats
- 3.4.7 Limites de l'expérimentation
- 3.5 Proposition d'une séquence didactique intégrant les activités ludiques
 - 3.5.1 Description et objectifs de la séance
 - 3.5.2 Exemple d'activité ludiques de renforcement
- 3.6 Conclusion partielle

CHAPITRE IV : Analyse et interprétation des données recueillies

- 4.1. Enquête auprès des enseignants de FLE au cycle primaire
 - 4.1.1. Analyse et interprétation des données recueillies
- 4.2. Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation
 - 4.2.1. Analyse du questionnaire
 - 4.2.2. Analyse et interprétation de la première séance (d'observation)
 - 4.2.3 Analyse des questions de la deuxième séance (jeu des flèches)
 - 4.2.4 Analyse de la troisième séance
 - 4.2.5 Analyse de la quatrième séance (séance avec le jeu)
- 4.3. Comparaison des résultats des élèves entre la séance sans jeux et la séance avec jeux
 - 4.3.1 Conclusion partielle

CONCLUSION GENERALE

BIBLIOGRAPHIE
ANNEXES
RESUME

INTRODUCTION GENERALE

INTRODUCTION GENERALE

De nos jours, l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères occupent une place essentielle dans les systèmes éducatifs, en raison de son rôle dans le développement des compétences communicatives et l'ouverture culturelle des apprenants. Dans ce cadre, le français langue étrangère, FLE, est introduit dès le cycle primaire, où l'élève entame progressivement la construction de ses acquis linguistiques et communicatifs.

Parmi les différents composants de la langue, le lexique constitue un élément fondamental dans la mesure où il permet à l'apprenant de comprendre, de s'exprimer et d'interagir efficacement dans la langue cible. Cependant, l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en classe du FLE, notamment en primaire, se heurtent à plusieurs difficultés. En effet, les élèves éprouvent souvent des problèmes liés à la mémorisation des mots, à leur compréhension ainsi qu'à leur réemploi dans des situations de communication. Par ailleurs, les pratiques pédagogiques traditionnelles fondées sur les répétitions et l'apprentissage mécanique suscitent peu d'intérêt chez les apprenants, ce qui entraîne une baisse de motivation et une participation limitée. En classe.

ce constat nous a amenés à réfléchir à la nécessité d'intégrer des approches pédagogiques plus dynamiques et motivantes. Dans cette optique, les activités ludiques apparaissent comme une alternative didactique pertinente, susceptibles de stimuler l'intérêt des élèves, de favoriser leur application active et de faciliter l'apprentissage du lexique.

C'est dans ce cadre que s'inscrit la présente recherche intitulée « la didactique du vocabulaire à travers les activités ludiques ». Notre étude a été menée auprès des élèves de quatrième année primaire de l'École Gueddouna Mohammed, qui constitue le terrain d'expérimentation de ce travail.

Dans cette perspective, notre problématique s'articule autour de la question principale suivante. Dans quelle mesure les activités ludiques peuvent-elles améliorer l'apprentissage du lexique chez les élèves de quatrième année primaire en classe du FLE ?

Dans cette question centrale, déroulent les questions de recherche suivantes :

Les activités ludiques favorisent-elles la motivation des élèves ?

Facilitent-elles la mémorisation du vocabulaire ?

Permettent-elles un meilleur réemploi du lexique et la configuration de communication ?

Afin de répondre à ces interrogations, nous formulons les hypothèses suivantes :

INTRODUCTION GENERALE

Les activités ludiques augmentent la motivation des élèves en classe de FLE.

Elles facilitent la mémorisation du vocabulaire.

Elle favorise le réemploi du lexique dans des situations de communication.

À partir de ces hypothèses, notre recherche vise à atteindre les objectifs suivants :

Étudier l'effet des activités ludiques sur la motivation des apprenants.

Analyser leur impact sur la mémorisation du lexique.

Évaluer leur rôle dans le réemploi du vocabulaire en contexte.

Enfin, notre travail est structuré en deux parties. La première partie, d'ordre théorique, comprend deux chapitres. Le premier est consacré à la didactique du lexique en classe de FLE, et la second traite des activités ludiques en classe de FLE et de leur apport pédagogique. La deuxième partie, consacrée au cadre pratique, comprend également deux chapitres. Le troisième présente Méthodologies et la conception de la recherche menée sur le terrain de l'école d'Idw Mohammed, tandis que le quatrième est dédié à l'analyse et l'interprétation des données recueillies.

Première partie : Cadre théorique et Conceptuel

Chapitre I : La didactique du lexique en classe de FLE

1.1.Introduction:

L'objectif principal de l'enseignement des langues étrangères est de permettre une communication efficace en classe et dans des contextes de communication authentiques. Atteindre cet objectif nécessite de se concentrer sur le vocabulaire, car il représente un élément essentiel pour la communication. Ainsi quelque définition clés du concept s'impose.

1.2. Concepts et définitions :

Cette partie est consacrée à la présentation des principaux concepts liés à notre thème de recherche.

1.2.1.La définition du lexique :

Le lexique est l'ensemble structuré des unités lexicales d'une langue, comprenant les mots et leurs formes, leurs significations, ainsi que les relations sémantiques et morphologiques qu'ils entretiennent entre eux. Il constitue une composante fondamentale du système linguistique et participe à la production et à la compréhension des discours.

Selon dictionnaire Larousse 1980¹: *“Le lexique est un ensemble des mots ayant une valeur de dénomination et formant la langue d'une communauté, d'une activité humaine, d'un individu”*.

Selon Jean-Pierre Cuq (2003,155)²,Le lexique fait référence à l'ensemble des unités qui composent le vocabulaire d'une langue ou d'un « *d'un groupe social, d'une communauté linguistique ou d'une personne individuelle...*»

D'après Nicole Lehmann et Caroline Berthet (2008)³,le lexique est Le lexique d'une langue comprend tous les mots qui la composent. Cet ensemble est organisé autour de relations entre ses éléments, il évolue en fonction de plusieurs

¹Le Petit Larousse, Le Petit Larousse, Paris, Librairie Larousse, 1980, p. 531.

²Jean pierreCuq, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, CLE International, 2003, p. 155.

³A. Lahmann et F. Martine Berthet, Introduction à la lexicologie : sémantique et morphologie, 3e éd., Paris, Armand Colin, 2008, p. 22.

variables; il n'est pas fermé et ses limites ne sont pas définies de façon rigide.
(p.22)

Selon C. Canat et al. (2008)⁴, Le vocabulaire représente une collection en constante évolution qui s'ajuste continuellement, à cause de l'émergence et de l'obsolescence de mots, l'invention de nouveaux termes (néologismes) ainsi que l'adoption de mots d'autres langues (p. 4).

1.2.2. La définition du vocabulaire :

Le vocabulaire est la mise en pratique du lexique. C'est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur réel dans une situation de communication précise.

PICOCHÉ Jacqueline (1992)⁵ a défini le vocabulaire comme « Le vocabulaire fait référence à la totalité des mots utilisés par un interlocuteur dans des contextes et scénarios de communication spécifiques »(p.44)

Selon, le dictionnaire Larousse 1980⁶, Le vocabulaire est un ensemble de mots, ayant une valeur de dénomination, qui appartiennent à une langue, à une science, à un art, à un milieu social, à un auteur, etc Dictionnaire abrégé limité à l'essentiel.

1.3. La place du vocabulaire dans l'enseignement apprentissage du fle:

Dans l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère (FLE), le vocabulaire joue un rôle crucial, car il représente le fondement de la communication. La maîtrise du vocabulaire aide l'apprenant à comprendre et formuler des phrases, ce qui conditionne le développement de ses aptitudes linguistiques. De nos jours, l'enseignement du vocabulaire ne se fait plus de façon isolée, mais plutôt dans le cadre de contextes de communication pertinents. Une approche pédagogique progressive, contextualisée et basée sur des activités

⁴Canat et al. *L'apprentissage du vocabulaire à l'école primaire, Groupe départemental Maîtrise de la langue*³⁰, Inspection académique du Gard, 2008, pp. 4-7.

⁵Jacqueline Picoche, *Précis de lexicologie française*, Paris, Nathan Université, 1992, p. 44.

⁶Dictionnaire Larousse, Paris, Librairie Larousse, 1980, p. 980.

stimulantes facilite une meilleure assimilation du vocabulaire et contribue à l'efficacité de l'apprentissage du FLE

1.4. Approche d'enseignement du vocabulaire:

La finalité de l'enseignement du français langue étrangère (FLE) en Algérie est de permettre aux apprenants de communiquer efficacement dans diverses situations de la vie quotidienne. À cet égard, le vocabulaire occupe une place centrale, puisqu'il constitue le principal outil permettant d'exprimer, d'analyser et de transcrire les idées et les pensées. Afin de favoriser son acquisition, le recours aux activités ludiques apparaît comme un moyen pédagogique facilitateur et motivant. Par ailleurs, l'enseignement du vocabulaire joue un rôle fondamental dans l'apprentissage d'une langue, car il représente une étape essentielle dans l'appropriation du système linguistique. Ainsi, l'apprentissage lexical s'impose comme une composante indispensable de l'enseignement du FLE, dans la mesure où il constitue un pilier majeur de toute compétence langagière.

Selon Marie-Claude Tréville et Lise Duquette⁷, “le vocabulaire présente deux dimensions complémentaires: une dimension formelle, qui renvoie aux aspects sonores et graphiques des mots, et une dimension sémantique, liée à leur signification.”

D'après cette citation on réalise que l'apprentissage du vocabulaire va au-delà de la simple mémorisation des termes. Il s'appuie sur deux dimensions à la fois complémentaires et indissociables L'aspect formel, qui se réfère à la prononciation du mot (dimension sonore) et à son orthographe (dimension graphique). L'aspect sémantique se réfère à la signification du terme, c'est-à-dire son sens et son utilisation dans un contexte spécifique. Apprendre un mot signifie non seulement savoir le reconnaître, le prononcer et l'écrire correctement, mais aussi comprendre son sens et l'utiliser de façon appropriée. Cette différenciation met en avant la

⁷Marie-Claude Tréville et Lise Duquette, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Hachette, 1996, p. 12.

nécessité, dans l'enseignement du vocabulaire, d'offrir des exercices qui considèrent à la fois la forme et le sens, pour faciliter un apprentissage global du vocabulaire, notamment chez les apprenants du primaire

1.5. Les dimensions du lexique à enseigner:

Cette partie présente les différentes dimensions du lexique nécessaires à l'enseignement et à l'apprentissage du FLE.

1.5.1. La dimension sémantique:

- Elle renvoie au sens du mot
- La signification fondamentale
- La polysémie (multiples significations)
- Les relations sémantiques synonymie, antonymie

1.5.2. Morphologie :

- Analyse de la construction d'un mot.
- L'analyse de la construction d'un mot se fait en morphèmes (ou monèmes).
- Le mot est composé de plusieurs unités significatives, notamment la racine, le préfixe et le suffixe qui contribuent ensemble à la construction du sens.

1.5.2.1. La racine (ou radical):

C'est l'élément fondamental du mot car elle porte le sens principal. A partir de cette base, il est possible de former de nouveaux mots grâce à l'ajout de préfixe ou de suffixe. Exemples: chant chanteur, chanter, chanson La racine reste la même et le sens général est conservé.

1.5.2.2.Le préfixe:

Placé au début du mot, modifie généralement le sens sans changer la catégorie grammaticale. Exemples re + lire relire/im + possible impossible

1.5.2.3.Le suffixe:

Est ajouté à la fin du mot, il peut changer la catégorie grammaticale du mot. Exemple: beau (nom) heureux (adjectif) C'est ce qui permet de former de nouveaux mots à partir d'un mot de base. Cette analyse morphologique permet aux apprenants de déduire le sens des mots inconnus, d'enrichir leur vocabulaire et de saisir plus efficacement les mécanismes de la langue française. L'enseignement de la morphologie lexicale joue un rôle crucial dans la didactique du vocabulaire en FLE, car il favorise l'autonomie des apprenants tout en rendant l'acquisition du vocabulaire progressive et réfléchie.

1.5.3.La dimension syntaxique:

Renvoie à la manière dont un mot fonctionne dans la phrase et aux relations grammaticales qu'il entretient avec les autres mots.

1.5.3.1.Catégorie grammaticale: chaque mot appartient à une classe grammaticale qui détermine son comportement syntaxique: nom (commun, propre), verbe, adjectifs, adverbes, prépositions, conjonctions.

Exemple:

lecture/ nom

lire/ verbe

Phrase la lecture est importante, les élèves lisent un texte

1.5.3.2.Les fonctions syntaxiques:

Un mot peut occuper différentes fonctions dans la phrase:

Sujet-Complément d'objet (direct/indirect)-Attribut-Complément circonstanciel.

Exemple:

Le professeur explique la leçon.

La leçon est expliquée par le professeur.

1.5.3.3.La place des mots dans la phrase:

- En français l'ordre des mots est relativement fixe
- Position de l'adjectif place des pronoms compléments
- Inversion dans l'interrogation
- Exemple: Je lui ai donné de lire.

1.6. La différence entre le lexique et le vocabulaire:

Il existe en le faisant un lien étroit et une distinction claire entre les notions de lexique et de vocabulaire. En effet, le lexique représente l'ensemble des unités lexicales d'une langue donnée. Il constitue le répertoire global des mots, indépendamment de leur fréquence ou de leur usage par un locuteur particulier.

En revanche, le vocabulaire correspond aux mots effectivement mobilisés par un individu dans une situation de communication précise. Il dépend donc du contexte, du niveau linguistique et des besoins expressifs du locuteur.

Comme le soulignent Tréville et Duquette⁸,le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique dans cette langue ». 1996, p 12

⁸Marie-Claude Tréville, *Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde*, 1994, p81.

Ainsi dans le cadre scolaire l'enseignant ne peut pas accéder à la totalité du lexique qu'un élève possède potentiellement. Les productions écrites ou orales d'un apprenant ne reflètent que le vocabulaire qu'il choisit d'utiliser dans une situation donnée, lequel ne représente qu'une fraction de son répertoire lexical personnel

1.7. L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE:

L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE n'est pas une tâche aisée, car l'apprentissage de la lecture et de l'expression orale repose en grande partie sur la maîtrise des mots. Le vocabulaire diffère du lexique, qui désigne l'ensemble exhaustif des mots d'une langue. L'objectif de l'enseignant n'est donc pas de faire connaître tous les mots, ce qui serait impossible, mais d'élargir le vocabulaire des apprenants, c'est-à-dire le nombre de mots qu'ils peuvent utiliser à l'oral et à l'écrit. Pour cela, il est essentiel de mettre en place des méthodes et stratégies efficaces qui leur permettent d'acquérir de nouveaux mots et de les utiliser avec confiance.

1.8.Méthodes et techniques d'enseignement du vocabulaire:

Cette partie met en lumière les principales méthodes et technique utilisées dans l'enseignement du vocabulaire en classe du FLE

1.8.1.Méthode:

L'enseignement du vocabulaire a progressé en fonction de diverses approches pédagogiques. Chaque méthode attribue une importance spécifique au vocabulaire lexique.

1.8.1.1.La méthode traditionnelle: (grammaire-traduction). Dans cette méthode, le vocabulaire est enseigné à travers:

- Des listes de mots
- La traduction.
- La mémorisation.

Le lexique est acquis de façon isolée, généralement sans tenir compte du contexte. Le but premier est de lire et de traduire des textes.

1.8.1.2.La méthode directe:cette méthode privilégie l'enseignement du vocabulaire sans traduction,

- L'association mot-image
- L'emploi exclusif de la langue visée.
- Le vocabulaire est introduit dans un cadre contextuel et associé à des situations pratiques.

1.8.1.3.La méthode audio-orale :Elle met l'accent sur

- La répétition, la mémorisation par imitation
- Les exercices structuraux
- Le vocabulaire est intégré dans des dialogues modèles.

1.8.1.4.L'approche communicative: Dans cette approche, le vocabulaire

- Est enseigné en contexte
- Est associé aux situations de communication
- Vise à l'utilisation réelle de la langue.
- L'apprenant s'implique activement et emploie le vocabulaire pour communiquer.

1.8.1.5. La perspective actionnelle:

Selon le CECRL, l'apprenant est considéré comme un acteur social.

Le vocabulaire est enseigné à travers:

- Des tâches, des projets, des situations authentiques

Le lexique devient un outil pour accomplir une action (ex: organiser une fête, demander son chemin).

1.8.2. Les techniques d'enseignement du vocabulaire:

Désignent l'ensemble des procédés pratiques mis en œuvre par l'enseignant afin de faciliter l'acquisition lexicale en classe. Elles se répartissent généralement en trois étapes complémentaires la présentation, la fixation et le réemploi du vocabulaire.

Tout d'abord, les techniques de présentation ont pour objectif d'introduire les nouveaux mots de façon claire et intelligible. L'enseignant peut recourir à différents supports tels que l'image (flashcards, photos, illustration), le mime et le geste pour favoriser la compréhension immédiate, notamment chez les jeunes apprenants. Il peut également utiliser une définition simple.

Adapter au niveau des élèves, intégrer le mot dans un contexte significatif (phrase ou dialogue) ou encore faire appel à la synonymie, à l'antonymie et à la reformulation pour éclairer le sens

Ensuite, les techniques de fixation ont pour objectif de consolider la mémorisation du lexique. Ces techniques incluent la répétition, les activités avec des espaces à compléter (cloze), l'association mot-image, le triage lexical basé sur la famille de mots ou le domainesémantique, ainsi que la création de cartes mentales. Ces exercices contribuent à consolider l'inscription du mot dans la mémoire de l'apprenant

Enfin, pour garantir un apprentissage durable du vocabulaire, l'utilisation de techniques de réemploi est indispensable. Elles impliquent l'application des mots acquis dans diverses situations de communication.

Via des jeux de rôles, des conversations guidées, des quiz, du travail en équipe ou encore des expressions orales et écrites. Le réemploi facilite l'automatisation et la transition du vocabulaire actif, une condition essentielle pour l'amélioration de la compétence communicative.

1. 9. Le processus d'apprentissage du vocabulaire:

L'apprentissage du vocabulaire dans une langue étrangère suit un processus structuré, qui permet à l'apprenant de passer de la découverte des mots à leur utilisation autonome et fonctionnelle. Ce processus se développe en trois étapes:

1.9.1.Étape cognitive: découverte et compréhension.

Lors de cette première étape, l'apprenant est confronté à de nouveaux mots et cherche à en saisir le sens ainsi que la forme. Il s'agit d'une phase d'accumulation de connaissances déclaratives au cours de laquelle le mot est observé, analysé et intégré dans un contexte précis. L'objectif principal est de créer un lien initial entre le mot et sa signification, posant ainsi les bases pour son apprentissage futur.

1.9.2.Étape associative: consolidation et pratique guidée.

Au cours de cette étape, l'apprenant relie progressivement les mots récemment découverts aux connaissances qu'il possède déjà. Il commence à expérimenter leur usage dans différentes situations, ce qui permet de tester la pertinence de leur emploi. Cette phase constitue un passage de la simple compréhension à une utilisation contrôlée, guidée par l'enseignant ou des activités encadrées et favorise l'association de mots à des règles et contextes précis.

1.9.3.Étape d'autonomie, automatisation et réutilisation

Dans cette dernière étape, les mots et expressions deviennent accessibles de manière automatique dans la production orale et écrite. L'apprenant peut réactiver et réinvestir son lexique dans de nouvelles situations de communication, ce qui contribue au développement d'un vocabulaire actif, fonctionnel et durable. Cette phase marque l'acquisition effective ou le vocabulaire devient un outil opérationnel pour la communication réelle.

La compréhension se réalise lorsque l'individu parvient à faire le lien entre les connaissances récemment acquises et celles déjà présentes dans sa mémoire à long terme, ce qui favorise l'expression verbale de l'apprentissage.

À ce propos, M-C Tréville précise: Une fois franchie l'étape de la compréhension des mots, à l'étape associative, l'apprenant éprouve généralement le besoin de les réutiliser dans des situations réelles de communication.

Cycle continu de l'apprentissage:

Le processus d'apprentissage du vocabulaire n'est pas linéaire mais cyclique. Chaque étape se répète et se renforce au fur et à mesure que l'apprenant rencontre de nouveaux mots et réutilise les mots déjà acquis. La réactivation régulière est essentielle pour consolider le vocabulaire et faciliter son transfert dans des contextes variés.

Le schéma suivant illustre de manière synthétique le cycle du processus d'apprentissage du vocabulaire en indiquant les différentes étapes successives et leur réactivation continue au fur et à mesure de l'acquisition de nouveaux mots .



Figure 1.1 : Schéma du cycle continu du processus d'apprentissage du vocabulaire

1. 10.L'objectif de l'enseignement du vocabulaire :

L'enseignement du vocabulaire vise essentiellement à fournir à l'élève un instrument de réflexion organisé, lui donnant la possibilité de passer d'un langage lié aux circonstances à un langage descriptif précis et détaillé. Plus qu'un simple amassement de vocabulaire, il est question de développer une aptitude lexicale qui marie la compréhension (réception) et l'expression (production). En apprenant à comprendre les relations de sens comme la synonymie, l'antonymie l'élève renforce sa compétence à structurer la réalité et à assimiler les notions abstraites indispensables pour réussir dans ses études. Au bout du compte, cet apprentissage a pour but l'émancipation intellectuelle: il dispense la précision syntaxique et la profondeur sémantique nécessaires pour construire un discours logique, argumenté et ajusté aux divers contextes de communication. L'objectif de l'enseignement du vocabulaire.

L'enseignement du vocabulaire vise essentiellement à fournir à l'élève un instrument de réflexion organisé, lui donnant la possibilité de passer d'un langage lié aux circonstances à un langage descriptif précis et détaillé. Plus qu'un simple amassement de vocabulaire, il est question de développer une aptitude lexicale qui marie la compréhension (réception) et l'expression (production). En apprenant à comprendre les relations de sens comme la synonymie, l'antonymie l'élève renforce sa compétence à structurer la réalité et à assimiler les notions abstraites indispensables pour réussir dans ses études. Au bout du compte, cet apprentissage a pour but l'émancipation intellectuelle: il dispense la précision syntaxique et la profondeur sémantique nécessaires pour construire un discours logique, argumenté et ajusté aux divers contextes de communication.

1.11.Les difficultés liées à l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE:

L'appropriation du vocabulaire en français langue étrangère représente un enjeu central dans le processus d'apprentissage. Malgré les efforts fournis en classe,

de nombreux apprenants peinent à mémoriser, comprendre et réutiliser les unités lexicales de manière adéquate. Ces difficultés peuvent être attribuées à plusieurs facteurs interdépendants:

1.11.1.Un environnement peu francophone:

Lorsque le français n'est pas utilisé dans la vie quotidienne, l'exposition à la langue reste limitée au cadre scolaire. Cette absence de pratique régulière réduit les occasions de consolidation et de réemploi du vocabulaire appris.

1.11.2.L'influence de la langue maternelle:

Les élèves ont fréquemment l'habitude d'organiser leur réflexion dans leur langue maternelle avant de la traduire en français. Ce processus d'interférence conduit à des moments d'hésitation, à des lacunes de vocabulaire et parfois à l'utilisation incorrecte de certains mots.

1.11.3.La traduction directe:

Le passage systématique par la traduction mot à mot représente un frein courant. Cependant, les équivalences entre les langues ne sont pas toujours précises, ce qui peut altérer le sens du message généré.

1.11.4.Les spécificités phonétiques et graphiques du français:

Des difficultés de discrimination et de production se posent pour certains sons absents en arabe tel que /P/ et /V/. Egalement, la présence de lettres muettes et les incohérences orthographiques rendent l'apprentissage et la rétention du vocabulaire plus difficiles.

Afin de synthétiser les principales difficultés liées à l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE nous présentons le tableau suivant

Catégories de difficultés	Sources des difficultés	Conséquences sur l'apprentissage
Environnement non francophone	Usage du français restreint à la salle de classe, absence de contact avec la langue au quotidien	Manque de consolidation du lexique ,oubli rapide des mots appris
Interférence de la langue maternelle	Structuration de la pensée en langue maternelle , transposition de mots et expressions en français	Hésitations , emplois incorrects , faculté à retrouver le mots juste
Traduction directe (mot à mot)	Traduction systématique des mots et phrases de l'arabe au français sans adaptation contextuelle	Malentendus ,contresens,énoncés inappropriés
Problèmes phonétiques	Prononciation problématique de sons absents en arabe (/p/,/v/), difficultés à distinguer certaines phonèmes français	Mauvaise articulation, erreurs d'écoute et de prononciation
Difficultés graphiques	Présence de lettres muettes non prononcées et irrégularités orthographiques du français	Erreurs fréquentes à l'écrit, mémorisation instable du lexique

Tableau 1.1 : présentation des caractéristiques du système graphique français.

1.12.Conclusion:

En somme, l'enseignement du vocabulaire constitue un pilier fondamental de l'apprentissage du FLE, puisqu'il conditionne le développement de la compétence communicative. La distinction entre lexique et vocabulaire, ainsi que l'analyse des approches, méthodes et difficultés liées à leur acquisition, montrent que l'apprentissage lexical nécessite une démarche structurée et contextualisée. Ainsi, une pédagogie adaptée et réfléchie s'impose afin de favoriser une appropriation durable et efficace du vocabulaire.

Chapitre II: les activités ludiques en classe du FLE

2.1.Introduction:

Bien que l'objectif principal du jeu soit le divertissement, jouer est également essentiel au développement sain de nos enfants; c'est à travers le jeu qu'ils acquièrent des connaissances. Le jeu est une activité essentielle pour l'enfant, il constitue un élément vital pour son équilibre et sa croissance. Il est donc essentiel pour son apprentissage.

2.2Définition du jeu :

Le jeu est une activité choisie librement, motivée intrinsèquement, qui est vitale pour le développement de l'être humain. Il propose un cadre d'exploration, avec des directives qui encouragent le développement cognitif, social et émotionnel. C'est un instrument efficace pour l'éducation et la sociabilisations.

Selon le Dictionnaire Larousse 1980⁹:Le jeu est une activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi ou des autres récréations, divertissement: se livrer aux jeux de son âge.

Le Petit Robert ¹⁰ définit le jeu comme. C'est une activité, physique ou intellectuelle, dont l'objectif principal est le bonheur qu'elle génère

2.3. Le jeu et l'enfant :

Cette section met en évidence l'importance du jeu dans le développement de l'apprentissage de l'enfant.

2.3.1.Pourquoi l'enfant joue-t-il?

Pour l'enfant, le jeu est une activité indispensable qui contribue à son équilibre et à son développement sur les plans intellectuel, psychomoteur, émotionnel et social.

⁹Le Petit Larousse, Le Petit Larousse, Paris, Librairie Larousse, 1980, p. 598.

¹⁰Le Robert Dictionnaire de français, Dictionnaire de français, Paris, EDIF 2000, 2005, p. 237.

Il s'agit d'une méthode d'apprentissage expérientiel où l'enfant mobilise son imagination, sa créativité et son corps pour établir une interaction avec son environnement et autrui.

Grâce au jeu, l'enfant aura la possibilité d'établir des liens sociaux et des amitiés avec autrui, Il comprendra également, par la suite, qu'il existe des différences entre les individus. Le jeu procure à l'enfant une joie unique, car la nature de l'enfant est fortement attirée par le jeu. C'est également pour lui un outil d'apprentissage précieux, dans le cadre duquel l'enfant acquiert de nouvelles connaissances qui étoffent son vocabulaire. Lorsque l'enfant explore et assimile de nouvelles choses à travers le jeu, les connaissances obtenues demeureront gravées dans son esprit pour une longue durée et par lui, l'enfant peut surmonter les obstacles émotionnels tels que la timidité, la peur et l'angoisse en lui fournissant l'énergie et la force nécessaires pour les surmonter. Le jeu est essentiel pour la croissance de l'enfant, lui donnant l'occasion de se développer, de s'épanouir et de se divertir.

2.4. Les caractéristiques du jeu enfantin :

Le jeu d'enfant est une activité essentielle, définie par une motivation intrinsèque (plaisir, volonté), une participation active et une indépendance vis-à-vis des règles imposées, généralement axée sur le « faire-semblant ». Cela offre l'opportunité d'explorer le monde, de renforcer des compétences cognitives, sociales et motrices tout en stimulant la régulation des émotions.

2.4.1. Motivation intrinsèque: L'enfant s'adonne au jeu pour le simple plaisir de jouer, et non dans l'attente d'une récompense extérieure.

2.4.2. Imitation et Fantaisie: Le jeu de rôle offre la possibilité d'élaborer des histoires, de reproduire les actions des adultes et de découvrir des univers fictifs.

2.4.3.Participation Active:L'enfant participe activement, tant sur le plan physique que mental, à son activité.

2.4.4.Liberté et Flexibilité:Le jeu offre une souplesse qui permet souvent d'éviter des règles strictes, ou bien l'enfant a la possibilité d'établir ses propres règles.

2.5.Le ludique dans l'enseignement du FLE:

En FLE (Français Langue Étrangère), l'approche ludique ne se limite pas à un moyen de distraction: elle constitue une méthodologie active qui met l'apprenant au centre de son apprentissage, en utilisant le plaisir comme levier pour aider à l'acquisition de la langue pour avancer, l'approche ludique en FLE métamorphose l'apprentissage en une expérience captivante. Elle favorise la collaboration, réduit l'anxiété et incite à la participation active.

Les jeux rendent l'apprentissage plus tangible et mémorable, tout en étant adaptés à tous les niveaux. Pour résumer, cette méthode permet d'apprendre le français de manière efficace et plaisante.

Le jeu transforme l'élève d'un simple récepteur du savoir en acteur de son apprentissage. Il crée un climat de classe positif, réduit l'anxiété et favorise la coopération entre les élèves.

Comme l'affirme Pablo Neruda¹¹: « *L'enfant qui ne s'amuse pas n'est pas un enfant, mais l'individu qui ne joue pas a laissé échapper l'enfant en lui.* »

2.6.L'intégration du ludiques dans la pratique de classe:

L'incorporation d'éléments ludiques dans les activités en classe se rapporte à l'emploi intentionnel des aspects et des fondements du jeu dans le cadre de l'éducation et de l'acquisition de connaissances. Ceci peut englober l'emploi de jeux,

¹¹Pablo Neruda, *J'avoue que j'ai vécu*, p. 105.

de simulations, de défis, de gratifications et d'autres occupations divertissantes pour rendre l'éducation plus captivante, stimulante et efficiente.

Le but est d'augmenter l'engagement des étudiants, de rendre la compréhension des concepts plus accessible et de favoriser le développement de capacités telles que la résolution de problèmes, le travail en équipe et la créativité. En définitive, l'incorporation d'éléments ludiques dans le contexte de la salle de classe constitue une approche pédagogique qui cherche à métamorphoser l'expérience d'apprentissage. L'objectif est d'encourager l'implication, l'enthousiasme et l'apprentissage à travers les aspects du jeu, tout en cultivant des aptitudes indispensables pour le succès académique et plus encore.

2.7.L'évolution du concert de jeu en pédagogie:

Au fil du temps, le principe du jeu dans l'éducation a subi une transformation importante. Autrefois vu comme une simple activité de loisir, le jeu était considéré comme un moment de détente séparé des apprentissages scolaires. Cependant, grâce à l'évolution des sciences de l'éducation et de la psychologie infantile, sa valeur éducative a été progressivement admise.

Plusieurs chercheurs en pédagogie et en psychologie ont souligné l'importance cruciale du jeu dans le développement cognitif, émotionnel et social de l'enfant. Le jeu a évolué pour devenir plus qu'une simple activité récréative, il est maintenant un outil pédagogique qui encourage l'apprentissage actif. Cela offre à l'étudiant la possibilité d'explorer, d'expérimenter, de résoudre des problèmes et de bâtir ses connaissances de façon indépendante.

Dans une optique contemporaine, le jeu se positionne dans les démarches axées sur la communication et l'action, en particulier dans le cadre des cours de FLE, où il se transforme en un outil privilégié pour renforcer les aptitudes linguistiques. Le but du jeu éducatif est d'atteindre des objectifs spécifiques, comme l'élargissement du vocabulaire, l'amélioration de la prononciation ou encore l'amélioration de la capacité à s'exprimer à l'oral et à l'écrit. Par conséquent, la

transformation du concept de jeu en pédagogie reflète un déplacement de paradigme le jeu, autrefois considéré comme une activité marginale et ludique, est désormais un outil didactique crucial, entièrement intégré dans les méthodes d'enseignement et d'apprentissage.

2.7.1.Le jeu récréatif:

Le jeu récréatif correspond à une activité pratiquée essentiellement pour le plaisir et le divertissement, sans finalité pédagogique explicite. Il se caractérise par la spontanéité, la liberté et la motivation intrinsèque de l'enfant. Même s'il n'est pas conçu dans un objectif d'apprentissage structuré, il participe indirectement au développement global de l'apprenant, notamment sur les plans social, affectif et cognitif. En contexte scolaire, il peut constituer un moment de détente favorisant le bien-être et la cohésion du groupe.

2.7.2.Le jeu éducatif :

Le jeu éducatif se distingue par l'intention formative qui l'accompagne. Il associe le plaisir de jouer à un objectif d'apprentissage clairement défini. Bien que l'aspect ludique demeure central, ce type de jeu vise l'acquisition de connaissances ou le développement de compétences spécifiques. En classe de FLE, il facilite l'assimilation du vocabulaire, des structures grammaticales ou des compétences communicatives, tout en maintenant l'intérêt et l'engagement des apprenants.

2.7.3.Le jeu pédagogique:

Le jeu pédagogique représente une démarche didactique intégrée à la planification de l'enseignement. Il est conçu et organisé par l'enseignant en fonction d'objectifs précis liés au programme d'étude. Contrairement au jeu récréatif, il constitue un véritable outil méthodologique au service de l'apprentissage. En classe de FLE, favorise la participation active, le réemploi des acquis et le développement

des compétences langagières, tout en inscrivant l'apprentissage dans une dynamique interactive et motivante.

Ainsi, le jeu pédagogique représente une approche moderne qui s'inscrit dans les pédagogie actives, ou l'apprenant devient acteur de son apprentissage

Selon Nicole De Grandmont¹² Le jeu éducatif est un jeu très fermé, offrant uniquement des instructions strictes. Cela ne reflète que la véritable habileté du joueur, mettant ainsi en évidence sa performance par rapport à certaines connaissances.

2.8. Le rôle des activités ludique dans le processus d'apprentissage du FLE.

Dans le cadre de l'enseignement du français langue étrangère (FLE), les activités ludiques occupent une place de plus en plus importante dans les pratiques pédagogiques contemporaines. Longtemps considérées comme de simples moments de détente, elles sont aujourd'hui reconnues comme de véritables outils didactiques favorisant un apprentissage actif et significatif. Le ludique ne se limite pas au divertissement: il constitue une stratégie pédagogique structurée visant à faciliter l'acquisition des compétences linguistiques et communicatives.

Tout d'abord, les activités ludiques jouent un rôle déterminant dans la motivation des apprenants. L'apprentissage d'une langue étrangère peut générer de l'anxiété, notamment lors des prises de parole. L'introduction du jeu permet de créer un climat de confiance et de sécurité affective, réduisant ainsi la peur de l'erreur. L'apprenant participe plus volontiers, s'implique davantage et développe une attitude positive envers la langue cible. Cette motivation intrinsèque représente un facteur essentiel de réussite dans le processus d'apprentissage.

Ensuite, le ludique favorise l'acquisition et la consolidation des savoirs linguistiques. A travers des jeux de rôle, des simulations, des activités de

¹²Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Paris, De Boeck, 1997, p. 90.

classement, des jeux de mémoire ou encore des compétitions lexicales, les apprenants manipulent activement les structures grammaticales et les unités lexicales. Cette manipulation répétée, mais intégrée dans un contexte plaisant, facilite la mémorisation et le passage des connaissances vers la mémoire à long terme. Ainsi, le jeu contribue à transformer l'apprentissage passif en une expérience dynamique et interactive.

Par ailleurs, les activités ludiques renforcent les compétences communicatives. En mettant les apprenants dans des situations d'interaction, elles encouragent l'expression orale, l'écoute active et la coopération. Les jeux favorisent également le développement de compétences sociales telles que l'esprit d'équipe, le respect des règles et la gestion des échanges. L'apprenant devient acteur de son apprentissage. ce qui correspond aux principes des approches communicative et actionnelle adoptées dans l'enseignement du FLE

Enfin, le recours au ludique permet de diversifier les pratiques pédagogiques et d'adapter l'enseignement aux différents profils d'apprenants Il répond aux besoins variés de la classe en mobilisant plusieurs canaux d'apprentissage (visuel, auditif, okinesthésique). Cette diversité contribue à rendre l'enseignement plus inclusif et plus efficace.

2.9. Le ludique comme stratégie d'enseignement apprentissage du vocabulaire:

Dans le contexte de l'enseignement du français langue étrangère, le recours au ludique comme stratégie d'enseignement du vocabulaire s'inscrit dans une perspective didactique visant à rendre l'apprentissage plus efficace et plus motivant. Le vocabulaire constitue un élément fondamental de la compétence communicative: sans un répertoire lexical suffisant, l'apprenant ne peut ni comprendre ni s'exprimer correctement. Dès lors, l'intégration d'activités ludiques apparaît comme une démarche pertinente pour faciliter l'appropriation lexicale.

Le ludique permet tout d'abord de contextualiser le vocabulaire. Contrairement aux méthodes traditionnelles fondées sur la mémorisation mécanique de listes de mots, les activités ludiques placent les unités lexicales dans des situations signifiantes. Les jeux de rôle, les simulations, les devinettes ou les jeux de cartes encouragent l'apprenant à utiliser les mots dans un contexte d'interaction réelle ou semi-authentique. Cette contextualisation favorise une meilleure compréhension du sens et des usages des termes appris.

En outre, le jeu stimule la participation active des apprenants. En manipulant les mots, en les associant à des images, en les classant ou en les réutilisant dans des échanges oraux, les élèves s'engagent cognitivement dans le processus d'apprentissage. Cette implication renforce la mémorisation et facilite le passage du vocabulaire passif au vocabulaire actif. Le caractère répétitif des activités ludiques, intégré de manière implicite, contribue également à la consolidation des acquis sans générer de lassitude.

Par ailleurs, le ludique crée un climat affectif positif en classe. Il réduit la peur de l'erreur et encourage la prise de parole, élément essentiel dans l'apprentissage d'une langue étrangère. L'environnement détendu et coopératif favorise l'autonomie et la confiance en soi, deux facteurs déterminants dans l'acquisition du lexique.

Enfin, en diversifiant les supports et les modalités d'apprentissage, le ludique répond aux besoins variés des apprenants. Il permet de mobiliser différentes stratégies cognitives et sensorielles, rendant ainsi l'enseignement du vocabulaire plus dynamique et inclusif.

Ainsi, le ludique ne constitue pas un simple complément à l'enseignement du vocabulaire, il représente une véritable stratégie didactique permettant d'optimiser l'acquisition lexicale en classe de FLE, tout en plaçant l'apprenant au centre du processus d'apprentissage.

2.10.Conclusion:

Ce chapitre met en évidence l'importance cruciale du jeu dans le développement intégral de l'enfant. On constate donc que le jeu ne se réduit pas à un simple divertissement, mais constitue un réel instrument pédagogique qui encourage l'interaction et le développement de compétences en classe de FLE.

Deuxième partie : Cadre pratique

Chapitre III: Méthodologie et conception de la recherche

3.1. Introduction:

Ce chapitre est encadré au cadre de l'expérimentation de notre recherche. Il présente les différentes étapes suivies lors de la réalisation de notre travail pratique ainsi que les conditions dans lesquelles l'étude a été menée. Dans un premier temps, nous présenterons le lieu de l'expérimentation, puis la classe choisie pour cette recherche et les caractéristiques du groupe expérimental. Enfin, nous aborderons l'objet de notre recherche en mettant l'accent sur l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire chez les apprenants de quatrième année primaire. Ce chapitre vise ainsi à clarifier le contexte général de l'expérimentation et à montrer les moyens adoptés pour vérifier les hypothèses de notre étude.

3.2.Le cadre de l'expérimentation:

Dans cette partie, nous présentons le contexte général dans lequel s'est déroulée notre expérimentation.

3.2.1..Présentation du lieu:

Pour la réalisation de notre expérimentation, nous avons choisi l'école Gueddoune Mohamed, wilaya d'Ain t'émouchent, comme un établissement bien adapté pour l'élaboration de notre travail.

3.2.2.Présentation de la classe:

Notre recherche se focaliser sur une classe de quatrième année primaire, Notre expérimentation se déroule dans une classe propre organisée en cinq rangés décorée par: des images, des fleurs, des tableaux, armoire pour ranger ses cahier et des projets faits par les élèves.

3.2.3. description du groupe expérimental:

La classe de quatrième année primaire, que nous avons choisie pour notre expérimentation, est composé de 34 élève 17 fille et 17 garçon, Nous avons travaillé en quatre séance deux séance d'observation et deux séance avec le jeu.

3.2.4. L'objet de recherche:

Nous savons que chaque sujet de recherche est lié à l'objectif ultime d'un projet de recherche spécifique et sert de réponse à la question principale que nous considérons essentielle pour garantir la crédibilité de nos recherches. Nous réaffirmons que notre question de recherche vise à vérifier comment les activités ludique facilitent-elles l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de la quatrième année primaire ? En d'autres termes, est-ce que les activités ludique ont-elle un impact sur l'acquisition et la mémorisation du vocabulaire relatif aux demandes de son chemin (un itinéraire).

A partir de l'expérimentation que nous menons, nous essayons d'atteindre les objectifs suivants:

- Montrer l'importance des jeux dans l'apprentissage du FLE.
- Développer la compétence communicative.

3.2.5 Le déroulement de l'expérimentation:

Notre expérimentation se déroule en quatre séances. Les deux premières séances seront consacrées à l'observation de la séance du vocabulaire, l'interaction, la motivation et la participation des apprenants, dans le but de faire des remarques et des commentaires avant d'intégrer l'activité ludique proposée (jeu de flèche.....).

- Et les deux autres séances consistent à l'application du jeu avec les élèves

3.3. Première séance**3.3.1. Phase pré-expérimental (la séance d'observation):****Fiche pédagogique:**

Le projet 1: c'est notre quartier

Séquence 3: Au magasin

Acte de parole: Demande son chemin / un itinéraire

Activités:

Titre: production écrite jet 1 jet 2

Durée: 45 min

Objectif d'apprentissage: Amener l'apprenant à écrire un texte dans lequel il montre un itinéraire d'un lieu.

Compétence transversale: L'engager dans les activités de groupe

Valeurs: Le sens de valeurs islamique saluer et respecter l'autrue

Supports didactiques :

Dialogue écrit (demander son chemin)

Plan simple du quartier

Tableau

Moyens matériels:

Tableau/feutres Fiches

Déroulement de la séance:

. Mise en situation (5 min)

L'enseignante pose des questions:

«Où se trouve le magasin dans votre quartier ? »

«Comment demander son chemin ? »

Présentation de la situation:

«Tu veux aller au magasin mais tu ne connais pas le chemin. »

. Observation/Compréhension (10 min)

Lecture d'un dialogue :

A: Bonjour, où se trouve le magasin ?

B: Tournez à droite puis allez tout droit.

Repérage des expressions:

Saluer: Bonjour

Demander: Où se trouve...?

Indiquer: tourner, aller tout droit...

Production écrite (15 min)

Consigne:

- Ecris un petit texte pour expliquer le chemin vers un magasin.
- Rédaction du jet 1
- Correction (enseignante)
- Amélioration jet 2

.Mise en commun (5min)

- Lecture de quelques productions.
- Correction collective.
- Vérification des élèves .

Trace écrite:

Pour demander:

«où se trouve!»

Pour indiquer :

«Tournet à droite à gauche»

«Allez tout droit »

«C'est près de ...»

Evaluation:

- Respect de la consigne.
- Utilisation correcte des expressions
- Organisation du texte
- Orthographe simple

Remédiation:

- Aider les élèves en difficulté avec un modèle simple.
- Refaire l'activité oralement avant l'écrit.

3.3.1.1. Déroulement de la séance:

L'enseignante entre en classe sans annoncer clairement l'objectif de la séance. Elle salue rapidement les élèves, puis commence à poser des questions de manière spontanée sur le magasin dans le quartier. Elle utilise beaucoup la gestuelle pour se faire comprendre, en montrant la direction avec ses mains et en se déplaçant dans la classe pour illustrer aller tout droit » ou « tourner ». Cependant, elle n'écrit pas les expressions au tableau et ne suit pas une progression pédagogique claire. Les élèves participent, mais leurs réponses restent désorganisées.

Ensuite:

- L'enseignante passe directement à l'explication sans phase d'observation.
- Elle utilise la gestuelle (mains, déplacements) pour expliquer les directions.
- Les élèves essaient de comprendre, mais certains restent confus.
- Elle propose une activité orale improvisée.
- Elle demande aux élèves « Où est le magasin ? »
- Les réponses sont simples et parfois incorrectes (« ici », « là-bas »).
- Elle ne corrige pas correctement les erreurs.
- Elle passe rapidement à la production écrite.
- Elle donne la consigne sans préparation: « Écrivez un texte ».
- Les élèves ont des difficultés car ils n'ont pas les outils nécessaires.

- Elle ne circule pas dans la classe pour aider les élèves.
- Il n'y a pas d'accompagnement ni d'explication supplémentaire.
- La correction est rapide et limitée à quelques élèves.
- Elle ne fait pas de mise en commun.

3.3.1.2. La récapitulation des résultats de l'observation:

- La séance n'a pas respecté la progression pédagogique.
- L'évaluation et la correction n'étaient pas approfondies.
- Les élèves n'ont pas suffisamment guidés pour comprendre les expressions.
- A chaque fois les mêmes éléments qui répondent.
- La plupart des élèves ne suivaient pas l'enseignante lorsqu'elle expliquait.

3.3.2. Fiche pédagogie avec le jeu :

Niveau: 4e année primaire (4AP).

Projet: Se déplacer dans un quartier.

Activité: Compréhension et production orale.

Thème: Indiquer le chemin.

Support: Texte + Jeu des flèches.

Objectifs de la séance: Amener les élèves à utiliser le lexique de l'orientation pour indiquer un chemin.

Objectifs spécifiques:

- À la fin de la séance, l'élève sera capable de:
- Utiliser le vocabulaire de l'orientation.
- Comprendre des indications de direction.
- Donner des indications pour indiquer un chemin.
- Participer à une activité ludique.

Compétences visées:

- Compréhension orale
- Production orale
- Interaction

Matériel utilisé :

- Texte (Le chemin de Lina)
- Schéma d'un quartier
- Flèches directionnelles
- Images (école, maison, parc...)
- Data show (projecteur)

Déroulement de la séance:**. Mise en situation (5 minutes):**

L'enseignant pose des questions aux élèves:

- Comment viens-tu à l'école ?
- Est-ce que tu passes par la route?
- Est-ce que tu traverses la route ?
- L'enseignante annonce ensuite l'objectif:
- Aujourd'hui, nous allons apprendre à indiquer un chemin.

. Présentation du texte (10 minutes):

L'enseignante présente le texte à l'aide du data show en projetant le document au tableau. Les élèves observent le texte avant la lecture.

Texte: Le chemin de Lina

Lina veut aller à l'école. Elle sort de sa maison.

Elle tourne à gauche et continue tout droit.

Elle arrive à la route.

Elle traverse le passage des piétons.

Puis, elle passe devant la boulangerie.

Elle tourne à droite et continue tout droit.

Elle voit le parc.

Elle tourne à gauche et traverse le passage des piétons.

Enfin, Lina arrive à l'école.

. Compréhension du texte :

Questions:

- Où va Lina ?
- Que fait Lina en premier ?
- Que traverse Lina ?
- Où arrive Lina à la fin?

. Présentation du vocabulaire

L'enseignante présente:

- Tourner à gauche
- Tourner à droite
- Continuer tout droit
- Traverser le passage des piétons

. Activité ludique: Jeu des flèches

Présentation du jeu:

Le jeu repose sur un schéma représentant un quartier comportant différents lieux:

- École
- Route
- Passage piéton
- Les élèves utilisent des flèches pour indiquer les déplacements.

Déroulement du jeu :

- L'enseignante place un élève au point de départ.
- Les autres élèves donnent les indications.
- L'élève suit les flèches.
- L'élève arrive à la destination.

Exemple:

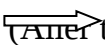
- Tourner à droite
- Continuer tout droit
- Traverser le passage des piétons
- Tourner à gauche
- **Rôle de l'enseignant :**
 - Guider les élèves
 - Corriger les erreurs
 - Encourager la participation
- **Rôle des élèves:**
 - Participer au jeu
 - Donner des indications
 - Respecter les règles
- **Évaluation:**

Afin de vérifier l'acquisition du vocabulaire relatif à l'orientation, l'enseignante

Propose une activité d'évaluation formative.

L'enseignante écrit les exercices suivant au tableau:

- **Exercice:** Entoure le bon mot

1.  tout droit/tourner)

2.  ner à gauche / traverser)

3.  (Traverser / tourner)

Les élèves lisent les consignes puis écrivent leurs réponses sur leurs ardoises. Ensuite, ils lèvent leurs ardoises afin de permettre à l'enseignante de vérifier les réponses et de procéder à une correction collective. Cette activité permet d'évaluer la compréhension des élèves et de renforcer l'apprentissage du vocabulaire étudié.

- **Correction:**

1. aller tout droit
2. tourner à gauche
3. traverser

Les élèves répondent individuellement sur leurs ardoises en utilisant les expressions étudiées, telles que:

- Tourner à droite
- Tourner à gauche
- Continuer tout droit
- Traverser le passage des piétons

L'enseignante demande ensuite aux élèves de lever leurs ardoises afin de vérifier les réponses. Cette activité permet de corriger collectivement les erreurs et de renforcer les acquis. Cette évaluation formative favorise la participation de tous les élèves et permet à l'enseignante de mesurer le degré de compréhension de chacun.

3.3. 3.Phase expérimentale:

La phase expérimentale constitue l'étape centrale de notre dispositif de recherche. Elle consiste en la mise en œuvre effective de l'activité ludique en classe afin d'observer son impact sur l'apprentissage du vocabulaire lié à l'orientation et au déplacement. Cette phase nous a permis d'analyser le degré d'implication des apprenants, leur interaction ainsi que leur capacité à réutiliser le lexique acquis dans une situation de communication.

3.3.3.1. Justification du choix du jeu

Dans le cadre de notre expérimentation, nous avons opté pour l'utilisation du jeu de la flèche. Ce choix n'est pas arbitraire; il repose sur des considérations pédagogiques et didactiques précises.

Tout d'abord, le jeu constitue un outil motivant qui favorise l'engagement des apprenants.

En effet, l'approche ludique permet de créer un climat détendu et stimulant, propice à l'apprentissage. Elle contribue également à réduire l'anxiété souvent liée à la prise de parole en langue étrangère.

Ensuite, le jeu de la flèche s'inscrit parfaitement dans l'objectif de la séance, à savoir l'appropriation du vocabulaire relatif à l'orientation (aller tout droit, tourner à gauche, tourner à droite, traverser le passage piéton, etc.). Il offre aux élèves l'opportunité d'utiliser ce lexique dans un contexte quasi-authentique et interactif.

Enfin, cette activité favorise le travail collaboratif, l'écoute et la participation active de tous les apprenants, ce qui correspond aux principes d'une pédagogie centrée sur l'apprenant.

3.3.3.2. Présentation et description du jeu:

Le jeu repose sur un schéma représentant un quartier comportant différents lieux (école, routes, passage piéton, etc.). Des flèches directionnelles sont utilisées pour symboliser les déplacements possibles.

Le principe du jeu consiste à guider un élève vers une destination précise à partir d'indications données oralement par ses camarades, en utilisant les expressions de direction étudiées.

Afin de faciliter la compréhension des règles et d'assurer le bon déroulement de l'activité, nous avons présenté aux élèves une vidéo illustrant le déroulement du jeu.

Cette vidéo avait pour objectif de modéliser l'activité, de clarifier les consignes et de rassurer les apprenants avant la mise en pratique.

Après le visionnage, une explication complémentaire des règles a été donnée, suivie d'une démonstration en classe afin de vérifier la compréhension des élèves. Les supports visuels (schéma, flèches, images) ont également été utilisés pour soutenir l'apprentissage et renforcer la dimension interactive de l'activité.

3.3.3.3. Application du jeu en classe:

Lors de la mise en œuvre, un élève a été désigné pour se positionner devant le schéma, tandis que ses camarades lui donnaient des instructions pour atteindre la destination indiquée. Les élèves devaient employer les structures linguistiques appropriées pour guider leur camarade.

Durant l'activité, nous avons assuré un rôle d'accompagnateur et d'observateur. Nous sommes intervenus uniquement en cas d'erreur majeure ou de difficulté persistante, afin de ne pas interrompre la dynamique communicative.

L'activité a suscité un fort engagement de la part des élèves. La majorité d'entre eux a participé activement et a réutilisé le vocabulaire travaillé lors de la phase pré-expérimentale. Cette interaction a permis de consolider les acquis lexicaux et de développer la compétence orale des apprenants

En guise de clôture de la séance, nous avons proposé un exercice écrit au tableau auquel les élèves ont répondu individuellement sur leurs ardoises. Cette activité avait pour objectif de vérifier le degré d'appropriation du vocabulaire travaillé et de mesurer l'efficacité du dispositif ludique mis en place.

En conclusion, la phase expérimentale a démontré que l'intégration d'une activité ludique telle que le jeu de la flèche favorise la motivation, interaction et l'appropriation du vocabulaire en classe de FLE.

3.3.4.Présentation et analyse des résultats :

Les résultats obtenus lors du jeu de la flèche montrent que les élèves ont participé activement et avec motivation. La majorité des apprenants ont réussi à comprendre et à utiliser correctement le vocabulaire lié à l'orientation et au déplacement. Cette activité ludique a favorisé l'interaction, la mémorisation du lexique et l'engagement des élèves durant la séance.

3.3.4.1. Les critères d'évaluation:

L'évaluation de l'expérimentation s'est appuyée sur plusieurs critères permettant de mesurer l'acquisition du vocabulaire ainsi que l'efficacité de l'activité sur la participation et l'engagement des élèves. Le premier critère concerne la participation des élèves. Ce critère a permis d'apprécier l'implication des élèves pendant la séance.

L'observation a montré que:

Tous les élèves étaient actifs, joyeux, motivés et concentrés. Chacun souhaitait participer car ils comprenaient mieux la langue grâce au jeu. Aucun élève n'a perturbé la séance ni été inattentif. Les élèves ont apprécié le cours présenté de cette manière, ce qui souligne l'intérêt et l'efficacité de l'activité ludique.

3.3.4.2. Evaluation de la compréhension et l'usage du vocabulaire:

L'évaluation a porté principalement sur la capacité des élèves à reconnaître, comprendre et utiliser correctement le vocabulaire cible relatif à l'orientation et au déplacement, notamment les expressions telles que aller tout droit, tourner à gauche, tourner à droite, etc.

Les observations effectuées lors de l'activité ont montré que les élèves mobilisaient spontanément ce lexique dans leurs interactions au cours du jeu. Cette

utilisation active du vocabulaire témoigne d'une appropriation progressive des termes étudiés.

Ainsi, l'activité ludique mise en place a favorisé un apprentissage dynamique et contextualisé, permettant aux apprenants de réinvestir les acquis linguistiques dans une situation de communication authentique.

3.3.4.3. La précision dans la réalisation de tâches:

L'observation a montré que tous les élèves ont respecté les instructions sans difficulté, ce qui confirme leur compréhension du vocabulaire et des consignes associées.

3.3.4.4. Les résultats des exercices écrits:

Les exercices proposés à la fin des séances avaient pour objectif d'évaluer la mémorisation et la réutilisation du vocabulaire acquis. Les résultats obtenus montrent que la majorité des élèves ont pu employer correctement les mots étudiés, ce qui témoigne d'une bonne compréhension et d'un réinvestissement satisfaisant du lexique présenté durant l'activité.

3.3.4.5. Observations qualitatives:

Au cours de l'activité, les élèves ont manifesté un intérêt et un enthousiasme remarquables. Cette approche pédagogique, fondée sur l'activité ludique, a suscité leur motivation et leur participation active. Elle a également contribué à instaurer un climat d'apprentissage positif et favorable à l'acquisition du vocabulaire.

Lors de la séance observée, il a été constaté que l'enseignante adoptait parfois une attitude tendue dans sa gestion de la classe. Elle semblait faire preuve de nervosité et de peu de patience envers les élèves.

De plus, les explications fournies étaient relativement rapides, ce qui pouvait rendre la compréhension plus difficile pour certains apprenants.

3.3.5. Interprétation des résultats

L'analyse des résultats montre que l'introduction du jeu de flèche a eu un impact positif sur l'apprentissage du vocabulaire spatial.

Les élèves ont amélioré leur capacité à comprendre et à utiliser correctement les termes étudiés, tels que tourner à gauche, aller tout droit, traverser. La majorité d'entre eux ont également participé activement à l'activité, ce qui confirme que le jeu stimule la motivation et l'engagement en classe.

Ces résultats confirment nos hypothèses de départ : l'activité favorise la mémorisation ludique entre les élèves.

En effet, le jeu permet un apprentissage contextualisé et concret, où le vocabulaire n'est pas seulement mémorisé mais appliqué dans des situations réelles.

Cette approche rejoint les principes théoriques étudiés dans les chapitres précédents, qui soulignent l'importance de l'apprentissage actif et significatif dans l'acquisition lexicale.

3.3.6. Limites de l'expérimentation

Malgré les résultats positifs, certaines limites doivent être prises en compte. L'expérimentation a été réalisée en classe, ce qui limite la généralisation des résultats. La durée de l'expérimentation était relativement courte et n'a pas permis d'observer l'impact du jeu sur le long terme.

De plus, l'absence du groupe témoin empêche de comparer les progrès avec des élèves n'ayant pas participé à l'activité ludique.

Enfin les différences de niveaux entre les élèves ont pu influencer les performances et la participation durant le jeu.

3.4. Deuxième séance :

Fiche Pédagogique:

Projet 2: C'est la fête !

Séquence 1: Bonne année !

Activité: Oral compréhension

Acte de parole: Souhaiter un vœu à l'occasion d'une fête.

Compétence visée: Construire le sens d'un message en réception.

Composantes de la compétence: Saisir la portée d'un message oral.

- **Compétences transversales:**

- Manifester de l'intérêt sur le fait culturel.
- Développer un esprit d'initiative.

- **Valeurs mises en œuvre:**

- L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne (Islamité, Arabité, Amazighité).

- **Objectif d'apprentissage:**

- Amener l'apprenant à comprendre un message oral et à identifier l'acte de parole.

- **Déroulement de la séance:**

1. Prés-requis

La maîtresse pose la question suivante aux élèves:

Le 12 janvier est-ce que vous êtes venus à l'école ? Pourquoi? »

2. Éveil de l'intérêt:

La maîtresse montre aux élèves l'image d'un anniversaire, ensuite elle leur demande de dire ce qu'ils voient.

- **Mise en situation**

Mise en contact avec le document audio (sans le son) afin d'émettre des hypothèses.

- **Moment de découverte:**

Ecoute globale: Visionnage accompagné du son cette fois-ci afin de vérifier les hypothèses émises précédemment. Les enfants seront amenés à confirmer ou à infirmer leurs premières suggestions.

- **Moment d'observation méthodique:**

La 1(ère) écoute

(Écoute globale): du dialogue suivie de deux questions de contrôle:

- Qui sont les personnages?
- De quelle fête parlent-ils?

La 2(ème):

- Faire écouter le dialogue une deuxième fois
- Yennayer est fêté: hier 10 janvier ? – aujourd'hui 11 janvier?
- Qu'est-ce que la fête de Yennayer ? (C'est la fête du Mouloud - le nouvel anamazigh-la fête de l'Aid el Fitr).
- Où fêtent les élèves Yennayer cette année ? (A la maison à l'école).

La 3(ème) écoute:

- Que préparèrent les élèves pour cette fête ?
- Qu'est-ce qu'une carte d'invitation ?

- **d'application:**

Réponds par vrai ou faux:

- C'est la fête du Mouloud. (...)

-
- Yennayer est fêté le 12 janvier. (...)
 - Yacine prépare des cartes d'invitation. (...)
 - Le vœu de Yacine est « Bonne fête ». (...)

3.4.1. Déroulement de la séance:

La maîtresse entre en classe, salue les élèves et écrit la date. Elle rappellerapidement le thème du projet C'est la fête ! » puis annonce la séance.

Elle commence par les pré-requis en posant la question: « Le 12 janvier, est-ce quevous êtes venus à l'école? Pourquoi ? Les élèves répondent.

Ensuite, elle éveille l'intérêt des élèves en montrant une image d'une fête. Elledemande aux élèves de décrire l'image et de dire ce qu'ils volent.

Après, elle met les élèves en situation en montrant la vidéo sur le téléphone portable sans son. Les élèves observent et donnent des hypothèses.

Puis, elle lance la vidéo avec le son (écoute globale). Elle pose des questions pour vérifier la compréhension:

Qui sont les personnages ?

De quelle fête parient-ils ?

Enfin, elle propose un exercice vrai ou faux. Les élèves répondent et la maitressecorrige avec eux.La séance se termine par une petite synthèse sur les vœux de fête.

3.4.2. La récapitulation des résultats de l'observation :

A l'issue de la séance d'observation, il a été constaté que les élèves ont manifesté une participation active aux questions proposées. Toutefois, la majorité d'entre eux ne maitrisait pas les dates des fêtesabordées, seuls quelques élèvesétant en mesure de les citer correctement. Face à cette difficulté, l'enseignante a

demandéeaux élevés de ne pas intervenir lorsqu'ils n'étaient pas certains de leurs réponses, afin d'éviter les erreurs.

Par ailleurs , il a été observé que la langue principalement utilisée par les élevés était l'arabe , ce qui a limité l'usage du français lors ses échanges en classe . cette situation a engendré un certain stress chez l'enseignante, notamment en raison des réponse imprécises ou incorrectes fournies par les élèves.

Dans l'ensemble, des résultats de l'observation montrent que tous les élèves ne disposaient pas des connaissances nécessaires pour répondre correctement aux questions présenter, ce qui souligne la nécessité de renforcer les acquis relatifs au thème abordé ainsi que de favorise l'utilisation du français en situation de classe.

3.4.3. Fiche pédagogique avec le jeux:

Niveau: 4AP

Discipline: Français

Projet: Célébrer les fêtes

Séquence: Les fêtes.

Durée: 45 minutes

- **Compétence visée:** Produire un énoncé oral pour donner des informations sur une fête
- **Objectifs d'apprentissage:**
 - Identifier les différentes fêtes
 - Connaître les dates des fêtes
 - S'exprimer oralement en français
 - Participer à une activité ludique en groupe
- **Matériel utilisé :**

- Marelle tracée au sol
- Cartes ou cube des fêtes
- Images des fêtes
- Fiches questions
- Tableau
- Feutres

- **Déroulement de la séance:**

1. Mise en situation (5 minutes)

- L'enseignante pose des questions aux élèves
- Quelles fêtes connaissez-vous?
- Quelle est votre fête préférée ?
- Quand célèbre-t-on cette fête ?

- **L'enseignante annonce ensuite l'objectif:**

Aujourd'hui nous allons apprendre les fêtes en jouant à la marelle des fêtes.

- **Présentation du jeu (5 minutes)**

_ L'enseignante présente le jeu (La marelle des fêtes)

_ Il explique que chaque élève va sauter dans les cases et répondre à une question sur les fêtes.

- L'enseignante explique les règles:
- L'élève lance le dé ou choisit une case
- Il saute dans la case
- Il répond à la question
- S'il répond correctement, il continue
- Sinon, il cède sa place à un autre élève

- **Application du jeu en classe (20 minutes)**

Les élèves participent au jeu (La marelle des fêtes)

Exemples de questions:

- Quelle est la date de Yennayer ?
- Quelle fête célèbre-t-on en janvier ?
- Que fait-on pendant l'Aïd?
- Quelle est ta fête préférée ?
- Donne le nom d'une fête nationale
- Les élèves participent activement au jeu.
- L'enseignante encourage les élèves à répondre en français.
- Il corrige les erreurs et aide les élèves en difficulté.

- **Evaluation (10 minutes)**

L'enseignante distribue une fiche d'évaluation écrite comportant deux activités:

Activité 1: Compléter les images par les mots convenables (ballons, henné, bougies, Couscous, mouton, bonbons...).

Activité 2: Relier les fêtes à leurs dates et associer chaque fête au vœu Correspondant.

L'enseignante corrige collectivement et évalue les acquis des élèves.

- **Récapitulation :**

L'enseignante fait un résumé:

- Les fêtes étudiées
- Les dates importantes
- Le vocabulaire appris

- **Résultats attendus:**

- Participation active des élèves

-
- Amélioration de l'expression orale
 - Motivation des élèves
 - Apprentissage du vocabulaire des fêtes
 - **Observation:**
 - Les élèves ont participé activement au jeu.
 - L'activité ludique a motivé les élèves et facilité l'apprentissage.
 - Certains élèves ont rencontré des difficultés concernant les dates des fêtes.
 - Cependant, l'interaction entre les élèves a favorisée l'acquisition du vocabulaire .

3.4.4. Phase expérimentale:

La phase expérimentale constitue l'étape centrale de notre dispositif de recherche. Elle consiste en la mise en œuvre effective de l'activité ludique en classe afin d'observer son impact sur l'apprentissage du vocabulaire lié à l'orientation et au déplacement. Cette phase nous a permis d'analyser le degré d'implication des apprenants, leur interaction ainsi que leur capacité à réutiliser le lexique acquis dans une situation de communication.

3.4.4.1. Justification du choix du jeu:

Le choix du jeu La marelle des fêtes s'inscrit dans une démarche pédagogique visant à rendre l'apprentissage du vocabulaire plus interactif et motivant. Ce jeu permet aux apprenants de découvrir et de réviser les noms et les dates des différentes fêtes tout en participant activement à une activité ludique. L'utilisation de ce jeu présente plusieurs avantages:

- **Motivation of engagement:** Le caractère ludique du jeu capte l'attention des élèves et les incite à participer, favorisant ainsi l'implication active dans l'apprentissage.

-
- **Apprentissage par la répétition et l'interaction:** Les déplacements sur la marelle et les interactions avec les pairs permettent de répéter le vocabulaire de manière contextualisée, facilitant la mémorisation.
 - **Réduction de l'anxiété linguistique:** Le cadre ludique offre un environnement moins formel que la classe traditionnelle, ce qui encourage les élèves à s'exprimer en français sans craindre de faire des erreurs.
 - **Développement des compétences orales et cognitives:** Le jeu stimule à la fois la production orale et la réflexion sur les dates et les significations des fêtes, contribuant à un apprentissage intégré du vocabulaire.

De plus, La marelle des fêtes s'inscrit parfaitement dans l'objectif de la séance observée, qui visait à amener les élèves à produire un énoncé oralement pour donner des informations sur un événement et exprimer un vœu. Le jeu permet donc de relier l'aspect ludique à l'acquisition effective des compétences ciblées dans la séance.

3.4.4.2 .Présentation et description du jeu:

Le jeu choisi dans le cadre de cette expérimentation est intitulé La marelle des fêtes. Il s'agit d'une activité ludique inspirée du jeu traditionnel de la marelle, adaptée aux objectifs pédagogiques de la séance portant sur le thème des fêtes.

Ce jeu repose sur un parcours tracé au sol, composé de plusieurs cases numérotées. Chaque case contient une question relative aux différentes fêtes étudiées en classe (dates, types de fêtes, caractéristiques, le vœu etc.).

Afin de renforcer l'aspect interactif et motivant, un cube illustré par des images représentant diverses fêtes a été utilisé comme support complémentaire. Le principe du jeu consiste à associer le mouvement corporel à l'activité langagière.

En effet, l'élève progresse dans le parcours tout en répondant aux questions proposées, ce qui permet de mobiliser simultanément ses compétences physiques et linguistiques

Ce dispositif ludique vise à créer un climat d'apprentissage dynamique, favorisant la participation, la mémorisation et la production orale des apprenants.

3.4.4.3. Application du jeu en classe:

Le jeu retenu dans le cadre de notre expérimentation est intitulé La marelle des fêtes. Il s'inspire du jeu traditionnel de la marelle, adapté à des fins pédagogiques.

Nous avons tracé au sol un parcours similaire à celui de la marelle classique, composé de plusieurs cases. A l'intérieur de chaque case, une question en lien avec les différentes fêtes étudiées a été insérée. Un cube illustré par des images représentant des fêtes a également été conçu afin de dynamiser l'activité.

Par ailleurs, les dates correspondantes aux différentes fêtes ont été affichées au tableau afin de servir de support visuel et d'aide à la mémorisation.

Le déroulement du jeu repose sur une règle précise : l'élève lance d'abord le cube illustré, puis avance en sautant dans la case située devant lui. La question découverte dépend de l'image obtenue sur le cube, correspondant à un type de fête précis. L'élève doit alors répondre à la question posée.

En cas de difficulté ou d'absence de réponse, un autre élève est invité à compléter ou à corriger la réponse, favorisant ainsi l'interaction et la coopération entre pairs. Ce dispositif permet d'associer mouvement, réflexion et production orale dans un cadre ludique structuré.

3.4.5. Présentation et analyse des résultats:

Les résultats obtenus après l'application du jeu la marelle des fêtes montrent que ces activités ludiques à favoriser la motivation et la participation des apprenants. les élèves ont participer avec intérêt ont mieux mémoriser le vocabulaire étudier et ont interagir plus facilement a l'orale, malgré quelque difficultés de prononciation chez certains apprenants, le jeu a permet de créer une ambiance dynamique et stimulant, rendant l'apprentissage plus efficace.

3.4.5.1 Les critères d'évaluation :

Par les élèves a également été prise en compte afin d'évaluer le niveau de maîtrise du vocabulaire acquis au cours de la séance.

Afin d'évaluer l'efficacité de l'activité ludique mise en place dans cette expérimentation, nous avons défini un ensemble de critères permettant d'observer et d'analyser les performances des apprenants. Ces critères visent principalement à mesurer la compréhension et l'usage du vocabulaire étudié dans la séance portant sur le thème des fêtes.

Parmi les critères retenus, nous avons pris en considération la capacité des élèves à reconnaître et à comprendre les mots liés aux différentes fêtes étudiées en classe. Nous avons également observé leur aptitude à répondre correctement aux questions posées durant le jeu.

Un autre critère important concerne la participation des apprenants au cours de l'activité. En effet, l'implication des élèves dans le jeu constitue un indicateur significatif de leur motivation et de leur engagement dans le processus d'apprentissage.

Enfin, la précision des réponses fournies par les élèves a également été prise en compte afin d'évaluer le niveau de maîtrise du vocabulaire acquis au cours de la séance.

3.4.5.2. La précision dans la réalisation des tâches:

Par ailleurs, nous avons également observé la précision dans la réalisation des tâches proposées. Les élèves ont répondu aux questions avec exactitude et ont utilisé correctement le vocabulaire étudié. Cela témoigne d'une bonne compréhension des notions abordées ainsi que d'une maîtrise satisfaisante du vocabulaire acquis au cours de la séance.

3.4.5.3. Les résultats des exercices écrits :

Member des élèves	Réponse juste	Réponse moyenne	Réponse fausse
34	14	10	09

Tableau 3.1 : Répartition des exercices écrits

3.4.5.4. Observationsqualitative:

Lors de la mise en œuvre de l'activité, nous avons observé que les élèves ont montré un grand intérêt pour l'activité proposée. L'ensemble des élèves a participé activement tout au long de la séance. L'aspect ludique du jeu a favorisé leur motivation et leur engagement dans l'apprentissage.

Nous avons également remarqué une bonne interaction entre les élèves. Les apprenants ont coopéré entre eux et ont échangé leurs réponses, ce qui a favorisé un climat d'apprentissage positif et dynamique.

Par ailleurs, l'activité a encouragé la prise de parole des élèves et a permis de renforcer leur participation orale dans un cadre ludique et motivant.

3.4.6. Interprétation des résultats:

L'analyse des résultats montre que l'introduction du jeu de marelle a eu un impact positif sur l'apprentissage du vocabulaire chez les élèves. Cette activité ludique a permis de renforcer leur motivation et de favoriser leur participation active tout au long de la séance

Nous avons également constaté une amélioration dans la capacité des élèves à reconnaître et à nommer les différentes fêtes étudiées. Les apprenants ont pu utiliser correctement le vocabulaire acquis et répondre avec précision aux questions proposées.

Par ailleurs, l'utilisation du jeu a facilité la mémorisation des mots nouveaux et a encouragé la production orale des élèves. L'interaction entre les apprenants également contribué à renforcer leur compréhension et à développer leur confiance lors de la prise de parole.

Ainsi les résultats obtenus confirment que l'intégration d'une activité ludique telle que le jeu de la marelle, constitue une stratégie pédagogique efficace pour l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire chez les élèves.

3.4.7. Limites de l'expérimentation:

Malgré les résultats positifs obtenus, certaines limites ont été observées lors de cette expérimentation. Tout d'abord, la durée limitée de l'activité n'a pas permis d'évaluer l'impact à long terme sur l'apprentissage du vocabulaire.

De plus, certains élèves ont rencontré des difficultés à répondre aux questions notamment ceux qui présentent un niveau plus faible. Cela a parfois nécessité l'intervention de l'enseignante pour reformuler les consignes.

Par ailleurs, la gestion du temps a constitué une contrainte, car l'enthousiasme des élèves a parfois prolongé la durée prévue de l'activité.

Enfin, le nombre limité de séances expérimentales ne permet pas de généraliser les résultats obtenus. Il serait donc intéressant de prolonger

expérimentation sur une période plus longue afin de confirmer l'efficacité de cette approche.

3.5. Proposition d'une séquence didactique intégrant des activités ludiques

Niveau: 4ème année primaire

Thèmes de la séquence: « C'est notre quartier » et « La fête »

Pour chaque thème, nous avons organisé une séquence didactique sur trois séances, intégrant différentes activités ludiques adaptées aux objectifs d'apprentissage. Les jeux choisis permettent à la fois la découverte, le réemploi et la consolidation du vocabulaire.

Thème 1: C'est notre quartier.

Séance 1: Découverte du vocabulaire

Objectif: Introduire le vocabulaire lié au quartier

Exemple: (maisons, rues, magasins, places, ect...).

Activité: Jeu d'association (cartes ou images).

Description: Les élèves associent les mots aux images correspondantes ou aux définitions données par l'enseignant. Cette activité facilite la mémorisation et stimule l'attention.

Séance 2: Réemploi du vocabulaire

Objectif: Permettre aux élèves d'utiliser activement le vocabulaire découvert.

Activité: Jeu de devinettes.

Description: Les élèves devinent un mot choisi par le professeur ou par un camarade à partir d'indices (description, localisation dans le quartier, etc.). Cette activité favorise la production orale et la compréhension.

Séance 3: Consolidation et évaluation

Objectif: Vérifier la maîtrise du vocabulaire et renforcer les apprentissages.

Activité: Mini-jeu de révision + activité collective

Exemple: (quizz par équipes ou tableau collaboratif).

Description: Les élèves révisent le vocabulaire appris à travers un jeu ludique et participent à une activité collective qui permet de synthétiser les connaissances.

Thème 2: La fête**Séance 1: Découverte du vocabulaire**

Objectif: Introduire le vocabulaire spécifique à la fête (ex. cadeaux, décorations, gâteaux, invitations, etc.).

Activité: Bingo des mots ou images.

Description: Les élèves écoutent et reconnaissent les mots correspondant à des images ou à des cartes. Le bingo rend l'apprentissage interactif et motivant.

Séance 2: Réemploi du vocabulaire.

Objectif: Utiliser le vocabulaire dans des situations concrètes.

Activité: Jeu de rôle ou jeu de mime.

Description: Les élèves reproduisent des situations de fête en utilisant le vocabulaire appris, favorisant ainsi la communication et la créativité

Séance 3: Consolidation et évaluation.

Objectif: Evaluer la compréhension et la maîtrise du vocabulaire.

Activité: Jeu de quiz ou activité de groupe.

Description: Les élèves participent à un quiz interactif ou à une activité collective qui permet de réviser et de vérifier leurs acquis de manière ludique.

3.5.1 Description et objectifs de la séquence:

Description de la séquence

La séquence didactique proposée s'adresse aux élèves de 4ème année primaire et s'articule autour de deux thèmes « C'est notre quartier » et « La fête ». Elle comprend trois séances par thème, chacune ayant un objectif précis et intégrant des activités ludiques pour favoriser l'apprentissage du vocabulaire.

Séance 1: Découverte du vocabulaire

Cette séance permet aux élèves d'être exposés pour la première fois aux mots spécifiques du thème. Les jeux d'association (cartes ou images) sont utilisés pour rendre la découverte interactive et stimulante.

Séance 2: Réemploi du vocabulaire

Les élèves utilisent activement le vocabulaire appris à travers des jeux de devinettes, de rôle ou de mime. Cette étape favorise la production orale, la compréhension et la créativité.

Séance 3: Consolidation et évaluation

Les activités de consolidation (mini-jeux, quiz ou activités collectives) permettent de réviser, d'évaluer et de renforcer les acquis. L'objectif est de s'assurer que chaque élève maîtrise le vocabulaire et peut l'utiliser dans des contextes variés.

La séquence est organisée de manière progressive: découvrir, réemploi, consolidation, ce qui permet d'optimiser l'apprentissage tout en maintenant l'intérêt et la motivation des élèves.

Objectifs de la séquence :

La séquence vise à développer chez les élèves les compétences suivantes:

- Objectives linguistiques

- Connaître et mémoriser le vocabulaire lié aux thèmes « C'est notre quartier » et « La fête »
- Comprendre le sens des mots et leur usage dans des phrases simples.
- Produire oralement des phrases ou expressions en utilisant le vocabulaire appris.

Objectifs cognitifs

- Développer l'attention, la mémoire et le raisonnement logique à travers des activités ludiques.
- Encourager la créativité dans les jeux de rôle, de mime ou de devinettes.

Objectifs sociaux et effectives

- Favoriser la participation active et le travail en groupe.
- Stimuler la motivation et le plaisir d'apprendre grâce à des jeux variés et interactifs.
- Développer la confiance en soi lors des activités orales et collectives.

En résumé, cette séquence permet non seulement d'enseigner le vocabulaire de manière efficace, mais aussi de développer chez les élèves des compétences globales en communication, en réflexion et en interaction sociale.

3.5.2. Exemple d'activités ludiques de renforcement

Les activités ludiques de renforcement sont essentielles pour consolider le vocabulaire appris, maintenir la motivation des élèves et favoriser la participation active. Elles permettent de réviser les mots et expressions de manière dynamique et interactive, tout en renforçant les compétences linguistiques, cognitives et sociales.

Exemple 1: Jeu d'association

Objectif: Renforcer la reconnaissance des mots et leur signification.

Déroulement:

- Les élèves reçoivent des cartes avec des images et des cartes avec des mots.
- Ils doivent associer chaque mot à l'image correspondante
- L'activité peut se faire individuellement, par binôme ou en petits groupes pour favoriser l'entraide.

Bénéfices: Améliore la mémorisation visuelle et auditive, stimule l'attention et encourage la collaboration.

Exemple 2: Jeu de devinettes

Objectif: Encourager l'utilisation orale du vocabulaire et la compréhension.

Déroulement

- Un élève pense à un mot lié au thème étudié.
- Les autres élèves posent des questions ou reçoivent des indices pour deviner le mot
- Les élèves peuvent jouer à tour de rôle pour que chacun participe.

Bénéfices: Développe la capacité de décrire, de formuler des questions et de réfléchir de manière logique.

Exemple 3: Mini-jeu de quiz

Objectif: Vérifier la compréhension et consolider les acquis.

Déroulement

- L'enseignant propose des questions liées au vocabulaire appris.
- Les élèves répondent individuellement ou en équipes.
- Les bonnes réponses sont récompensées par des points pour encourager la participation.

Bénéfices: Favorise la révision collective, renforce la mémoire et stimule l'esprit d'équipe.

Exemple 4: Activité de rôle ou mime

Objectif: Permettre aux élèves d'utiliser le vocabulaire dans des situations concrètes.

Déroulement:

Les élèves reproduisent des situations quotidiennes ou des scènes liées au thème par exemple:(dans le quartier, à la fête)

Ils doivent utiliser le vocabulaire appris pour jouer leur rôle ou mimer des mots.

3.6 Conclusion :

En conclusion, l'analyse des résultats de l'expérimentation montre que l'intégration des activités ludiques en classe du FLE a un impact positif sur l'apprentissage du vocabulaire. En effet, ces activités ont favorisé la motivation des élèves, renforcé leur attention et stimulé leur participation active tout au long des séances.

Les observations réalisées révèlent également que le recours au jeu permet aux apprenants de s'impliquer davantage dans leur apprentissage, en adoptant un rôle actif et en mobilisant leurs compétences linguistiques de manière contextualisée. De plus, ces pratiques pédagogiques contribuent au développement de créativité, de l'interaction sociale et de l'autonomie des élèves.

Ainsi, les activités ludiques apparaissent comme un outil didactique efficace pour l'acquisition et le renforcement du vocabulaire chez les jeunes apprenants. Il convient donc de diversifier les stratégies d'enseignement et les supports pédagogiques afin d'optimiser le processus d'apprentissage et de favoriser le développement global des compétences communicatives.

Chapitre IV : Analyse et interprétation des données recueillies

Introduction :

Ce quatrième chapitre est consacré à l'analyse et à l'interprétation des données recueillies au cours de notre enquête de terrain. Il a pour objectif de présenter les résultats obtenus et de les examiner à la lumière de notre problématique de recherche, portant sur l'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE au cycle primaire.

Dans une première partie, nous présenterons l'analyse des réponses issues du questionnaire adressé aux enseignants de FLE du cycle primaire. Cette étape vise à identifier leurs représentations, leurs pratiques pédagogiques ainsi que leurs avis concernant l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire.

Dans une seconde partie, nous nous focaliserons sur l'analyse des données recueillies auprès des élèves lors de deux séances expérimentales. Cette analyse portera sur une étude comparative des réponses obtenues après les deux séances réalisées : une séance fondée sur une méthode ordinaire et une séance intégrant des activités ludiques. L'objectif est de mesurer l'apport du jeu pédagogique sur la compréhension, la mémorisation et la réutilisation du vocabulaire chez les apprenants.

1. Enquête auprès des enseignants de FLE au cycle primaire :

Notre enquête de terrain s'est déroulée du 8 février au 8 avril auprès des enseignants de français langue étrangère (FLE) exerçant au cycle primaire. Elle avait pour objectif de recueillir des données relatives à leurs pratiques pédagogiques ainsi qu'à leurs perceptions concernant l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire.

Pour ce faire, nous avons eu recours à un questionnaire constitué de dix-huit questions variées, comprenant à la fois des questions fermées et des questions

ouvertes. Ce choix méthodologique nous a permis d'obtenir, d'une part, des données quantitatives facilitant l'analyse statistique des réponses et, d'autre part, des données qualitatives apportant des informations plus détaillées sur les opinions et les expériences des enseignants interrogés.

L'échantillon de l'enquête se compose de quatre enseignants, dont trois femmes et un homme. Malgré le nombre restreint de participants, les réponses recueillies offrent des indications utiles sur la place accordée aux activités ludiques dans les pratiques d'enseignement du vocabulaire au cycle primaire.

4.1. Analyse et interprétation des données recueillies :

Afin de faciliter l'exploitation des réponses recueillies, nous avons procédé, dans un premier temps, à l'élaboration de tableaux et d'histogrammes synthétisant les résultats obtenus pour chaque question du questionnaire. Dans un second temps, chaque représentation graphique a été accompagnée d'un commentaire analytique permettant d'interpréter les données, de mettre en évidence les tendances observées et d'en dégager les principaux constats en lien avec notre objet de recherche.

2. Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation :

Dans cette deuxième partie, nous présentons l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus à partir de l'expérimentation menée auprès des élèves du cycle primaire. Cette étape vise à évaluer l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire à travers l'observation de quatre séances pédagogiques.

L'expérimentation s'est appuyée sur deux séances réalisées selon une démarche ordinaire, fondée sur des méthodes habituelles d'enseignement, ainsi que deux autres séances intégrant des activités ludiques comme support pédagogique.

Cette organisation nous a permis d'établir une comparaison entre les deux approches adoptées en classe.

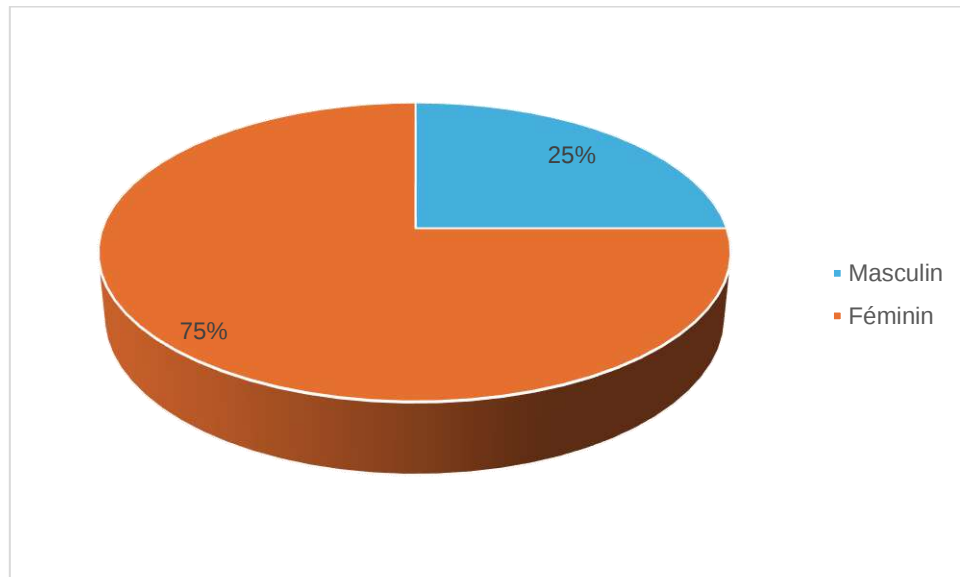
L'objectif principal de cette expérimentation est de mesurer l'apport du jeu pédagogique sur la compréhension, la mémorisation et la réutilisation du vocabulaire chez les élèves. Pour ce faire, nous analyserons les réponses recueillies après les différentes séances afin de mettre en évidence les écarts observés et de déterminer l'efficacité des activités ludiques dans le processus d'apprentissage.

3. Analyse du questionnaire :

Question n°1 : Sexe

Sexe	Nombre	Pourcentage
Masculin	1	25%
Féminin	3	75%

Tableau4.1: Réparation des enseignants selon le sexe

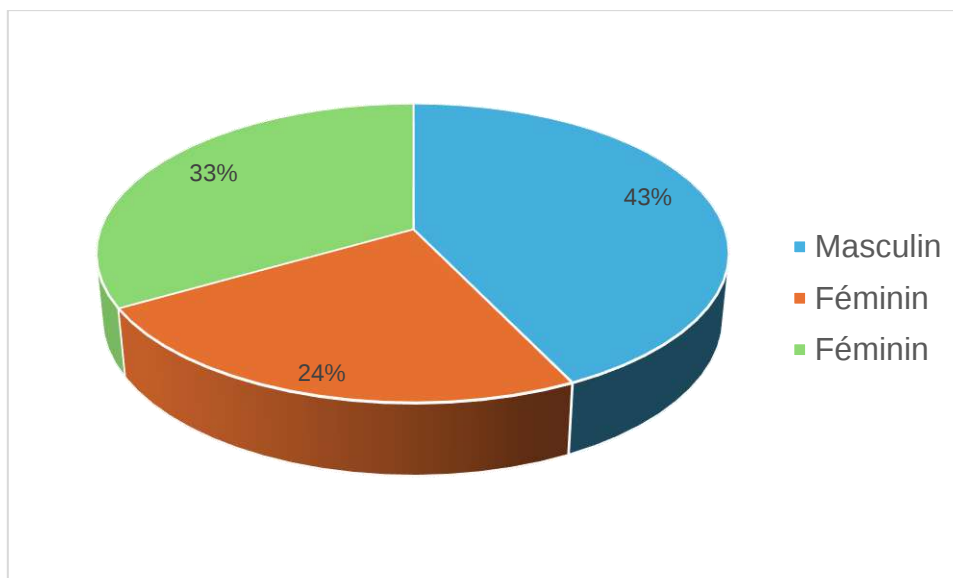


Graphique4.1 : Réparation des enseignants selon le sexe

Question n°2 : Âge

Sexe	Age
Masculin	45
Féminin	25
Féminin	35

Tableau 2.2: réparation des enseignants selon l'âge



graphique 4.2 : répartition des enseignants selon l'âge.

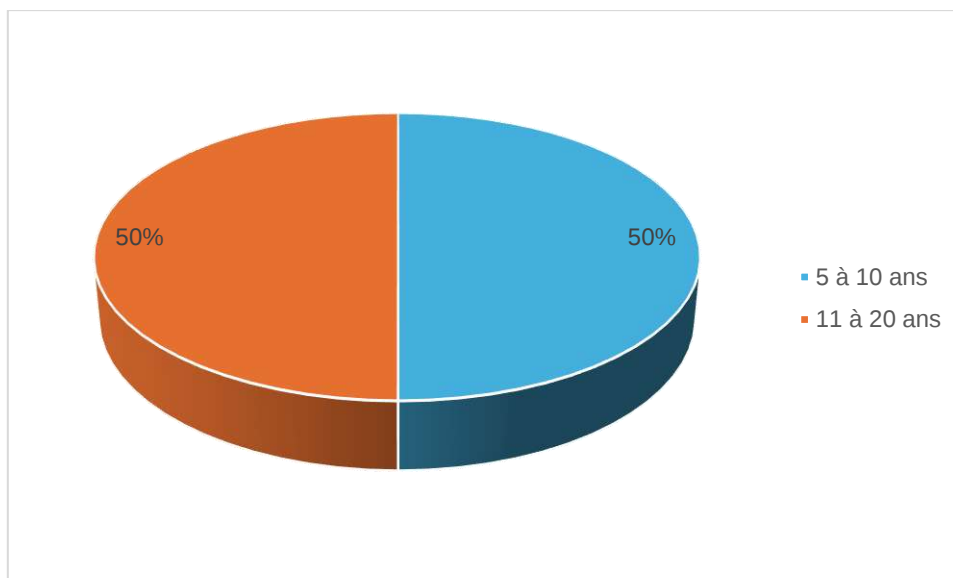
Commentaire :

Les âges des enseignants interrogés montrent une certaine diversité générationnelle. Le groupe comprend un enseignant âgé de 45 ans ainsi que deux enseignantes âgées respectivement de 25 ans et 35 ans. Cette diversité peut constituer un avantage pour l'étude, car elle réunit des profils combinant dynamisme, nouvelles approches pédagogiques et expérience professionnelle. La présence de différentes tranches d'âge favorise également la variété des opinions exprimées.

Question n°3 : Ancienneté dans l'enseignement

année de service	Nombre	Pourcentage
5 à 10 ans	2	50%
11 à 20 ans	2	50%

Tableau 4.3 : répartition des enseignants selon l'ancienneté dans l'enseignement.



graphique 4.3 : répartition des enseignants selon l'ancienneté dans l'enseignement.

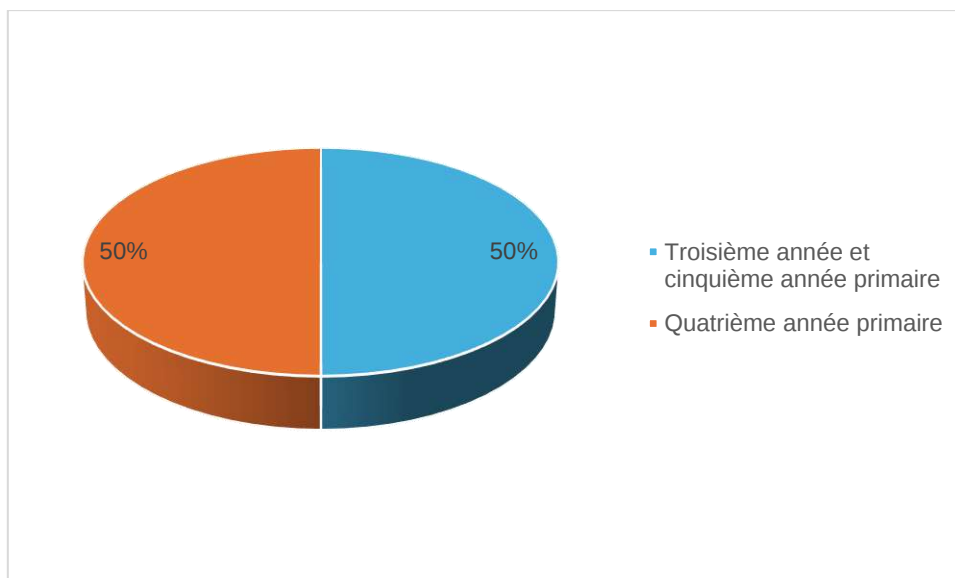
Commentaire :

Les résultats indiquent que les enseignants interrogés se répartissent équitablement selon leur ancienneté professionnelle. 50% disposent d'une expérience comprise entre 5 et 10 ans, tandis que les 50% restants possèdent entre 11 et 20 ans d'expérience. Cette répartition montre que l'échantillon se compose d'enseignants ayant une expérience professionnelle confirmée. Cela peut constituer un atout pour l'étude, car ces participants disposent d'une bonne connaissance du milieu scolaire.

Question n°4 : Niveau enseigné

Niveau enseigné	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Troisième année et cinquième année primaire	2	50%
Quatrième année primaire	2	50%

Tableau 4.4 : répartition des enseignants selon le niveau enseigné.



Graphique4.4 : Répartition des enseignants selon niveau enseigné.

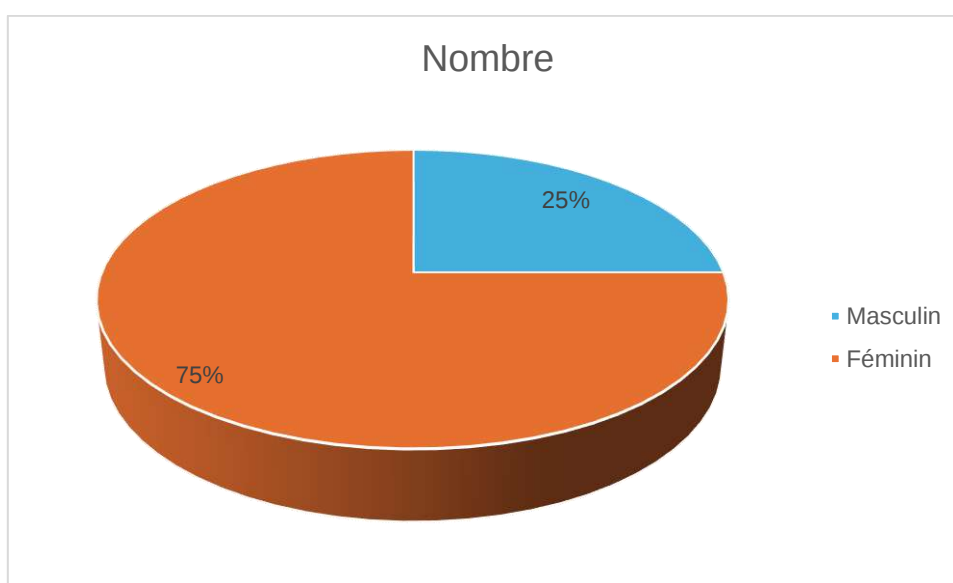
Commentaire :

L'analyse de la répartition pédagogique met en évidence un équilibre total entre les niveaux enseignés. La moitié des enseignants assure l'enseignement de la troisième et de la cinquième année primaire, tandis que l'autre moitié enseigne exclusivement la quatrième année primaire. Cette répartition égale montre une diversité des niveaux scolaires représentés dans l'enquête. Elle permet d'obtenir des avis provenant de classes différentes, ce qui enrichit les résultats de l'étude et offre une vision plus large des pratiques pédagogiques au primaire.

Question n°5 : Utilisez-vous les activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en quatrième année primaire ?

Sexe	Nombre	Pourcentage
Masculin	1	25%
Féminin	3	75%

Tableau4.5 : utilisation des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en quatrième année primaire.



Graphique4.5: utilisation des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en quatrième année primaire.

Commentaire :

Les résultats montrent que la majorité des enseignants interrogés utilisent les activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en quatrième année primaire. En effet, 75% des répondants ont choisi la réponse « Oui », tandis que 25% ont répondu « Non ».

Cette répartition indique une adoption largement favorable des activités ludiques dans les pratiques pédagogiques. Les enseignants semblent reconnaître l'intérêt de

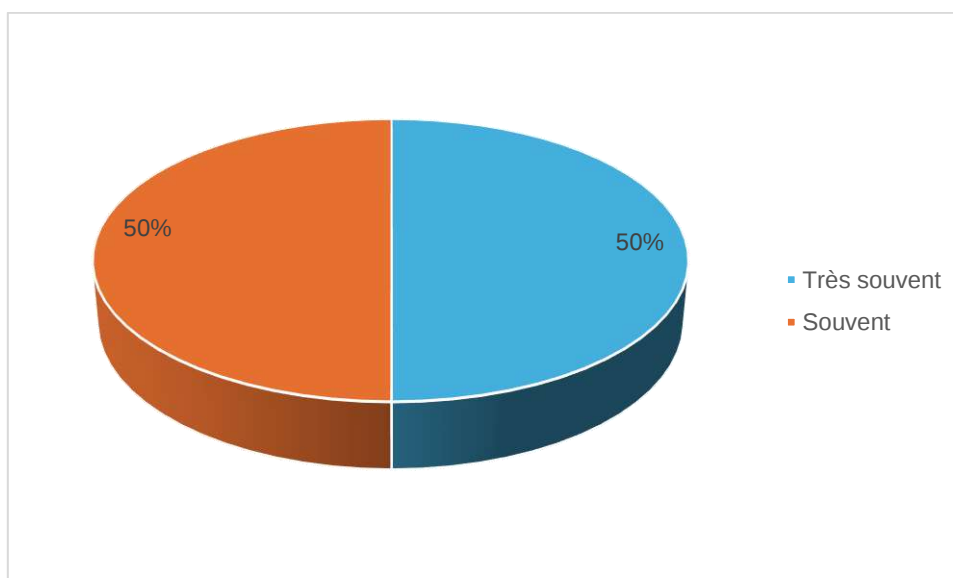
ces activités pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire, stimuler la motivation des élèves et rendre les séances plus attractives.

Le faible pourcentage de réponses négatives peut s'expliquer par des préférences pédagogiques différentes, un manque de temps ou de moyens, ou encore par le recours à d'autres méthodes d'enseignement plus traditionnelles. Globalement, ces résultats confirment la place importante des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire au primaire.

Question n°6 : À quelle fréquence utilisez-vous les activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire ?

Fréquence d'utilisation	Nombre de réponses	Pourcentage
Très souvent	2	50%
Souvent	2	50%

Tableau4.6 : fréquence d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire.



Graphique 4.6: fréquence d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire.

Commentaire :

Les résultats montrent une répartition équilibrée concernant la fréquence d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire. Deux enseignants, soit 50%, déclarent les utiliser très souvent, tandis que deux autres enseignants, représentant également 50%, affirment y recourir souvent.

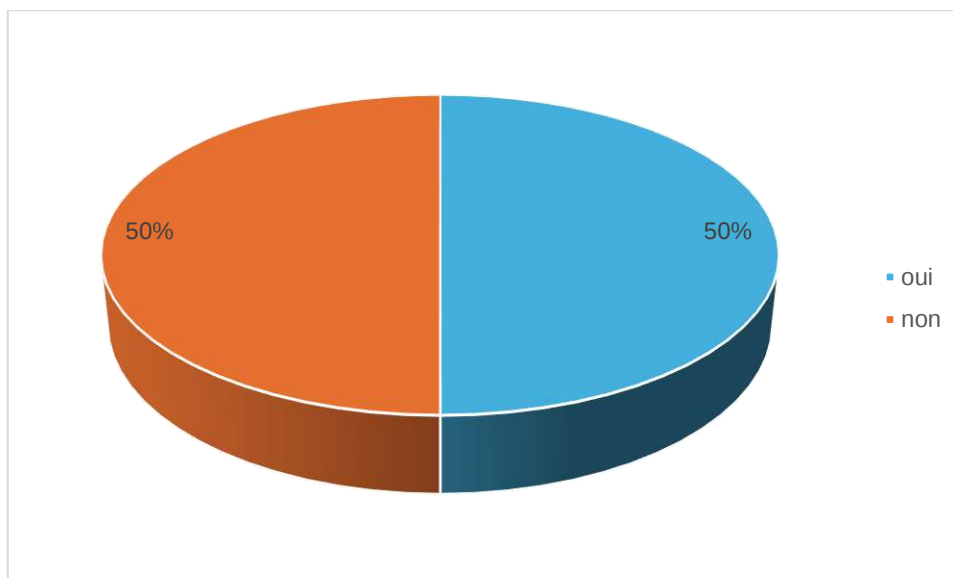
Aucun enseignant n'a indiqué une utilisation rare ou occasionnelle, ce qui signifie que la totalité des répondants intègre régulièrement les activités ludiques dans leurs pratiques pédagogiques. Cela démontre l'importance accordée à ces activités dans l'apprentissage du vocabulaire.

En effet, les activités ludiques sont perçues comme des outils efficaces pour motiver les élèves, attirer leur attention, favoriser leur participation et faciliter la mémorisation des mots nouveaux. Ces résultats confirment donc la place essentielle du jeu pédagogique dans l'enseignement du vocabulaire au cycle primaire.

Question n°7 : Selon vous, les activités ludiques facilitent la compréhension du vocabulaire chez les élèves ?

réponses	Pourcentage
oui	50%
non	50%

Tableau 4.7 : Avis des enseignants sur le rôle des activités ludiques dans la compréhension du vocabulaire



Graphique4.7: avis des enseignants sur le rôle des activités ludiques dans la compréhension du vocabulaire

Commentaire :

Les résultats montrent une répartition parfaitement équilibrée des avis des enseignants concernant l'efficacité des activités ludiques dans la compréhension du vocabulaire chez les élèves. En effet, 50% des répondants estiment que ces activités facilitent la compréhension, tandis que les 50% restants considèrent qu'elles ne jouent pas un rôle significatif dans cet apprentissage.

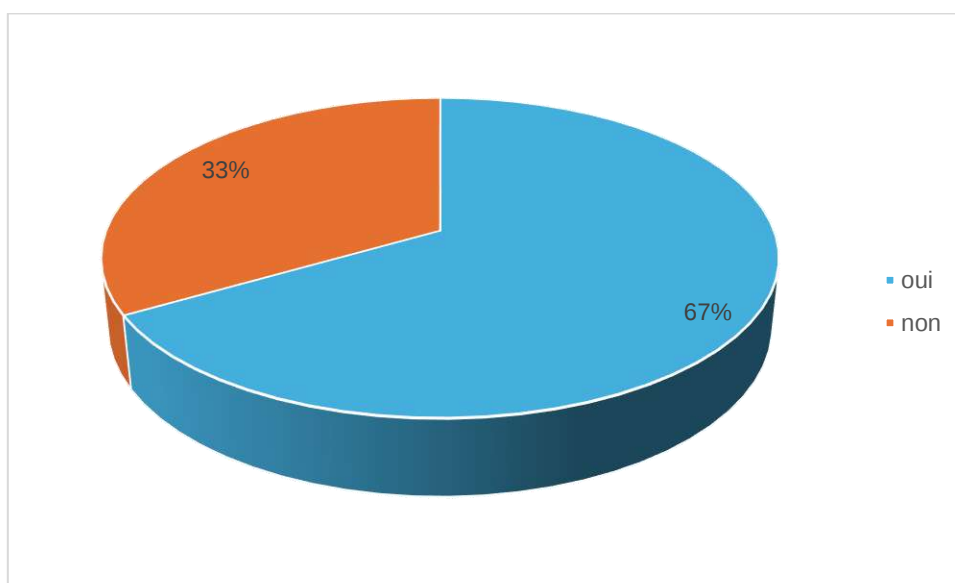
Cette égalité des réponses reflète une divergence de perceptions pédagogiques au sein du groupe interrogé. D'un côté, certains enseignants valorisent les activités ludiques comme un moyen efficace pour rendre le vocabulaire plus accessible, favoriser l'engagement des élèves et améliorer leur compréhension. De l'autre côté, certains restent réservés quant à leur efficacité, pouvant privilégier des méthodes plus traditionnelles ou structurées.

Ainsi, ces résultats montrent que l'utilisation des activités ludiques dans la compréhension du vocabulaire ne fait pas l'unanimité et dépend des approches pédagogiques adoptées par les enseignants.

Question n°8 : Les activités ludiques augmentent la motivation des élèves à apprendre de nouveaux mots ?

Réponse	Nombre de réponses	Pourcentage
oui	2	75%
non	1	25%

Tableau 4.8 : impact des activités ludiques sur la motivation des élèves à apprendre de nouveaux mots



Graphique 4.8 : impact des activités ludiques sur la motivation des élèves à apprendre de nouveaux mots .

Commentaire :

Les résultats montrent que la majorité des enseignants interrogés estiment que les activités ludiques augmentent la motivation des élèves à apprendre de nouveaux mots. En effet, 75% des réponses sont positives (Oui), contre 25% de réponses négatives (Non)

Cette tendance indique que les activités ludiques sont perçues comme un levier important de motivation en classe. Elles permettent de créer un climat

d'apprentissage plus dynamique et agréable, favorisant l'implication des élèves dans les activités de vocabulaire.

Grâce à leur aspect interactif et attractif, ces activités encouragent les apprenants à participer activement, à s'exprimer davantage et à s'investir dans l'apprentissage de nouveaux mots sans pression.

Cependant, la présence d'un quart de réponses négatives montre que certains enseignants peuvent rencontrer des limites dans l'efficacité de ces activités, ou privilégier d'autres stratégies pédagogiques selon le contexte de classe. Malgré cela, les résultats confirment globalement le rôle positif des activités ludiques dans la motivation des élèves.

Question n°9 : En quoi les activités ludiques facilitent-elles l'apprentissage du vocabulaire ?

Commentaire :

À cette question, les réponses des enseignants ont été variées. Certains ont souligné l'importance de l'utilisation des images, qui facilitent la compréhension et la mémorisation des mots. D'autres ont mis en avant les productions orales et écrites, permettant aux élèves de réinvestir le vocabulaire dans différents contextes de communication.

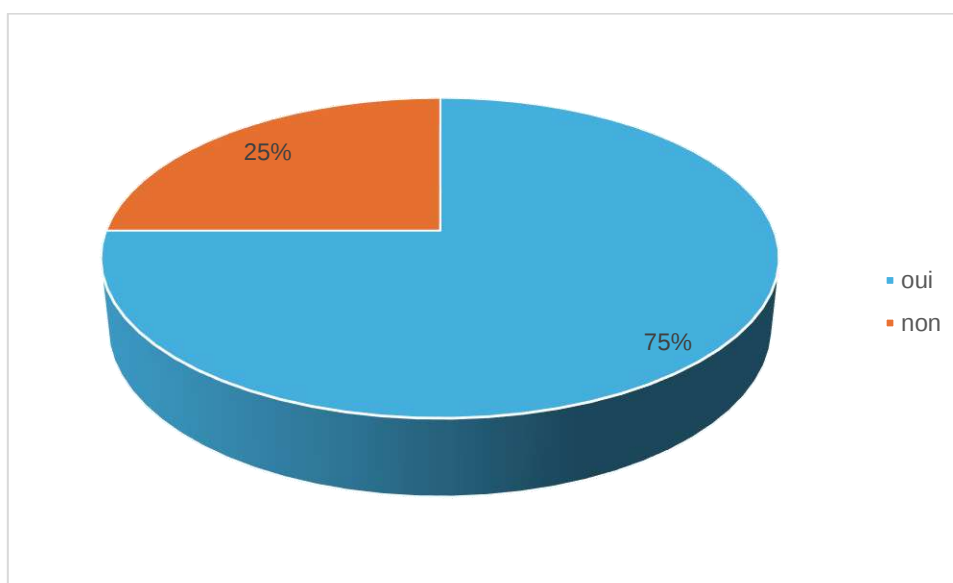
Enfin, quelques enseignants ont insisté sur le rôle de la motivation, considérant que les activités ludiques rendent l'apprentissage plus attrayant et favorisent une participation active des élèves.

Ces résultats montrent que les activités ludiques facilitent l'apprentissage du vocabulaire à travers plusieurs dimensions complémentaires, notamment la motivation, l'interaction, la visualisation et la réutilisation des acquis linguistiques. Ainsi, elles contribuent à rendre l'apprentissage plus dynamique, plus significatif et plus durable chez les apprenants.

Question n°10 : Avez-vous remarqué une amélioration de la mémorisation du vocabulaire après l'utilisation d'activités ludiques ?

Réponse	Nombre de réponses	Pourcentage
oui	3	75%
non	1	25%

Tableau 4.9 : Amélioration de la mémorisation du vocabulaire après l'utilisation d'activité ludiques



Graphique4.9 : Amélioration de la mémorisation du vocabulaire après l'utilisation d'activité ludiques .

Commentaire :

Les résultats montrent que la majorité des enseignants a constaté une amélioration de la mémorisation du vocabulaire après l'utilisation des activités ludiques, avec 75% de réponses positives contre 25% de réponses négatives. Cette tendance indique que les activités ludiques sont perçues comme un outil efficace pour renforcer la rétention des nouveaux mots chez les élèves.

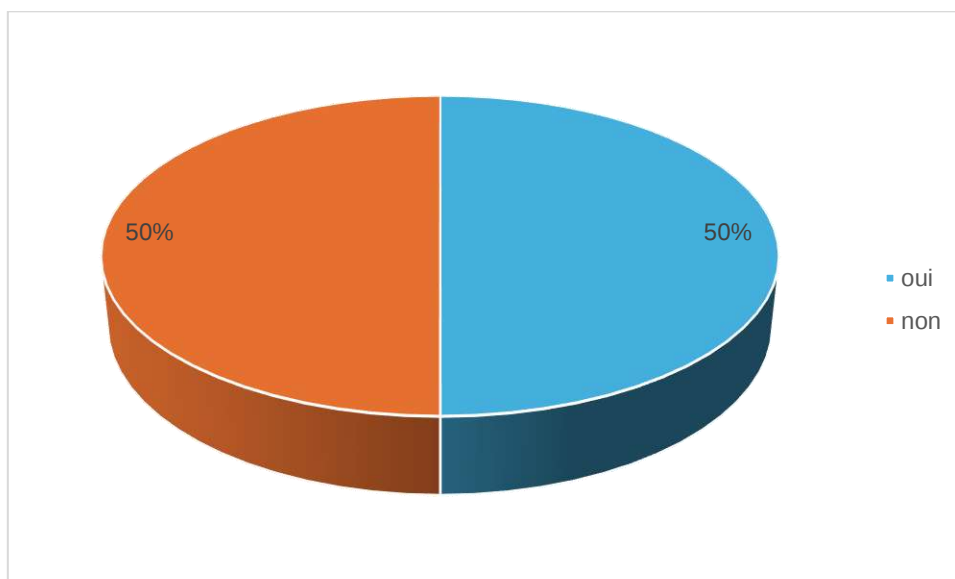
En effet, les enseignants observent que les apprenants retiennent mieux le vocabulaire lorsqu'il est introduit dans des situations de jeu, ce qui rend l'apprentissage plus concret et plus significatif. Les activités ludiques favorisent également la répétition sans monotonie, ce qui aide à fixer les mots dans la mémoire à long terme.

De plus, l'aspect interactif et émotionnel du jeu contribue à rendre l'expérience d'apprentissage plus marquante pour les élèves, ce qui facilite la mémorisation. Cependant, la présence d'une réponse négative peut s'expliquer par des différences de contexte de classe ou par des difficultés d'intégration efficace de ces activités. Malgré cela, les résultats confirment globalement que les activités ludiques ont un impact positif sur la mémorisation du vocabulaire en classe de FLE.

Question n°11 : Les élèves réutilisent-ils plus facilement le vocabulaire appris à travers le jeu dans des situations orales ou écrites ?

Réponse	Nombre de réponses	Pourcentage
oui	2	50%
non	2	50%

Tableau 4.10 : Réutilisation du vocabulaire appris à travers le jeu dans des situations orales ou écrites



Graphique4.10 : Réutilisation du vocabulaire appris à travers le jeu dans des situations orales ou écrites

Commentaire :

Les résultats montrent une répartition parfaitement équilibrée des avis des enseignants concernant la réutilisation du vocabulaire appris à travers les activités ludiques. En effet, 50% des répondants estiment que les élèves réutilisent plus facilement le vocabulaire dans des situations orales ou écrites, tandis que les 50% restants considèrent que cet effet reste limité. Cette divergence d'opinions met en évidence des différences dans les pratiques pédagogiques et dans l'observation des apprentissages.

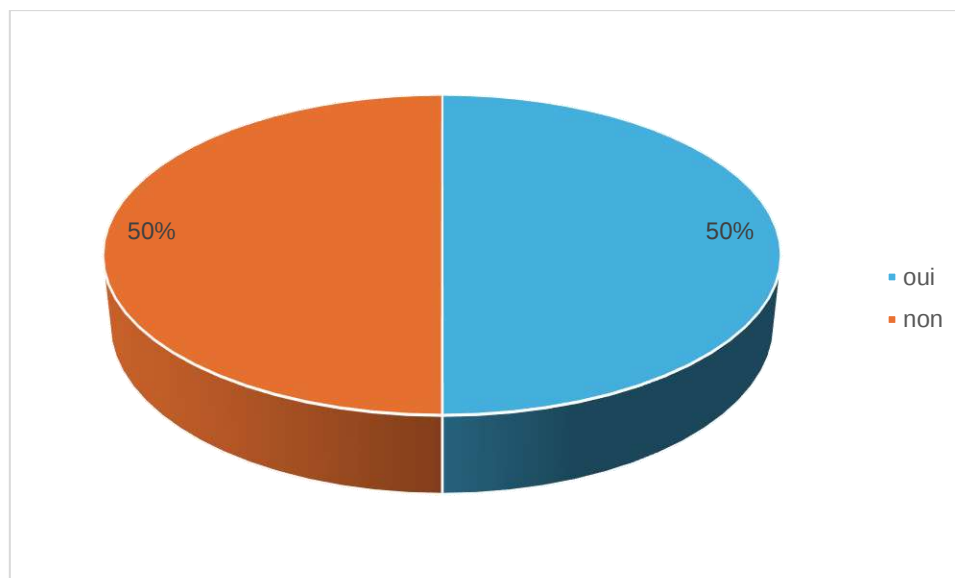
D'un côté, certains enseignants constatent que le jeu favorise la réactivation du vocabulaire, notamment grâce à l'interaction et à la mise en contexte des mots. De l'autre côté, certains estiment que le passage de l'activité ludique à la réutilisation autonome du vocabulaire n'est pas toujours automatique et nécessite un renforcement pédagogique supplémentaire.

Ainsi, ces résultats suggèrent que l'efficacité des activités ludiques en matière de réinvestissement du vocabulaire dépend de la manière dont elles sont intégrées dans le processus d'enseignement. Leur impact peut être renforcé lorsqu'elles sont accompagnées d'activités de production orale et écrite structurées.

Question n°12 : Comparées aux méthodes traditionnelles, les activités ludiques favorisent-elles davantage la mémorisation du vocabulaire ?

Réponse	Nombre de réponses	Pourcentage
oui	2	50%
non	2	50%

Tableau 4.11 : comparaison entre les activités ludiques et les méthodes traditionnelles dans la mémorisation du vocabulaire.



Graphique4.11 :comparaison entre les activités ludiques et les méthodes traditionnelles dans la mémorisation du vocabulaire.

Commentaire :

Les résultats montrent une égalité parfaite entre les deux positions des enseignants, avec 50% de réponses positives et 50% de réponses négatives. Cette répartition met en évidence l'absence de consensus concernant l'efficacité des activités ludiques par rapport aux méthodes traditionnelles dans la mémorisation du vocabulaire. Cette divergence d'opinions peut s'expliquer par plusieurs facteurs pédagogiques.

Tout d'abord, les pratiques enseignantes ne sont pas uniformes : certains enseignants privilégient une approche traditionnelle basée sur la répétition et la mémorisation structurée, tandis que d'autres accordent une place importante aux activités ludiques et interactives. Ensuite, le contexte de classe, le niveau des élèves ainsi que leurs besoins spécifiques peuvent influencer fortement les résultats observés.

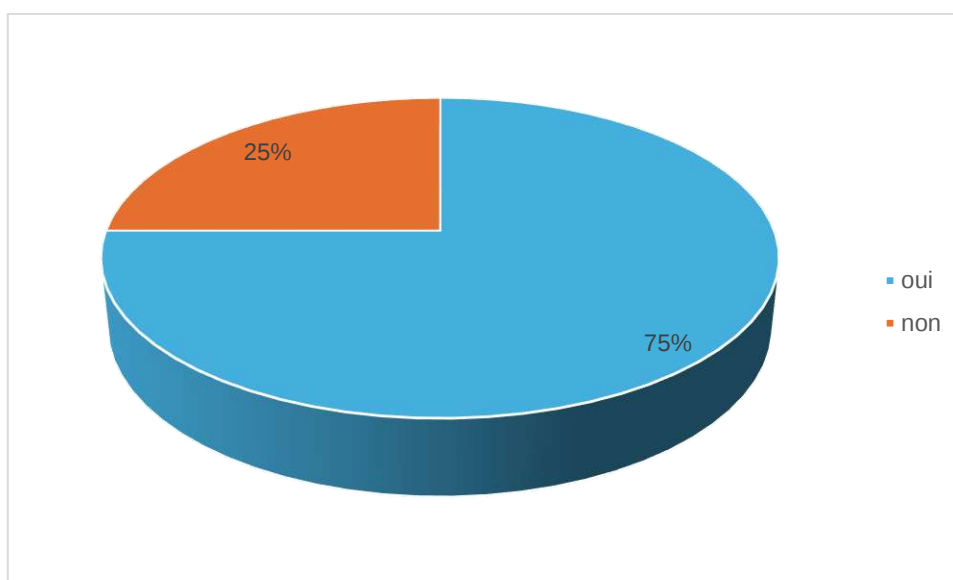
Par ailleurs, cette situation montre que l'efficacité des activités ludiques ne dépend pas uniquement de leur nature, mais également de la manière dont elles sont intégrées dans la séquence d'apprentissage. Lorsqu'elles sont bien planifiées et combinées à des exercices de consolidation, elles peuvent renforcer la mémorisation du vocabulaire. En revanche, utilisées de manière isolée, elles peuvent ne pas suffire à remplacer les méthodes traditionnelles pour certains enseignants.

Ainsi, ces résultats reflètent une vision contrastée, mais complémentaire, des pratiques pédagogiques, mettant en évidence la nécessité d'un équilibre entre approches ludiques et méthodes classiques dans l'enseignement du vocabulaire.

Question n°13 : Les jeux permettent-ils un apprentissage durable du vocabulaire ?

Réponse	Nombre de réponses	Pourcentage
oui	3	75%
non	1	25%

Tableau 4.12 :: Rôle des jeux dans un apprentissage durable du vocabulaire



Graphique 4.12 : Rôle des jeux dans un apprentissage durable du vocabulaire

Commentaire :

Les résultats montrent que la majorité des enseignants interrogés estime que les jeux permettent un apprentissage durable du vocabulaire, avec 75% de réponses positives contre 25% de réponses négatives. Cette tendance met en évidence la perception globalement favorable des activités ludiques dans la consolidation des acquis lexicaux. En effet, les enseignants considèrent que le jeu favorise une meilleure rétention du vocabulaire grâce à la motivation qu'il suscite chez les élèves et à leur participation active au processus d'apprentissage.

Les activités ludiques créent un environnement d'apprentissage plus engageant, dans lequel les élèves sont impliqués émotionnellement et cognitivement, ce qui facilite la mémorisation à long terme.

De plus, la répétition du vocabulaire dans des contextes variés et interactifs permet de renforcer son ancrage dans la mémoire des apprenants. Cependant, la présence d'une minorité de réponses négatives indique que certains enseignants restent prudents quant à la durabilité de cet apprentissage, notamment lorsque les activités ne sont pas suffisamment structurées ou intégrées dans une progression pédagogique cohérente.

Ainsi, ces résultats confirment globalement que les jeux constituent un outil pédagogique efficace pour favoriser un apprentissage durable du vocabulaire, à condition qu'ils soient utilisés de manière réfléchie et adaptée aux objectifs d'enseignement.

Question n°14 : Donnez un exemple d'une activité ludique ayant favorisé la mémorisation du vocabulaire chez vos élèves.

Réponses des enseignants :

Le dialogue

La chasse aux mots

Les activités de remise en ordre chronologique

Commentaire :

Les réponses des enseignants à cette question ouverte montrent une diversité d'activités ludiques utilisées pour favoriser la mémorisation du vocabulaire chez les élèves. Trois types principaux d'activités se dégagent : le dialogue, la chasse aux mots et les activités de remise en ordre chronologique.

Le dialogue permet aux élèves de réutiliser le vocabulaire dans des situations de communication réelle, ce qui favorise son appropriation progressive. La chasse aux mots, quant à elle, stimule la recherche active du lexique de manière ludique, ce qui renforce l'attention et la mémorisation. Enfin, les activités de remise en ordre chronologique aident les apprenants à structurer les mots dans un contexte narratif,

ce qui facilite leur compréhension et leur rétention. Ces résultats montrent que les enseignants mobilisent des stratégies variées et complémentaires pour soutenir l'apprentissage du vocabulaire. Ils mettent en évidence que la mémorisation est renforcée lorsque les activités ludiques impliquent à la fois l'action, l'interaction et la mise en contexte des mots. Ainsi, la diversité des pratiques reflète l'importance d'adapter les jeux pédagogiques aux objectifs d'apprentissage et aux besoins des élèves.

Question n°15 : Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus pour enseigner le vocabulaire ?

Commentaire :

Les réponses des enseignants montrent une diversité dans les activités ludiques utilisées pour enseigner le vocabulaire. La majorité des enseignants déclarent recourir à plusieurs types d'activités, notamment les jeux de rôle, les jeux de cartes, les images, les chansons et comptines, les devinettes ainsi que les jeux numériques. Cette variété témoigne d'une approche pédagogique flexible et adaptée, visant à rendre l'apprentissage du vocabulaire plus motivant, interactif et accessible pour les élèves.

Ces activités permettent de travailler le lexique sous différentes formes : la communication orale à travers les jeux de rôle, la mémorisation visuelle grâce aux images, la fixation du vocabulaire par les chansons et comptines, ainsi que la réflexion et la stimulation cognitive par les devinettes. Les jeux numériques, quant à eux, apportent une dimension moderne et interactive qui attire particulièrement l'attention des apprenants.

Par ailleurs, un seul enseignant indique utiliser principalement les jeux numériques. Ce choix montre une préférence pour les outils technologiques, qui offrent une approche ludique et interactive, mais qui restent plus efficaces lorsqu'ils sont intégrés dans une diversité d'activités pédagogiques.

Ainsi, ces résultats montrent que les enseignants privilégient globalement une combinaison d'activités ludiques variées afin de favoriser un apprentissage du vocabulaire plus dynamique, motivant et efficace.

Question n°16 : Selon vous, quels types de jeux sont les plus efficaces pour enrichir le vocabulaire des élèves ?

Commentaire :

Les réponses des enseignants mettent en évidence une diversité des types de jeux jugés efficaces pour l'enrichissement du vocabulaire des élèves. En effet, plusieurs catégories de jeux ont été citées, notamment les jeux de cartes, les jeux de cache-cache, les mots croisés ainsi que les devinettes.

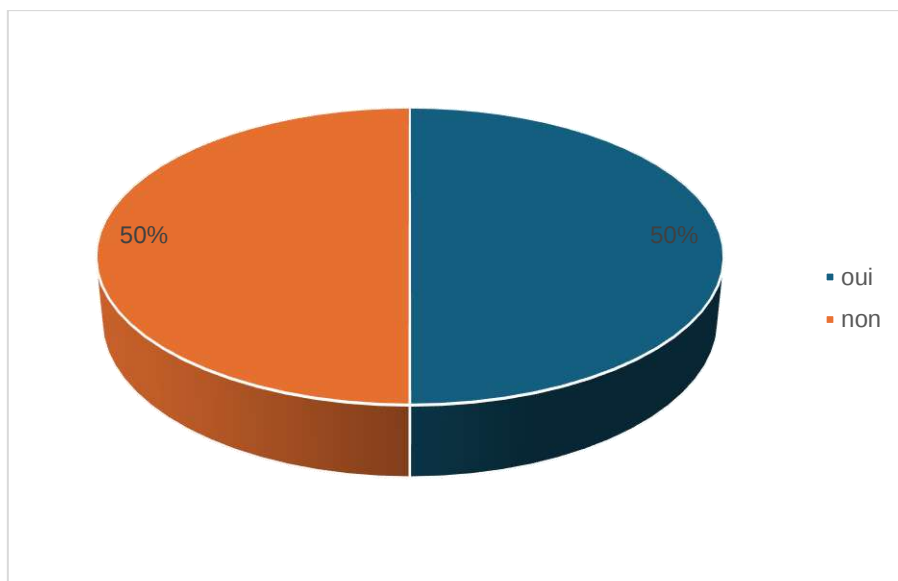
Cette variété montre qu'il n'existe pas un seul type de jeu considéré comme le plus efficace, mais plutôt plusieurs approches complémentaires. Les jeux de cartes permettent de travailler la mémorisation et l'association des mots, tandis que les jeux de cache-cache favorisent l'interaction et l'implication physique des élèves dans l'apprentissage. Les mots croisés, quant à eux, sollicitent la réflexion et la reconnaissance du lexique, alors que les devinettes stimulent la curiosité et l'activité cognitive des apprenants.

Ainsi, ces résultats indiquent que l'efficacité des jeux ludiques dans l'enrichissement du vocabulaire dépend de leur diversité et de leur capacité à engager les élèves de manière active. Ils soulignent également l'importance de varier les supports ludiques afin de répondre aux différents styles d'apprentissage et de renforcer durablement l'acquisition du lexique.

Question n°17 : Les activités ludiques permettent-elle aux élèves d'apprendre le vocabulaire dans différents contextes ?

réponse	nombre de réponse	pourcentage
oui	2	50%
non	2	50%

Tableau 4.13 : Apprentissage du vocabulaire dans différents contextes grâce aux activités ludiques



Graphique 4.13 : Apprentissage du vocabulaire dans différents contextes grâce aux activités ludiques

Commentaire :

Les résultats montrent une répartition équilibrée, des avis des enseignants concernant la partie concernant la capacité des activités ludiques à permettre l'apprentissage du vocabulaire dans différents contextes. En effet, 50% des répondants estiment que ces activités facilitent le transfert et la réalisation du lexique dans des diverses situations, tandis que 50 % considèrent que cet objectif n'est pas toujours atteint. Cette égalité des réponses indique l'efficacité des activités ludiques dépend fortement de la manière dont elles sont mises en œuvre en classe lorsqu'elles sont bien conçues et intégrées dans des situations variées. Elle permet aux élèves de réinvestir le vocabulaire dans des contextes oraux et écrits différents. En revanche si elle ressent limitée à un cadre ludique isolé leur impact sur la transférabilité des acquis lexicaux. Peut-être réduit ainsi ses résultats montrent en évidence que les activités ludiques de grasse ne garantissent pas automatiquement un apprentissage contextualisé du vocabulaire. Leur efficacité dépend de leur intégration dans une démarche pédagogique cohérente, progressive et diversifiée permettant aux élèves de mobiliser leurs acquis dans plusieurs situations de communication.

Question n°18 : Rencontrez-vous des difficultés dans l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Commentaire :

Les réponses des enseignants montrent une diversité d'opinions concernant les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques en classe. En effet, certains enseignants déclarent ne pas rencontrer de difficultés particulières, tandis que d'autres signalent plusieurs contraintes qui peuvent limiter l'efficacité de ces activités.

Parmi les difficultés évoquées, on retrouve principalement le manque de moyens matériels et pédagogiques, ainsi que le facteur temps, qui constitue un obstacle important dans la préparation et la mise en œuvre des activités ludiques. Certains enseignants mentionnent également la complexité de gestion de la classe lors de ce type d'activités, notamment lorsque les effectifs sont élevés.

Par ailleurs, quelques enseignants soulignent que la langue française elle-même reste difficile pour les élèves, ce qui peut rendre l'intégration des activités ludiques plus complexe, surtout lorsque les apprenants ont des niveaux hétérogènes.

Ainsi, ces résultats montrent que l'utilisation des activités ludiques en classe n'est pas sans contraintes. Leur efficacité dépend non seulement de la préparation pédagogique de l'enseignant, mais aussi des conditions matérielles, du temps disponible et du niveau linguistique des élèves. Malgré ces difficultés, ces activités restent un outil pédagogique important, mais leur réussite nécessite une organisation adaptée et des conditions favorables.

4.4. Analyse et interprétation de la première séance (d'observation)

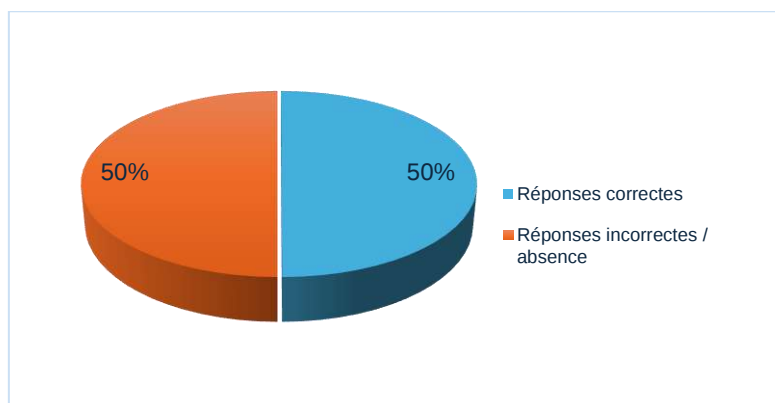
La première séance observée portait sur le thème « Demander son chemin / indiquer un itinéraire », visant l'acquisition du vocabulaire lié à l'orientation.

Au début de la séance, l'enseignante a introduit le thème à travers une série de questions orales afin de stimuler les connaissances préalables des apprenants.

Question 1 : « Où se trouve le magasin dans votre quartier ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	17 élèves	50%
Réponses incorrectes / absence	17 élèves	50%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.14 : Répartition des réponses des élèves à la question « Où se trouve le magasin dans votre quartier ? »



Graphique 4.14 : Répartition des réponses des élèves à la question « Où se trouve le magasin dans votre quartier ? »

Commentaire

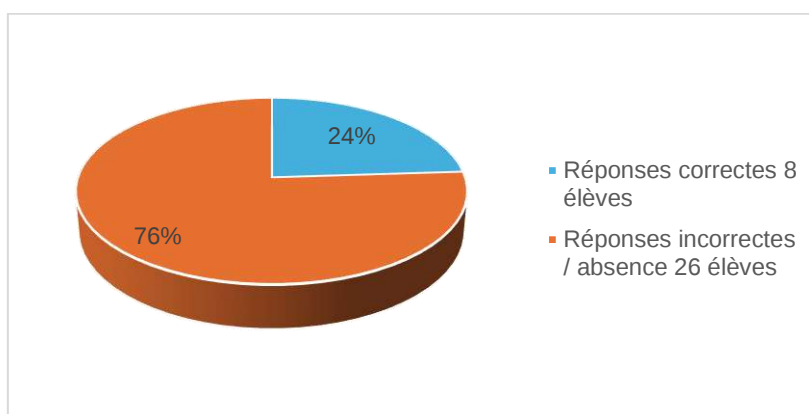
Les résultats montrent une répartition équilibrée des réponses. En effet, 50 % des élèves ont répondu correctement à la question en utilisant des expressions simples de localisation, tandis que 50 % des élèves n'ont pas répondu ou ont fourni

des réponses incorrectes. Ce résultat indique que la moitié de la classe possède une compréhension partielle du vocabulaire lié à la localisation dans le quartier, mais que l'autre moitié rencontre encore des difficultés à mobiliser ce lexique dans une situation de communication.

Question 2 : « Comment demander son chemin ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	8 élèves	24%
Réponses incorrectes / absence	26 élèves	76%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.15 : Répartition des réponses des élèves à la question « Comment demander son chemin ? »



Graphique 4.15: Répartition des réponses des élèves à la question « Comment demander son chemin ? »

Commentaire

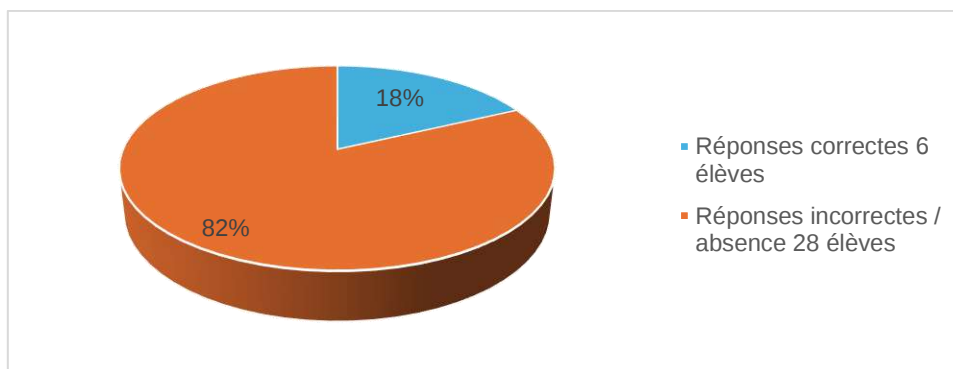
Les résultats montrent une faiblesse importante dans la maîtrise de cette compétence. En effet, seulement 24 % des élèves ont réussi à répondre correctement à la question, tandis que 76 % des élèves n'ont pas donné de réponse correcte ou n'ont pas répondu. Cela montre que la majorité des apprenants ne maîtrise pas encore les expressions interrogatives et fonctionnelles permettant de demander une

information en français. Cette difficulté reflète un manque de structuration du lexique communicatif.

Question 3 : « Quelles expressions utilise-t-on pour indiquer un chemin ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	6 élèves	18%
Réponses incorrectes / absence	28 élèves	82%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.16 : Répartition des réponses des élèves à la question « Expressions pour indiquer un chemin »



Graphique 4.16 : Répartition des réponses des élèves à la question « Expressions pour indiquer un chemin »

Commentaire

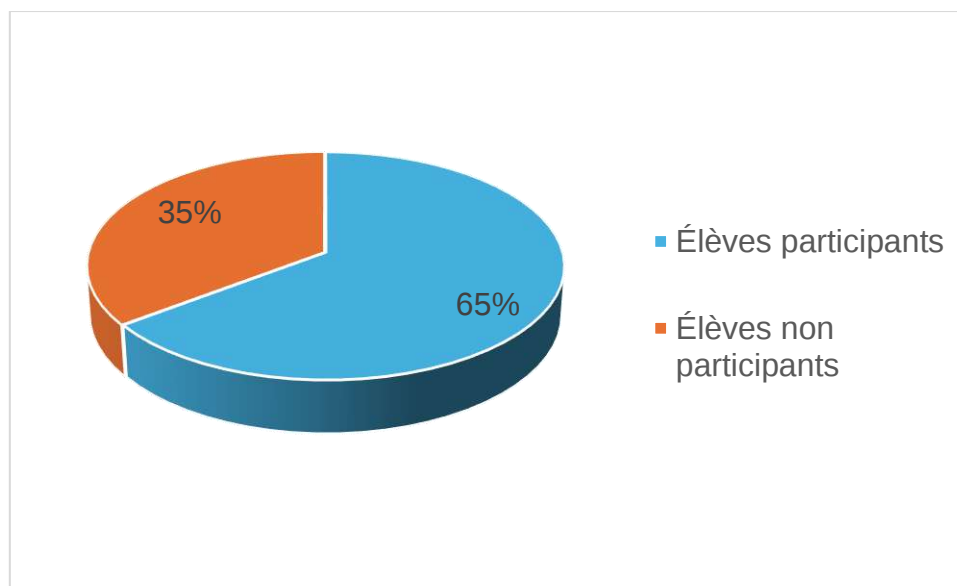
Les résultats révèlent un niveau de difficulté encore plus élevé. En effet, seulement 18 % des élèves ont pu répondre correctement en utilisant des expressions comme « tourner à droite » ou « aller tout droit », alors que 82 % des élèves ont donné des réponses incorrectes ou sont restés sans réponse.

Ces résultats montrent clairement que le vocabulaire lié aux directions n'est pas encore acquis chez la majorité des apprenants. Cela confirme la nécessité de renforcer l'apprentissage à travers des activités contextualisées et motivantes.

Au cours de cette première séance d'observation, la participation des élèves était globalement moyenne. Bien que certains élèves aient répondu aux questions posées par l'enseignante, la majorité restait passive ou hésitante. Cette faible implication peut s'expliquer par l'absence d'une progression pédagogique claire ainsi que par le manque d'explications structurées. De plus, l'utilisation exclusive de la gestuelle sans support écrit n'a pas permis à tous les élèves de comprendre les consignes. Ainsi, seuls quelques élèves participaient activement, tandis que les autres éprouvaient des difficultés à suivre et à s'exprimer.

Élèves	Nombre d'élèves	Pourcentage
Élèves participants	15	44%
Élèves non participants	19	56%
total	34	100%

Tableau 4.17 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la première séance d'observation



Graphique 4.17 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la première séance d'observation.

Commentaire :

D'après ce tableau, on constate que le nombre des élèves non participants (56 %) est supérieur à celui des élèves participants (44 %). Cela montre que la majorité des apprenants n'étaient pas activement impliqués dans la séance. Cette situation peut être due à un manque d'organisation pédagogique, à l'absence d'activités

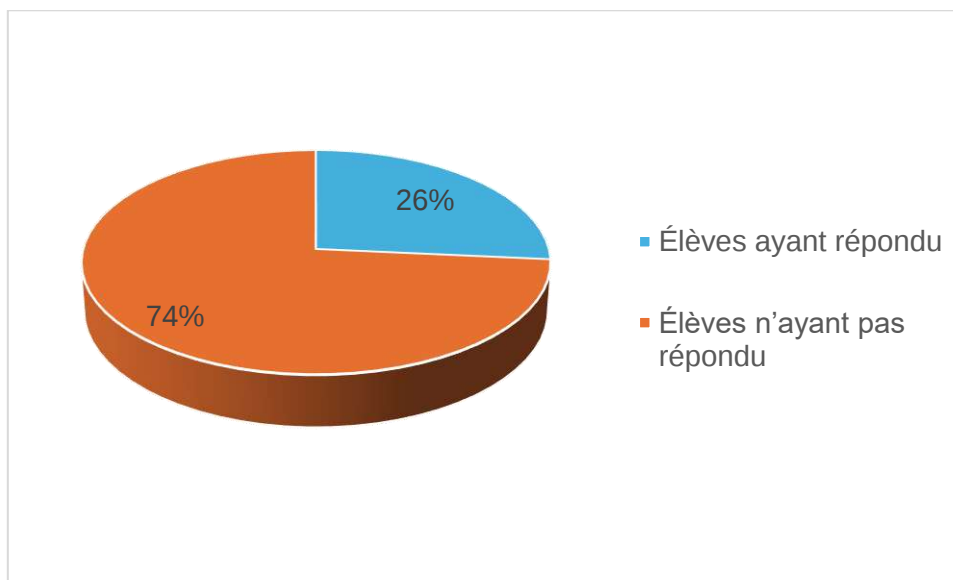
motivantes, ainsi qu'à une insuffisance de guidage de la part de l'enseignante. Par conséquent, la participation reste limitée et inégale entre les élèves.

Évaluation 4 : Production écrite (indiquer un chemin)

L'enseignante demande aux élèves d'écrire un court texte pour expliquer le chemin vers un magasin, en utilisant des expressions telles que : « tourner à droite », « tourner à gauche », « aller tout droit », etc. Cette activité vise à vérifier la capacité des apprenants à réinvestir le vocabulaire acquis.

Résultats des élèves	Nombre d'élèves	Pourcentage
Élèves ayant répondu	9	26%
Élèves n'ayant pas répondu	25	74%
total	34	100%

Tableau 4.18 : Résultats des élèves à l'évaluation de production écrite (indiquer un chemin)



Graphique 4.18 : Résultats des élèves à l'évaluation de production écrite (indiquer un chemin)

Commentaire du tableau :

D'après les résultats obtenus, on constate que la majorité des élèves (75 %) n'ont pas réussi à produire un texte écrit, contre seulement 25 % qui ont répondu à

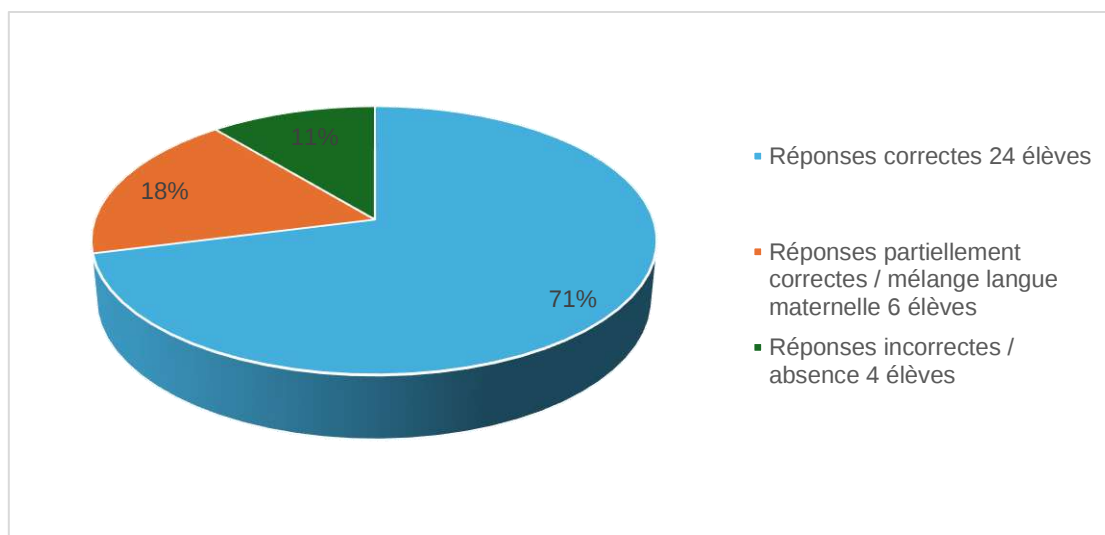
la consigne. Ce faible taux de réussite montre que les apprenants n'ont pas acquis les compétences nécessaires pour réinvestir le vocabulaire lié à l'orientation. Cela peut s'expliquer par l'absence d'une préparation progressive, le manque de structuration de la séance ainsi que l'insuffisance d'accompagnement lors des activités. Par conséquent, les élèves se sont retrouvés en difficulté face à la tâche demandée.

4.5. Analyse des questions de la deuxième séance (jeu des flèches)

Question 1 : « Comment viens-tu à l'école ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	24 élèves	71%
Réponses partiellement correctes / mélange langue maternelle	6 élèves	18%
Réponses incorrectes / absence	4 élèves	11%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.19 : Répartition des réponses des élèves à la question « Comment viens-tu à l'école ? »



Graphique 4.19 : Répartition des réponses des élèves à la question « Comment viens-tu à l'école ? »

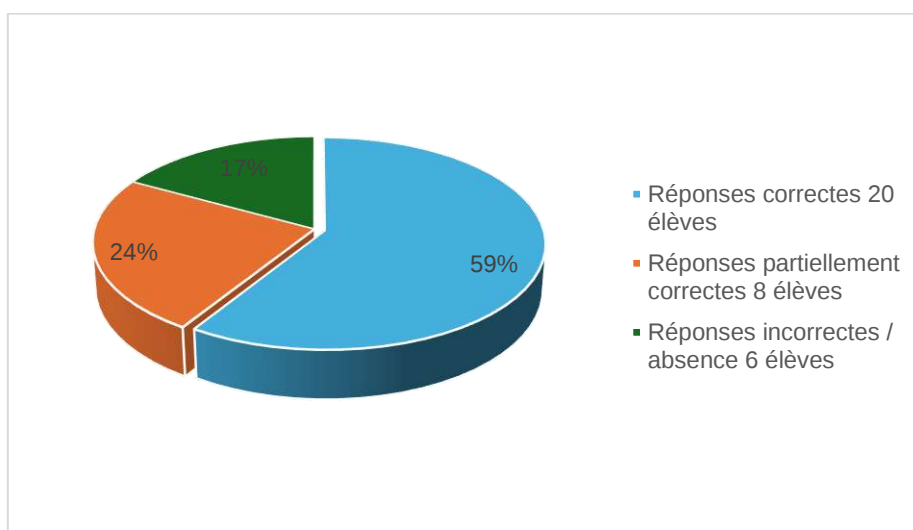
Commentaire :

Les résultats montrent une amélioration importante de la participation. En effet, 71 % des élèves ont répondu correctement en utilisant des structures simples en français, tandis que 18 % ont produit des réponses partiellement correctes, souvent avec un mélange de langue maternelle. Seulement 11 % des élèves n'ont pas répondu ou ont donné des réponses incorrectes. Cela montre que l'activité ludique a permis aux élèves de mobiliser le vocabulaire dans une situation de communication réelle, favorisant ainsi l'expression orale et la confiance en soi.

Question 2 : « Est-ce que tu passes par la route ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	20 élèves	59%
Réponses partiellement correctes	8 élèves	24%
Réponses incorrectes / absence	6 élèves	17%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.20: Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu passes par la route ? »



Graphique 4.20: Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu passes par la route ? »

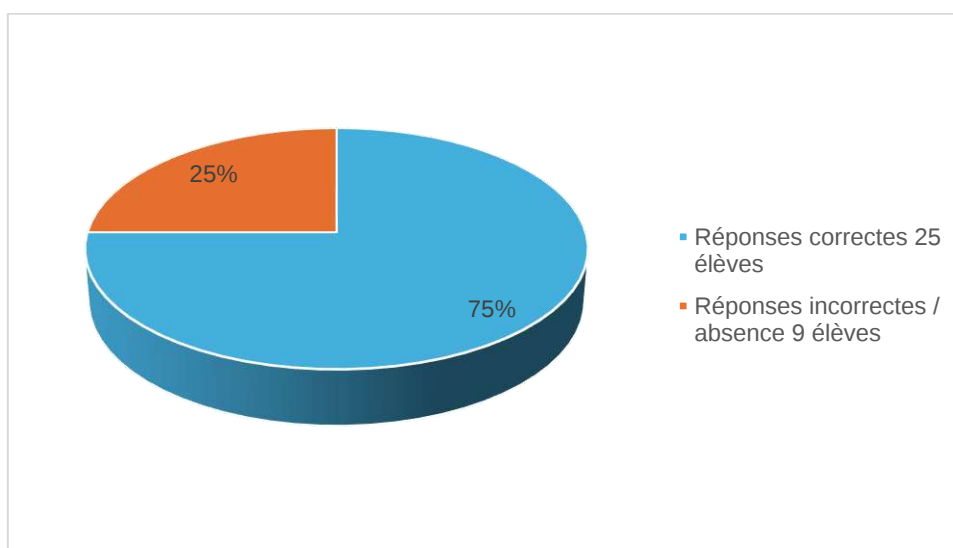
Commentaire :

Les résultats montrent que 59 % des élèves ont répondu correctement, tandis que 24 % ont donné des réponses partiellement correctes. Une minorité de 17 % n'a pas réussi à répondre correctement. Cela indique que la majorité des apprenants est capable de comprendre et d'utiliser les structures interrogatives simples liées au déplacement, grâce au support visuel et à l'interaction du jeu. Toutefois, certaines difficultés persistent chez une partie des élèves.

Question 3 : « Est-ce que tu traverses la route ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	25 élèves	75%
Réponses incorrectes / absence	9 élèves	25%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.21 : Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu traverses la route ? »



Graphique 4.21 : Répartition des réponses des élèves à la question « Est-ce que tu traverses la route ? »

Commentaire :

Les résultats montrent que 75 % des élèves ont répondu correctement, tandis que 25 % n'ont pas réussi à répondre correctement.

Cela montre que plus de la moitié des élèves parviennent à utiliser le vocabulaire de l'orientation dans une structure interrogative. Cependant, certains apprenants présentent encore des hésitations, ce qui nécessite un renforcement progressif à travers des activités répétitives et interactives.

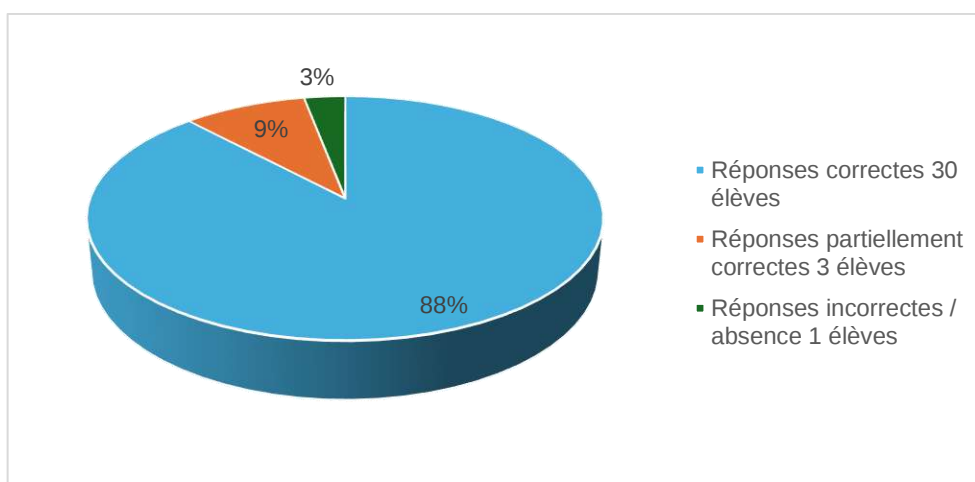
Question 4 : « Le chemin de Lina » (texte support)

Après les questions orales, un court texte intitulé « Le chemin de Lina » a été proposé aux apprenants. Les élèves ont été amenés à répondre à des questions de compréhension, notamment : Où va Lina? Que fait Lina en premier ? Que traverse Lina ? Où arrive Lina à fin ?

Cette activité visait à réinvestir le vocabulaire de l'orientation dans un contexte narratif simple.

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	30 élèves	88%
Réponses partiellement correctes	3 élèves	9%
Réponses incorrectes / absence	1 élèves	3%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.22 : Répartition des réponses des élèves à la compréhension du texte « Le chemin de Lina»



Graphique 4.22 : Répartition des réponses des élèves à la compréhension du texte « Le chemin de Lina»

Commentaire :

Les résultats montrent une très forte réussite des apprenants, puisque 88 % des élèves ont répondu correctement aux questions de compréhension, tandis que seulement 9 % ont donné des réponses partiellement correctes et 3 % ont échoué à répondre. Cette performance élevée s'explique par l'effet positif de l'activité ludique et du support visuel utilisé en classe. Le contexte du jeu a permis aux élèves de mieux comprendre et réutiliser le vocabulaire de l'orientation dans un texte simple et structuré. Ainsi, la majorité des apprenants a pu suivre le parcours de Lina et répondre aux questions sans difficulté majeure.

Ces résultats montrent que les élèves ont atteint un bon niveau de compréhension lorsqu'ils sont guidés par un contexte clair et motivant. Le passage du jeu à la compréhension du texte a facilité la réactivation du vocabulaire appris et a renforcé les acquis.

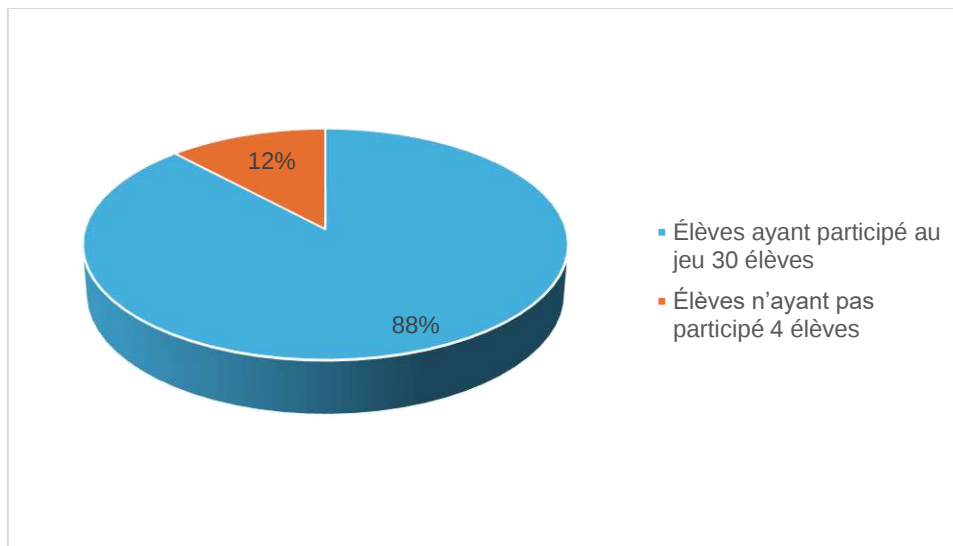
Analyse du jeu :séance 2

Dans le cadre de la deuxième séance portant sur l'indication du chemin, une activité interactive et ludique a été mise en œuvre à travers le jeu des flèches. Cette activité repose sur un schéma représentant un quartier simplifié, comportant différents éléments tels que l'école, la route, le passage piéton et le parc. Des flèches directionnelles ainsi que des images ont été utilisées afin de faciliter la compréhension et de rendre l'apprentissage du vocabulaire plus concret et motivant.

Au début de la séance, on a présenté le support et expliqué les règles du jeu. Les élèves ont été guidés à travers une démonstration afin de comprendre comment utiliser les expressions de direction telles que tourner à droite, tourner à gauche et aller tout droit. Cette phase a permis de préparer les apprenants à l'activité et de réduire les difficultés de compréhension.

Lors de l'application du jeu, presque tous les élèves ont participé activement. Chaque élève a eu l'occasion de passer au tableau pour guider ou être guidé à travers le parcours. Les autres élèves intervenaient oralement pour donner les instructions. Cette organisation a favorisé une forte interaction et une implication collective de la classe.

Type de participation	Nombre d'élèves	Pourcentage
Élèves ayant participé au jeu	30 élèves	88%
Élèves n'ayant pas participé	4 élèves	12%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.23 : Taux de participation des élèves à l'activité ludique (jeu des flèches)**Graphique 4.23 :** Taux de participation des élèves à l'activité ludique (jeu des flèches)**Commentaire**

Les résultats montrent une forte participation des élèves, avec 88 % des apprenants ayant pris part activement au jeu, contre seulement 12 % n'ayant pas participé. Cela indique que l'activité ludique a suscité un engagement important de la part de la majorité des élèves.

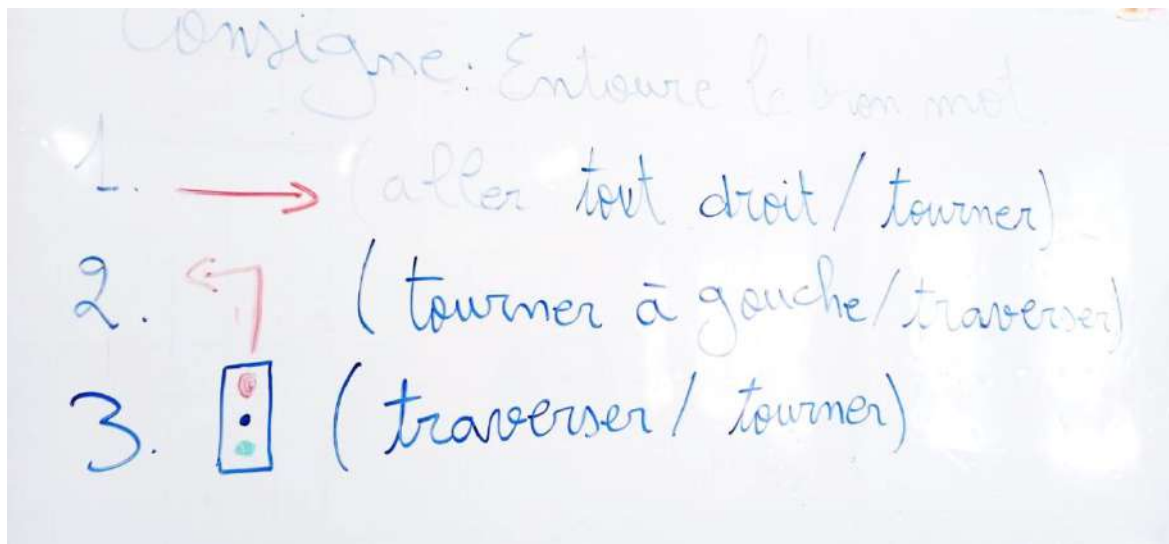
Cette forte implication s'explique par la nature motivante du jeu, qui a permis de créer un climat de classe dynamique et interactif. Les élèves ont été plus à l'aise pour s'exprimer en français et ont utilisé spontanément le vocabulaire de l'orientation dans un contexte réel de communication.

Activité 5 : Évaluation écrite sur ardoise (activité de validation)

Après les activités orales et le jeu des flèches, une évaluation écrite rapide a été réalisée afin de vérifier le niveau de compréhension des apprenants. Cette activité s'est déroulée sous forme d'exercice au tableau. Les élèves ont lu les

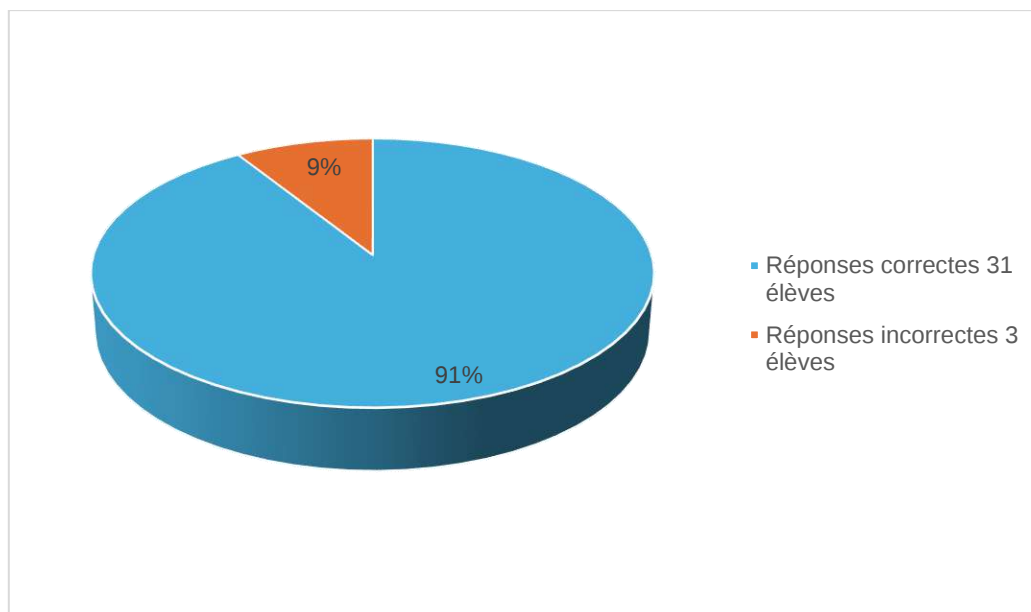
consignes, puis ont écrit leurs réponses sur leurs ardoises. Ensuite, ils ont levé leurs ardoises pour permettre à l'enseignante de vérifier les réponses et d'évaluer les acquis.

Cette activité a permis de mesurer de manière directe la compréhension des élèves concernant le vocabulaire de l'orientation et les structures utilisées durant la séance.



Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	31 élèves	91%
Réponses incorrectes	3 élèves	9%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.24 : Résultats de l'évaluation écrite sur ardoise des élèves



Graphique 4.24 : Résultats de l'évaluation écrite sur ardoise des élèves.

Commentaire :

Les résultats montrent une très forte réussite des apprenants, puisque 91 % des élèves ont répondu correctement à l'exercice, tandis que seulement 9 % n'ont pas réussi à produire une réponse correcte ou n'ont pas répondu. Ce taux élevé de réussite indique que les élèves ont bien compris les notions abordées durant la séance, notamment grâce à l'utilisation du jeu et des activités interactives. L'évaluation sur ardoise a permis une vérification rapide et efficace des acquis, montrant une bonne assimilation du vocabulaire et des structures de l'orientation.

Ces résultats confirment l'efficacité de la démarche pédagogique adoptée. L'alternance entre activité ludique et évaluation immédiate a permis de renforcer la mémorisation et de consolider les apprentissages. La majorité des élèves est capable de réinvestir correctement les connaissances acquises.

4.6. Analyse de la troisième séance :

Thème : « C'est la fête »

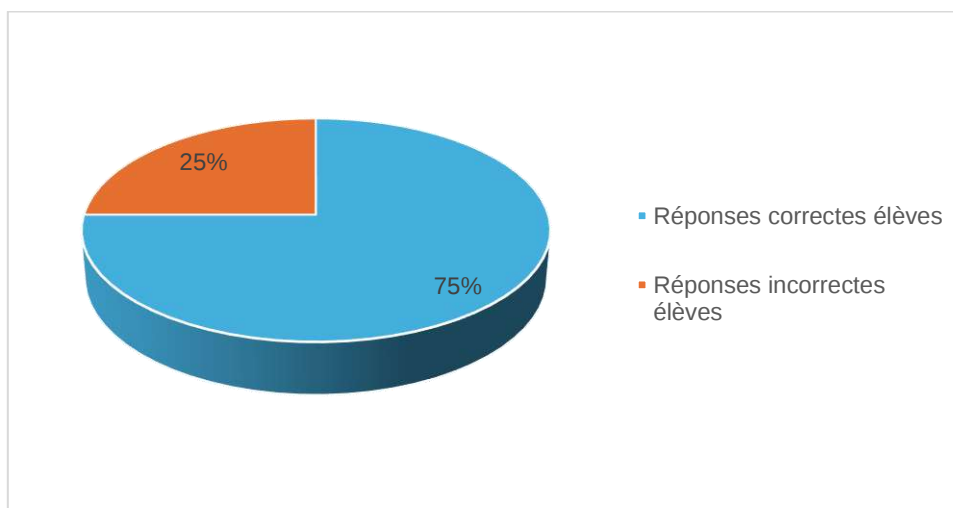
Dans le cadre de la troisième séance portant sur le thème « C'est la fête », l'enseignante a introduit la leçon à travers une série de questions orales visant à

activer les connaissances antérieures des apprenants et à les préparer au nouveau thème. L'objectif principal était de développer la compréhension orale et l'expression autour du lexique des fêtes et des événements personnels.

Question 1 : « Le 2 janvier, est-ce que vous êtes venus à l'école ? Pourquoi ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	élèves	75%
Réponses incorrectes	élèves	25%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.25 : Réponses des élèves à la question sur la présence à l'école (12 janvier)



Graphique 4.25: Réponses des élèves à la question sur la présence à l'école (2 janvier)

Commentaire :

Les résultats montrent une bonne compréhension de la question, avec 75 % des élèves ayant répondu correctement, contre 25 % de réponses incorrectes. Cela indique que la majorité des apprenants est capable de comprendre une question liée à une situation réelle et de justifier simplement leur réponse.

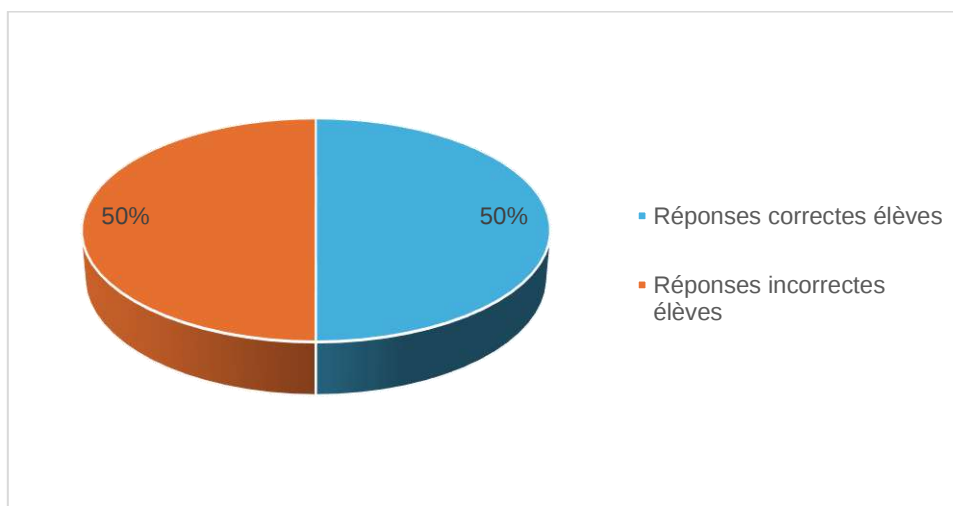
Question 2 : Observation d'image (anniversaire)

Question : « Qu'est-ce que vous voyez ? »

Type de réponse	Nombre	Pourcentage
-----------------	--------	-------------

	d'élèves	
Réponses correctes	élèves	50%
Réponses incorrectes	élèves	50%
Total	34 élèves	100%

Tableau 4.26 : Interprétation de l'image d'anniversaire par les élèves.



Graphique 4.26: Interprétation de l'image d'anniversaire par les élèves

Commentaire :

Les résultats montrent une répartition équilibrée des réponses. En effet, 50 % des élèves ont identifié correctement l'image, tandis que 50 % ont donné des réponses incorrectes ou incomplètes. Cela indique que l'interprétation visuelle reste encore difficile pour une partie des apprenants.

Question 3 : Compréhension d'un document sonore

Questions :

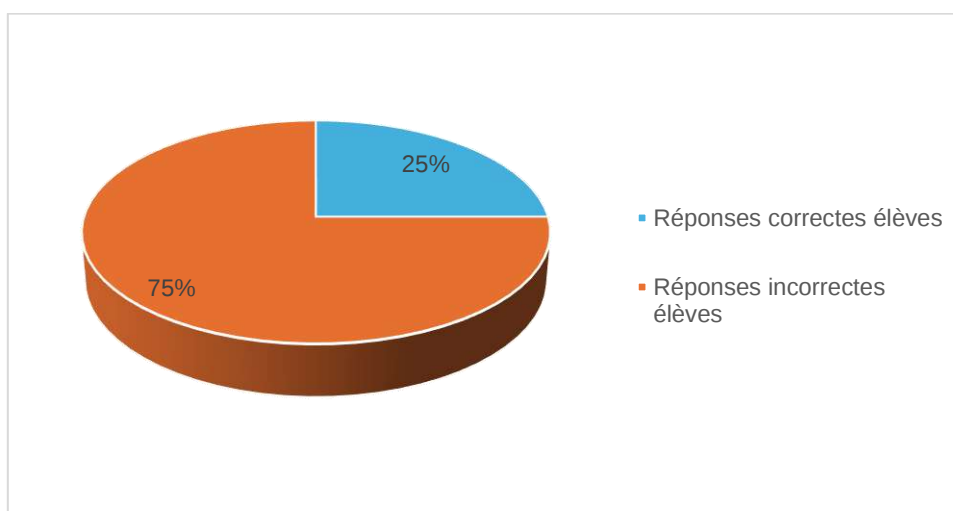
Qui sont les personnages ?

De quelle fête parle-t-on ?

Type de réponse	Nombre	Pourcentage
-----------------	--------	-------------

	d'élèves	
Réponses correctes	élèves	25%
Réponses incorrectes	élèves	75%
Total	34 élèves	100%

tableau 4.27 : Résultats de la compréhension du document sonore



graphique 4.27 : Résultats de la compréhension du document sonore

Commentaire :

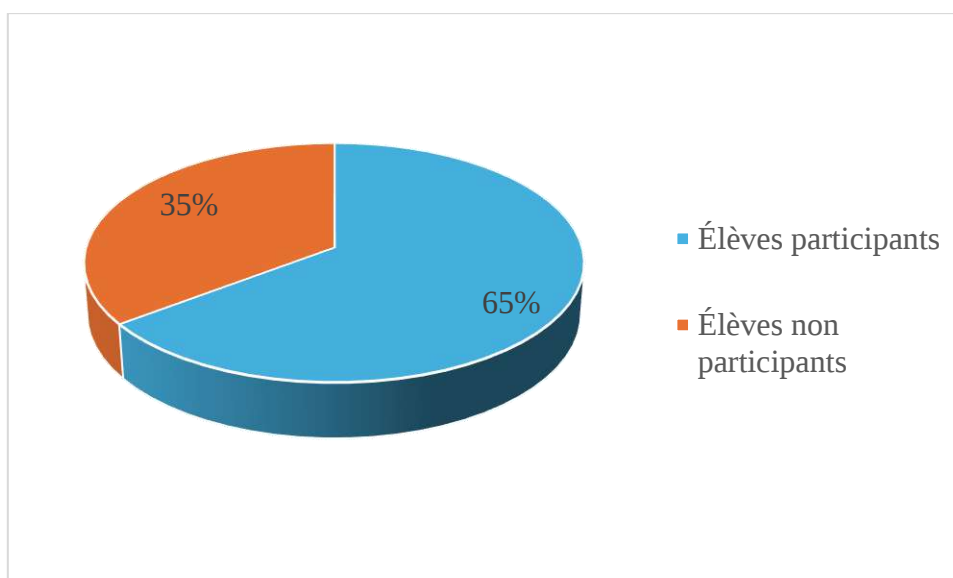
Les résultats montrent que seulement 25 % des élèves ont répondu correctement aux questions posées à partir du document sonore, tandis que 75 % des élèves ont donné des réponses incorrectes. Cela indique que la compréhension de l'oral reste difficile pour la majorité des apprenants. Les élèves rencontrent encore des difficultés à identifier les personnages et à comprendre le thème de la fête à partir d'un support audio. Cela montre la nécessité de renforcer l'écoute guidée et de multiplier les activités de compréhension orale en classe de FLE.

Au cours de cette séance, la participation des élèves était relativement satisfaisante. Plusieurs élèves ont répondu aux questions posées par l'enseignante, en particulier lors de l'exploitation de l'image et de la vidéo. Toutefois, certains apprenants restaient passifs ou avaient des difficultés à s'exprimer correctement en français. Malgré cela, on constate une amélioration du niveau de participation par

rapport à la première séance, ce qui peut s'expliquer par l'utilisation de supports visuels motivants.

Élèves	Nombre d'élèves	Pourcentage
Élèves participants	22	35%
Élèves non participants	12	65%
total	34	100%

tableau 4.28 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance « La fête »



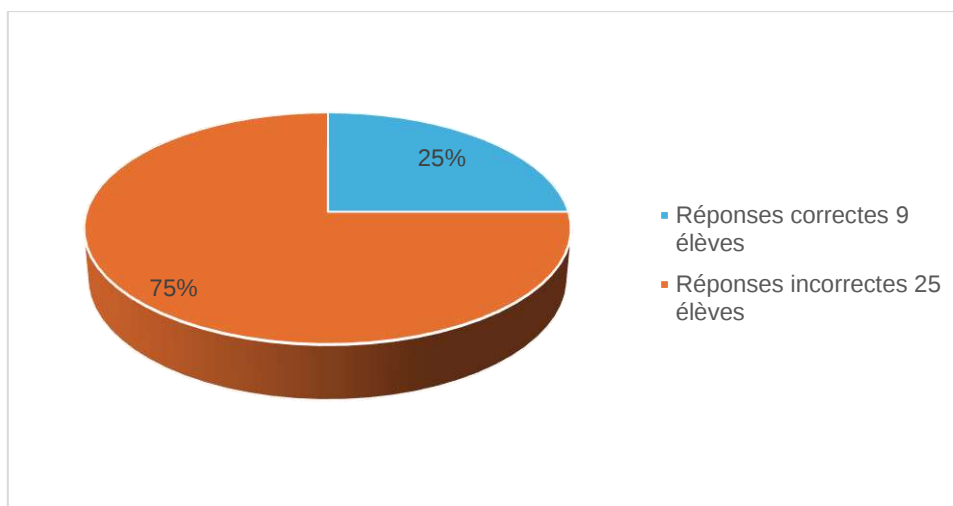
graphique 4.28 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance « La fête »

Commentaire :

D'après ce tableau, on observe que la majorité des élèves (65 %) ont participé activement à la séance, contre 35 % qui sont restés non participants. Ces résultats montrent une amélioration notable de l'implication des apprenants par rapport à la première séance. Cette progression peut être expliquée par l'utilisation de supports pédagogiques variés, tels que l'image et la vidéo, qui ont suscité l'intérêt des élèves et facilité leur compréhension.

Evaluation 4 : Exercice de clôture (Vrai ou Faux)

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	9 élèves	25%
Réponses incorrectes	25 élèves	75%
Total	34 élèves	100%

tableau 4.29 : Résultats de l'exercice de clôture (Vrai ou Faux)**graphique 4.29 : Résultats de l'exercice de clôture (Vrai ou Faux)****Commentaire :**

Les résultats montrent que 75 % des élèves n'ont pas réussi à répondre correctement, tandis que seulement 25 % des apprenants ont donné des réponses justes.

Cela indique que la majorité des élèves rencontre encore des difficultés de compréhension des notions abordées durant la séance. Malgré les activités proposées, les acquis restent partiels chez un grand nombre d'apprenants. Il serait donc nécessaire de renforcer les explications et de proposer davantage d'exercices de remédiation.

4.7. Analyse de la quatrième séance (séance avec le jeu)

Thème : Les fêtes

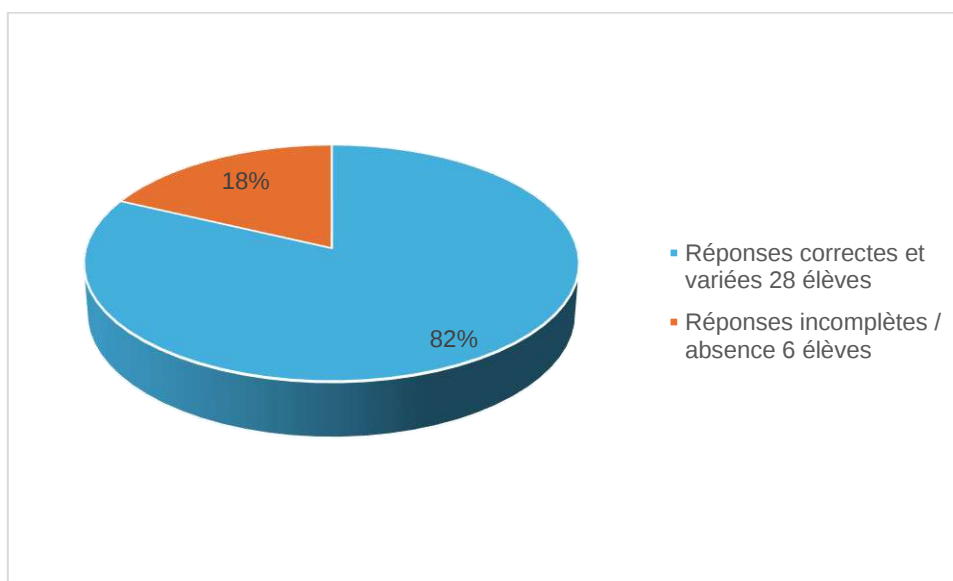
Dans le cadre de la quatrième séance, une activité ludique et interactive a été mise en œuvre autour du thème des fêtes. L'objectif de cette séance était d'amener les apprenants à réutiliser le vocabulaire déjà étudié à travers des échanges oraux motivants.

L'enseignante a introduit la séance par une série de questions simples afin de stimuler la participation orale des élèves et de favoriser l'expression spontanée. Les réponses des apprenants ont été variées, ce qui montre un intérêt manifeste pour le thème abordé.

Question 1 : « Quelle fête connaissez-vous ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes et variées	28 élèves	82%
Réponses incomplètes / absence	6 élèves	18%
Total	34 élèves	100%

Tableau4.30: Réponses des élèves à la question « Quelle fête connaissez-vous ? »



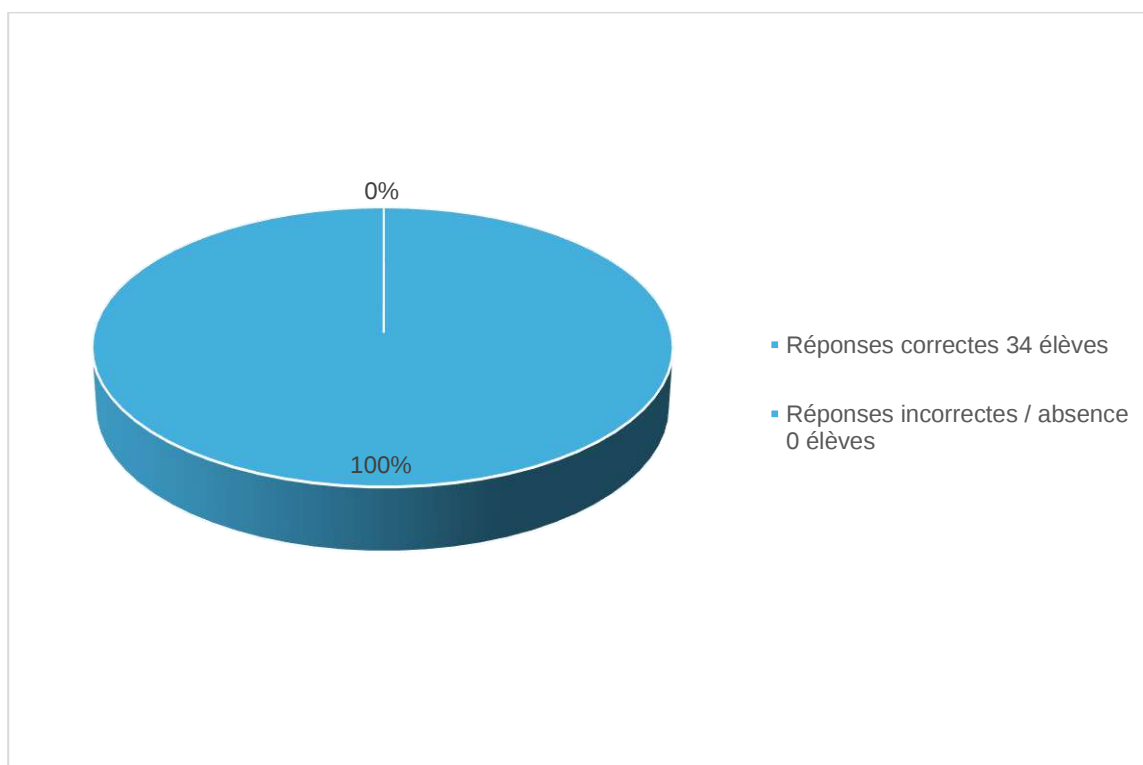
Graphique4.30 : Réponses des élèves à la question « Quelle fête connaissez-vous ? »

Commentaire :

Les résultats montrent que 82 % des élèves ont répondu correctement en citant différentes fêtes telles que l'anniversaire, l'Aïd ou le Nouvel An, tandis que 18 % des élèves n'ont pas répondu ou ont donné des réponses incomplètes. Cela indique une bonne maîtrise du vocabulaire lié aux fêtes et une forte participation orale des apprenants.

Question 2 : « Quelle est votre fête préférée ? » (Corrigée)

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	34 élèves	100%
Réponses incorrectes / absence	0 élèves	0%
Total	34 élèves	100%

Tableau4.31 : Réponses des élèves à la question « Quelle est votre fête préférée ? »**Graphique4.31:** Réponses des élèves à la question « Quelle est votre fête préférée ? »
»

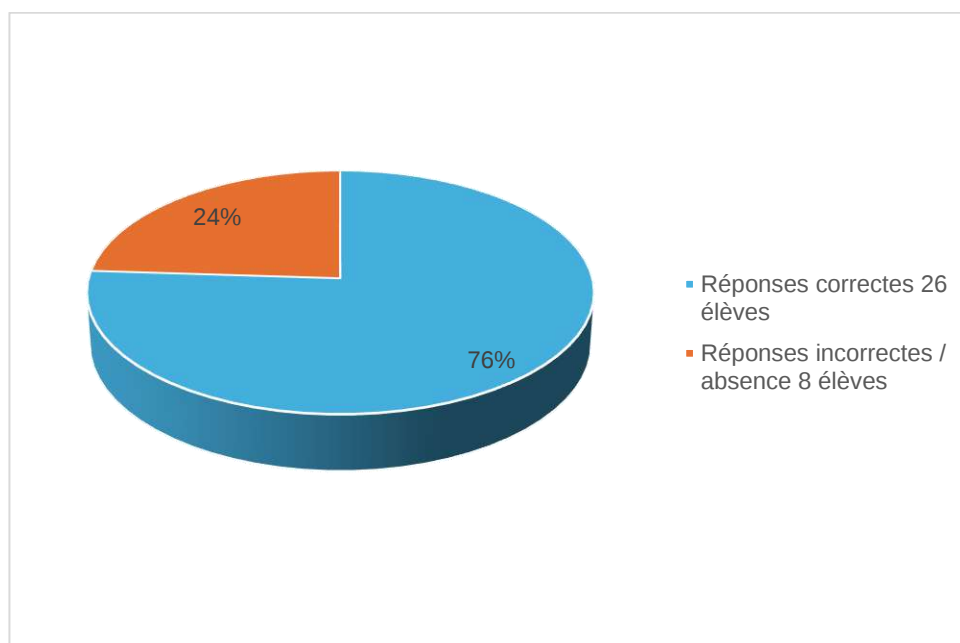
Commentaire :

Les résultats montrent une participation totale des apprenants, puisque 100 % des élèves ont répondu correctement à la question. Tous les élèves ont exprimé leur fête préférée en donnant des réponses variées telles que l'anniversaire, l'Aïd, le Nouvel An ou d'autres fêtes connues. Ce résultat traduit un fort intérêt des élèves pour le thème abordé ainsi qu'une grande motivation à s'exprimer oralement lorsqu'il s'agit de leurs préférences personnelles. Il montre également que les activités ludiques favorisent la prise de parole et renforcent la confiance des apprenants en classe de FLE.

Question 3 : « Quand célèbre-t-on cette fête ? »

Type de réponse	Nombre d'élèves	Pourcentage
Réponses correctes	26 élèves	76%
Réponses incorrectes / absence	8 élèves	24%
Total	34 élèves	100%

Tableau4.32 : Réponses des élèves à la question « Quand célèbre-t-on cette fête ? »



graphique 4.32 : Réponses des élèves à la question « Quand célèbre-t-on cette fête ? »

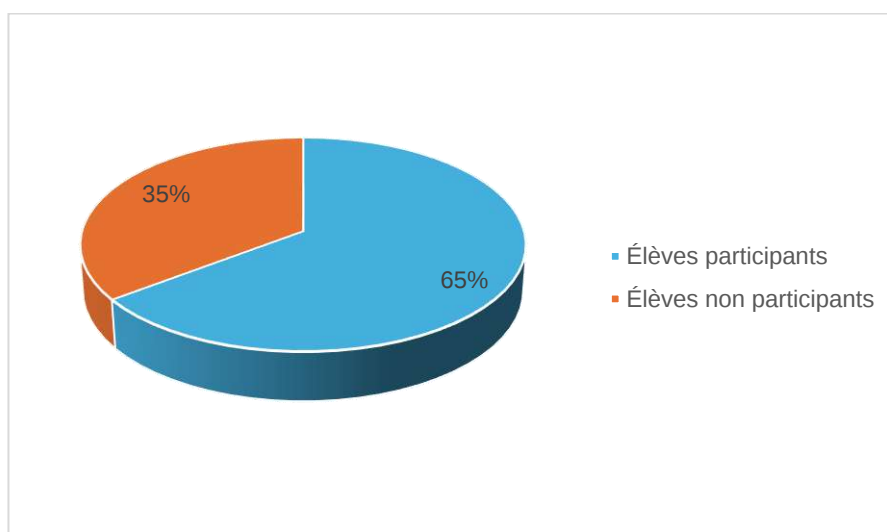
Commentaire :

Les résultats montrent que 76 % des élèves ont répondu correctement, tandis que 24 % n'ont pas su préciser la date ou le moment de célébration.

Cela indique une bonne compréhension générale du thème, bien que certains apprenants éprouvent encore des difficultés à exprimer les repères temporels. Au cours de cette séance, la participation des élèves était relativement satisfaisante. Plusieurs élèves ont répondu aux questions posées par l'enseignante, en particulier lors de l'exploitation de l'image et de la vidéo. Toutefois, certains apprenants restaient passifs ou avaient des difficultés à s'exprimer correctement en français. Malgré cela, on constate une amélioration du niveau de participation par rapport à la première séance, ce qui peut s'expliquer par l'utilisation de supports visuels motivants.

Participation des élèves	Nombre d'élèves	Pourcentage
Élèves participants	22	65%
Élèves non participants	12	35%
total	34	100%

Tableau4.33 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance « La fête »



Graphique4.33 : Répartition des élèves selon leur participation lors de la séance « La fête »

Commentaire :

D'après ce tableau, on observe que la majorité des élèves (65 %) ont participé activement à la séance, contre 35 % qui sont restés non participants. Ces résultats montrent une amélioration notable de l'implication des apprenants par rapport à la première séance. Cette progression peut être expliquée par l'utilisation de supports pédagogiques variés, tels que l'image et la vidéo, qui ont suscité l'intérêt des élèves et facilité leur compréhension.

4.4. Analyse de la quatrième séance (activité ludique)

Thème : « C'est la fête »

Dans le cadre de la quatrième séance portant sur le thème « C'est la fête », une activité interactive et ludique a été mise en œuvre à travers le jeu de la marelle des fêtes. Cette activité consistait en une marelle tracée au sol, divisée en plusieurs cases contenant des questions relatives aux fêtes et aux célébrations.

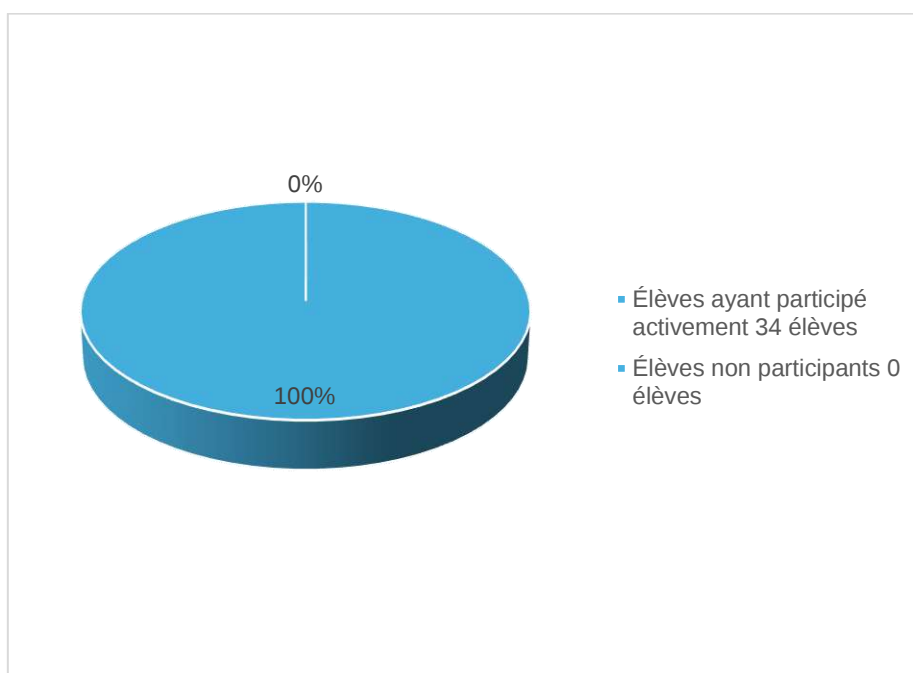
L'objectif principal de cette activité était de favoriser l'apprentissage du vocabulaire des fêtes tout en développant l'expression orale des apprenants dans un climat motivant et dynamique. L'enseignante a commencé par présenter le jeu et expliquer les règles aux élèves. Chaque élève devait lancer le dé ou choisir une case, sauter dans la case correspondante, puis répondre à une question posée sur le thème des fêtes. Si la réponse était correcte, l'élève poursuivait le jeu ; dans le cas contraire, il cédait sa place à un autre camarade.

Les questions proposées portaient sur différentes fêtes connues, telles que Yennayer, l'Aïd, les fêtes nationales ou encore les préférences personnelles des élèves. Cette diversité a permis de mobiliser les connaissances antérieures des apprenants tout en enrichissant leur vocabulaire.

Durant la mise en œuvre de l'activité, tous les élèves ont participé avec enthousiasme. Les apprenants se sont montrés joyeux, curieux et motivés. L'ambiance de la classe était dynamique, marquée par une forte interaction entre les élèves et une participation spontanée.

Type de participation	Nombre d'élèves	Pourcentage
Élèves ayant participé activement	34 élèves	100%
Élèves non participants	0 élèves	0%
Total	34 élèves	100%

tableau 4.34 : Taux de participation des élèves au jeu de la marelle des fêtes



graphique 4.34 : Taux de participation des élèves au jeu de la marelle des fêtes

Commentaire :

Les résultats montrent une participation totale des apprenants, puisque 100 % des élèves ont pris part à l'activité ludique. Tous les élèves se sont impliqués activement dans le jeu, en répondant aux questions posées et en respectant les règles établies. Cette forte participation s'explique par le caractère attractif et dynamique du jeu de la marelle, qui a suscité chez les apprenants la joie, la curiosité et l'envie d'apprendre. Le déplacement physique, la compétition positive et les échanges oraux ont contribué à créer un climat favorable à l'apprentissage.

Evaluation 5 : Évaluation écrite finale

À la fin de la quatrième séance, l'enseignante a distribué une fiche d'évaluation écrite comportant deux activités afin de vérifier les acquis des élèves concernant le vocabulaire des fêtes.

Activité 1 : Compléter les images par les mots convenables : ballon, henné, bougie, couscous, mouton, bonbons.

Activité 2: Relier les fêtes à leur date et associer chaque fête au vœu correspondant. Cette évaluation avait pour objectif de mesurer la capacité des apprenants à reconnaître le lexique étudié et à établir des relations entre les fêtes, leurs dates et les expressions appropriées.

Souhaiter un vœu à l'occasion d'une fête
Lexique thématique

1/ Complète par : des ballons / le henné /
des bougies / le couscous / un mouton
des bonbons/ robe kabyle / des habits neufs.

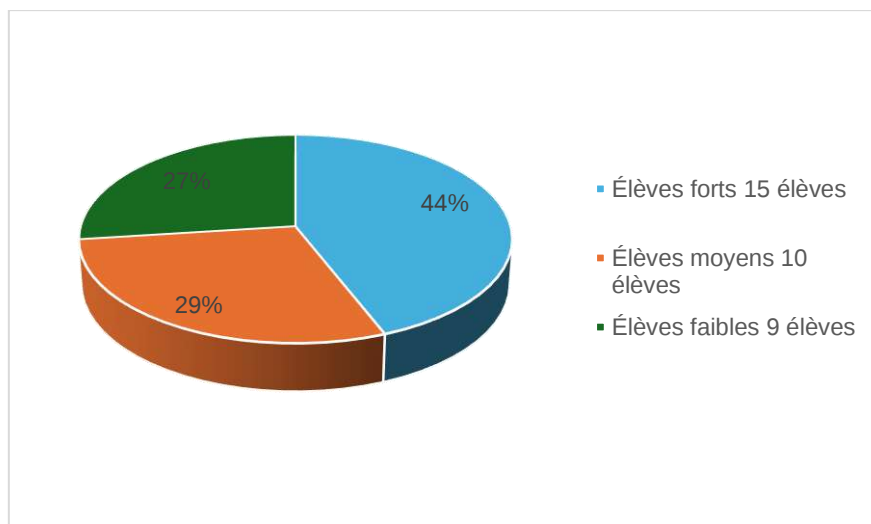
2/ Relie :

Les fêtes	les vœux
Aid El- Fitr .	. Bonne fête
Aid EL Adha .	. je t'aime maman
Yannayer .	. Bon anniversaire
Anniversaire .	. Asseggas Ameggaz
la fête des mères .	. Bonne fête

17

Niveau des élèves	Nombre d'élèves	Pourcentage
Élèves forts	15 élèves	44%
Élèves moyens	10 élèves	29%
Élèves faibles	9 élèves	27%
Total	34 élèves	100%

Tableau4.35: Niveau des élèves dans l'évaluation écrite de la quatrième séance



Graphique4.35 : Niveau des élèves dans l'évaluation écrite de la quatrième séance

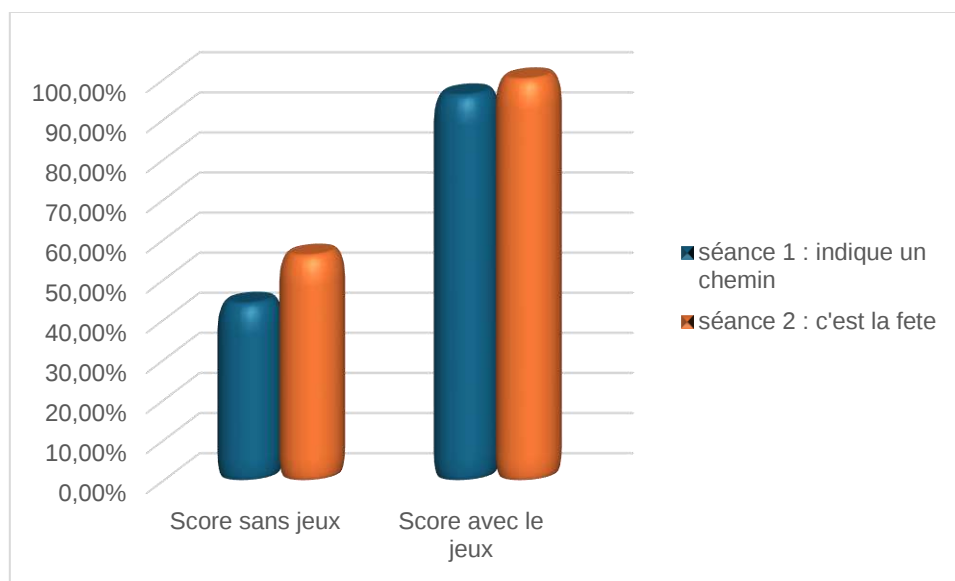
Commentaire :

Les résultats montrent que 44 % des élèves présentent un niveau fort, avec des réponses correctes et une bonne maîtrise des activités proposées. Par ailleurs, 29 % des élèves ont obtenu un niveau moyen, ce qui traduit une compréhension partielle des notions étudiées. En revanche, 27 % des apprenants présentent un niveau faible, ce qui montre des difficultés persistantes dans l'identification du vocabulaire ou dans les associations demandées.

Ces résultats indiquent que la majorité des élèves a atteint un niveau satisfaisant, tandis qu'une partie de la classe nécessite encore des activités de remédiation et de consolidation. Cette évaluation confirme l'efficacité de l'activité ludique dans l'apprentissage du vocabulaire des fêtes. Les résultats obtenus montrent une progression générale des apprenants, tout en révélant des écarts de niveau qui nécessitent une différenciation pédagogique adaptée.

séance / sequence	Participation sans jeux	participation avec le jeux
séance 1 : indique un chemin	44.00%	96.00%
séance 2 : c'est la fete	56.00%	100.00%

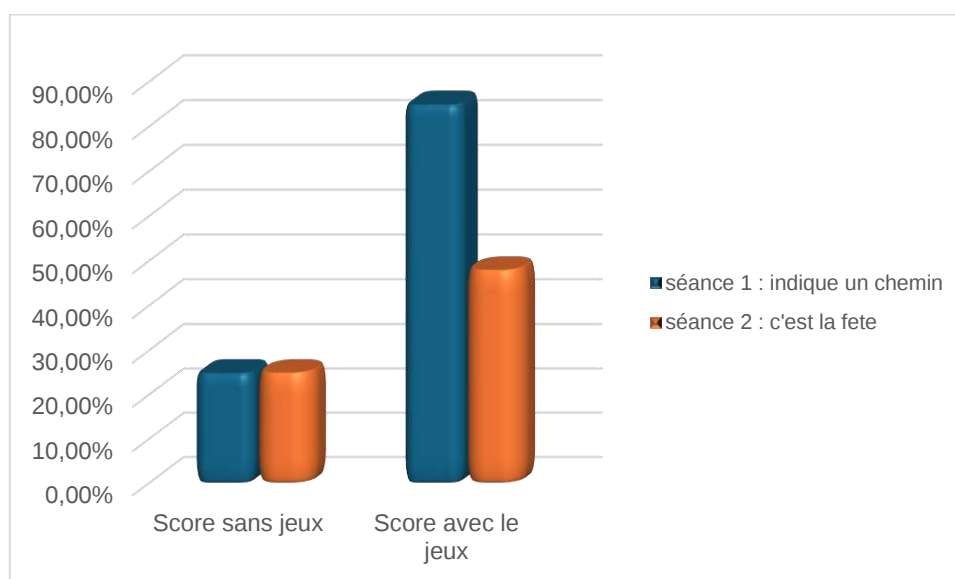
Tableau 4.36 : comparaison de la participation avec et sans jeu.



Graphique 4.36 : comparaison de la participation avec et sans jeu.

séance / sequence	Score sans jeux	Score avec le jeux
séance 1 : indique un chemin	25.00%	85.00%
séance 2 : c'est la fete	25.00%	48.00%

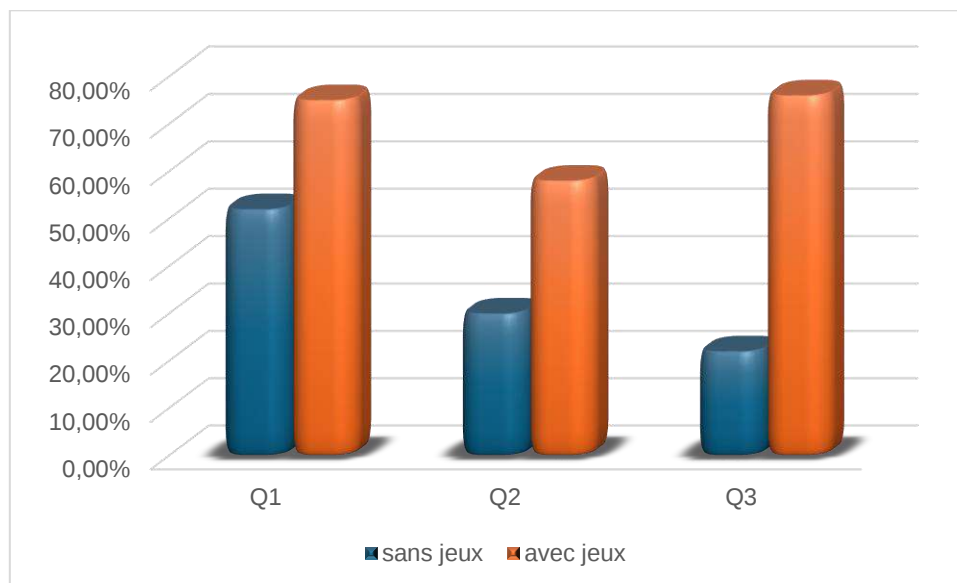
Tableau 4.37 : comparaison de l'évaluation final avec et sans jeu



Graphique 4.37 : comparaison de l'évaluation final avec et sans jeu

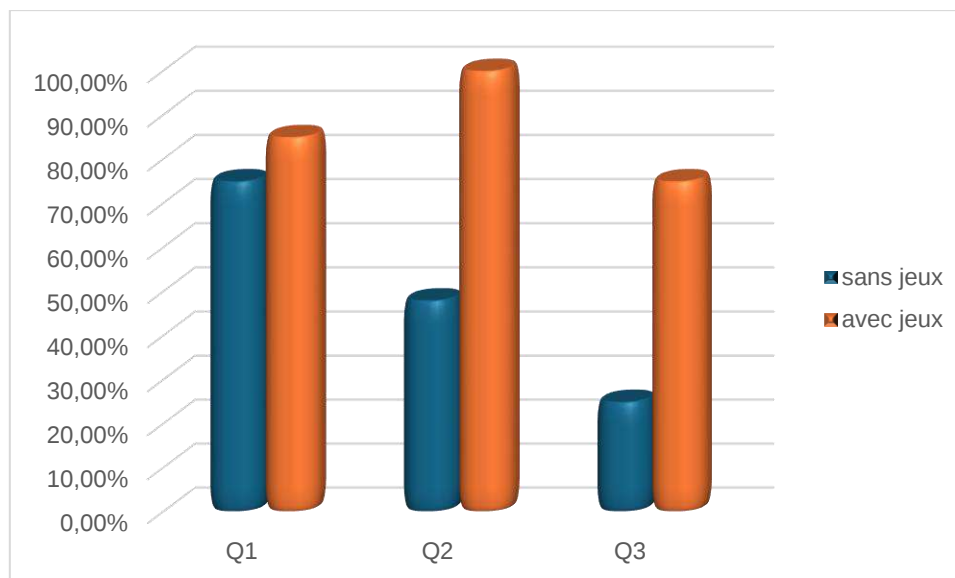
modalité	Q1	Q2	Q3
sans jeux	52.00%	30.00%	22.00%
avec jeux	75.00%	58.00%	76.00%

Tableau 4.38 : Analyse des questions (séance indiquer un chemin)



modalité	Q1	Q2	Q3
sans jeux	75.00%	48.00%	25.00%
avec jeux	85.00%	100.00%	75.00%

Tableau 4.39 : Analyser des questions (séance c'est la fête)



Graphique 4.39 : Analyse des questions (séance c'est la fête) .

La comparaison des séances sans jeux et avec jeux :

La comparaison des deux séances met en évidence des différences significatives tant au niveau de l'implication des apprenants que de la qualité des acquisitions lexicales.

Dans les séances fondées sur une approche traditionnelle, la participation des élèves demeure limitée et inégale. L'interaction est souvent restreinte à un nombre réduit d'apprenants, tandis que le reste de la classe adopte une posture plutôt passive. Cette configuration traduit une certaine difficulté à mobiliser durablement l'attention et l'engagement des élèves. De plus, l'expression orale reste freinée par la crainte de l'erreur, ce qui limite les opportunités de pratique effective de la langue.

À l'inverse, les séances intégrant des activités ludiques se caractérisent par une mobilisation collective plus marquée. L'ensemble des apprenants est impliqué dans la tâche, favorisant ainsi une dynamique de classe plus interactive et collaborative. Le jeu agit comme un catalyseur d'engagement, en créant un climat détendu qui encourage la prise de parole et réduit les inhibitions langagières.

Sur le plan des apprentissages, les écarts observés sont également notables. Dans les séances traditionnelles, l'acquisition du lexique apparaît plus fragile et moins durable, en raison d'un mode d'enseignement centré principalement sur la

répétition et la mémorisation passive. En revanche, dans les séances avec jeu, les élèves manifestent une meilleure appropriation des contenus lexicaux. L'aspect concret, interactif et contextualisé des activités ludiques facilite la compréhension et favorise une mémorisation à plus long terme.

Par ailleurs, le jeu permet de maintenir l'attention des apprenants tout au long de la séance, même lorsque les contenus abordés sont plus complexes. Il contribue ainsi à renforcer non seulement la motivation, mais également l'efficacité cognitive des élèves.

En somme, cette comparaison met en évidence la supériorité de l'approche ludique par rapport à la méthode traditionnelle dans l'enseignement du lexique en classe de FLE. Elle confirme que l'intégration du jeu constitue un levier pédagogique pertinent pour améliorer à la fois l'engagement des apprenants et la qualité de leurs apprentissages.

3.4.1 Conclusion :

L'analyse des données recueillies met en évidence l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en classe. Les résultats obtenus montrent une amélioration notable des performances des apprenants ainsi qu'une participation plus active lors des séances avec jeu, contrairement aux séances traditionnelles. Ce constat confirme l'hypothèse de recherche et souligne l'importance du jeu comme outil pédagogique favorisant la motivation, l'interaction et l'acquisition des lexiques. Les résultats obtenus apportent ainsi des éléments de réponse à la problématique posée et seront approfondis dans la conclusion du mémoire.

CONCLUSION GENERALE

Ce mémoire, intitulé « La didactique du vocabulaire à travers les activités ludiques en classe de FLE », s'est intéressé à l'intégration du jeu comme outil pédagogique et à son impact sur l'apprentissage du vocabulaire chez les élèves de cycle primaire. À travers cette thématique, nous avons cherché à analyser dans quelle mesure les activités ludiques pourront constituer un moyen efficace pour favoriser la motivation, l'impact et la participation des apprenants dans le processus d'apprentissage du lexique.

L'objectif principal de cette recherche était d'évaluer l'effet des activités ludiques sur la motivation des élèves, ainsi que sur leurs capacités à mémoriser et à réaliser le vocabulaire en contexte. Pour ce faire, nous avons adopté une démarche méthodologique articulée autour de deux volets : un cadre théorique développé dans les deux premiers chapitres et consacré respectivement à la didactique du lexique et aux activités ludiques en classe de FLE, et un cadre pratique reposant sur une expérimentation menée auprès des élèves de quatrième année primaire à l'école Guedddoune Mohamed.

Dans cette optique, nous avons tenté de répondre à la problématique suivante : Dans quelle mesure les activités ludiques facilitent-elles l'apprentissage du lexique en classe de FLE ? Pour y répondre, nous avons formulé plusieurs hypothèses selon lesquelles le recours au jeu permettrait d'accroître la motivation des apprenants, de faciliter la mémorisation du vocabulaire et de favoriser son réemploi en situation de communication.

Les résultats obtenus à l'issue de notre expérimentation ont permis de mettre en évidence des constats significatifs. D'autre part, les activités ludiques ont suscité chez les élèves favorisant ainsi une participation active et une meilleure implication durant les séances. D'autre part, une amélioration notable de la mémorisation et de la compréhension du lexique a été observée, notamment à travers la capacité des élèves à utiliser les mots appris dans des contextes variés.

Par ailleurs, les activités didactiques ont contribué à instaurer un climat de confiance au sein de la classe, réduisant les appréhensions des élèves et facilitant leur engagement dans les interactions. Elles mènent également à développer certaines stratégies d'apprentissage, telles que l'association, la répétition en contexte et la mobilisation active du vocabulaire.

En outre, notre expérimentation a montré que les activités les plus efficaces sont celles qui favorisent l'interaction, la coopération et la conceptualisation des apprentissages. Ces pratiques ont permis non seulement de renforcer la mémorisation, mais également de rendre l'apprentissage plus dynamique et plus significatif pour les apprenants.

En somme, cette recherche confirme l'intérêt et l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du lexique en classe de FLE, en particulier au niveau primaire. Le jeu apparaît ainsi comme un outil pédagogique pertinent, capable de rendre l'apprentissage plus motivant, interactif et durable.

En perspective, il serait intéressant d'élargir cette étude à d'autres niveaux scolaires ou d'explorer l'impact des activités ludiques sur d'autres compétences linguistiques. De même, la formation des enseignants à l'intégration du jeu en classe constitue une piste importante pour améliorer les pratiques pédagogiques.

En définitive, ce travail met en évidence la nécessité de repenser les méthodes traditionnelles d'enseignement des FLE en privilégiant des approches actives centrées sur l'apprenant, afin de favoriser un apprentissage plus efficace et plus engageant du lexique.

BIBLIOGRAPHIE

http://www.biblio.cerist.dz/hrbdonf5214/theses/00000000000000608353000000_2.pdf

<http://dspace.univ-tiaret.dz/bitstream/123456789/191/1/TH.M.FR.2019.23.pdf>

Canat, C., et al. (2008). L'apprentissage du vocabulaire à l'école primaire. Inspection académique du Gard.

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

<https://asjp.cerist.dz/> (introduction des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de la grammaire)

Lahmann, A., & Berthet, F. (2008). Introduction à la lexicologie : sémantique et morphologie (3e éd.). Armand Colin.

Larousse. (1980). Le Petit Larousse. Librairie Larousse.

<https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/bitstream/123456789/15701/1/M841.518.pdf>

Picoche, J. (1992). Précis de lexicologie française. Nathan Université.

Tréville, M.-C. (1994). Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde.

Tréville, M.-C., & Duquette, L. (1996). Enseigner le vocabulaire en classe de langue. Hachette.

ANNEXES

Questionnaire de Recherche : Activités Ludiques et Vocabulaire

Profil de l'enseignant

1) Sexe :

☐ Masculin ☐ Féminin

2) Âge :

☐ Moins de 25 ans ☐ 25–35 ans ☐ 36–45 ans ☐ Plus de 45 ans

3) Ancienneté dans l'enseignement :

☐ Moins de 5 ans ☐ 5–10 ans ☐ 11–20 ans ☐ Plus de 20 ans

4) Niveau(x) enseigné(s) :

☐ 1^{re} année primaire ☐ 2^e année primaire ☐ 3^e année primaire

Autre : _____

Section 1 : Les activités ludiques comme moyen de facilitation

5) Utilisez-vous des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire en 3^e année primaire ?

☐ Oui ☐ Non

6) À quelle fréquence utilisez-vous ces activités ?

☐ Très souvent ☐ Souvent ☐ Rarement ☐ Jamais

7) Selon vous, les activités ludiques facilitent la compréhension du vocabulaire chez les élèves.

☐ Tout à fait d'accord ☐ D'accord ☐ Peu d'accord ☐ Pas du tout d'accord

8) Les activités ludiques augmentent la motivation des élèves à apprendre de nouveaux mots.

☐ Oui ☐ Plutôt oui ☐ Plutôt non ☐ Non

9) En quoi les activités ludiques facilitent-elles l'apprentissage du vocabulaire ? (Réponse ouverte)

Section 2 : Les activités ludiques et la mémorisation / réutilisation

10) Avez-vous remarqué une amélioration de la mémorisation après leur utilisation ?

☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois

11) Les élèves réutilisent-ils plus facilement le vocabulaire appris à travers le jeu ?

☐ Toujours ☐ Souvent ☐ Rarement ☐ Jamais

12) Comparées aux méthodes traditionnelles, elles favorisent davantage la mémorisation.

☐ Tout à fait d'accord ☐ D'accord ☐ Peu d'accord ☐ Pas du tout d'accord

13) Les jeux permettent-ils un apprentissage durable du vocabulaire ?

☐ Oui ☐ Non ☐ Je ne sais pas

14) Donnez un exemple d'une activité ludique ayant favorisé la mémorisation :

Section 3 : Types d'activités et difficultés

15) Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus ?

- ☐ Jeux de rôle ☐ Jeux de cartes / images ☐ Chansons et comptines
☐ Devinettes ☐ Jeux numériques Autre : _____

16) Selon vous, quels types de jeux sont les plus efficaces pour enrichir le vocabulaire ?

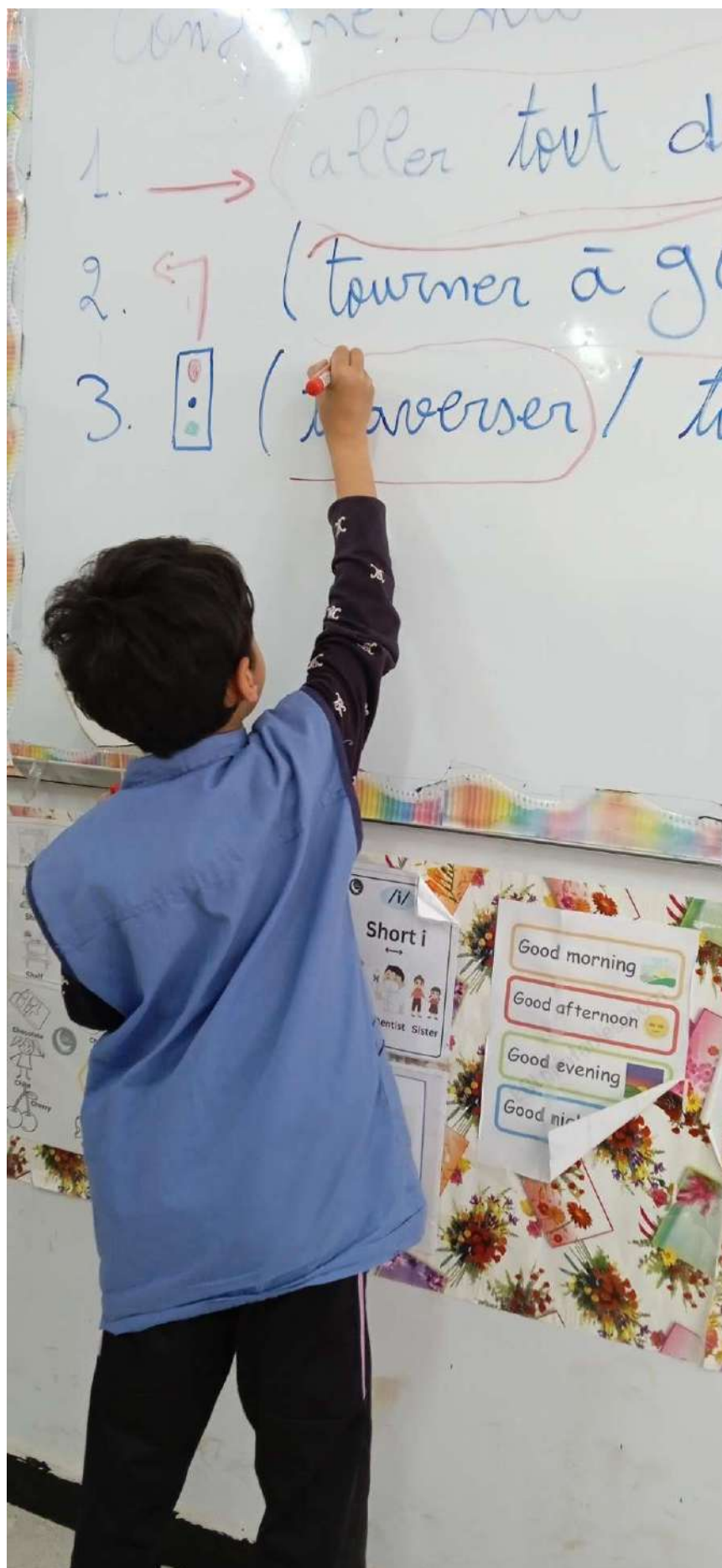
17) Les activités ludiques permettent-elles aux élèves d'apprendre dans différents contextes ?

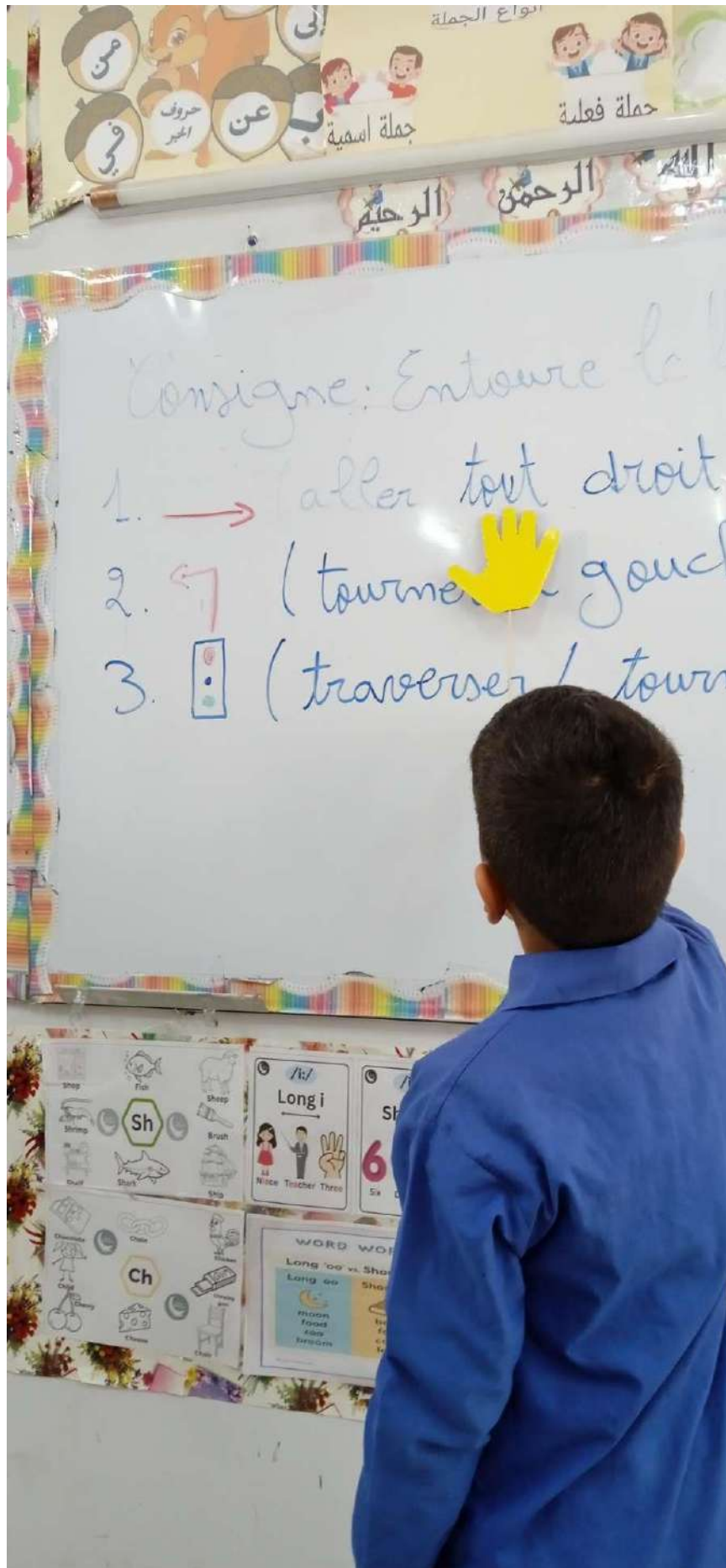
- ☐ Oui ☐ Parfois ☐ Non

18) Rencontrez-vous des difficultés dans l'utilisation des activités ludiques en classe ?

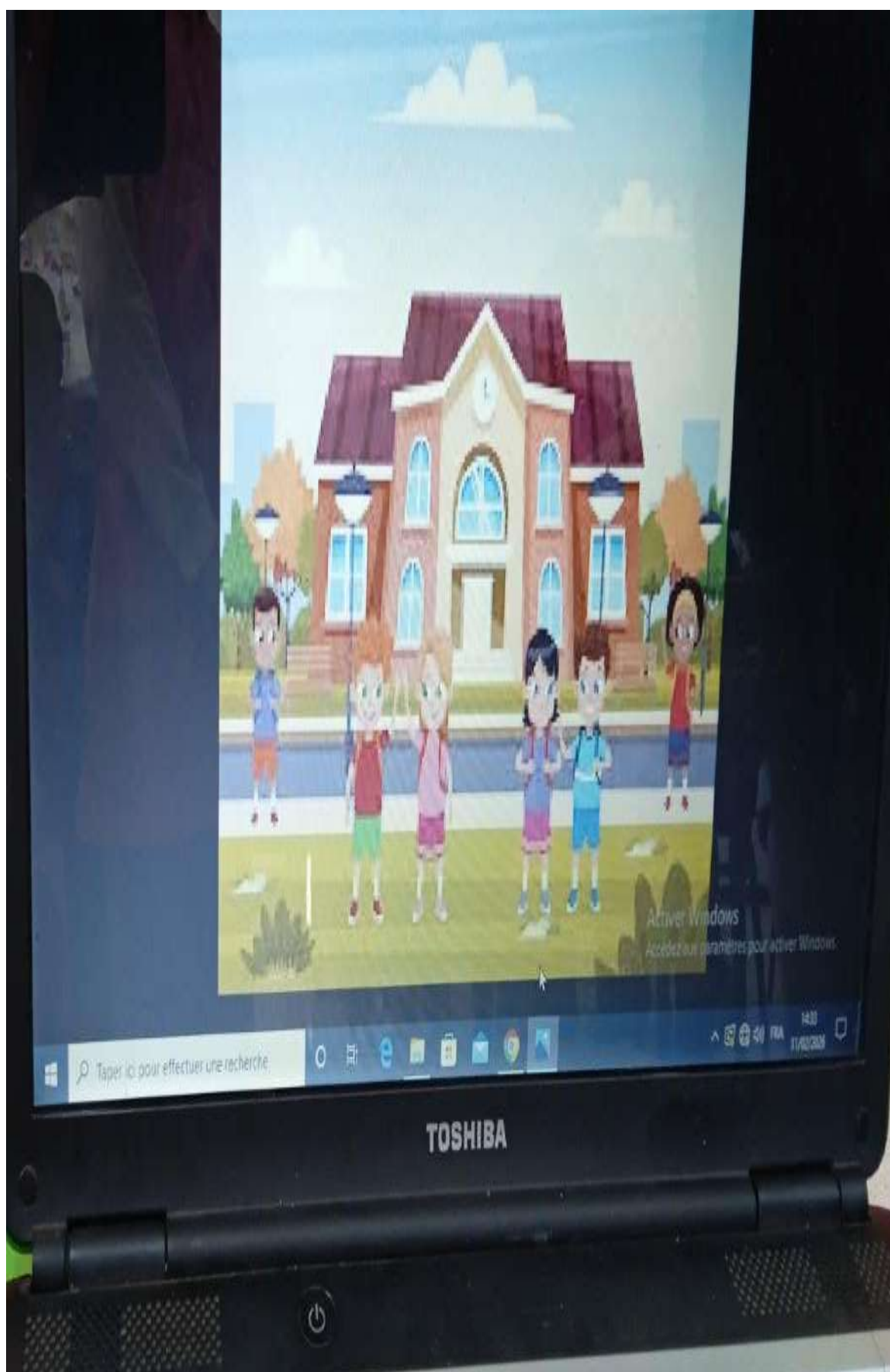
- ☐ Oui ☐ Non

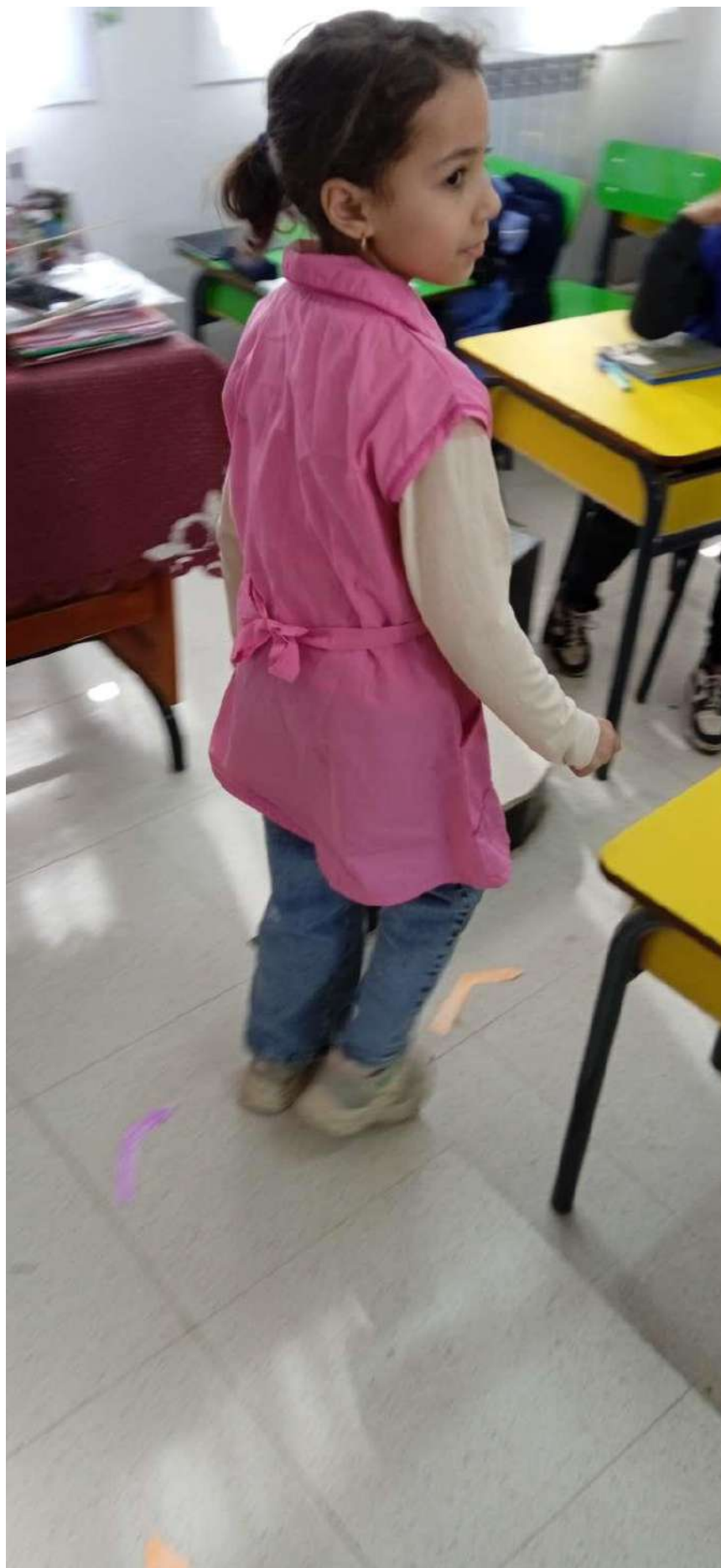
Si oui, lesquelles ?





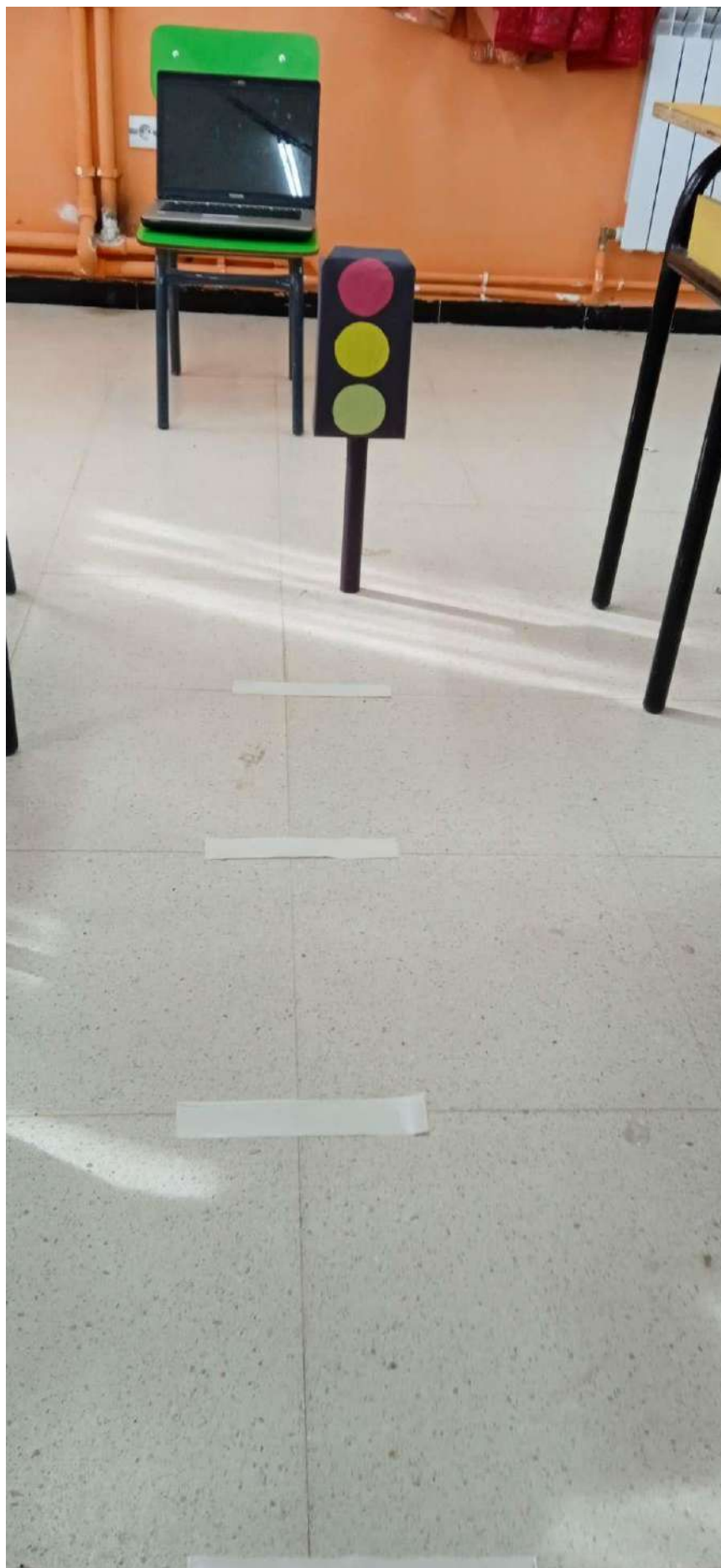


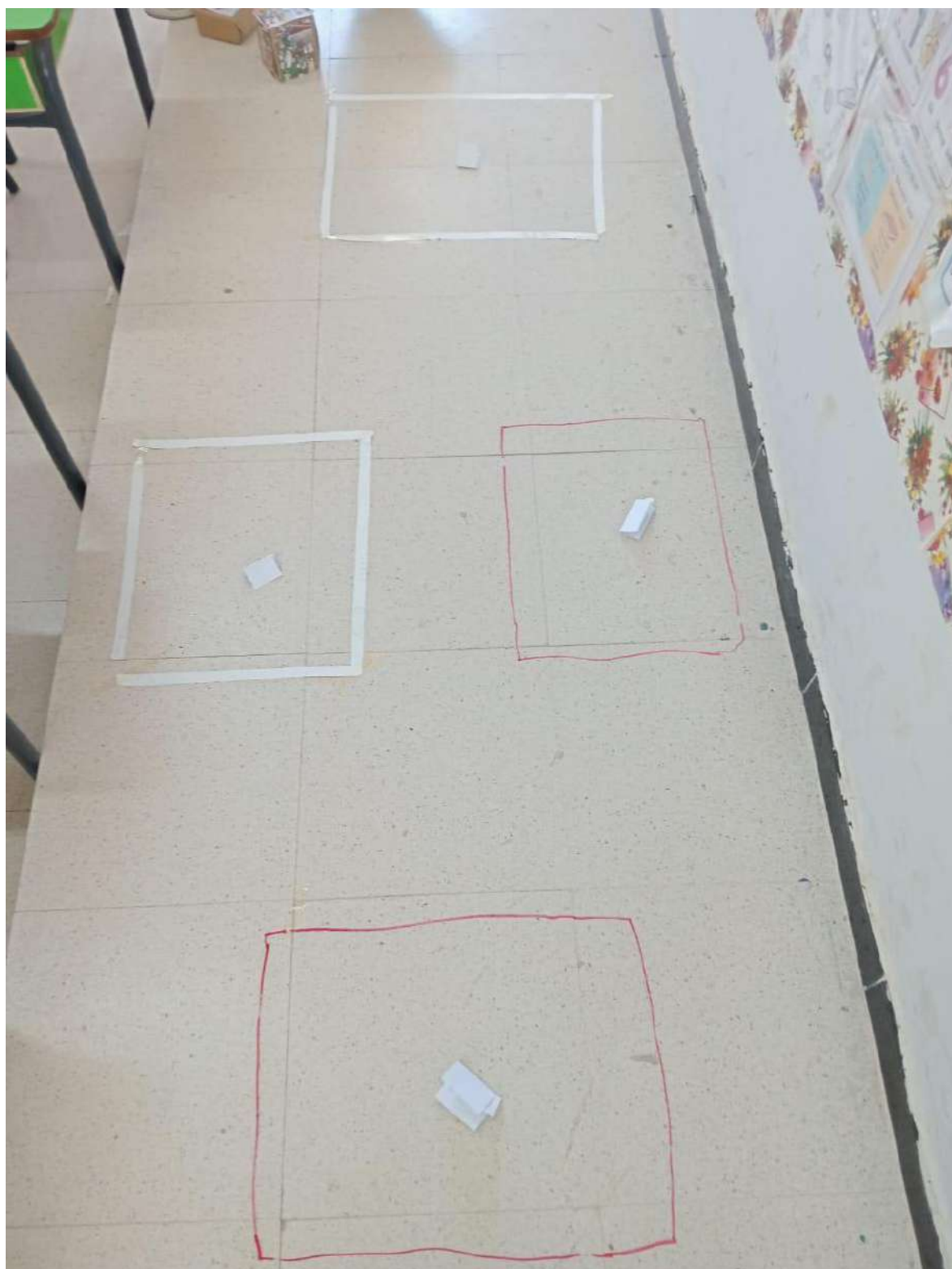
















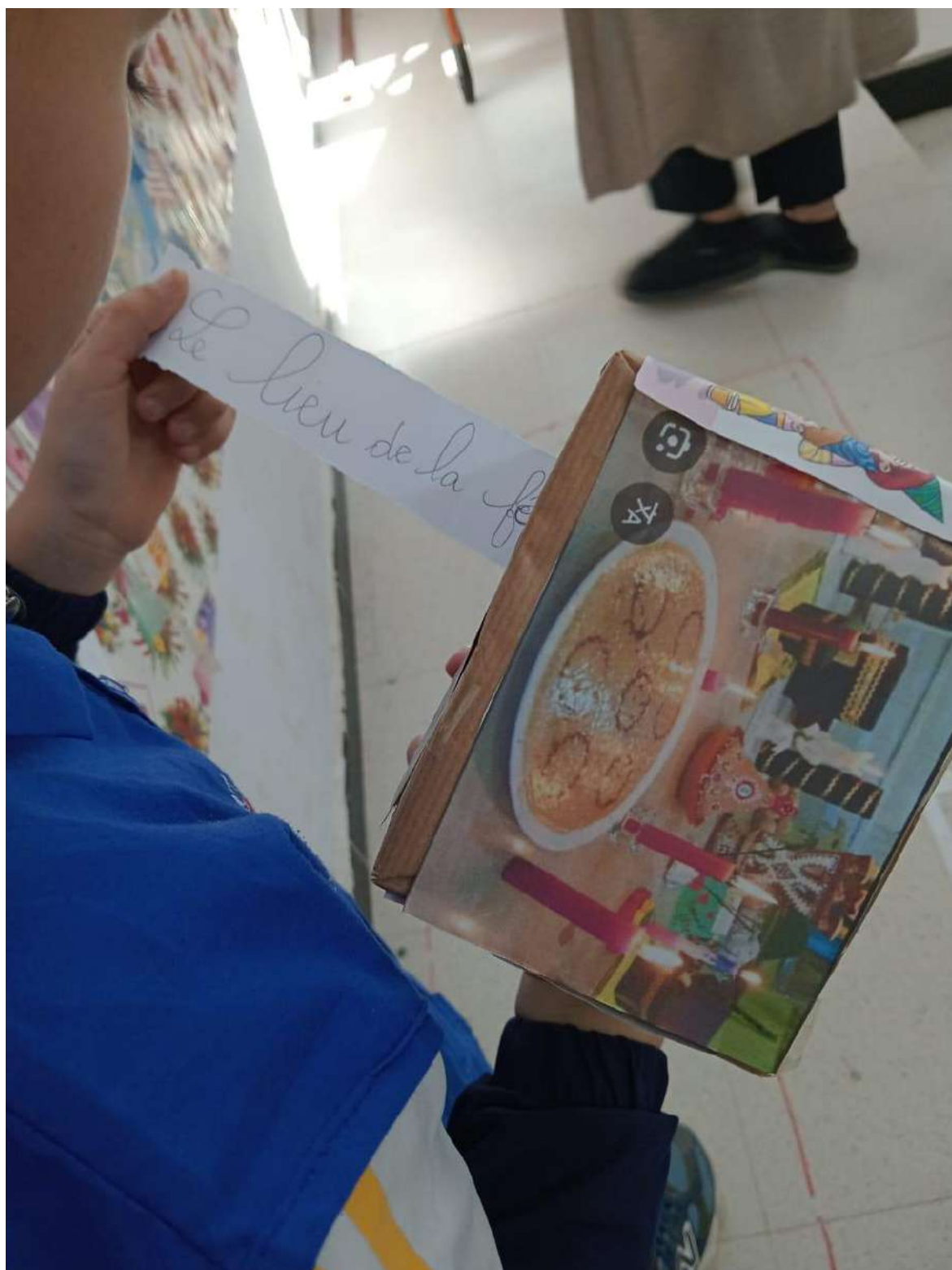














Profil de l'enseignant :

1) Sexe : Masculin (Féminin)

2) Âge : Moins de 25 ans 25-35 ans 36-45 ans Plus de 45 ans

3) Ancienneté dans l'enseignement : Moins de 5 ans 5-10 ans 11-20 ans Plus de 20 ans

4) Niveau(x) enseigné(s) : 1re année primaire 2e année primaire 3e année primaire 4e année primaire 5e année primaire 6e année primaire 7e année primaire 8e année primaire 9e année primaire 10e année primaire

Autre : ...

Section 1 : Les activités de vocabulaire

5) Utilisez-vous de ...

Section 1 : Les activités de vocabulaire

Résumé :

Ce mémoire s'inscrit dans le domaine de la didactique du français langue étrangère (FLE) et porte sur l'enseignement-apprentissage du vocabulaire à travers les Activités ludiques auprès des élèves de la quatrième année primaire. Il met en Évidence l'importance du lexique dans le développement de la compétence Communicative et souligne l'intérêt du recours au ludique comme stratégie Pédagogique favorisant la motivation et l'implication des apprenants.

L'objectif principal de cette recherche est d'analyser dans quelle mesure les activités Ludiques peuvent améliorer la motivation et la réussite des apprenants en Vocabulaire. À travers une méthodologie combinant approche théorique et pratique, Cette étude vise également à identifier les types de jeux les plus efficaces et à Évaluer leur contribution dans le processus d'apprentissage.

Les résultats montrent que l'intégration des activités ludiques contribue à rendre L'apprentissage du vocabulaire plus efficace et plus dynamique.

Mots-clés : didactique du lexique, FLE, vocabulaire, activités ludiques, quatrième Année primaire, motivation

Abstract (English) This thesis is part of the field of teaching French as a Foreign Language (FLE) and focuses on vocabulary learning through playful activities among fourth-grade primary school pupils. It highlights the importance of vocabulary in developing communicative competence and emphasizes the value of using playful strategies to enhance learners' motivation and engagement.

The main objective of this study is to analyze how playful activities can improve learners' motivation and success in vocabulary learning. Through a methodology combining theoretical and practical approaches, this research also aims to identify the most effective types of games and to evaluate their contribution to the learning process.

The findings show that integrating playful activities makes vocabulary learning more effective and dynamic.

Keywords: FLE, vocabulary learning, playful activities, fourth-grade primary pupils, motivation, teaching strategies

الملخص

يندرج هذا البحث ضمن مجال تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، ويركّز على تعلم المفردات من خلال الأنشطة اللّعبية لـدبتلاميذ السنة الرابعة ابتدائي. ويبرز أهمية المفردات في تنمية الكفاءة التواصلية، كما يؤكد على دور اللعب كاستراتيجية تعليمية تعزز دافعية المتعلمين ومشاركتهم.

يهدف هذا البحث أساساً إلى تحليل مدى مساهمة الأنشطة اللّعبية في تحسين دافعية المتعلمين ونجاحهم في تعلم المفردات من خلال منهجية تجمع بين الجانب النظري والتطبيقي، تسعى هذه الدراسة أيضاً إلى تحديد أكثر أنواع الألعاب فعالية وتقييم دورها في عملية التعلم. وتُظهر النتائج أن توظيف الأنشطة اللّعبية يجعل تعلم المفردات أكثر فعالية وحيوية.

الكلمات المفتاحية

تعليم المفردات، الفرنسية كلغة أجنبية، الأنشطة اللّعبية، السنة الرابعة ابتدائي، الدافعية .