

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



Mémoire de fin d'étude en vue d'obtention de master

En Spécialité didactique de FLE

**La Ludopédagogie au service de la
motivation dans l'enrichissement
lexical chez les apprenants de 4^{ème}
année primaire école Bouchikhi
Kouider_Ain Temouchent**

Présenté par l'étudiant
SAADAoui Nour El Houda
BENAICHA Maroua

Sous la direction de
Dr. GHRIBI Sarra

Membres du jury

Nom et Prénom	Grade
Dre. LACHACHI Amina	Présidente
Dre. GHRIBI Sarra	Encadrante
Dre. ABDELDJELIL Salima Amina	Examinatrice.

Année universitaire 2024/2025

Remerciements

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin, à l'élaboration de ce mémoire

On remercie Allah le tout puissant de nous avoir donné la santé et la volonté d'étamer et de terminer ce mémoire.

Nous souhaitons remercier chaleureusement nos familles, qui nous ont toujours encouragé et soutenu dans nos études.

Nous remercions notre directrice de recherches madame GHRIBI, pour son encadrement, ses précieux conseils et sa disponibilité tout au long de ce travail.

Nos remerciements vont également à nos camarades de promotion, n'oublions pas madame MOUKRAN et madame GASMI enseignantes de l'école BOUCHIKHI KOUIDER pour nous avoir aidé tout au long de notre expérimentation

Dédicace

Je dédie ce modeste travail

Au meilleur des pères et ma très chère maman, qu'ils trouvent en moi la source de leur fierté, qui ne cessent de me donner avec amour le nécessaire pour que je puisse arriver à ce que je suis aujourd'hui.

À mes frères Mohamed et Marwan, que dieu les protèges.

À mon binôme, ma copine Marwa, merci pour son engagement, sa persévérance et sa précieuse collaboration tout au long de ce travail.

À la sœur de ma copine mamiche, sa gentillesse, son sourire, son énergie positive et sa présence lumineuse a souvent égayé nos moments de stress.

À tous ce qui m'est cher, au personne qui m'a aidé et encouragé de près ou de loin, qui était toujours à mes côtés et qui m'accompagné durant mon chemin d'étude.

Nour El Houda

Dédicace

Avec tout honneur et fierté, je dédie ce modeste travail:

À ma source de bonheur et de joie, ceux qui se sont toujours sacrifiés pour me voire réussir. À vous, qui m'avez donné de l'espoir, amour, patience, bonheur, et confiance en soi, je vous dédie ce travail mes chers parents, merci d'être à mes côtés, merci pour votre soutien et vos encouragements. Aucun hommage ne pourrait être à la hauteur de l'amour dont ils ne cessent de me combler que dieu leur procure bonne santé et longue vie.

À ma sœur pour sa présence et ses encouragements.

À mon binôme Houda pour son amitié précieuse tout au long de ce parcours.

À toutes les personnes qui ont cru en moi.

Merci du fond du cœur.

Marwa

Sommaire

Introduction générale

Chapitre 1 : La ludopédagogie pour la motivation et l'enrichissement lexical des apprenants de 4AP

La ludopédagogie pour la motivation chez les apprenants de 4^e année primaire

- 1.1 Définition de la ludopédagogie
- 1.2 La ludopédagogie pour l'apprenant
- 1.3 Les types de jeux adaptés aux apprenants de 4^e année primaire
- 1.4 L'impact des jeux sur la motivation des apprenants

L'enseignement/apprentissage du lexique en classe de FLE

- 2.1 Qu'est-ce qu'un vocabulaire ?
- 2.2 Qu'est-ce qu'un lexique ?
- 2.3 Différence entre vocabulaire et lexique
- 2.4 Utilisation du lexique dans le manuel scolaire (4^e année primaire)

Chapitre 2 : L'enquête par questionnaire

- 3.1 Description du questionnaire
- 3.2 Analyse et interprétation des résultats

Chapitre 3: L'enquête par expérimentation

- 4.1 Présentation de la première expérimentation
- 4.2 Présentation de la deuxième expérimentation
- 4.3 Bilan de l'enquête

Conclusion générale

Références bibliographiques

Annexe

INTRODUCTION GÉNÉRALE

L'apprentissage des langues, en particulier au niveau primaire, constitue un défi important pour de nombreux enseignants, qui recherchent sans cesse des méthodes innovantes et engageantes pour attirer l'attention de leurs apprenants.

Dans l'enseignement du français langue étrangère, il existe de nombreuses approches et méthodes qui aident les enseignants à découvrir des moyens efficaces et motivants pour enseigner le français. En effet, la classe de langue se distingue par son hétérogénéité, avec des différences dans les centres d'intérêt des apprenants, leur motivation à apprendre, leurs styles d'apprentissage et leurs méthodes préférées. Cela complique le choix de l'approche la plus adaptée pour l'enseignant, comme l'annonce B André : « *motiver les élèves consiste l'un des plus grand défis de l'enseignant actuellement*¹ » (Bernard, 1998, p.30)

Dans ce cadre, la Ludopédagogie, qui consiste à intégrer des jeux et des activités ludiques dans le processus d'apprentissage, apparaît comme une stratégie prometteuse.

En particulier, l'intégration de la Ludopédagogie dans les classes de 4^{ème} année primaire permet non seulement de renforcer la motivation des apprenants, mais aussi d'enrichir leur lexique.

En effet, à cet âge, les apprenants sont souvent réceptifs aux activités qui combinent plaisir et apprentissage, et les jeux peuvent être un excellent moyen de rendre l'acquisition du lexique à la fois agréable et efficace.

Grâce à cette démarche, l'apprenant est encouragé à s'impliquer activement dans son apprentissage, à découvrir de nouveaux mots et à les intégrer naturellement et de manière ludique dans son lexique.

¹ ANDRE, Bernard, « motiver pour enseigner : analyser transactionnelle et pédagogie ».Hachette éducation .1998.paris p30 consulté le 21/1/2025 à 14 :07

Nous constatons que la Ludopédagogie sont parfois mal conçus avec des objectifs pédagogiques inadaptés au niveau des apprenants ce qui limite leur efficacité, en outre l'absence de suivi personnalisé et d'évaluation régulière empêche de mesurer l'impact réel des jeux sur l'apprentissage lexical.

Nous avons choisi de nous pencher sur la Ludopédagogie cette année car, suite à nos observations et recherches l'année dernière, et ce à travers un exercice demandé lors de la matière de didactique de grammaire, nous avons constaté que de nombreux apprenants avaient du mal à suivre les cours traditionnels. En effet, la méthode pédagogique classique peut parfois sembler ennuyeuse ou déconnectée des réalités des apprenants. C'est pourquoi nous avons décidé d'explorer la stratégie ludique comme moyen d'améliorer l'engagement et la compréhension des apprenants. La Ludopédagogie nous semble être une piste prometteuse pour rendre l'apprentissage plus interactif, plus motivant et plus efficace.

A partir de ce constat, nous nous sommes posé la problématique suivante : Comment l'intégration de la Ludopédagogie dans les pratiques éducatives peut-elle stimuler la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire et contribuer efficacement à leur enrichissement lexical ?

À travers ce mémoire, il s'agit d'interroger la place que peut occuper le jeu dans les pratiques d'enseignement du lexique en 4^{ème} année primaire, en envisageant de nouvelles dynamiques d'apprentissage.

Nous supposons que L'utilisation des jeux pédagogiques améliorerait la motivation des apprenants en 4^{ème} année primaire.

La Ludopédagogie favoriserait un enrichissement lexical significatif chez les apprenants et augmenterait l'intérêt des apprenants pour l'apprentissage du vocabulaire.

Ainsi, l'objectif de ce travail est d'examiner comment la Ludopédagogie peut contribuer à améliorer la motivation scolaire et le développement lexical des apprenants, en créant un environnement favorable à l'épanouissement linguistique et cognitif des apprenants de 4^{ème} année primaire.

Pour notre recherche, nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une expérimentation : Le questionnaire, destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la wilaya d'Ain Temouchent, et l'expérimentation élaborée avec des apprenants d'une classe de 4^{ème} année primaire de l'école BOUCHIKHI KOUIDER, située à Ain Témouchent à côté de l'Université BELHADJ BOUCHAIB.

Nous allons structurer notre travail de recherche autour de trois chapitres. Le premier chapitre explore la Ludopédagogie sur la motivation et l'enrichissement lexical des apprenants de 4AP. Nous commençons par définir la Ludopédagogie, en mettant en évidence ses principes fondamentaux et son rôle essentiel dans l'engagement des apprenants. Nous aborderons ensuite les différents types de jeux utilisés en éducation, nous présenterons les principes courants théoriques, et l'impact direct des jeux sur la motivation des apprenants en abordant des concepts clés tels que la motivation intrinsèque et extrinsèque. La suite de ce chapitre s'intéresse à la définition du lexique et du vocabulaire en mettant en évidence leurs distinctions afin de mieux comprendre leur rôle dans l'acquisition du français langue étrangère. Une attention particulière sera accordée à l'utilisation du manuel scolaire comme support d'apprentissage du lexique en classe, ainsi qu'à l'analyse du programme lexical en 4^{ème} année primaire, en identifiant les objectifs, les contenus et les pratiques pédagogiques mises en place. Enfin, une réflexion sera menée sur les moyens d'optimiser l'acquisition du lexique afin d'améliorer la maîtrise du FLE par les apprenants.

Dans le deuxième chapitre nous allons opter pour une enquête auprès des enseignants de primaire dans divers établissements dans la wilaya d'Ain Temouchent, et l'outil d'investigation sur lequel nous nous baserons est le questionnaire. Nous analyserons et interpréterons par la suite les résultats afin de répondre à notre problématique.

Dans le dernier chapitre, nous présenterons l'enquête effectuée à l'école primaire BOUCHIKHI Kouider dans la wilaya d'Ain Témouchent avec les apprenants de 4^{ème} année primaire.

CHAPITRE 1

La Ludopédagogie pour la motivation et l'enrichissement lexical des apprenants de 4AP

Dans le contexte actuel de l'enseignement des langues, l'enrichissement lexical des apprenants représente un enjeu fondamental, en particulier au cycle primaire. En 4^{ème} année, les apprenants sont à un stade clé de leur développement linguistique, où la maîtrise du vocabulaire conditionne à la fois la compréhension, l'expression et la réussite scolaire. Face aux difficultés souvent rencontrées dans l'acquisition du lexique, la ludopédagogie s'impose comme une stratégie innovante et motivante. En intégrant le jeu dans les activités d'apprentissage, elle favorise l'engagement des apprenants, stimule leur curiosité et crée un environnement propice à la mémorisation et à la réutilisation des mots nouveaux. Dans ce chapitre, nous allons essayer de définir quelques concepts comme (la Ludopédagogie, la motivation, le lexique et le vocabulaire,). Puis, nous allons montrer l'importance de la Ludopédagogie et les fondements théoriques de l'apprentissage. Enfin nous allons évoquer l'apprentissage du vocabulaire, son processus, et ses stratégies et finalement ses difficultés.

La ludopédagogie pour la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire

1 Définition de la Ludopédagogie

Dans cette démarche, nous avons sélectionné les définitions de la Ludopédagogie provenant des sources suivantes :

1.1 Selon dictionnaire Larousse

« *Ludo éducatif* : adj. se dit d'un logiciel ou d'un cédérom qui a la propriété d'instruire en amusant »². Nous avons choisi cette définition de dictionnaire Larousse qui rappelle que le terme « **ludo-éducatif** » désigne des outils numériques, tels que des logiciels ou des cédéroms, qui ont la particularité d'allier l'apprentissage au divertissement.

² Définitions : ludo-éducatif-Dictionnaire de français Larousse <https://www.larousse.fr> consulté le 23/01/2025 à 16 :22

1.2 Selon dictionnaire le Robert

« *Ludo éducatif* : qui vise à éduquer par le jeu (logiciel ludoéducatif) »³. Nous avons opté pour cette définition qui souligne que « **ludo-éducatif** » est un outil numérique qui enseigne en utilisant le jeu. Il rend l'apprentissage amusant pour mieux transmettre des connaissances.

1.3 Selon les auteurs

Selon Lepinard(2019), « *La Ludopédagogie a le vent en poupe* »⁴

Selon Michel van langendonck « *La Ludopédagogie comprend d'une part la pédagogie du jeu centrée sur l'attitude ludique et la ludification des apprentissages et d'autre part, la pédagogie des jeux qui consiste à créer, adapter et utiliser des jeux à règles préétablies à des fins pédagogiques. Ces deux manières de concevoir sont complémentaires et doivent idéalement être combinées* »⁵

Selon Renaud Keymeulen : précise « *Le terme Ludopédagogie englobe à la fois la pédagogie du jeu et la pédagogie des jeux. Il s'agit d'une part de l'utilisation du jeu et des jeux dans les apprentissages, mais plus encore d'une méthodologie d'apprentissage basée sur le jeu* »⁶

³ Le Robert dico en ligne <https://dictionnaire.lerobert.com> consulté le 24/01/2025 à 16 :30

⁴ Michel, LAVIGNE. « Article La Ludo pédagogie, acteurs et idéologie ». (18 pages) p3, 2022
<https://www.openscience.fr> consulté le 26/01/2025 à 19:45

⁵ Michel, van langendonck. « La Ludo pédagogie au cœur des apprentissages des secteurs éducatifs, social et de la santé » 2021 <https://www.ligue-enseignement.be> consulté le 27/01/2025 à 17 :03

⁶ Renaud, Keymeulen. La Ludo pédagogie : pour quoi utiliser

Selon Christine Renard « *Le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* ⁷ »

D'après ces différentes définitions du terme « *Ludopédagogie* » en constate que la Ludopédagogie se compose de deux termes ,(Ludo) qui signifie jeu en latin et (pédagogie) qui désigne l'art de l'éducation, c'est-à-dire les méthodes et techniques permettant de transmettre des compétences et des communications.

Jean-Pierre Pourtois a défini les jeux de Ludopédagogie comme « *une démarche éducative qui utilise les jeux et les activités ludiques pour favoriser l'apprentissage et le développement des compétences chez les apprenants* »⁸

Ludopédagogie est une démarche éducative qui utilise des techniques propres au jeu dans un contexte pédagogique dans le but de rendre l'expérience de l'apprentissage plus stimulante, engageante, et efficace. Cette méthode innovante s'appuie notamment sur des éléments ludiques comme les récompenses et les défis pour renforcer l'engagement de l'apprenant dans le processus d'apprentissage.

2 Historique des jeux

Nous allons essayer de voir l'évolution des jeux depuis l'Antiquité, où ils étaient souvent utilisés à des fins éducatives et sociales, jusqu'au Moyen Âge, où ils se sont diversifiés pour devenir des jeux de société populaires, notamment parmi les nobles

⁷ RENARD Christine, « activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir [en ligne] », disponible à l'adresse : <https://cdn.uclouvain.be/public/> consulté le 31/1/2025 à 22 :32

⁸ JEAN PIERRE, Pourtois. « Ludo pédagogie dans l'éducation », consulté le 22/2/2025 à 14 :04

2.1 Antiquité et moyen âge

2.1.1 Antiquité

La Ludopédagogie a une longue histoire qui remonte à l'Antiquité. En Grèce antique, les enfants apprenaient les lettres et les chiffres en jouant avec des tablettes de cire et des baguettes. « *Les Grecs utilisaient également des jeux de société comme les échecs et les dames pour enseigner les stratégies et la réflexion critique* »⁹

2.1.2 Moyenne âge

Au Moyen Âge, l'Église a d'abord vu d'un mauvais œil l'aspect ludique de l'éducation, privilégiant l'étude et la prière. Cependant, au fil du temps, des jeux éducatifs ont été créés pour enseigner la religion et la morale. Les moines, par exemple, utilisaient des jeux de cartes et des jeux de plateau pour illustrer des scènes bibliques ou des concepts théologiques.

2.2 De la renaissance à nos jours

La pédagogie ludique, ou l'intégration du jeu dans l'éducation, a connu un essor important à travers les siècles. Dès la Renaissance, l'humanisme a valorisé l'enfant et reconnu l'importance du jeu dans son développement, avec des penseurs comme Montaigne et Rabelais soulignant l'intérêt d'une éducation agréable et stimulante. Au XVIIe siècle, des pédagogues comme **Comenius**¹⁰ ont développé des jeux éducatifs spécifiques pour faciliter l'apprentissage. Au XVIIIe siècle, Rousseau a mis en avant l'éducation par le jeu et l'expérience directe. Aux XIXe et XXe siècles, des pédagogues tels que Pestalozzi, Froebel et Montessori ont mis en place des méthodes actives où le jeu était central, avec Froebel développant du matériel pédagogique spécifique et Montessori avant son stratégie sur l'autonomie de l'enfant. Les travaux de Piaget et Vygotsky ont également souligné l'importance du jeu dans le développement de l'enfant. Aujourd'hui, la pédagogie ludique est présente dans de nombreux domaines de l'éducation, avec l'utilisation de jeux de société, de jeux

⁹ Philippe, BORGEAUD. « Histoire des jeux de société ». Editions du Seuil, 2005 consulté le 23/2/2025 à 16 :07

¹⁰ Jean Comenius Philosophe tchèque, il a inventé le cursus actuel de l'enseignement secondaire

de rôle, de simulations, etc., pour rendre l'apprentissage plus attractif et développer des compétences transversales.

3 La Ludopédagogie pour l'apprenant

La Ludopédagogie est une méthode éducative qui utilise le jeu pour faciliter l'apprentissage. Fondée sur les principes des neurosciences, elle s'appuie sur des mécanismes ludiques variés afin de rendre les formations plus engageantes et interactives.

3.1 L'importance de la Ludopédagogie

La Ludopédagogie est une stratégie qui favorise l'acquisition des connaissances et des compétences en stimulant la motivation, la créativité et l'interaction sociale. En permettant aux apprenants de s'impliquer activement, elle renforce leur capacité à résoudre des problèmes, à collaborer et à développer leur esprit critique. De plus, le jeu crée un environnement d'apprentissage détendu, réduisant le stress et améliorant la rétention des informations. Adaptable à tous les âges et contextes éducatifs

Roger Caillois trouve également que « *Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire. Il devient à ce point structuré qu'on y contacte une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu* »¹¹.

Selon Pourtois¹² la Ludopédagogie présente plusieurs avantages dans l'éducation, tels que la motivation et la participation des apprenants, le développement des compétences sociales et des

¹¹ Caillois, Roger. Revue économique. « Les jeux et les hommes »1958 P 1001. Gallimard. <https://www.gallimard.fr> consulté le 23/2/2025 à 17 :04

¹² Docteur en sciences psycho- pédagogiques, est professeur à l'Université de Mons et directeur du Centre de recherche

relations entre les apprenants, l'amélioration de la concentration et de l'attention, ainsi que le développement de la créativité et de l'imagination.

3.2 L'intégration de la Ludopédagogie en classe de FLE

Patrick Fougère affirme que « *Le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail [...] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer* »¹³. Cette citation met en lumière l'importance du jeu dans le développement de l'enfant et son apprentissage de la vie. Faugère souligne que le jeu, loin d'être une simple distraction, est une activité essentielle qui prépare l'enfant au travail et à la vie en société.

L'intégration de la Ludopédagogie en classe du FLE est une façon efficace de motiver les apprenants et de favoriser leurs apprentissages. En effet, les jeux et les activités ludiques peuvent aider les apprenants à développer leurs compétences linguistiques de manière interactive et amusante.

La Ludopédagogie est utilisée pour différentes compétences linguistiques, telles que la compréhension orale et écrite, l'expression orale et écrite, ainsi que la grammaire et le vocabulaire

Selon une étude de Manson : « *l'utilisation de la Ludopédagogie dans les classes de FLE améliorer la motivation et la participation des apprenants, ainsi que leur niveau de compétence linguistique. En effet, les jeux et les activités ludiques peuvent aider les apprenants à se sentir plus à l'aise et plus confiants dans leur utilisation de la langue française.* »¹⁴

4. Les types de jeux adaptés aux apprenants de 4^{ème} année primaire

Il existe différents types de jeux qui peuvent être utilisés pour aider les apprenants de 4^{ème} année primaire à développer leurs compétences et leurs connaissances. Les jeux de société, par exemple,

¹³ PATRICK Faugère, « un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes »(1994) consulté le 23/2/2025 à 22 :24

¹⁴ M. Manson (2006 « La ludopédagogie dans l'enseignement du FLE » : « impacts sur la motivation et les compétences linguistiques ». Revue de Didactique des Langues, 25(2), 45-60.consulté le 24/2/2025 à 22 :02

peuvent être utilisés pour enseigner des concepts tels que les nombres, les lettres et les couleurs. Les jeux ludiques, quant à eux, peuvent être utilisés pour encourager la créativité et l'imagination. Les jeux pédagogiques sont conçus pour aider les apprenants à atteindre des objectifs d'apprentissage spécifiques, tandis que les jeux de réflexion peuvent être utilisés pour améliorer la pensée critique et la résolution de problèmes. En choisissant des jeux adaptés à l'âge et aux besoins des apprenants, les enseignants peuvent rendre l'apprentissage plus amusant et plus efficace.

4.1 Jeux de société éducatifs

Jeux de société éducatifs sont des activités sociales ludiques, structurées par des règles. Ils offrent aux apprenants un moyen amusant et interactif de s'intéresser au matériel pédagogique et de participer activement au processus d'apprentissage.

L'un des principaux avantages des jeux de société éducatifs, c'est qu'ils favorisent l'apprentissage actif. Plutôt que de recevoir passivement des informations, les apprenants doivent s'intéresser activement à la matière pour pouvoir jouer au jeu de façon efficace, ce qui peut améliorer la rétention et la compréhension de la matière. Le Journal of Educational Psychology indique que « *les jeux de société produisent des résultats d'apprentissage de meilleure qualité que l'enseignement direct* »¹⁵. Les jeux de société peuvent également aider les apprenants à développer des compétences en matière de résolution de problèmes, d'élaboration de stratégies et d'esprit critique.

4.2 Jeux numériques

Les jeux numériques sont des outils pédagogiques innovants qui utilisent les technologies numériques pour favoriser l'apprentissage et le développement des compétences des élèves. Ces jeux peuvent prendre la forme de jeux vidéo, de simulations, de jeux de rôles en ligne. Ils offrent une expérience d'apprentissage interactive et immersive qui peut aider les apprenants à développer des compétences tels que la résolution des problèmes, la réflexion critiques, la communication et

¹⁵ Le journal of Educational Psychology (seigle, 2005), consulté le 14/03/2025 à 14 :04

la collaboration. Les jeux numériques peuvent être adaptés aux besoins et aux niveaux des apprenants, ce qui les rend particulièrement efficaces pour l'apprentissage personnalisé.

4.3 Jeux coopératifs

Pour Sylvain Connan, « *Les jeux coopératifs présentent la coopération comme une autre façon de penser et de vivre les interactions humaines, dans le but d'améliorer la qualité des relations, essentiellement compétitives et individualistes.* »¹⁶ Et « *ainsi, l'école devient un lieu où l'on enseigne à se comprendre* »¹⁷

Elle ajoute que « *le principe des jeux coopératifs est l'engagement physique ou intellectuel, intense mais sans gagnant ni perdant, sans compétition ni violence, dans le but de réaliser un défi ou de battre un record précédemment établi* »¹⁸

Christine Fortin définit les jeux coopératifs à travers six principes clés : ils doivent être stimulants, simples à comprendre, favoriser la coopération entre les participants, permettre à tous de s'amuser et de réussir, éviter les avantages individuels liés à des compétences particulières, et exclure toute forme d'élimination afin que la victoire soit collective.

4.4 Jeux de réflexion et de stratégies

« *Les jeux de stratégies peuvent être en temps réel (nécessitant de bons réflexes) ou au tour par tour (reposant davantage sur la réflexion). Ils proposent souvent de prendre la tête d'une structure pour la faire proposer.* »¹⁹

LAD²⁰ : « *Les jeux de réflexion et de stratégie sont des jeux des règles dont le procédé ludique consiste à analyser une situation ou une configuration avant d'agir, de faire des choix tactiques et de mettre en œuvre un plan d'action.* »

¹⁶CONNAC. « La coopération entre élèves ». 2017, p 102 consulté le 15/03/2025 à 22 :23

¹⁷Op. Cite, p 102 consulté le 15/03/2025 à 22 :26

¹⁸Op. Cite, p 100 consulté le 15/03/2025 à 22 :38

¹⁹ <https://www.pédagojeux.fr> consulté le 16/03/2025 à 23 :44

²⁰ Labo des arts et Idées

Les jeux de réflexion et de stratégie sont des divertissements qui mettent votre cerveau à l'épreuve. Ils exigent de la logique, de la planification et une bonne capacité à résoudre des problèmes. Certains jeux classiques comme les échecs ou les jeux de cartes sont d'excellents exemples de jeux de stratégie. Il existe aussi des jeux de réflexion plus modernes, comme les jeux de logique ou les jeux de construction, qui font appel à la créativité et à le sens de l'observation.

4.5 Jeux ludiques

Le jeu ludique Selon Grandmont: « *est une activité libre et gratuite qui est essentielle au plaisir et nécessaire au développement de tout individu. Ce type de jeu ne comporte pas de règles, il permet le développement intellectuel, affectif et psychomoteur de l'individu sans aide ou sans support extérieur* »²¹. En termes d'apprentissages • Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance : • La motivation intrinsèque à la connaissance • La motivation intrinsèque à l'accomplissement • La motivation intrinsèque aux sensations • Le jeu ludique aide certains apprentissages comme : - savoir gérer l'imprévu, - contrôler ses émotions, - explorer ses émotions, - développer sa motivation et sa curiosité • Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur. • Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations et les sentiments.

4.6 Jeux pédagogiques

Jeux pédagogiques sont des jeux créés par les enseignants en fonction de leurs besoins dans les classes permet de vérifier les acquis des élèves ou de revenir sur des connaissances ou des objectifs déjà travaillés. Donc, c'est une activité qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages.

Selon Nicole De Grandmont : « *Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueur et donc mettra en évidence sa performance face à telles connaissances* »²²

²¹ Nicole de Grandmont, « pédagogie de jeu ». 1989. p47 consulté le 17/03/2025 à 21 :45

²² <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/11/le-jeu-pdagogique-qui-est-il-html?m=1> consulté le 17/03/2025 à 22 :03

Ce type de jeu est axé sur le devoir d'apprendre, il oriente généralement vers un apprentissage précis car il est utilisé en vue de développer des connaissances et de vérifier des compétences acquises par l'apprenant. Le jeu pédagogie a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages.

5 Les fondements théoriques d'apprentissage

Une théorie d'apprentissage est un modèle théorique et abstrait qui propose des explications cohérentes des causes, processus et des produits de l'apprentissage. Les théories d'apprentissages visent à expliquer le phénomène de l'acquisition des connaissances. On peut distinguer plusieurs modèles de l'apprentissage qui ont permis de construire des postulats afin de comprendre et de favoriser les apprentissages de ces théories, on retient la théorie behavioriste, la théorie cognitiviste, la théorie constructiviste et la théorie socioconstructiviste.

5.1 La théorie de Behavioriste

« Le behaviorisme n'est pas la science du comportement humaine, il est la philosophie de cette science »²³

Le behaviorisme (ou le comportementalisme) est une théorie de l'apprentissage qui s'intéresse à l'étude des comportements observables et il considère le cerveau comme une boîte noire. Le behaviorisme, met de côté les états mentaux internes et les processus cognitifs, considérant que la psychologie doit se limiter à l'analyse des relations entre les stimuli environnementaux et les réponses comportementales. Les behavioristes postulent que le comportement est principalement façonné par l'environnement et les expériences, l'apprentissage étant un processus d'association, notamment à travers le conditionnement classique (association entre deux stimuli) et le conditionnement opérant (association entre un comportement et ses conséquences). Les figures

²³ B.F.Skinner. "Science and Human Behavior" (1953) consulté le 15/02/2025 à 20:05

emblématiques de ce courant sont John B. Watson, Ivan Pavlov et B.F. Skinner. Leurs travaux ont porté sur le conditionnement animal et humain, et ont eu une influence considérable sur la psychologie du XXe siècle, notamment dans le développement de techniques d'apprentissage et de modification du comportement.

« L'idée que l'esprit ne peut pas être observé directement et qu'il faut donc se concentrer sur la mesure des comportements qui peuvent être observés directement »²⁴

5.2 La théorie de cognitiviste

La psychologie cognitive apparaît dès le début des années 1940. Ce modèle présente le cerveau de l'apprenant comme un ordinateur qui stocke et traite les informations. La théorie cognitiviste s'est ainsi développée en réaction au béhaviorisme, sous l'impulsion de chercheurs tels que Atkinson et Shiffrin (1968) ou encore Donald Hebb (1949). Ces chercheurs considèrent, en adéquation avec plus tard le constructivisme et le socioconstructivisme, que les apprenants sont des participants particulièrement actifs dans le processus d'apprentissage. En somme, les cognitivistes se concentrent davantage sur les processus internes et les connexions qui ont lieu pendant l'apprentissage. La mémoire joue un rôle principal dans l'apprentissage de l'apprenant. En effet, elle n'est plus simplement considérée comme un lieu de stockage, mais plutôt comme un véritable système dynamique qui régule les apprentissages.

5.3 La théorie de constructiviste

« Le développement intellectuel consiste en une adaptation qui prolonge l'adaptation biologique tout en la dépassant. »²⁵

²⁴ JOHN, Watson « Biographie et impact sur la psychologie » consulté le 15/02/2025 à 20:40

²⁵ Piaget, J. (1936). « La naissance de l'intelligence chez l'enfant » 12 pages. <https://www.fondationjeanpiaget.ch>
Consulté le 18/03/2025 20:50

- La théorie du constructivisme trouve son origine dans les travaux de Jean Piaget, psychologue du développement. Est une théorie de l'apprentissage fondée sur l'idée que la connaissance est élaborée par l'apprenant sur la base d'une activité mentale.
- La théorie constructiviste met en avant le fait que les activités et les capacités cognitives inhérentes à chaque sujet lui permettent de comprendre et d'appréhender les réalités qui l'entourent. Ainsi, une personne confrontée à une situation ou à un problème donné va être amenée à mobiliser un certain nombre de structures cognitives, nommées schèmes opératoires. À partir de là, la personne peut soit incorporer les informations perçues au sein de sa structure cognitive (assimilation), soit modifier sa structure cognitive afin d'incorporer les éléments nouveaux provenant de la situation (accommodation). La compréhension de la réalité qui se renouvelle constamment va s'élaborer à partir de représentations plus anciennes d'événements passés, que la personne a d'ores et déjà emmagasinées grâce à ce double processus d'assimilation et d'accommodation.

5.4 La théorie de socioconstructiviste

*« Seul, je n'ai pas que des certitudes, je n'ai que des croyances, je n'ai que des opinions. C'est dès lors que je vais confronter mes connaissances avec autrui que peut naître le doute que le savoir viendra combler »*²⁶

Le socioconstructivisme est une théorie d'apprentissage qui met l'accent sur l'importance des interactions sociales et de la culture dans la construction des connaissances. Selon cette approche, l'apprentissage n'est pas un processus individuel, mais plutôt une construction collective de sens. Les individus apprennent en interagissant avec les autres, en partageant leurs idées et leurs expériences, et en négociant le sens des informations.

Le socioconstructivisme a été influencé par les travaux de Lev Vygotsky, un psychologue russe qui a souligné l'importance de la zone de développement proximal (ZDP) dans l'apprentissage. La ZDP est la distance entre ce qu'un apprenant peut faire seul et ce qu'il peut faire avec l'aide d'un expert ou d'un pair plus compétent. Vygotsky a soutenu que l'apprentissage se produit dans cette

²⁶ « La logique de la découverte scientifique » (1934) <https://www.supersummary.com> Consulté le 18/03/2025 21:58

zone, où l'apprenant est mis au défi de dépasser ses capacités actuelles, mais avec le soutien nécessaire pour réussir.

Le socioconstructivisme a des implications importantes pour l'éducation. Il met en évidence l'importance de créer des environnements d'apprentissage collaboratifs, où les apprenants peuvent interagir les uns avec les autres, partager leurs idées et construire ensemble des connaissances. Il souligne également l'importance de prendre en compte la diversité des apprenants et de leurs expériences, ainsi que de les aider à développer leurs compétences sociales et émotionnelles.

6 L'impact des jeux sur la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire

Les jeux ont un impact significatif sur la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire. Ils rendent l'apprentissage plus amusant et interactif, ce qui stimule l'engagement et l'enthousiasme des enfants. En intégrant des jeux éducatifs dans les leçons, les enseignants peuvent encourager la participation active, renforcer la compréhension des concepts et favoriser un environnement d'apprentissage positif. Les jeux permettent également de développer des compétences essentielles telles que la collaboration, la résolution de problèmes et la pensée critique, tout en renforçant la confiance en soi et la motivation intrinsèque des apprenants.

6.1 La motivation dans la Ludopédagogie

Pour Fabien Fenouillet (2016) : « *la motivation désigne une force intra-individuelle qui peut avoir des déterminants internes et/ou externes et qui permet d'expliquer la direction, le déclenchement, la persistance et l'intensité du comportement ou de l'action. La motivation est une force interne mais ses déterminants peuvent être internes et/ou externes. Par exemple, il est possible de récompenser un élève pour le motiver à apprendre.* »²⁷

²⁷ Alain. Lieury et fabien fenouillet, « la motivation et réussite scolaire » chapitre 1 (192 pages) p 3 à 25

<https://www.presse.fr> consulté le 18/03/2025 à 20:05

« La motivation est l'état psychologique qui pousse l'être à agir dans le sens d'un but désiré. C'est l'ensemble des facteurs déterminant l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité. »²⁸

6.2 Les types de la motivation

La motivation est un facteur clé de la réussite de toute entreprise. Elle peut être divisée en deux types : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque.

Dans leur théorie d'autodétermination, Deci et Ryan (2002)²⁹ distinguent trois principaux types de motivation :

6.2.1 La motivation intrinsèque

« La **motivation** est dite **intrinsèque** lorsque l'individu s'engage de façon volontaire et spontanée dans une activité en raison de l'intérêt et du plaisir qu'il trouve à effectuer celle-ci, sans aucune récompense externe. Par exemple, un élève qui s'engage dans la résolution de problèmes parce qu'il aime les mathématiques fait preuve de motivation intrinsèque, considérée comme le plus haut niveau d'autodétermination. »³⁰

La motivation intrinsèque en classe se manifeste lorsque les apprenants s'engagent dans une activité par plaisir ou par intérêt personnel, plutôt que par obligation ou par récompense externe. Elle joue un rôle essentiel dans l'apprentissage, car un apprenant motivé intrinsèquement est plus enclin à explorer, à poser des questions et à persévérer face aux défis. Pour favoriser cette motivation, l'enseignant peut proposer des activités stimulantes, offrir un certain degré d'autonomie et encourager la curiosité naturelle des apprenants. Lorsqu'un apprenant trouve du sens dans ce qu'il apprend et ressent de la satisfaction à relever des défis, il développe une motivation durable qui favorise sa réussite scolaire et son épanouissement personnel.

6.2.2 La motivation extrinsèque

²⁸ Zoya BARAKAT « Motivation ? C'est quoi ? » Consulté le 18/03/2025 à 20 :13

²⁹ Deci et Ryan : des chercheurs les plus cités en psychologie et en sciences sociales dans le monde

³⁰ Deci et Ryan (2002) « les différents théories de motivation », <https://www.idee-education.fr> consulté le 18/03/2025 à 22 :22

Selon Déci et Ryan : « *La motivation extrinsèque, quant à elle, renvoie à la pratique d'une activité effectuée non en raison du plaisir qu'elle procure, mais pour des raisons souvent externes ou des motifs instrumentaux.* »³¹

La motivation extrinsèque en classe se manifeste lorsque les apprenants sont incités à agir ou à s'engager dans leurs apprentissages en raison de facteurs externes plutôt que par un intérêt personnel pour le sujet. Cela peut prendre la forme de récompenses (bonbons, notes, privilèges), de pressions sociales (vouloir faire comme les autres, éviter la honte), ou de la recherche d'approbation (des parents, des enseignants).

6.2.3 L'amotivation

Deci et Ryan (2002) définissent l'amotivation « *comme l'absence de motivation. Elle constitue le niveau le plus bas d'autodétermination. Les élèves qui font preuve d'amotivation s'engagent dans les activités sans trop connaître la raison de leur implication et sans trop savoir ce que celle-ci leur apporte en retour.* »³²

L'amotivation en classe se manifeste par un manque total d'engagement et d'intérêt chez les apprenants, qui ne perçoivent ni l'utilité ni le sens des apprentissages proposés. Contrairement à la démotivation, qui peut être causée par des échecs répétés ou un manque de confiance en soi. L'amotivation résulte souvent d'un sentiment d'impuissance ou d'absence de lien entre les efforts fournis et les résultats obtenus. Cette attitude peut être alimentée par des méthodes pédagogiques inadaptées, un manque de soutien ou un environnement scolaire peu stimulant. Pour y remédier, il est essentiel de proposer des approches d'enseignement variées, de valoriser les progrès des élèves et de donner du sens aux apprentissages en les reliant à des situations concrètes de la vie quotidienne.

³¹ Deci et Ryan Op.cite , consulté le 19/03/2025 à 22 :22

³² Deci et Ryan (2002) article de revue. « La motivation autodéterminée des élèves en éducation physique »

<https://shs.cairn.info> consulté le 19/03/2025 à 22 :32

La démotivation scolaire peut apparaître à n'importe quel âge et à n'importe quel moment du parcours académique de l'enfant. Elle se caractérise par un désengagement visible du jeune dans les activités scolaires et pour ce qui touche à l'apprentissage de manière générale. Celui-ci rencontre des difficultés à se mobiliser en classe et pour les devoirs à faire à la maison, il semble manquer de volonté pour préparer ses épreuves et peut se mettre à manquer les cours. Il évoque un sentiment d'ennui, de désintérêt et de désenchantement de l'école. Il peut être indifférent aux conséquences des risques d'échec scolaire et ne voit plus vraiment l'utilité à apprendre.

6.3 La motivation dans l'enseignement de FLE

Selon Claparède ; pour motiver la personne en situation scolaire, « *Il faudra aménager l'environnement de telle sorte que le besoin correspondant à l'apprentissage à réaliser soit activé ; il faudra réaliser une désadaptation, créer un manque, de telle manière que la réadaptation, le recouvrement de l'état d'équilibre exigent nécessairement l'émission des réponses caractérisant l'objectif.* »³³

La motivation en classe de FLE est essentielle pour l'engagement et la réussite des apprenants. Elle englobe les facteurs qui les incitent à apprendre et à persévérer. Les enseignants peuvent favoriser la motivation en créant un environnement stimulant et bienveillant, en proposant des activités variées et ludiques, en fixant des objectifs clairs et réalisables, en valorisant les progrès, et en personnalisant l'apprentissage. La motivation est un facteur déterminant dans l'apprentissage de FLE, et en adoptant des stratégies adaptées, les enseignants peuvent aider leurs apprenants à atteindre leurs objectifs.

6.4 L'impact de la motivation en classe de FLE

La motivation est un élément essentiel pour l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), car elle influence directement l'engagement et la participation des apprenants dans le processus d'apprentissage. Lorsque les apprenants sont motivés, ils sont plus susceptibles de s'engager activement dans les activités de classe, de prendre des risques et de préserver face aux difficultés.

³³ Zaim Malika, « Contribution à l'étude de l'effet 'une motivation efficace sur l'apprentissage en sciences physiques », p18. <https://archives.univ.biskra.dz> Consulté le 19/03/2025 à 22 :43

Cela peut les aider à développer une meilleure compréhension de la langue et à améliorer leurs compétences linguistiques.

De plus, la motivation peut également améliorer la concentration et l'attention des apprenants ce qui peut les aider à mieux comprendre et à retenir les informations. En outre, la motivation peut favoriser l'autonomie et la confiance en soi des apprenants, ce qui peut les aider à apprendre en charge leur propre apprentissage et à atteindre leurs objectifs linguistiques.

En fin, la motivation peut également améliorer l'ambiance de la classe et les relations entre les apprenants et l'enseignant, ce qui peut créer un environnement d'apprentissage plus positif et plus efficace.

L'enseignement /apprentissage du lexique en classe du FLE

1 Qu'est-ce qu'un mot ?

L'enseignement du vocabulaire implique que l'on reconnaisse le mot comme élément de forme et de sens appartenant au système de la langue. Pour A. Meillet : « *Un mot résulte de l'association d'un sens donné à un ensemble de sons donnés susceptible d'un emploi grammatical donné* »³⁴

Selon le dictionnaire **Larousse** un mot est un : « *élément de la langue composé d'un ou de plusieurs phonèmes, susceptible d'une transcription écrite individualisée et participant au fonctionnement syntacticosémantique d'un énoncé.* »³⁵

« *Moyen d'expression orale ou écrite.* »³⁶

« *Petit nombre de paroles prononcées ou écrites.* »³⁷

D'après la définition du dictionnaire du J Dubois, le mot est défini comme étant « *un élément linguistique significatif composé d'un ou plusieurs phonèmes [...] le mot dénote un objet (substantif), une action ou un état (verbe), une qualité (adjectif), une relation (Préposition), etc.* »

³⁸

En somme, un mot est une unité de langage ayant un sens et une forme qui lui sont propres. Il est utilisé pour former des phrases et peut être de différentes natures : nom, verbe, adjectif, etc.

2 Qu'est-ce qu'un vocabulaire ?

« *Le mot vocabulaire est issu du latin vocabulaire, venant de vocabulum qui désigne*

³⁴ A. Meillet, « Linguistique historique et linguistique générale », Paris-Genève, Champion_Slatkine, 1982 [1913], p. 30 <https://moodle2.units.it> consulté le 23/01/2025 à 21 :22

³⁵ <https://www.larousse.fr> consulté le 23/01/2025 à 21 :28

³⁶ OP. Cite consulté le 23/01/2025 à 21 :35

³⁷ OP. cite consulté le 23/01/2025 à 21 :49

³⁸ J. DUBOIS. « Dictionnaire de linguistique », 1973 Paris, Larousse. P. 287 consulté le 23/01/2025 à 21 :22

“Vocabulaire” (*Élément du langage, considéré par rapport à sa signification et son Individualité lexicale*). »³⁹

Le vocabulaire désigne un ensemble de mots. Selon le contexte, le vocabulaire peut correspondre à l'ensemble de mots constituant une langue (lexique d'une langue), un domaine particulier (sciences, disciplines, arts, etc.) ou étant répertoriés dans un dictionnaire ou un recueil spécifique.

Selon Cuq (2003 : 246), le terme vocabulaire peut se définir comme « *l'ensemble des mots effectivement employés d'une langue.* »⁴⁰ Tandis que selon Legendre (2005), le terme vocabulaire peut se définir comme « *l'ensemble des mots que connaît un individu et dont il peut disposer pour entrer en communication avec autrui.* »⁴¹

Selon Terville et Duquette (1996), voient que le vocabulaire d'une langue peut se définir comme « *un sous-ensemble du lexique de cette langue. Il est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement et locutions qui s'actualisent dans le discours.* »⁴²

Aussi, le terme vocabulaire peut se définir comme « *l'ensemble des mots que le sujet n'utilise pas forcément. Mais qu'il est en mesure de mobiliser sans effort en fonction des besoins de compréhension et d'expression.* »⁴³

En résumé le vocabulaire d'une langue est un ensemble riche et dynamique de mots, constamment en évolution. Il se compose de différentes catégories, allant du vocabulaire de base, essentiel à la communication quotidienne, au vocabulaire spécialisé, propre à des domaines tels que la médecine ou le droit. On distingue également le vocabulaire littéraire, utilisé dans les

³⁹ Eléments linguistiques. Le vocabulaire français, quel bel international (2020) p.3 <https://scribbr.fr> consulté le 23/01/2025 à 21 :22

⁴⁰ Cuq, J.-P. (2003). Dictionnaire de didactique des langues. Paris : Hachette.

⁴¹ Legendre, R. (2005). Dictionnaire actuel de l'éducation.

⁴² Tréville, M.-C., & Duquette, L. (1996). « Enseigner le vocabulaire en classe de langue ». Paris : Hachette. <https://www.e-bims.org> Consulté le 12/02/2025 à 21 :22

⁴³ « Dictionnaire de didactique du français LE », 2005 p246

œuvres, et le vocabulaire familier, employé dans la vie de tous les jours. Pour enrichir son vocabulaire, il est crucial de s'immerger dans la langue en lisant, écoutant et parlant. L'utilisation d'outils tels que les dictionnaires et les listes de vocabulaire, ainsi que la tenue d'un carnet de vocabulaire personnel, sont également d'une grande aide. Développer son vocabulaire est essentiel pour une compréhension et une expression précises et nuancées en français.

2.1 Vocabulaire actif et vocabulaire passif

Nous allons aborder la distinction entre le vocabulaire actif et le vocabulaire passif.

a. Le vocabulaire actif : ce sont des mots qui viennent à l'esprit au moment de dire sa pensée en production orale ou écrite. Plus actifs que les autres, ces mots constituent le stock dynamique auquel on recourt usuellement. Ce stock n'est jamais aussi important que le paquet « passif » mais on peut l'augmenter, en manipulant souvent les mots, surtout dans leur relation aux autres, et ainsi faire monter à la surface plus de mots en stock « prêts à l'emploi ».

b. Le vocabulaire passif : est représenté par les unités lexicales comprises mais non pas utilisées couramment. En effet, chaque locuteur possède, dans sa mémoire lexicale, un ensemble de mots dont il est capable de comprendre le sens mais incapable de maîtriser son utilisation (spontanément). La disposition de ce vocabulaire diffère d'un locuteur à un autre pour plusieurs raisons, car l'incapacité de produire n'est pas l'unique raison. On peut citer d'autres: la catégorie d'âge, le statut professionnel, la mode, les circonstances spatio-temporelles, la situation de communication, etc...

Pour Bazin (2008 : 53), le vocabulaire passif « désigne l'ensemble des mots dont vous connaissez le sens, et vous êtes capable de comprendre dans un texte ou lorsque quelqu'un vous parle, mais vous n'employez pas vous-même. »⁴⁴ Pour le même auteur, le vocabulaire actif « désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral. »⁴⁵

⁴⁴ BAZIN JEAN MICHEL, « des méthodes et des exemples de bonnes copies », de BOECK, paris, 2008, P.53

<https://archives.univ.biskra.dr> consulté le 05/02/2025 à 23 :07

⁴⁵ OP cite, P.53 consulté le 05/02/2025 à 23 :07

Le vocabulaire passif se manifeste alors au niveau de la compréhension. Le vocabulaire actif quant à lui, émerge lors de la production (orale et écrite). Il y a une grande nuance entre les deux, car souvent l'apprenant entend un mot dans une langue étrangère, il le comprend, mais il n'a pas la compétence de l'utiliser lorsqu'il parle.

3 Qu'est-ce qu'un lexique ?

Le lexique est l'ensemble des mots (ou le vocabulaire) d'une langue, d'un domaine particulier de connaissances ou d'une personne spécifique. Il englobe non seulement les mots isolés mais aussi les expressions et les termes spécialisés qui constituent la base de la communication et de l'expression dans une langue. Selon le dictionnaire LAROUSSE : « *ensemble des unités significatives formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue.* »⁴⁶

D'après M- C Triville et L. Duquette : « *Le lexique est contenu dans un dictionnaire en est une partie qui est représentée dans la parole réalisée (matériaux écrits ou oraux) et qui appartient à un ensemble de locuteurs.* »⁴⁷

A la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que le lexique est l'ensemble des mots faisant partie de la langue, qui est, à un moment donné, à la disposition d'un locuteur et qui représenté à la forme écrite ou orale.

4 Les composantes du lexique

Les composantes lexicales d'une langue sont les éléments qui constituent son vocabulaire. Ces composants peuvent être classés de différentes manières selon leur fonction, leur forme, leur rôle dans une phrase. Il ya plusieurs composantes lexicales :

1. Les noms (substantifs) :

Les noms sont des mots qui désignent des objets, des êtres vivants, des idées, des lieux, des phénomènes.

⁴⁶ <https://www.larousse.fr> consulté le 05/02/2025 à 23 :15

⁴⁷ M-C. TRIVILLE &L. DUQUETTE, « Enseigner le vocabulaire en classe de la langue », Hachette, Paris, 1996,

P.33 <https://www.e-bims.org> consulté le 05/02/2025 à 23 :33

2. Les verbes :

Les verbes sont des mots qui expriment une action, un état ou un processus.

3. Les adjectifs :

Les adjectifs qualifient ou décrivent les noms en précisant une caractéristique.

4. Les adverbes :

Les adverbes modifient un verbe, un adjectif, ou un autre adverbe, en apportant une précision sur le temps, la manière, la fréquence, le lieu.

5. Les pronoms :

Les pronoms sont des mots qui remplacent les noms pour éviter la répétition. Ils peuvent être personnels, possessifs, démonstratifs, relatifs.

6. Les déterminants :

Les déterminants précisent le genre, le nombre, ou la possession d'un nom. Ils se placent toujours avant le nom qu'ils accompagnent.

7. Les prépositions :

Les prépositions sont des mots qui relient un mot à un autre pour exprimer une relation de temps, de lieu, de cause.

8. Les conjonctions :

Les conjonctions relient des mots ou des propositions entre elles, exprimant des relations logiques (coordination ou subordination).

5 Quelle est la différence entre *vocabulaire* et *lexique* ?

Il est évident qu'il y a une relation et une différence entre ces deux termes « Lexique » et « vocabulaire ».

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

sont étroitement liées. Il n'y a deux lexiques que par la réalisation effective des vocabulaires. Il n'y a deux vocabulaires que dans la mesure un lexique offre différentes réalisations potentielles.

D'après TRIVILLE et DUQUETTE : «*Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble Du lexique de cette langue.*»⁴⁸

D'après cette définition, nous pouvons dire que le vocabulaire est considéré comme un champ restreint des mots, par ailleurs, le lexique serait l'ensemble de mots de cette langue.

6 l'utilisation du lexique dans le manuel scolaire chez les apprenants de 4^{ème}

Année primaire

Le lexique est fondamental pour la compréhension et l'expression des apprenants. Le manuel scolaire joue un rôle important dans son développement en présentant de nouveaux mots dans des contextes variés et en proposant des activités spécifiques. Il est essentiel d'encourager les apprenants à lire attentivement, à utiliser le dictionnaire, à faire les exercices de vocabulaire et à intégrer les nouveaux mots dans leurs propres productions. La lecture, les conversations et l'utilisation de supports variés tels que des chansons et des jeux contribuent également à enrichir leur vocabulaire.

6.1 Qu'est-ce qu'un manuel scolaire ?

Le manuel scolaire est un vecteur essentiel de l'apprentissage composé de textes, d'images réunis dans le but d'atteindre un ensemble spécifique d'objectifs pédagogiques ; traditionnellement un recueil imprimé, relié ou broché, comportant des illustrations et des instructions propres à faciliter les séquences d'activités pédagogiques. François _Marie GÉRARD(2009) : « *Le manuel scolaire reste encore le support à l'apprentissage le plus répandu et sans doute le plus efficace.* »⁴⁹

⁴⁸ M-C. TRIVILLE &L. DUQUETTE *Op. Cite*, P.12 consulté le 22/02/2025 à 16 :44

⁴⁹ Gérard, F.-M. (2009). « Des manuels scolaires pour apprendre : concevoir, évaluer, utiliser ». Bruxelles p6-7

<https://biblio.cuniv.naama.dz> consulté le 22 /02/2025 à 16 :56

Selon le dictionnaire Larousse : « *le manuel scolaire est un ouvrage didactique ou scolaire qui expose les notions essentielles d'un art, d'une science, d'une technique.* »⁵⁰

Un manuel scolaire peut être également défini comme un outil imprimé, intentionnellement structuré pour s'inscrire dans un processus d'apprentissage, en vue d'améliorer l'efficacité

6.2 Le rôle du manuel scolaire dans l'enseignement du lexique

Le manuel scolaire joue un rôle primordial dans l'enseignement du lexique, particulièrement en 4^{ème} année primaire. Il introduit les mots dans des contextes variés et signifiants. Par exemple, un texte sur la nature peut amener les apprenants à découvrir des termes comme "biodiversité", "écosystème" ou "endémique". Le manuel propose également des exercices et des activités pour renforcer la compréhension de ces mots : définitions, associations, phrases à compléter...etc. Il peut aussi initier les apprenants à des stratégies d'apprentissage du vocabulaire, comme l'analyse de la construction des mots (préfixes, suffixes) ou l'utilisation du contexte pour déduire le sens.

Au-delà de l'acquisition de mots isolés, le manuel contribue au développement du lexique en contexte. Les textes et les activités proposés permettent aux apprenants de voir comment les mots fonctionnent ensemble, comment ils s'organisent pour créer du sens. Ils apprennent ainsi à utiliser le vocabulaire de manière précise et appropriée. De plus, un manuel scolaire de qualité peut susciter l'intérêt et la motivation des apprenants pour la langue, en proposant des textes et des activités variés et adaptés à leur âge. Il peut également les encourager à développer leur curiosité linguistique, en les incitant à chercher la signification des mots inconnus et à explorer la richesse de la langue française.

7. Le programme du lexique et vocabulaire en 4^{ème} année primaire

En 4^{ème} année primaire, le programme du lexique et du vocabulaire français vise à enrichir le vocabulaire des apprenants et à améliorer leur compréhension et leur expression écrite et orale. Les apprenants doivent apprendre et utiliser correctement des mots nouveaux liés à des thèmes. Ils doivent également comprendre et utiliser des expressions idiomatiques et des phrases courantes

⁵⁰ <https://www.larousse.fr> 22 /02/2025 à 16 :56

pour communiquer de manière efficace. En outre, les apprenants doivent développer leur capacité à décrire des objets, des personnes et des lieux, ainsi qu'à raconter des événements et des expériences personnelles.

7.1 Les objectifs généraux du programme

Selon le dictionnaire Le Robert Le programme est « *un ensemble des matières qui sont enseignées dans un cycle d'études ou qui forment le sujet d'un examen, d'un concours.* »⁵¹

Un programme est un ensemble d'objectifs, de contenus et de méthodes pédagogiques conçus pour atteindre des objectifs spécifiques dans un domaine particulier. Les objectifs du programme sont de développer une compétence lexicale solide chez les apprenants, leurs permettant de comprendre et utiliser correctement les mots et les expressions dans des contextes variés.

De plus, le programme cherche à favoriser la découverte et l'apprentissage de nouveaux mots et expressions, ainsi qu'à développer les compétences nécessaires pour utiliser les ressources lexicale de manière autonome.

7.2 Les contenus clés du programme

Il se présente de la manière suivante :

PROJET 1 : Réaliser une petite affiche pour localiser son école

Les séquences	Vocabulaire (lexique)
Séquence1 : Tu habites où ?	Lexique thématique (Noms de lieux relatifs au quartier)
Séquence2 : Je vais chez Madjid	Nom propre / nom commun
Séquence3 : Au magasin	Les noms /Les adjectifs de couleurs

PROJET 2 : Réaliser une affiche pour annoncer une fête ou un anniversaire à célèbre

Les séquences	Vocabulaire (lexique)
Séquence1 : exprime un souhait à l'occasion d'une fête	Le lexique thématique relatif aux fêtes (Achoura, Mouloud, Yennayer)
Séquence2 : citer une action relative à une fête	Les adverbes de temps

⁵¹ <https://dictionnaire.lerobert.com> consulté le 23/01/2025 à 21 :59

Séquence3 : exprime des vœux à l'occasion d'un anniversaire, d'une réussite	les mois de l'année
---	---------------------

PROJET 3 : Réaliser une affiche pour citer au moins une action relative à une activité préférée apprise dans un lieu donné

Les séquences	Vocabulaire (lexique)
Séquence1 :	
Séquence2 : à la piscine. Citer une action	Lexique thématique relatif aux lieux où l'on peut apprendre une activité préférée
Séquence3 : Que s'est-il passé ? Citer une autre action	Notion de synonymie et antonymie

Tableau n 1 : Les séances du vocabulaire et du lexique dans le programme de 4^{ème} AP

Le programme de lexique des apprenants de 4^{ème} année primaire met l'accent sur l'acquisition de mots essentiels pour décrire l'environnement et les événements du quotidien. Les élèves apprennent à nommer les lieux qui les entourent (la poste, le marché, l'école), à distinguer les noms propres (noms de rues, de monuments) des noms communs (magasin, arbre, maison), et à utiliser les noms et adjectifs de couleurs (rouge, bleu, vert) pour enrichir leurs descriptions. Ils découvrent également le lexique associé aux fêtes (Mouloud, Yennayer, Anniversaire), apprennent les mois de l'année (janvier, février, mars...) et sont initiés aux notions de synonymie (content=heureux) et d'antonymie (chaud # froid). L'objectif est de développer leur vocabulaire pour qu'ils puissent mieux comprendre le monde qui les entoure et s'exprimer avec précision.

7.3 Evaluation du *lexique* et de *vocabulaire*

L'évaluation du vocabulaire et du lexique des apprenants de 4^{ème} est un processus essentiel pour suivre leurs progrès et adapter l'enseignement. Elle peut se faire de différentes manières, allant de l'observation en classe à des évaluations plus formelles. L'observation en classe permet d'évaluer l'utilisation du vocabulaire lors des interactions orales, de la compréhension des consignes et de la participation aux activités. Les activités spécifiques, telles que les exercices de vocabulaire, les jeux de rôle, la lecture de textes et la production écrite, offrent des occasions d'évaluer la connaissance et l'utilisation du vocabulaire dans des contextes variés.

Les évaluations formelles, comme les tests de vocabulaire, les dictées et les évaluations de la compréhension orale, permettent de mesurer de manière plus précise les acquis des apprenants. Il

est important de combiner ces différentes méthodes pour obtenir une évaluation complète et nuancée du vocabulaire des apprenants. De plus, l'utilisation d'outils tels que les grilles d'observation, les portfolios et l'auto-évaluation peuvent enrichir le processus d'évaluation et permettre aux apprenants de prendre conscience de leurs propres progrès. En fournissant des commentaires constructifs et en adaptant l'évaluation aux besoins de chaque apprenant, les enseignants peuvent efficacement soutenir le développement du vocabulaire et du lexique de leurs apprenants.

7.4 L'importance du lexique et vocabulaire dans le parcours scolaire

Le lexique et le vocabulaire sont d'une importance capitale dans le parcours scolaire d'un apprenant. Ils constituent les outils fondamentaux de la communication, de la compréhension et de l'apprentissage.

Tout d'abord, le vocabulaire est essentiel à la compréhension. Chaque discipline scolaire possède son propre vocabulaire spécifique : les mathématiques, les sciences, l'histoire, la géographie, etc...

Pour comprendre les concepts et les idées présentés dans les manuels et par les enseignants, il est indispensable de connaître le sens des mots utilisés. Un apprenant qui ne maîtrise pas le vocabulaire d'une matière aura du mal à suivre les cours, à comprendre les consignes et à réaliser les exercices.

Par ailleurs, le lexique est étroitement lié au développement de la pensée. Les mots sont les outils de la pensée. Plus un apprenant possède de mots, plus il est capable de structurer sa pensée, d'analyser les informations et de résoudre les problèmes.

Il est donc essentiel d'accorder une attention particulière au développement du vocabulaire des apprenants tout au long de leur parcours scolaire. Cela passe par la lecture régulière, l'utilisation de dictionnaires, la pratique de l'écriture et de l'oral, ainsi que par l'apprentissage de mots nouveaux

dans différents contextes. Les enseignants ont un rôle important à jouer dans cet apprentissage, en proposant des activités variées et ludique pour enrichir le vocabulaire de leurs apprenants.

8 L'enseignement du lexique en classe de FLE

L'enseignement du lexique en classe de FLE est essentiel pour permettre aux apprenants de s'exprimer avec précision et fluidité. Il ne s'agit pas seulement de mémoriser des listes de mots, mais aussi de comprendre leurs nuances, leurs contextes d'utilisation et leurs liens avec d'autres éléments de la langue. Les enseignants doivent donc privilégier des approches variées et interactives, en utilisant des supports authentiques, des jeux, des activités de groupe et des outils numériques. L'objectif est de rendre l'apprentissage du vocabulaire vivant et motivant, en l'intégrant à des situations de communication réelles.

8.1 Le choix et la présentation du contenu lexicale

Le choix et la présentation du contenu lexical en FLE sont des étapes importantes qui nécessitent une réflexion approfondie. Comme le souligne Nation (2001), « *apprendre du vocabulaire implique de connaître la forme, le sens et l'utilisation des mots* »⁵². Ainsi, la sélection des mots doit être pertinente et adaptée aux besoins des apprenants, en tenant compte de leur niveau et de leurs objectifs de communication.

Selon Cuq et Gruca (2005), « *l'approche communicative privilégie l'apprentissage du vocabulaire en contexte, à travers des supports authentiques et des situations de communication réelles* »⁵³. Cette approche met l'accent sur l'utilisation du lexique dans des situations concrètes, ce qui favorise la mémorisation et la réutilisation des mots.

De plus, Schmitt (2000) insiste sur l'importance des stratégies d'apprentissage : « *Les stratégies d'apprentissage lexicales, telles que la catégorisation, la visualisation et la répétition espacée,*

⁵² Nation, I. S. P. (2001). « *Learning vocabulary in another language*. Cambridge university press.

⁵³ Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2005). « *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* ». Presses universitaires de Grenoble <https://tele-ens.univ.oeb.dz> Consulté le 23/02/2025 à 22:32

jouent un rôle crucial dans l'acquisition du vocabulaire »⁵⁴. Les enseignants doivent donc encourager les apprenants à utiliser ces stratégies pour faciliter leur apprentissage.

En résumé, le choix et la présentation du contenu lexical en FLE doivent être guidés par une approche communicative, en tenant compte des besoins des apprenants et en favorisant l'utilisation de stratégies d'apprentissage efficaces.

8.2 L'objectif de l'enseignement du lexique

L'enseignant a un rôle important pour aider les apprenants à apprendre et mémoriser le lexique. Il travaille avec eux l'aspect sémantique : le sens des mots et les relations de sens entre les mots, le champ lexical et enfin les registres de langue. Il travaille aussi sur l'aspect morphologique en pratiquant des activités de dérivation et de composition. Enfin, il travaille sur l'aspect historique des mots en se centrant sur l'étymologie et l'emprunt.

8.3 L'apprentissage du lexique en classe de FLE

Les compétences lexicales que les apprenants doivent acquérir se font progressivement pendant le primaire, le secondaire, le supérieur et le reste de leur vie. L'étude d'une notion telle que les termes génériques qui regroupent un ensemble de mots, s'étale sur l'ensemble de la scolarité primaire.

D'autres notions ne sont travaillées qu'à des cycles précis. Il faut construire une progression qui se base sur le niveau des apprenants et la classe dans laquelle ils se trouvent. C'est par exemple en maternelle que les apprenants travaillent les champs lexicaux de la vie quotidienne (habillement, hygiène, repas) mais, c'est en élémentaire que les apprenants doivent manipuler avec aisance des outils sur le lexique comme les dictionnaires. Ils doivent aussi être capables de réutiliser les notions travaillées en classe.

⁵⁴ Schmitt, N. (2000). « *Vocabulary in language teaching* ». Cambridge université presse.

D'après Paul Aïm, enseignant en IUFM et Gisèle Mayet-Albagnac, conseillère pédagogique (2008), les apprenants acquièrent les connaissances puis les capacités à utiliser ces connaissances à travers les activités mises en place par l'enseignant.

Pour M. Cellier une programmation ne s'établit qu'en fonction des compétences à acquérir. Elle fait un tableau récapitulatif (2008 : 19-20) des compétences attendues pour chaque apprenant à la fin de chaque cycle. Son tableau, qui est une suggestion, doit être adapté à telle classe particulière et aux apprenants. Dans sa progression, le niveau des apprenants ainsi que leur vécu personnel ne sont donc pas pris en compte puisqu'ils sont différents d'un apprenant à un autre.

L'enseignant peut ainsi s'appuyer sur la progression proposée par M. Cellier. Une fois que le rôle de l'apprenant et de l'enseignant est bien délimité, l'enseignant peut mettre en place de manière pertinente des activités et des outils selon des objectifs visés.

9 Le processus d'apprentissage du lexique

L'apprentissage du lexique est un processus continu et dynamique. Il commence par l'exposition à de nouveaux mots, que ce soit à travers la lecture, l'écoute ou la conversation. Ensuite, il est essentiel de comprendre le sens de ces mots, leur prononciation et leur utilisation dans différents contextes. La mémorisation joue un rôle clé, et des techniques telles que la répétition espacée, les flashcards ou la création de phrases peuvent être utiles. Enfin, la pratique régulière, en utilisant les nouveaux mots à l'oral et à l'écrit, consolide l'apprentissage et permet de les intégrer durablement dans son vocabulaire.

9.1 Les différentes stratégies d'apprentissage du lexique

L'apprentissage du lexique est un processus complexe et multidimensionnel qui nécessite une approche variée. Pour enrichir son vocabulaire de manière efficace, il est essentiel de combiner différentes stratégies. La mémorisation par répétition, à travers des flashcards ou des listes de mots, permet d'ancrer les nouveaux termes dans la mémoire à court terme.

Cependant, cette méthode doit être complétée par l'apprentissage par contexte, en lisant des textes variés ou en écoutant des conversations, afin de comprendre les nuances et les emplois des mots. L'utilisation de dictionnaires et de ressources linguistiques, comme les thésaurus, aide à approfondir la connaissance des définitions et des synonymes. Les stratégies modernes, telles que

les jeux de mots, les applications mobiles et les cartes mentales, rendent l'apprentissage plus ludique et favorisent l'engagement. L'immersion dans la langue, à travers des séjours linguistiques ou des échanges avec des locuteurs natifs, offre une expérience authentique et accélère l'acquisition du vocabulaire courant.

Enfin, l'autonomie et la régularité sont cruciales pour un apprentissage durable. Chacun doit adapter ces stratégies à son style d'apprentissage, se fixer des objectifs réalisables et consacrer du temps régulièrement à l'enrichissement de son vocabulaire.

9.2 Les difficultés d'apprentissage du lexique

L'apprentissage du lexique, bien qu'essentiel, est souvent semé d'embûches. L'une des principales difficultés réside dans la complexité et l'étendue du vocabulaire d'une langue. Les apprenants sont confrontés à un nombre considérable de mots, avec des nuances de sens parfois subtiles, des variations régionales et des expressions idiomatiques qui rendent la mémorisation ardue.

De plus, la mémorisation à long terme représente un défi majeur. Les mots appris peuvent rapidement s'effacer de la mémoire si l'on ne les révise pas régulièrement. La motivation joue également un rôle important. L'apprentissage du lexique peut être perçu comme fastidieux et répétitif, surtout si les méthodes utilisées ne sont pas adaptées aux préférences de l'apprenant. La peur de se tromper ou de mal prononcer les mots peut aussi freiner l'apprentissage. Enfin, l'absence d'exposition régulière à la langue et le manque d'opportunités pour utiliser le vocabulaire acquis dans des situations réelles peuvent limiter la progression.

9.3 Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du lexique

L'apprentissage du lexique, souvent perçu comme une tâche fastidieuse, peut être transformé en une expérience ludique et engageante grâce à divers outils interactifs. Les jeux de mots, tels que les mots croisés, les jeux de lettres (Scrabble, Boggle) ou les applications mobiles dédiées, stimulent la mémoire et la créativité tout en renforçant le vocabulaire.

Les cartes mémoire interactives, disponibles sous forme numérique ou physique, permettent de réviser les mots de manière ludique et personnalisée. Les applications d'apprentissage de langues,

intégrant des jeux, des quiz et des exercices interactifs, rendent l'acquisition du vocabulaire plus divertissante et motivante. Les jeux de rôle et les simulations, où les apprenants doivent utiliser le vocabulaire dans des situations fictives, favorisent l'immersion et la pratique active.

Enfin, les vidéos et les chansons éducatives, combinant images, sons et textes, facilitent la mémorisation et l'apprentissage de nouveaux mots dans un contexte attrayant.

Conclusion

L'apprentissage du lexique en langue étrangère, en particulier au niveau de 4^{ème} année primaire, représente un enjeu didactique majeur. Il se confronte à des difficultés telles que la complexité du vocabulaire et la mémorisation durable. Dans ce contexte, la ludopédagogie se révèle être une stratégie innovante et pertinente, favorisant à la fois la motivation, l'engagement et le développement lexical des apprenants.

En intégrant des jeux éducatifs, des activités interactives et des outils numériques dans le processus d'enseignement/apprentissage cette démarche permet de créer un environnement stimulant et positif. Elle valorise l'apprentissage par le plaisir, renforce l'

CHAPITRE 3

L'enquête par questionnaire

Après avoir présenté dans le premier chapitre les notions de lexique et la Ludopédagogie et préciser leur rôle important dans l'enseignement / apprentissage du FLE et particulièrement dans l'apprentissage du lexique.

Dans ce chapitre, nous allons présenter l'enquête par questionnaire, qui consiste à recueillir des données à travers un questionnaire administré aux enseignants de primaire de 4^{ème} année primaire, afin d'étudier l'impact de la Ludopédagogie sur la motivation et l'enrichissement lexicale des apprenants. Ce questionnaire visera à recueillir les opinions et les expériences des enseignants sur l'utilisation de la Ludopédagogie dans leur pratique pédagogique.

Présentation de l'outil d'investigation

1 Choix de l'outil d'investigation

Dans le but de concrétiser les recherches abordées dans la partie théorique et vérifier, aussi, le degré de validation de nos hypothèses, nous avons opté pour l'utilisation d'une enquête par questionnaire (**voir annexe 1**).

Pour atteindre les objectifs de notre travail de recherche, nous avons eu le choix d'exploiter deux outils d'investigation : l'entretien et le questionnaire. Nous avons opté pour le questionnaire ; il représente, pour notre étude, l'outil idéal grâce à plusieurs raisons : il nous permet d'économiser notre temps et nos moyens contrairement à l'entretien, il nous assure le contact avec le plus grand nombre possible d'enseignant de différents établissements pour avoir le maximum de réponses à nos questions.

2 Choix de public

Le choix du public enquêté est essentiel pour la validité d'une enquête, nécessitant une définition précise de la population cible et une sélection d'un échantillon représentatif. Cela assure la pertinence des données et la fiabilité des conclusions.

2.1 Description des participants

Notre étude porte sur l'importance de la Ludopédagogie dans l'enrichissement lexical au cycle primaire dans l'école algérienne. Nous avons adressé notre questionnaire aux enseignants de Français langue étrangère au primaire dans plusieurs établissements de la Wilaya d'Ain Témouchent car nous voulons vérifier l'importance de la Ludopédagogie sur l'apprentissage du FLE.

Afin d'affirmer/ infirmer nos hypothèses, nous avons choisi de nous appuyer sur le questionnaire pour nous faciliter l'accès aux avis de notre public visé.

2.2 Pourquoi ce public ?

Nous avons choisi de travailler avec les apprenants de 4^{ème} année primaire pour un mémoire axé sur la Ludopédagogie au service de la motivation et de l'enrichissement lexical se justifie par une convergence de facteurs liés à cette étape importante du développement de l'enfant. En effet, cette période marque une expansion significative du vocabulaire, où les apprenants sont particulièrement réceptifs à l'acquisition de nouveaux mots et de leurs nuances. Parallèlement, la motivation scolaire peut commencer à fluctuer, rendant la stratégie ludique d'autant plus pertinente. Les activités Ludopédagogiques offrent un cadre stimulant et engageant, transformant l'apprentissage du vocabulaire en une expérience positive et mémorable.

En somme, le niveau 4^{ème} année primaire constitue un terrain fertile pour explorer les bienfaits de la Ludopédagogie, en stimulant à la fois la curiosité linguistique et l'enthousiasme des apprenants.

3 Les conditions de la mise en place du questionnaire

Afin d'assurer le maximum de réponses possibles de la part des enseignants de primaire, nous avons distribué notre questionnaire dans plusieurs établissements dans la wilaya d'Ain Témouchent et à travers le réseau social FACEBOOK sur lequel nous avons publié notre questionnaire dans un groupe des enseignants de primaire (**voir annexe 2,3**), composé de 2000 membres, qui s'intitule : **Trésor Enseignement de Ilyes Gladiator- Ismail Bahram.**

4 Le problème de non réponse

Comme nous l'avons mentionné auparavant, notre questionnaire a été diffusé dans un groupe d'enseignants dont seulement 16 ont pu voir la publication, et 2 personnes ont ou répondu.

Nous avons certainement fait de notre mieux pour collecter un grand nombre de réponses de la part des enseignants mais nous n'avons eu droit qu'à 14 réponses.

5 Description du questionnaire

Notre questionnaire destiné aux enseignants du FLE au primaire contient 13 questions dont : 11 questions fermées 2 questions ouvertes permettant d'avoir l'avis des enseignants sur l'importance de la Ludopédagogie dans une classe de FLE. Nous avons proposé 11 questions fermés et seulement 2 questions ouvertes afin de rendre le questionnaire plus court et faciliter la tâche aux répondants en leur limitant l'effort à faire.

Notre questionnaire, que vous pouvez trouver dans l'annexe, s'introduit par des questions standards sur l'âge, le sexe et l'ancienneté des enseignants.

La première question vise à connaître l'expérience professionnelle de l'individu dans l'enseignement. Elle permet d'évaluer son ancienneté et son expertise dans ce domaine.

La deuxième question a pour but de recueillir des informations sur la situation personnelle ou professionnelle de la personne interrogée.

La troisième question est de connaître le degré de formation académique d'une personne. Cela permet de mieux comprendre son parcours éducatif.

La quatrième question a pour objectif de recueillir l'avis et l'évaluation personnelle du participant sur la qualité et l'efficacité de la formation qu'il a suivie.

La cinquième question cherche à explorer la manière dont les activités pédagogiques en langue sont organisées dans un contexte d'apprentissage.

La Sixième question vise à évaluer l'engagement des apprenants par rapport au contenu pédagogique proposé. Elle permet de vérifier si le contenu est pertinent, attractif et adapté aux besoins ou attentes du public cible.

La septième question a pour but de vérifier si la personne a des connaissances ou une expérience dans ce domaine, souvent utilisé pour rendre l'apprentissage plus interactif, stimulant et efficace.

La huitième question cherche à savoir si ces approches pédagogiques sont déjà mises en œuvre et à quel point elles sont intégrées dans l'enseignement pour rendre l'apprentissage plus interactif et agréable.

La Neuvième question vise à obtenir l'opinion des répondants sur l'efficacité des jeux et des activités ludiques dans le processus d'apprentissage lexical.

La dixième question a pour but d'évaluer l'efficacité de la Ludopédagogie pour améliorer l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants de 4^{ème} année primaire.

La Onzième question cherche à identifier les éventuels obstacles, défis ou limitations rencontrés lors de l'application de cette méthode d'apprentissage par le jeu dans le développement du vocabulaire des apprenants.

La douzième question cherche à savoir si l'utilisation des jeux comme outil pédagogique pourrait rendre l'apprentissage moins stressant et plus agréable pour les apprenants.

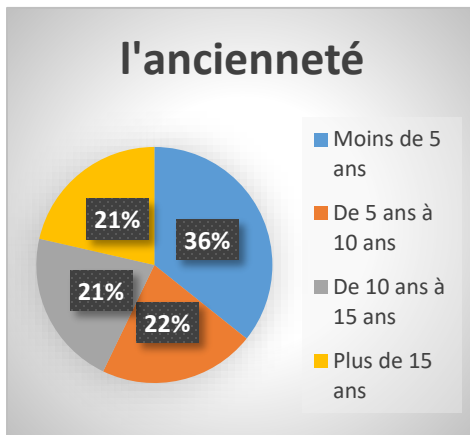
La Treizième question cherche à explorer des approches ou des méthodes qui pourraient rendre l'apprentissage plus interactif en encourageant une meilleure participation et un plus grand intérêt pour les contenus étudiés.

6 Analyse et interprétation des résultats obtenus

Nous illustrons notre analyse des résultats en utilisant des tableaux et des graphiques qui fournissent les pourcentages de chaque réponse, ainsi qu'un commentaire et une interprétation pour chaque présentation.

Question 1 : Depuis combien d'année enseignez-vous ?

Réponses	Nombre	Taux
Moins de 5 ans	5	36%
De 5 ans à 10 ans	3	22%
De 10 ans à 15 ans	3	21%
Plus de 15 ans	3	21%

Tableau n 2 : L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement**Graphique 01 : L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement****Commentaire**

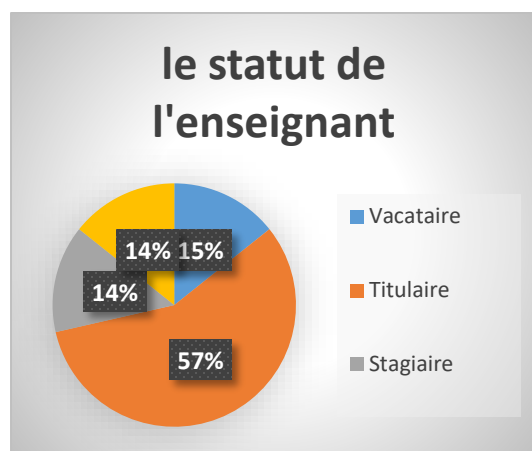
Dans cette analyse, nous avons remarqué que les enseignants présentent une diversité d'expériences professionnelles. Nous avons constaté que 5 enseignants ont moins de 5 ans d'expérience, ce qui suggère un apport de nouvelles idées. Les autres tranches d'expérience sont représentées de manière égale, avec 3 enseignants ayant entre 5 et 10 ans d'expérience, 3 enseignants entre 10 et 15 ans, et 3 ayant plus de 15 ans d'expérience, ce qui garantit une stabilité et une transmission des connaissances. Cette répartition équilibrée pourrait contribuer à une dynamique positive au sein de l'équipe pédagogique.

De cela, nous pouvons constater qu'un enseignant expérimenté aura probablement développé une compréhension plus fine des leviers de motivation des apprenants et des stratégies efficaces pour l'acquisition lexicale, ce qui pourrait l'amener à intégrer la Ludopédagogie de manière pertinente et créative dans ses pratiques pour les élèves de 4^{ème} année primaire.

Question 02 : Quel est votre statut actuel ?

Réponses	Nombre	Taux
Vacataire	2	15%
Titulaire	8	57%
Stagiaire	2	14%
Formatrice	2	14%

Tableau n 3 : Le statut de l'enseignant



Graphique n 02 : Le statut de l'enseignant

Commentaire

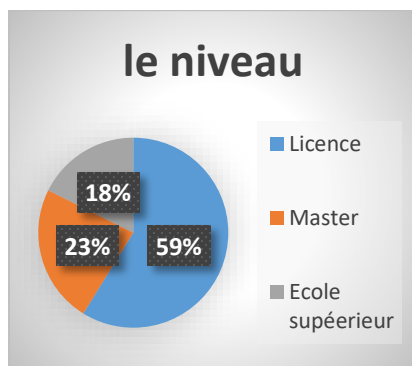
D'après les réponses sur cette question, nous pouvons dire que 57% du public interrogé sont des enseignants titulaires, 15% ce qui fait 8 personnes sont des vacataires et 2 autres personnes avec pourcentage de 14% sont des stagiaires et autre deux enseignantes avec pourcentage de 14% sont des enseignantes formatrices.

Nous constatons que la majorité des enseignants interrogés sont des titulaires et en parallèle il y'a d'autres enseignants stagiaires ou vacataire qui n'ont pas encore eu de postes ; cela pourrait être du manque de recrutement. De cela nous pouvons dire que Le statut d'un enseignant pourrait influencer son approche. Un enseignant titulaire, par exemple, pourrait se sentir plus à l'aise d'expérimenter des méthodes ludiques, fort de sa position établie, pour stimuler l'engagement et l'acquisition de vocabulaire chez ses apprenants.

Question 3 : Quel est votre niveau d'étude ?

Réponses	Nombre	Taux
Licence	10	59%
Master	4	23%
Ecole supérieure	3	18%

Tableau n 4 : Le niveau d'étude



Graphique n 03 : Le niveau d'étude

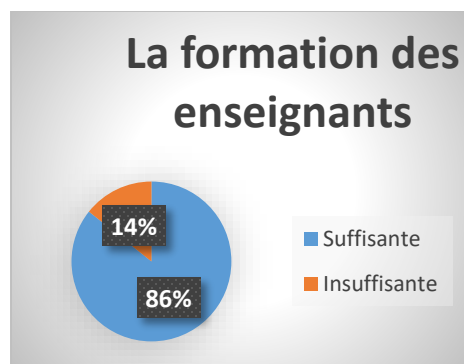
Commentaire

Les chiffres sur le niveau d'études des enseignants au primaire sont intéressants. Nous avons remarqué que la majorité d'entre eux, soit 59%, ont une licence. Cela montre que la plus part des enseignants ont une solide formation universitaire de base. Cependant, seulement 23% ont master, ce qui pourrait indiquer que peu d'enseignants choisissent de poursuivre des études supérieures. Les 18% qui ont fréquenté une école supérieure sont probablement des enseignants formés spécifiquement pour l'enseignement primaire. De cela nous pouvons constater que le niveau d'étude des enseignants influence directement leur capacité à intégrer la Ludopédagogie dans l'enseignement. Un niveau élevé favorise une meilleure utilisation des jeux éducatifs pour motiver les élèves et enrichir leur vocabulaire en 4^{ème} année primaire.

Question 4 : Comment jugez-vous votre formation ?

Réponses	Nombre	Taux
Suffisante	12	86%
Insuffisante	2	14%

Tableau n 5 : La formation des enseignants



Graphique n 04 : La formation des enseignants

Commentaire

D'après les résultats nous avons vu que 86 % des enseignants jugent que leur formation est suffisante, ce qui est très positif. Cela montre que la grande majorité se sent bien préparés pour faire leur travail en classe. En revanche, 14 % trouvent leur formation insuffisante, ce qui signifie qu'il y a encore des besoins à combler pour certains. Ce qui nous fait constater que une formation jugée insuffisante limite l'efficacité des enseignants à exploiter la Ludopédagogie en classe. À l'inverse, une formation suffisante leur permet de mieux motiver les apprenants et d'enrichir leur lexique à travers des activités ludiques adaptées.

Question 5 : Comment se déroulent en général les activités de langue ? (voir annexe 4)

L'objectif principal de cette question est de comprendre le déroulement typique des activités d'apprentissage des langues. Elle cherche à obtenir une description générale des étapes, des types d'exercices et des méthodes couramment utilisés dans l'enseignement et la pratique des compétences linguistiques.

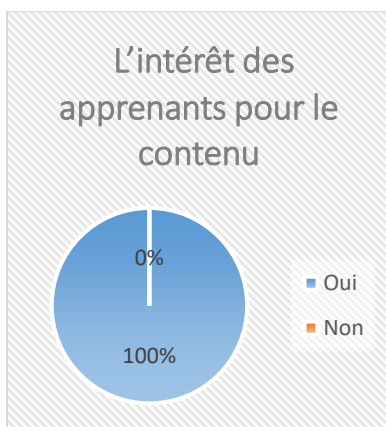
Les réponses obtenues montrent que les activités de langue sont perçues de manière différente. Certains participants trouvent que les conditions sont plutôt bonnes. Ils apprécient surtout la participation des apprenants, rendue possible grâce aux discussions et aux jeux de rôle. Cela rend les séances plus dynamiques. D'autres, en revanche, signalent un peu de stress, surtout à cause du manque de temps pour bien faire toutes les activités. Dans l'ensemble, Quelles que enseignants montrent que les séances suivent un déroulement clair : on commence par attirer l'attention des

apprenants, puis on passe à des moments d'analyse et d'évaluation. Beaucoup des enseignants soulignent l'importance de varier les activités et de les adapter à l'âge des apprenants, pour que l'apprentissage soit plus amusant et intéressant. Le travail se fait par étapes, en fonction des objectifs et du niveau des apprenants. L'usage de textes aide à mieux comprendre la langue et à progresser. Enfin, plusieurs réponses parlent d'un travail en trois parties : comprendre, puis s'exprimer. Les apprenants passent d'abord par l'écoute ou la lecture, puis vont vers l'expression orale ou écrite. On retrouve aussi des moments importants de découverte, d'analyse, de manipulation et de reformulation. Nous avons constaté que lorsque les activités de langue se déroulent de manière traditionnelle et peu interactive, elles réduisent l'engagement des apprenants. L'intégration de la Ludopédagogie permet de dynamiser ces activités, favorisant ainsi la motivation et l'enrichissement lexical des apprenants de 4^{ème} année primaire.

Question 6 : Les apprenants s'intéressent-ils à votre contenu ? Pourquoi ?

Réponses	Nombre	Taux
Oui	14	100%
Non	00	0%

Tableau n 6 : L'intérêt des apprenants pour le contenu



Graphique n 5 : L'intérêt des apprenants pour le contenu

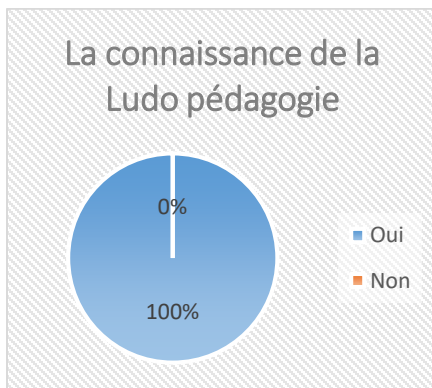
Commentaire

Nous avons constaté que tous les enseignants interrogés affirment que les apprenants s'intéressent à leur contenu. Cela suggère que les enseignants ont réussi à rendre leur matière attractive et engageante pour les apprenants, ce qui est essentiel pour favoriser l'apprentissage et la motivation. Cet intérêt des apprenants pourrait être le résultat d'une préparation minutieuse des cours, d'une utilisation efficace des méthodes pédagogiques et d'une capacité à adapter le contenu au besoin et aux intérêts des apprenants. De cela nous pouvons constater que Le manque d'intérêt des apprenants pour le contenu est souvent lié à des méthodes peu stimulantes. L'usage de la Ludopédagogie suscite leur curiosité, renforce leur motivation et facilite l'enrichissement de leur lexique.

Question 7 : Connaissez-vous la Ludo pédagogie ?

Réponses	Nombre	Taux
Oui	14	100%
Non	00	00%

Tableau n 7 : La connaissance de la Ludopédagogie



Graphique n 6 : La connaissance de la Ludopédagogie

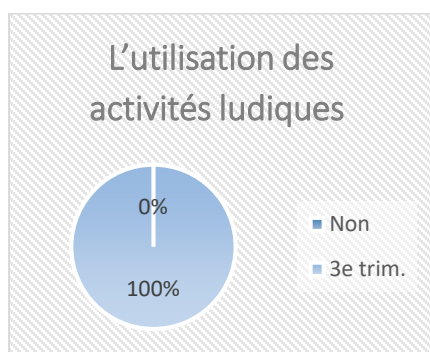
Commentaire

Nous avons noté que tous les enseignants interrogés affirment connaître la Ludopédagogie, cela suggère qu'ils sont familiarisés avec cette démarche pédagogique qui vise à rendre l'apprentissage plus engageant et interactif à travers les activités ludiques. La méconnaissance de la Ludopédagogie chez certains enseignants limite son intégration dans les pratiques de classe. Sa connaissance permettrait pourtant de mieux motiver les apprenants et de développer leur lexique de manière ludique et efficace.

Question n 8 : Avez-vous déjà utilisé les jeux ou les activités ludiques pour enrichir le vocabulaire de vos jeunes apprenants ?

Réponses	Nombre	Taux
Oui	14	100%
Non	00	00%

Tableau n 8 : L'utilisation des activités ludiques

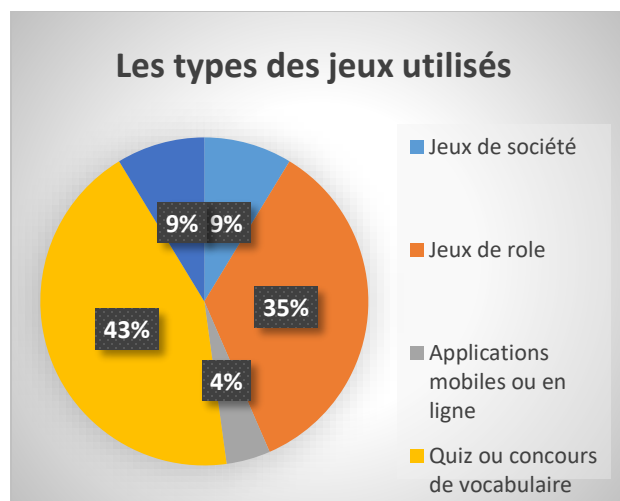


Graphique n 07 : L'utilisation des activités ludiques

_ Si oui, quels types de jeux ou activités avez-vous utilisés ?

Réponses	Nombre	Taux
Jeux de société	2	9%
Jeux de rôle	8	35%
Applications mobiles ou en lignes	1	4%
Quiz ou concours de vocabulaire	10	43%
Autres	2	9%

Tableau n 9 : Les types des jeux utilisés



Graphique n 8 : Les types des jeux utilisés

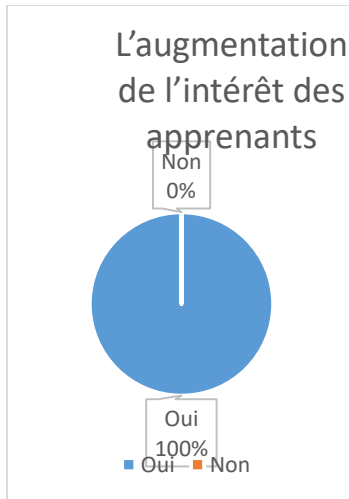
Commentaire

Nous avons constaté que tous les enseignants interrogés ont déjà utilisé des jeux ou des activités ludiques pour enrichir le vocabulaire de leurs jeunes apprenants. Cela montre que les enseignants sont conscients de l'importance de l'apprentissage par le jeu. Les résultats révèlent que les jeux de rôle (35%) et les quiz ou concours de vocabulaire (43%) sont les plus populaires. Les jeux de société et les applications mobiles sont moins utilisés, mais les activités telles que les mots croisés et les puzzles sont également appréciés. Cela montre que L'utilisation des jeux dans l'enseignement du vocabulaire reste encore limitée chez certains enseignants. Pourtant, ces activités ludiques favorisent fortement la motivation et l'enrichissement lexical des apprenants.

Question n 9 : Estimez-vous que l'utilisation de jeux et activités ludiques rend l'activité lexicale plus motivante et facilite aussi l'enrichissement du vocabulaire ? Pourquoi ?

Réponses	Nombre	Taux
Oui	14	100%
Non	00	00%

Tableau n 10 : L'augmentation de l'intérêt des apprenants grâce aux pratiques ludiques.



Graphique n 9 : L'augmentation de l'intérêt des apprenants grâce aux pratiques ludiques.

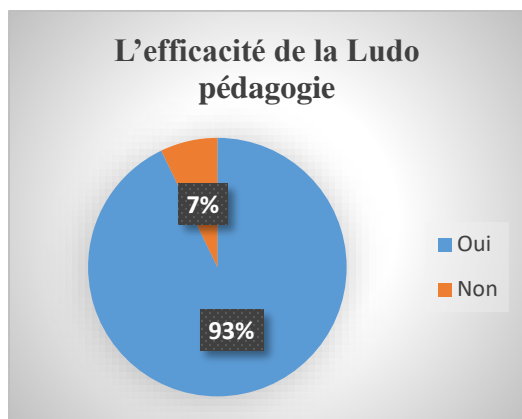
Commentaire

Tous les enseignants interrogés estiment que l'utilisation de jeux et d'activités ludiques rend l'apprentissage plus motivant pour les apprenants. En effet, ces méthodes attirent l'attention, suscitent l'intérêt et encouragent la participation active. De plus, les jeux permettent de créer un environnement détendu et stimulant, où les élèves apprennent sans pression. Cela facilite également l'enrichissement du vocabulaire, car les mots sont appris dans un contexte concret, ce qui aide à mieux les comprendre et les retenir. A travers ces réponses nous avons retenu que la majorité des enseignants reconnaissent que les jeux rendent l'activité lexicale plus motivante et facilitent l'acquisition du vocabulaire. Cela confirme l'efficacité de la Ludopédagogie pour stimuler l'intérêt et enrichir le lexique des apprenants.

Question n 10 : Trouvez-vous efficace la Ludopédagogie pour améliorer le vocabulaire de vos apprenants de 4^{ème} année primaire ? Pourquoi ?

Réponses	Nombre	Taux
Oui	13	93%
Non	01	07%

Tableau n 11 : L'efficacité de la Ludopédagogie pour améliorer le vocabulaire des apprenants.



Graphique n 10 : L'efficacité de la Ludopédagogie pour améliorer le vocabulaire des apprenants.

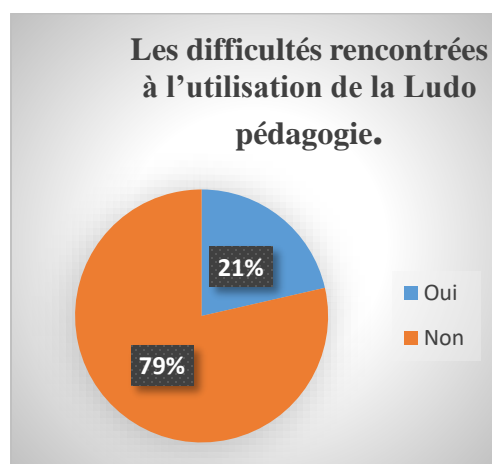
Commentaire

Nous avons noté que la majorité des enseignants trouvent que la Ludopédagogie est efficace pour améliorer le vocabulaire des apprenants de 4^{ème} année primaire car elle permet un enrichissement lexical grâce à des jeux et des activités variées. Elle facilite l'assimilation et l'apprentissage des mots nouveaux car le message passe plus rapidement. Le vocabulaire est présenté dans des situations réelles et concrètes, ce qui aide les apprenants à mieux comprendre et utiliser les mots. De plus, cette méthode capte leur attention, stimule leur motivation et favorise leur autonomie. Nous avons vu que un seul enseignant n'est pas du même avis, il trouve que la Ludopédagogie n'est pas efficace pour améliorer le vocabulaire de vos apprenants de 4^{ème} année primaire car elle ne convient pas à tous les styles d'apprentissage, certains apprenants de 4^{ème} année ont besoin d'un cadre plus formel pour assimiler et retenir le vocabulaire. D'après ces réponses que nous avons obtenu nous avons constaté que la majorité des enseignants jugent la Ludopédagogie efficace pour améliorer le vocabulaire des apprenants de 4^{ème} année primaire, car elle rend l'apprentissage plus interactif et motivant. Cette démarche favorise une meilleure mémorisation et un enrichissement lexical durable.

Question n 11 : Avez-vous déjà rencontré des difficultés liées à l'utilisation de la Ludopédagogie dans l'enrichissement lexical ? Si oui, quelles difficultés avez-vous rencontrées ?

Réponses	Nombre	Taux
Oui	03	21%
Non	11	79%

Tableau n 12 : Les difficultés rencontrées à l'utilisation de la Ludopédagogie.



Graphique n 11 : Les difficultés rencontrées à l'utilisation de la Ludopédagogie.

Commentaire

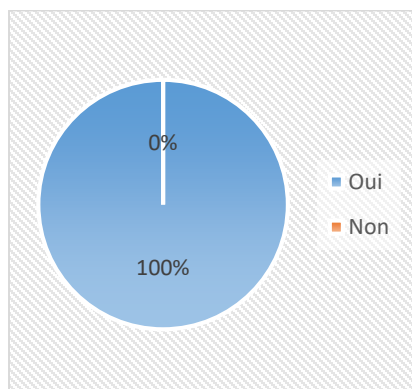
Nous avons remarqué que la majorité des enseignants interrogés 79% ont affirmé n'avoir rencontré aucune difficulté liée à l'utilisation de la Ludopédagogie dans l'enrichissement lexical, En revanche 21% des enseignants ont signalé certains difficultés, selon eux, cette méthode peut être complexe à mettre en œuvre en raison du temps important qu'elle demande pour la préparation des activités, ainsi que de la difficulté à évaluer les acquis des apprenants, ils ont également mentionné des problèmes liés à la gestion de classe, à un manque de motivation chez certains apprenants et une mauvaise acquisition du lexique malgré l'utilisation de jeux pédagogiques. De cela nous avons constaté que certains enseignants rencontrent des difficultés dans l'application de la Ludopédagogie, notamment le manque de ressources ou de formation adaptée. Ces obstacles peuvent freiner son efficacité malgré son potentiel à motiver et enrichir le lexique des apprenants.

Question n12 : Pensez-vous que l'utilisation de jeux dans un programme éducatif pourrait réduire l'anxiété liée à l'apprentissage ?

Réponses	Nombre	Taux
Oui	14	100%

Non	00	00%
-----	----	-----

Tableau n 13 : L'impact de l'intégration de jeux pour réduire l'anxiété liée à l'apprentissage



Graphique n12 : L'impact de l'intégration de jeux pour réduire l'anxiété liée à l'apprentissage

Commentaire :

Nous avons remarqué que tous les enseignants interrogés ont répondu par l'affirmation à la question concernant l'intégration des jeux dans un programme éducatif pour réduire l'anxiété liée à l'apprentissage. Selon eux, les jeux rendent l'apprentissage moins intimidant et plus motivant, ce qui contribue à réduire la charge cognitive, ils permettent de créer un environnement détendu où l'erreur est perçue comme une étape normale du processus d'apprentissage, et non comme un échec. D'après ces réponses que nous avons obtenues nous avons constaté que de nombreux enseignants estiment que l'utilisation de jeux dans l'enseignement réduit l'anxiété des apprenants en rendant l'apprentissage plus ludique et moins stressant. Cela permet ainsi de renforcer leur motivation et de favoriser un meilleur enrichissement lexical.

Question 13 : Avez-vous des suggestions pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant ?
(voir annexe 5)

Commentaire :

Nous avons clôturé notre questionnaire par une question ouverte à travers laquelle nous voulions connaître les suggestions des enseignants pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant. Nous avons constaté que tous les enseignants interrogés ont proposé plusieurs idées, ils suggèrent d'utiliser des jeux de rôle, des quiz interactifs, des concours en classe, des jeux de mots et des supports visuels et numériques comme des cartes illustrées. Ils encouragent aussi le travail en

groupe à travers des défis ou des projets créatifs. Selon eux, il est important de varier les activités pour garder l'intérêt des apprenants et d'offrir des récompenses pour les motiver dans le programme officiel. Ils proposent aussi d'écouter de la musique, de dessiner ou de manipuler des objets. Ajouter des éléments de mystère ou d'aventure peut aussi rendre les leçons plus captivantes. De cela, nous pouvons dire que certains enseignants suggèrent d'intégrer davantage de jeux interactifs et de méthodes créatives pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant. Ces démarches favorisent l'enrichissement lexical et stimulent l'engagement des apprenants.

Conclusion

À travers cette enquête par questionnaire, nous avons pu constater que la Ludopédagogie constitue un levier puissant pour renforcer la motivation et enrichir le lexique des apprenants de 4^{ème} année primaire. Les enseignants interrogés ne reconnaissent que les activités ludiques, telles que les jeux de rôle, les jeux de société ou les concours de mots, Captivent l'attention et stimulent la motivation des apprenants. Ce type de pédagogie, lorsqu'il est bien pensé et intégré dans une démarche structurée, rend les séances plus dynamiques et favorise une meilleure rétention du vocabulaire. Toutefois, certains obstacles subsistent, notamment le manque de temps et la nécessité d'adapter les activités au niveau de chaque apprenant. À notre sens, ces retours confirment l'importance de former les enseignants à l'usage intelligent et ciblé du jeu en classe, non pas comme une simple distraction, mais comme un véritable outil d'apprentissage.

CHAPITRE 4

L'enquête par expérimentation

Dans ce troisième chapitre, nous présenterons le lieu, le public et le corpus à travers lesquels nous avons pu réaliser notre expérimentation dans le but de réaliser une étude comparative entre deux classes (4^{ème} année A et 4^{ème} année B) un apprentissage en jeu et un apprentissage sans jeu afin d'en tirer l'apport des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissages du FLE au primaire.

Pour cela, nous nous sommes déplacées dans une école avec une autorisation remise par l'administration du département de français.

1 Description de la méthode de travail

Dans le but de vérifier notre hypothèse de départ et de répondre à notre problématique sur l'intégration de la Ludopédagogie dans les pratiques éducatives stimule la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire et contribuer à l'enrichissement de leur lexique, Pour cette étude, nous avons opté pour une expérimentation qui utilise l'observation participante comme méthode d'investigation.

Nous avons décidé d'assister à quatre séances (deux séances dans chaque classe 4^{ème} A et 4^{ème} B) et dans chaque séance nous proposerons le même exercice dans différentes méthodes, c'est à dire nous proposons le même exercice d'une manière traditionnelle et d'une autre ludique ; cela nous aidera à pouvoir remarquer, analyser et comparer les résultats obtenus pour mieux cerner voir comparer l'importance de l'apprentissage ludique sur l'apprentissage de la langue française chez les apprenants de primaire.

1.1 Type de recherche

Comme nous l'avons mentionné auparavant, nous allons opter pour une recherche comparative, descriptive et analytique.

a. La démarche comparative : nous aidera à comparer entre un apprentissage ordinaire et un apprentissage ludique.

b. La démarche descriptive : va nous aider à décrire ce que nous avons remarqué (les réactions des apprenants face à l'emploi de ces différentes activités, les interactions en classe, etc.)

c. La démarche analytique : cette méthode nous permettra à analyser les résultats que nous avons pu obtenir lors des séances d'observation.

2 Le cadre de l'expérimentation

2.1 Présentation de lieu (annexe 6, 7)

Pour la réalisation de notre expérimentation, nous avons choisis l'école primaire BOUCHIKHI Kouider à Ain Témouchent, comme un établissement bien adapté pour l'élaboration de notre travail car elle se situe à côté de l'université. Actuellement ce primaire scolarise 371 élèves (194 filles, 178 garçons).

2.2 Présentation de la classe (voir annexe 8, 9)

Notre recherche se focalise sur deux classes des élèves de 4^{ème} année primaire. Notre expérimentation se déroule dans une deux classes propres organisées en quatre rangés décorée par : des images, des tableaux et des projets faits par les apprenants. (Voir annexe 3).

2.3Le groupe expérimental

La classe de 4^{ème} année primaire A, que nous avons choisis pour notre expérimentation, est composée de 37 élèves, 17 filles et 20 garçons. Tandis que la classe de 4^{ème} année primaire B est composée de 37 élèves (19 filles et 18 garçons).

Nous avons travaillé en quatre séances deux séances pour la première classe et deux séances pour la deuxième classe.

3 Présentation de la première expérimentation

3.1 Présentation des deux activités

Dans notre première expérimentation nous avons choisi de travailler avec les deux classes de 4^{ème} année primaire, en optant pour un exercice de vocabulaire qui concerne la leçon du lexique thématique relatif aux fêtes.

3.2 Présentation de la fiche pédagogique :

Nous avons assisté chez deux enseignantes de français qui utilisent une seule fiche de vocabulaire :(voir annexe 10)

Niveau : 4ème année primaire

Durée : 45 min

Projet 02 : c'est la fête

Séquence 01 : bonne année

Discipline : vocabulaire

Domaine : écrit production

Acte de parole : souhaiter un vœu

Titre : le lexique relatif à la fête

Composante de la compétence : écrire pour répondre à une consigne d'écriture

Objectifs d'apprentissage : enrichir le stock lexical des apprenants pour pouvoir exprimer leurs vœux lors d'une fête.

Les valeurs mises en œuvre : amener l'apprenant à respecter les traditions algériennes

Supports didactiques utilisés : les ardoises_ le tableau_ cahiers de classe

Déroulement de l'activité

Eveil de l'intérêt :

- Demander aux apprenants de citer quelques fêtes.

Première moment : d'observation méthodique

- Montrer quelques images aux apprenants :

Bonne Fête*des Mères**bonne année!**Bonne Fête*

➤ Qu'est-ce que vous voyez ? Des cartes de vœux.

➤ Accepter toutes les réponses.

Deuxième moment : d'analyse méthodique

➤ Demander aux apprenants de regarder les cartes de vœux.

➤ Comment je fais une carte de vœu ? Je fais un dessin et j'écris un vœu.

➤ A qui peut-on offrir une carte de vœu ? À ma maitresse/ à ma maman/ à mon papa...etc.

Faire dégager la règle :

Une carte de vœu est un dessin et un vœu.

Troisième moment : d'évaluation :

Consigne : complète par : Yennayer_ l'anniversaire_ Mouloud_ mamans

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

Consigne : Entoure les vœux de la liste suivant :

Bonjour

Bonne fête

Au revoir

Bonheur

Bonne année

Salut

Bonne santé

A bientôt

Joyeuse fête

3.3 Description des activités de la 1ère expérimentation

Deux stratégies pédagogiques ont été employées pour enseigner le lexique des fêtes à des élèves de 4^{ème} année primaire dans le cadre d'une étude comparative :

Dans la classe de l'apprentissage en jeu	Dans la classe de l'apprentissage sans jeu
<p>Un jeu de vocabulaire dans lequel l'enseignante écrit plusieurs mots au tableau en petites lettres, l'apprenant doit chercher les vœux avec la loupe et les entoure.</p> <p>Les apprenants étaient partagés en deux groupes (le groupe des filles et le groupe des garçons) et le groupe qui commettra le moins d'erreurs sera le gagnant.</p> <p>Une récompense a été attribuée au groupe gagnant à la fin de la séance.</p>	<p>L'enseignante écrit directement la consigne et les mots au tableau et les apprenants étaient censés répondre sur le cahier de classe.</p>

Tableau n°14 : description des activités de la 1ère expérimentation.

3.4 Objectif des activités

L'objectif principal de cette activité de vocabulaire est d'enrichir le lexique des apprenants autour du thème des fêtes, en mettant l'accent sur les vœux. L'activité vise également à développer leur capacité à formuler des vœux de manière appropriée.

3.5 Le choix de l'activité

Nous avons choisi une activité qui peut être appliquée en 45min seulement, qui ne nécessite pas un matériel spécialisé et nous avons utilisé des mots qui ne sont pas très complexes car la majorité des apprenants avait un niveau moyen.

3.6 Analyse des résultats obtenus

Afin de comparer les résultats obtenus lors des deux séances, nous avons opté pour **une grille d'évaluation** qui expliquera mieux la différence entre les deux apprentissages

Critère	Le cas d'apprentissage en jeu	Le cas d'apprentissage sans jeu
motivation	Les apprenants étaient tous excités pour jouer.	Les apprenants étaient habitués à cet exercice.
interaction	ils ont participé activement, même les apprenants timides.	Quelques apprenants ont participé.
Plaisir	Le jeu était une source de plaisir pour chacun d'eux.	Ce qu'ils faisaient ne leur apportait aucune satisfaction.
La concentration /comportement	Les apprenants étaient presque tous concentrés dans la tâche qu'ils avaient à faire.	La classe était bruyante, donc les apprenants n'arrivaient pas à se concentrer.

Tableau n°15 : classification des remarques obtenues lors de la 1ère expérimentation

3.7 Remarques et observations

Ce tableau nous permettra de comparer le comportement des apprenants lors des deux séances.

3.7.1 Le cas d'apprentissage en jeu (Voir annexe 11)

- La première remarque que nous avons pu noter chez les apprenants ayant un apprentissage Ludique, c'est bien que Le mot « jeu » a agi comme un déclencheur, incitant les apprenants à participer sans qu'il soit nécessaire d'expliquer les consignes.
- Nous avons remarqué un apprenant autiste qui a tous les symptômes de l'autisme mais il n'est pas comme tous les autres autistes, il est intelligent et participe bien aux activités lorsqu'il se sent en confiance, il montre une grande capacité de concentration, surtout lorsqu'il travaille sur ce qui le passionne, son regard attentif et ses réponses précises témoignent de ses compétences uniques.
- 6 élèves sur 37 étaient un peu hésités et timides, ils n'ont pas voulu y participer au début mais le fait de travailler en groupe, gagner, être récompensé à la fin les a poussé à s'y intégrer et s'y donner à fond.
- La concurrence qu'a pu créer ce jeu entre l'équipe des filles et l'équipe des garçons a aidé l'enseignante à gérer sa classe, c'est-à-dire que la classe était moins bruyante, les apprenants se sont tous mis à travailler sans faire du bruit.
- En ce qui concerne les réponses obtenues, le groupe des filles s'est montré plus performant que celui des garçons. Leurs réponses étaient claires et précises, tandis que les garçons, bien qu'ayant commis quelques erreurs, ont tout de même fait preuve d'efforts notables pour remporter la victoire. Au final, ce sont les filles qui ont remporté l'activité.
- Nous avons remarqué que tous les apprenants étaient capables de répondre aux questions posées. Cela montre qu'ils ont bien compris la leçon et qu'ils ont su utiliser leurs connaissances de manière appropriée. Leur participation active reflète aussi leur intérêt et leur motivation.

3.7.2 Le cas d'apprentissage sans jeu (voir annexe 12)

- Nous avons constaté que les apprenants dans l'apprentissage sans jeu restaient plus passifs et attendaient les consignes de l'enseignante.
- Nous avons constaté que Plusieurs apprenants ont du mal à rester attentifs durant toute la séance. Ils se déconcentrent facilement, surtout pendant les explications magistrales prolongées.
- Nous avons remarqué que la Classe est bruyante, L'ambiance générale est souvent perturbée par des bavardages et l'absence d'activités dynamiques rend certains apprenants moins engagés.
- Nous avons remarqué que Les niveaux des apprenants sont très variés. Certains comprennent rapidement les notions tandis que d'autres ont besoin de plus de temps et d'explications supplémentaires. Cela crée un déséquilibre dans le rythme de la classe.
- Nous avons remarqué que Les apprenants comptent fortement sur l'enseignante pour leur transmettre le savoir. Ils posent peu de questions et prennent rarement des initiatives personnelles pour approfondir les sujets.
- Nous avons remarqué que 10 apprenants sur 37 qui participent et les autres, ils ont une faible participation. Ils n'ont même pas voulu essayer de participer.
- L'activité présentée a été conçue comme étant une activité habituelle qu'ils faisaient chaque séance.

Nous avons observé que Les apprenants des deux groupes(le groupe de la classe en jeu et le groupe de la classe sans jeu) avaient la même tâche à faire mais nous n'avons pas eu les mêmes résultats et le même comportement de la part de tous les apprenants expérimentés.

2 Présentation de la deuxième expérimentation

4.1 Présentation des deux activités

Dans cette deuxième expérimentation, nous avons choisi aussi de travailler avec les deux classes de 4^{ème} année primaire mais nous avons choisi un autre exercice de vocabulaire qui concerne la leçon des adverbes du temps.

4.2 Présentation de la fiche pédagogique

Projet 02 : C'est la fête

Niveau : 4AP

Séquence 02 : Aujourd'hui c'est l'Aïd

Activité : Vocabulaire

Titre : Les adverbes du temps

Objectif d'apprentissage : L'apprenant sera capable d'identifier les adverbes de temps dans un texte

Le déroulement

Prérequis :

Demander aux apprenants de donner quelques adverbes de position

Eveil d'intérêt :

Interroger les élèves :

« Que faites-vous avant et pendant l'Aïd ? A quel moment effectuez-vous ces actions ? »

Moment de découverte :

Ecrire le texte au tableau

Avant la fête de l'Aïd, mon père choisit un gros mouton

Le soir, maman prépare des plats délicieux

Lecture du texte par l'enseignant puis par quelques élèves

Moment d'analyse :

Interroger les élèves

Combien y'a-t-il de phrases ?

Par quoi commence et se termine chaque phrase ?

Que fait le père avant l'Aïd ?

Que fait la maman le soir ?

Soulignez dans le texte les mots qui indiquent le moment où se déroule l'action

Faire expliquer aux apprenants que ces mots indiquent le temps. Ce sont des adverbes du temps.

Autres exemples d'adverbes du temps :

Hier, Aujourd'hui, Demain, Apres demain, Tôt, Tard, Bientôt, Toujours, Souvent, Parfois.

Moment de manipulation

Souligne l'adverbe de temps dans chaque phrase :

Avant la fête, nous préparons la maison.

Le jour de l'Aïd, nous nous levons tôt.

Puis, nous aidons nos parents à la cuisine.

Le soir, nous partageons un grand repas.

Ensuite, nous rendons visite à nos proches.

Moment de reformulation

Je Retiens

Les adverbes de temps indiquent le temps

Exemples : Aujourd'hui, demain, hier, plus tard, avant, après...

Moment d'évaluation

J'entoure les adverbes du temps Avant l'Aïd, les enfants décorent la maison. Après la prière, ils saluent les voisins. Ils partagent un bon repas en famille le soir.

2.3 Description des activités de la 2^{ème} expérimentation

Deux stratégies pédagogiques ont été employées pour enseigner les adverbes du temps à des élèves de 4^{ème} année primaire dans le cadre d'une étude comparative :

Dans la classe de l'apprentissage en jeu	Dans la classe de l'apprentissage sans jeu
<p>Un jeu de vocabulaire proposé aux apprenants de 4^{ème} année primaire.</p> <p>Dans ce jeu, l'enseignante décompose la classe entre deux groupes groupe de l'Algérie et groupe de Palestine et elle a choisi 6 élèves (3 filles et 3 garçons) dans chaque groupe ,</p>	<p>L'enseignante écrit directement les adverbes et elle a demandé aux apprenants de mettre chacun dans la colonne qui convient.</p>

<p>elle a tracé un tableau qui contient trois colonnes (passé, présent, futur) et elle a ramené des bulles sous forme des ballons dans chaque bulles elle a écrit des adverbes suivantes : Hier , Avant-hier , La semaine passée , Maintenant. Aujourd'hui, Demain, le lendemain. Et elle a demandé à ses apprenants de mettre chacun dans la colonne qui lui convient et celui qui gagne elle ajoutera un plus.</p>	
---	--

Tableau n 16 : description des activités de la 2^{ème} expérimentation

4.4 Objectif des activités

Cette activité a pour but de faire comprendre aux apprenants le rôle de l'adverbe dans la phrase (indiquer les moments où se déroule).

4.5 Le choix de l'activité

Nous avons choisi une activité réalisable en 45 minutes, ne nécessitant pas de matériel spécialisé, et nous avons utilisé des adverbes simples, car la majorité des apprenants avait un niveau moyen.

4.6 Analyse des résultats obtenus

Pour mieux comprendre les différences entre les deux séances, nous avons choisi d'utiliser **une grille d'évaluation** qui les compare de manière claire.

Critère	Le cas d'apprentissage en jeu	Le cas d'apprentissage sans jeu
motivation	Les apprenants étaient tous motivés et impatients pour connaître le jeu.	les apprenants considéraient cet exercice comme une tâche habituelle.
interaction	ils ont presque tous participé à ce jeu.	Seulement quelques apprenants ont fait l'exercice.
Plaisir	Ils trouvaient tous du plaisir à jouer.	Ils n'ont trouvé aucun plaisir dans ce qu'ils faisaient.
Concentration /comportement	Ils ont agi de manière appropriée sans faire de bruit et sont restés entièrement concentrés.	Il y avait énormément de bruit, ce qui a perturbé la concentration des apprenants.

Tableau n°17 : classification des remarques obtenues lors de la 2^{ème} expérimentation

4.7 Remarques et observations

D'après le tableau présenté, nous allons comparer le comportement des apprenants durant les 2 différentes séances :

4.7.1 Le cas de l'apprentissage en jeu

- Dans cette expérimentation, nous avons opté pour une activité ludique sur les adverbes, nous avons remarqué que Les apprenants sont plus intéressés au jeu et chacun essaie de terminer son tour pour faire Réussir.
- Nous avons remarqué que les apprenants sont joyeux, attentifs et motivés.
- Les apprenants comprennent rapidement la consigne.
- Le jeu était très facile à utiliser, abordable par la majorité. Il ne nécessite pas un grand Effort cognitif.
- Les apprenants se prêtent profondément au jeu et ils demandent à l'enseignante de Refaire le même jeu les prochaines séances.

4.7.2 Le cas de l'apprentissage sans jeu

- Nous avons remarqué que l'activité ne suscitant ni enthousiasme ni curiosité chez les apprenants.
- 21 élèves sur 37 qui participent et les autres ils ont fait le bruit.
- L'activité présentée a été conçue comme étant une activité habituelle qu'ils faisaient chaque séance.
- Les apprenants des deux groupes avaient la même tâche à faire mais nous n'avons pas eu les mêmes résultats et le même comportement de la part de tous les élèves expérimentés.

Bilan de l'enquête

Nos séances d'observations dans la classe de l'apprentissage en jeu et celle de l'apprentissage sans jeu ont pour objectif de nous aider à comprendre l'influence de la méthode employée sur l'apprentissage du FLE chez les apprenants de primaire.

En phase de conclusion, nous pouvons dire qu'en effectuant cette étude comparative des résultats obtenus lors de toutes les séances, l'activité ludique s'est révélée très positive et efficace pour atteindre les objectifs de l'enseignement car elle permet à l'enseignant de : motiver ses apprenants, stimuler chez eux la soif voire le plaisir de découvrir et d'apprendre, pousser les apprenants à être plus créatifs, avoir des résultats plus satisfaisants sur tous les plans.

En parallèle, nous avons conçu que les méthodologies sans jeu ne motivent pas les apprenants ; c'est-à-dire que le fait de présenter l'exercice aux élèves, sans attirer leur intérêt et leur attention, ne peut pas motiver les apprenants et n'assure pas toujours de bons résultats.

Tous les apprenants ont adoré les activités proposées. Chose qui va créer le plaisir d'apprendre chez eux et qui va les aider à aimer la matière, découvrir ses spécificités, apprendre facilement et efficacement, etc.

D'après ces séances d'observation, nous pouvons retenir qu'il est souhaitable d'intégrer les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE vu leur impact positif sur

la motivation et l'interaction des apprenants comme nous l'avons clairement constaté. Ces pratiques facilitent la tâche de l'enseignant en assurant la transmission des savoirs et des savoirs faire d'une manière fluide et spectaculaire car le jeu peut désigner un outil pédagogique qui engendre la compréhension et la motivation ; cet outil pédagogique doit sûrement être modifié selon le niveau des apprenants, le temps fixé pour l'activité, le matériel qui peut être assuré.

CONCLUSION GÉNÉRALE

L'enrichissement du lexique est une composante essentielle et spontanée du processus d'apprentissage d'une langue étrangère. Il joue un rôle très important dans l'enseignement /apprentissage du FLE. Au terme de cette investigation de la Ludopédagogie au sein des pratiques éducatives en 4^{ème} année primaire, il convient de souligner avec force l'impact significatif de cette démarche sur la motivation des apprenants et leur enrichissement lexical. Notre problématique centrale, interrogeant la capacité de la Ludopédagogie à stimuler la motivation et à favoriser l'acquisition d'un lexique plus riche, trouve une réponse affirmative et nuancée à la lumière des résultats obtenus.

Notre première hypothèse, postulant que l'utilisation de jeux pédagogiques améliorerait la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire, se trouve ainsi validée de manière objective. L'aspect ludique a agi comme un véritable levier, transformant des tâches parfois perçues comme rébarbatives en moments d'interaction engageants et stimulants. Le jeu, par son caractère intrinsèquement motivant, a permis de capter l'attention des apprenants, de susciter leur curiosité et de créer un environnement d'apprentissage plus dynamique et agréable.

La seconde hypothèse, selon laquelle la Ludopédagogie favoriserait un enrichissement lexical et augmenterait l'intérêt des apprenants pour l'apprentissage du lexique, est également confortée par nos observations et les résultats de l'expérimentation.

Le travail a exploré l'importance de la Ludopédagogie dans le cadre de l'enseignement du français langue étrangère, en particulier pour les apprenants de 4^{ème} année primaire. Dans le premier chapitre, nous avons abordé le rôle central de la Ludopédagogie dans la motivation des apprenants. Nous avons montré comment les activités ludiques ont favorisé l'engagement et la participation active des apprenants. La suite de ce chapitre s'est focalisée sur l'enseignement et l'apprentissage du lexique en classe de FLE. Nous avons évoqué l'apprentissage du vocabulaire, son processus, et ses stratégies et finalement ses difficultés.

Le rappel des principaux résultats issus de notre méthodologie mixte, combinant l'enquête par questionnaire et l'expérimentation, met en évidence une corrélation positive et significative entre l'introduction de jeux pédagogiques et l'engagement des apprenants. Les données recueillies auprès

des apprenants ont clairement indiqué une augmentation de leur intérêt et de leur plaisir face aux activités d'apprentissage lexical lorsqu'elles étaient présentées sous une forme ludique. Ce regain de motivation s'est traduit concrètement par une participation plus active en classe, une plus grande volonté de s'investir dans les exercices proposés et, in fine, une amélioration notable de leur vocabulaire.

Dans le deuxième chapitre, nous avons mené une enquête par questionnaire auprès des enseignants de 4^{ème} année primaire, ce qui nous a permis de recueillir leurs perceptions et pratiques concernant l'intégration du jeu en classe. Enfin, le dernier chapitre a présenté une expérimentation empirique qui a démontré l'impact positif de la Ludopédagogie sur l'enrichissement lexical des apprenants. Grâce à cette expérience, nous avons constaté une amélioration notable du vocabulaire chez les apprenants ayant bénéficié d'activités ludiques ciblées.

Les résultats obtenus au cours de ce travail ont confirmé les hypothèses de départ. En effet, l'utilisation des jeux pédagogiques a amélioré la pratique de la langue chez les apprenants de 4^{ème} année primaire. Grâce aux activités ludiques mises en place, les apprenants ont eu d'avantage d'occasions de s'exprimer, de réutiliser les mots appris et de renforcer leur aisance linguistique. Par ailleurs, la démarche Ludopédagogique a favorisé un enrichissement lexical significatif. Les apprenants ont acquis de nouveaux mots dans un contexte motivant et concret, ce qui a facilité leur mémorisation et leur réutilisation. Enfin, cette approche a également augmenté l'intérêt des apprenants pour l'apprentissage du vocabulaire : ils se sont montrés plus attentifs, plus impliqués et plus enthousiastes lors des séances, ce qui a renforcé leur motivation et leur engagement dans la classe de FLE.

L'intégration de la Ludopédagogie dans les pratiques éducatives peut effectivement constituer un levier pédagogique efficace pour stimuler la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire et enrichir leur lexique. En rendant les activités d'apprentissage plus attractives, le jeu pédagogique crée un environnement d'apprentissage dynamique où les apprenants participent activement, prennent plaisir à apprendre et développent une attitude positive envers la langue. Cette motivation accrue favorise une meilleure implication cognitive et émotionnelle, ce qui facilite l'acquisition et la mémorisation du vocabulaire. De plus, les jeux permettent une exposition répétée et contextualisée aux mots nouveaux, renforçant ainsi leur appropriation progressive. En combinant

plaisir d'apprendre et objectifs linguistiques, la Ludopédagogie s'impose comme une stratégie pertinente pour améliorer à la fois la motivation et le développement lexical des jeunes apprenants.

Cependant, notre parcours n'a pas été exempt d'obstacles. Il est essentiel de mentionner les défis rencontrés lors de la mise en œuvre de notre recherche. Parmi ceux-ci, la disponibilité et l'adaptation des ressources Ludopédagogiques aux spécificités du programme de 4^{ème} année primaire ont parfois représenté une contrainte. De même, la gestion du temps en classe et l'intégration harmonieuse des activités ludiques au sein d'une progression pédagogique cohérente ont nécessité une planification rigoureuse et une adaptation constante.

Ce travail ouvre plusieurs pistes pour de futures recherches. Il serait intéressant de refaire cette expérience avec un plus grand nombre d'apprenant ou dans d'autres niveaux scolaires, pour voir si les résultats sont les mêmes. D'autres études pourraient aussi comparer différents types de jeux (jeux en groupe, jeux sur ordinateur, jeux de cartes, etc.) pour savoir lesquels aident le plus à apprendre du vocabulaire. On pourrait aussi étudier comment les jeux influencent d'autres aspects de la langue, comme l'expression orale ou la compréhension. Enfin, il serait utile de s'intéresser au rôle de l'enseignant, pour mieux comprendre comment bien utiliser les jeux en classe afin de motiver les apprenants et enrichir leur vocabulaire. Dans cette perspective, on espère que le ministère confectionne un cahier d'activités ludique au lieu du cahier d'activités qu'on utilise actuellement.

Bibliographie

Les ouvrages :

Alise. LEHMANN, FRANCOISE. MARTIN –BERTHET, *introduction à la lexicologie* NATHAN Université2002.P.1

DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre*, Boeck, Paris, 1997.

FRANCOIS. Weiss, *jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, paris, hachette 1985

GERARD. François Marie, ROEGIRES. Xavier, *Des manuels scolaires pour apprendre concevoir*, 2009, p.7à8

LIEURY. Alain et FENOUILLET. Fabien, *la motivation et réussite scolaire*, paris, 2013, chapitre1, P 3 à 25

M.C, TRIVILL & L.DUQUETTE, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Hachette, Paris, 1996, P.12

M-C. TRIVILLE &L. DUQUETTE, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Hachette, Paris, 1996, P.33

NICOLE de Grandmont, *pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Ed Boeck université 1997 édition Bruxelles p47_48

Dictionnaires :

Dictionnaire Larousse français monolingue et bilingue, <https://www.Larouse.Fr,Français>

J. DUBOIS. *Dictionnaire de linguistique*, 1973 Paris, Larousse. P.287

J. DUBOIS. *Dictionnaire de linguistique*, 1973 Paris, Larousse. P.287

Le Petit Robert, *Dictionnaire de Français*, Paris, EDIF, 2005, <https://dictionnaire.lerobert.com>

Sitographies:

Cellule de télé enseignement et l'enseignement à distance <https://elearning.univ-msila.dz> consulté le 16/02/2025 à 19 :48

CONNAC. Sylvain, *la coopération entre les élèves*, 2017 <https://prim27ac-normande.fr>

DACHET Fabienne <https://imagesetlangages.fr> consulté le 12/02/2025 à 17 :12

Dictionnaire Français en ligne gratuit <https://wwwledictionnaire.com>

Genève, Epalinges, <https://www.education-cognitive.ch/domaines-dapplication/demotivation-scolaire/> consulté 15/03/2025 à 18 :29

Helene, *Comment enrichir son vocabulaire ?* <https://www.meformer.org>. Consulté le 13/02/2025 à 23 :33

<https://foden-descartes.fr/devlopper-le-vocabulaire-concerne-levocabulaire-passif-que-le-vocabulaire-actif>

<https://mobile.dictionary.reverso.net/fr/français.definition/mot> consulté le 09/02/2025 à 16 :13

https://Sup.univ_lorraine.fr/files/2022/01/fs_les_theories_de_apprentissage.fr consulté le 14/02/2025 à 23:56

<https://www.pédagojeux.fr>

JHON. Watson, *Biographie et impact sur la psychologie* <https://www.styudymaster.fr>

La Ludo pédagogie : une méthode d'apprentissage révolutionnaire <https://learning.linkedin.com.fr> consulté le 12/02/2025 à 22 :22

Le journal of éducationnel psychology(siegle,2005) <https://www.apa.org>

Le vocabulaire français, quel bel international <https://www.scribbr.fr> consulté le 9/02/2025 à 19 :31

Lexique et vocabulaire, définition et textes officiels, sources Eduscol <https://Sites.google.com> consulté le 17/02/2025

Motivation définition en ligne <https://www.Larousse.fr/dictionnaire/français/motivation/>. Consulté le 12/02//2025 à 17 :02

Mémoires

CHEHALA Aya et BELHASSANI Zahra « étude comparative des manuels scolaires de la 3^{ème} année moyenne (1^{ère} et 2^{ème} génération 2021_2022) mémoire de master académique à Guelma 2021_2022

TABOUDA. Meziane « *enseignement/apprentissage du vocabulaire : cas des élèves de 5^{ème} année primaire*. Ecole chahid 2019

Ourida. Hedouche, *L'exploitation du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE*, Université de Batna Algérie, 2016

LAURIE, Chardon, *L'apprentissage du lexique à l'école : comment élargir et enrichir le lexique des élèves ?* 2012_2013

MEKHANIA. Wissem et BERAGHTA. Abir « L'apport des activités ludiques à l'enseignement /apprentissage du FLE chez les élèves de primaire » université de Guelma

Articles

PINTRTCH. Schienk, *Comprendre la motivation pour la favoriser*, université facultes de service méthode recherche en cours, Expairs, 2002, volume 31, N3, p 313_327 <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883035599000154> consulté 12/02/2025 à 17:10

BAUDEL. Art roman, *réflexion sur quelques-uns de mes contemporaines* 1861.P521 <https://www.cntrl.fr/definition/lexique>

LEHMANN. Alise et FRANCOISE Martine, *mot et lexique*, chapitre 1, P9à24 <https://www.presee.fr> consulté 09/02/2025 à 17 :50

Jean Evulu. OLEKO, *les Théories de L'apprentissage* 2024 volume 12 P 03 à 07 <https://hal.science> consulté le 09/02/2025 à 20 :11

LAVIGNE. Michel, *la Ludo pédagogie, acteur et idéologie* 2022 P 1-11 <https://www.openscience.fr> , consulté 9/02/2025 à 20 :11

MICHEL .Van langendonct, *la Ludo pédagogie au cœur des apprentissages des secteurs éducatif, sociale et de la santé*, 2023 <https://ligue-enseignement.be> consulté le 9/02/2025 à 20 :28

Olivia. Kandassamy, *Apprendre par le jeu au cycle 3 : le jeu au service des apprentissages fondamentaux ?* <https://dumas.ccsd.cnr.fr>

KERZIL.Jennifer, *constructivisme*, 2009, Toulouse p112_113 <https://shs.cairn.info>

Déci, E.L. Ryan, R.M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and well-being. American psychologist*, 55, 78
https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf

Documents officiels :

Programme français 4ap/PDF/pédago <https://fr.scrib.com>

Table de matière

Remerciements.....	3
Dédicace.....	3
Sommaire	6
INTRODUCTION GÉNÉRALE	7

CHAPITRE 1

Ludopédagogie sur la motivation et l'enrichissement lexical des apprenants de 4AP

La Ludo pédagogie pour la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire

1 Définition de la Ludo pédagogie	11
1.1 Selon dictionnaire Larousse.....	11
1.2 Selon dictionnaire le Robert	12
1.3 Selon les auteurs	12
2 Historique des jeux	13
2.1 Antiquité et moyen âge	14
2.1.1 Antiquité	14
2.1.2 Moyenne âge.....	14
2.2 De la renaissance à nos jours	14
3 La Ludo pédagogie pour l'apprenant.....	15
3.1 L'importance de la Ludo pédagogie	15
3.2 L'intégration de la Ludo pédagogie en classe de FLE.....	16
4. Les types de jeux adaptés aux apprenants de 4 ^{ème} année primaire	16
4.1 Jeux de société éducatifs.....	17
4.2 Jeux numériques	17
4.3 Jeux coopératifs	18
4.4 Jeux de réflexion et de stratégies	18
4.5 Jeux ludiques.....	19
4.6 Jeux pédagogiques	19
5 Les fondements théoriques d'apprentissage	20
5.1 La théorie de Behavioriste	20
5.2 La théorie de cognitiviste.....	21

5.3	La théorie de constructiviste	21
5.4	La théorie de socioconstructiviste.....	22
6	L'impact des jeux sur la motivation des apprenants de 4 ^{ème} année primaire.....	23
6.1	La motivation dans la Ludo pédagogie.....	23
6.2	Les types de la motivation	24
6.2.1	La motivation intrinsèque	24
6.2.2	La motivation extrinsèque	24
6.2.3	L'amotivation.....	25
6.3	La motivation dans l'enseignement de FLE	26
6.4	L'impact de la motivation en classe de FLE.....	26
	Conclusion	Erreur ! Signet non défini.
L'enseignement /apprentissage du lexique en classe de FLE		
1	Qu'est-ce qu'un mot ?.....	28
2	Qu'est-ce qu'un vocabulaire ?	28
2.1	Vocabulaire actif et vocabulaire passif.....	30
3	Qu'est-ce qu'un lexique ?	31
4	Les composantes du lexique	31
5	Quelle est la différence entre <i>vocabulaire</i> et <i>lexique</i> ?.....	32
6	l'utilisation du lexique dans le manuel scolaire chez les apprenants de 4 ^{ème}	33
6.1	Qu'est-ce qu'un manuel scolaire ?.....	33
6.2	Le rôle du manuel scolaire dans l'enseignement du lexique	34
7.	Le programme du lexique et vocabulaire en 4 ^{ème} année primaire	34
7.1	Les objectifs généraux du programme.....	35
7.2	Les contenus clés du programme.....	35
7.3	Evaluation du <i>lexique</i> et de <i>vocabulaire</i>	36
7.4	L'importance du lexique et vocabulaire dans le parcours scolaire.....	37
8	L'enseignement du lexique en classe de FLE.....	38
8.1	Le choix et la présentation du contenu lexicale	38
8.2	L'objectif de l'enseignement du lexique	39
8.3	L'apprentissage du lexique en classe de FLE.....	39
9	Le processus d'apprentissage du lexique.....	40
9.1	Les différentes stratégies d'apprentissage du lexique.....	40

9.2 Les difficultés d'apprentissage du lexique.....	41
9.3 Les outils ludiques pour faciliter l'apprentissage du lexique	41
Conclusion	42

CHAPITRE 2

L'enquête par questionnaire

1 Choix de l'outil d'investigation	44
2 Choix de public	44
2.1 Description des participants.....	45
2.2 Pourquoi ce public ?	45
3 Les conditions de la mise en place du questionnaire	45
4 Le problème de non réponse	46
5Description du questionnaire.....	46
6 Analyse et interprétation des résultats obtenus.....	47

CHAPITRE 3

L'enquête par expérimentation

1 Description de la méthode de travail	62
1.1Type de recherche	62
2 Le cadre de l'expérimentation	63
2.1 Présentation de lieu (annexe 6, 7).....	63
2.2 Présentation de la classe (voir annexe 8, 9).....	63
2.3Le groupe expérimental	63
3 Présentation de la première expérimentation.....	63
3.1 Présentation des deux activités	63
3.2 Présentation de la fiche pédagogique :	63
3.3 Description des activités de la 1ère expérimentation.....	66
3.4 Objectif des activités.....	66
3.5 Le choix de l'activité	67
3.6 Analyse des résultats obtenus	67
3.7 Remarques et observations	67
3.7.1 Le cas d'apprentissage ludique (Voir annexe 11).....	68
3.7.2 Le cas d'apprentissage traditionnel (voir annexe 12).....	68
2Présentation de la deuxième expérimentation	69

4.1 Présentation des deux activités	69
4.2 Présentation de la fiche pédagogique.....	70
4.4 Objectif des activités.....	72
4.5 Le choix de l'activité	72
4.6 Analyse des résultats obtenus	72
4.7 Remarques et observations	73
4.7.1 Le cas de l'apprentissage ludique	73
4.7.2 Le cas de l'apprentissage traditionnel.....	74
Conclusion générale.....	76
Bibliographie	80
Table de matière.....	85
Listes des figures et des tableaux.....	89
Annexes	01
Résumé :	16

Listes des figures et des tableaux

Tableau n 1 : Les séances du vocabulaire et du lexique dans le programme de 4 ^{ème} AP	38
Tableau n 2 : L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement	51
Graphique 1 : L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement	51
Tableau n 3 : Le statut de l'enseignant	52
Graphique n 2 : Le statut de l'enseignant	52
Tableau n 4 : Le niveau d'étude	53
Graphique n 3 : Le niveau d'étude	53
Tableau n 5 : La formation des enseignants	54
Graphique n 4 : La formation des enseignants.....	54
Tableau n 6 : L'intérêt des apprenants pour le contenu	56
Graphique n 5 : L'intérêt des apprenants pour le contenu	56
Tableau n 7 : La connaissance de la Ludopédagogie	57
Graphique n 6 : La connaissance de la Ludopédagogie.....	57
Tableau n 8 : L'utilisation des activités ludiques	58
Graphique n 07 : L'utilisation des activités ludiques.....	58
Tableau n 9 : Les types des jeux utilisés	58
Graphique n 8 : Les types des jeux utilisés.....	59
Tableau n 10 : L'augmentation de l'intérêt des apprenants grâce aux pratiques ludiques.....	59
Graphique n 9 : L'augmentation de l'intérêt des apprenants grâce aux pratiques ludiques.....	60
Tableau n 11 : L'efficacité de la Ludopédagogie pour améliorer le vocabulaire des apprenants.	61

Graphique n 10: L'efficacité de la Ludopédagogie pour améliorer le vocabulaire des apprenants.....	61
Tableau n 12 : Les difficultés rencontrées à l'utilisation de la Ludopédagogie.....	62
Graphique n 11 : Les difficultés rencontrées à l'utilisation de la Ludopédagogie.....	62
Tableau n 13 : L'impact de l'intégration de jeux pour réduire l'anxiété liée à l'apprentissage..	63
Graphique n12: L'impact de l'intégration de jeux pour réduire l'anxiété liée à l'apprentissage.....	63
Tableau n 14: description des activités de la 1 ^{ère} expérimentation.....	71
Tableau n3 : classification des remarques obtenues lors de la 1 ^{ère} expérimentation.....	72
Tableau 4 : description des activités de la 2 ^{ème} expérimentation.....	77
Tableau n 17 classification des remarques obtenues lors de la 1 ^{ère} expérimentation.....	78

Annexes

Annexe 1

Questionnaire

Ce questionnaire s'inscrit dans une démarche d'évaluation et d'analyse visant à comprendre comment la Ludo pédagogie influence la motivation et l'enrichissement lexical des élèves de 4^{ème} année primaire.

1/Depuis combien d'années enseignez-vous?

- Moins de 5 ans De 5 ans à 10 ans De 10 ans à 15 ans Plus de 15 ans

2/Quel est votre statut actuel ?

- Enseignant vacataire Enseignant titulaire Enseignant stagiaire

Autre (veuillez préciser.....)

3/Quel est votre niveau d'étude ?

- Licence Master Ecole supérieure

Autre (veuillez préciser)

4/Comment jugez-vous votre formation ?

- Suffisante Insuffisante

5/Comment se déroulent en général les activités de langue ?

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

6/Les apprenants s'intéressent _ils à votre contenu ? Oui Non Pourquoi ?

.....
.....

7 /Connaissez-vous la Ludo pédagogie ?

- Oui Non

8/avez-vous déjà utilisé les jeux ou les activités ludiques pour enrichir le vocabulaire de vos jeunes apprenants?

Oui

Non

_ Si oui, quels types de jeux ou activités avez-vous utilisés ?

Jeux de société

Applications mobiles ou en ligne

Jeux de rôle

Quiz ou concours de vocabulaire

Autres (précisez 9/Estimez-

vous que l'utilisation de jeux et activités ludiques rend l'activité lexicale plus motivante et facilite aussi l'enrichissement du vocabulaire?

Oui

Non

Pourquoi?

.....
.....

10/Trouvez-vous efficace la Ludopédagogie pour améliorer le vocabulaire de vos apprenants de 5 années primaires ?

Oui

Non

Pour quoi ?

11/Avez-vous déjà rencontré des difficultés liées à l'utilisation de la Ludopédagogie dans l'enrichissement lexical ?

Oui

Non

_Si oui quelles difficultés avez-vous rencontrées ?

.....
.....

12/Pensez-vous que l'intégration de jeux dans un programme éducatif pourrait Réduire l'anxiété liée à l'apprentissage ?

Oui

Non

Pourquoi ?

13/Avez-vous des suggestions Pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant ?

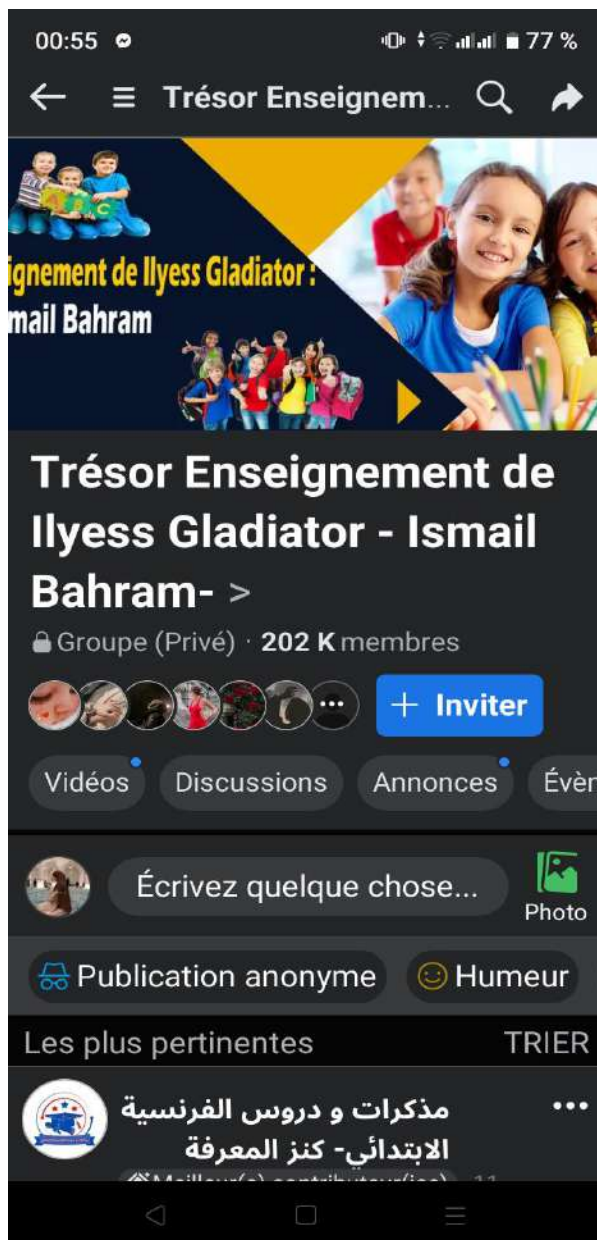
.....

.....

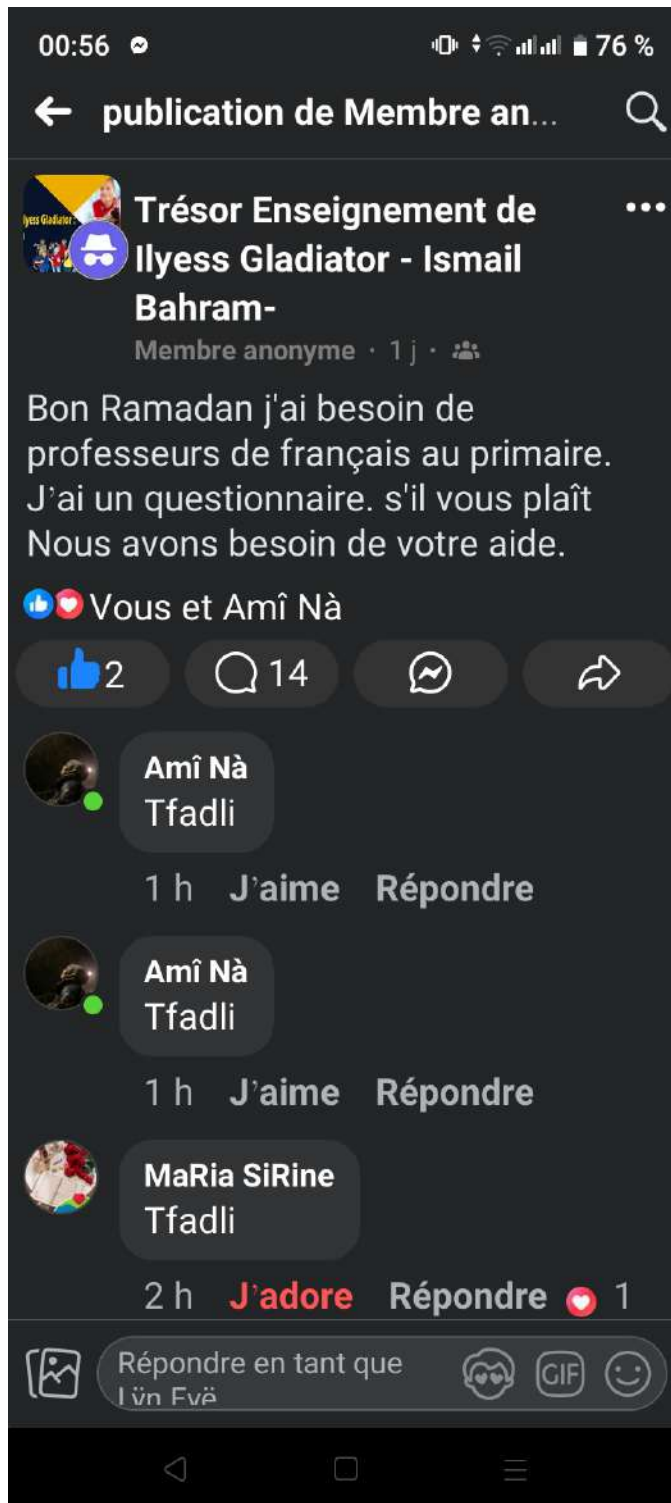
.....

Nous vous remercions pour votre participation

Annexe 2



Annexe 3



Annexe 4

<p>Licence <input type="checkbox"/> Master <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Etc</p> <p><input type="checkbox"/> Autre (veuillez préciser)</p> <p>4/Comment jugez-vous votre formation ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Suffisante <input type="checkbox"/> Insuff</p> <p>5/Comment se déroulent en général les activités de langue ?</p> <p><i>Les activités de langue incluent de primaires variées et adaptées en l'âge des élèves pour de manière ludique et interactive. Ces activités favorisent progressivement les différentes compétences.</i></p> <p>6/ Les apprenants s'intéressent-ils à votre contenu ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non</p> <p>Pourquoi ?</p> <p><i>Par plusieurs raisons: les activités de langue permettent des compétences réelles et applicables dans la vie comme la compréhension orale, la prise de parole, la...</i></p> <p>7/Connaissez-vous la Ludo pédagogie ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui</p>	<p><input type="checkbox"/> Autre (veuillez préciser)</p> <p>4/Comment jugez-vous votre formation ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Suffisante</p> <p>5/Comment se déroulent en général les activités de langue ?</p> <p>Les activités de langue se déroulent en alternant des moments d'ob pratique. Elles encouragent la participation des élèves à travers des di ou des exercices guidés.</p> <p>6/ Les apprenants s'intéressent-ils à votre contenu ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui</p> <p>Pourquoi ?</p> <p>Les apprenants s'intéressent à la Ludo pédagogie car elle rend l'appren engageant, en utilisant des jeux et des activités interactives. De plus, e active et la collaboration, ce qui renforce la motivation et la rétention e</p>
<p><input type="checkbox"/> Autre (veuillez préciser)</p> <p>4/Comment jugez-vous votre formation ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Suffisante <input type="checkbox"/> Insuff</p> <p>5/Comment se déroulent en général les activités de langue ?</p> <p><i>1/ un pré-requis (rappel de la notion précédente) d'intérêt pour motiver les élèves / 3 moments écrire le texte au tableau / lecture / 4. moment des questions pour guider les élèves / 5. et de reformulation / 6. moment de...</i></p> <p>6/ Les apprenants s'intéressent-ils à votre contenu ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui</p> <p>Pourquoi ?</p> <p><i>Je simplifie mes explications et les rends plus intéressantes.</i></p> <p>7/Connaissez-vous la Ludo pédagogie ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui</p>	<p><input type="checkbox"/> Autre (veuillez préciser)</p> <p>4/Comment jugez-vous votre formation ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Suffisante</p> <p>5/Comment se déroulent en général les activités de langue ?</p> <p>Les activités linguistiques que je propose aux élèves sont basées sur l textes qui s'appuient sur un dialogue avec l'enseignant et prennent la française comme référence pour développer leur niveau français.</p> <p>6/ Les apprenants s'intéressent-ils à votre contenu ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non</p> <p>Pourquoi ? Ils sont intéressés par le contenu que je propose car il a e leur vocabulaire.</p> <p>7/Connaissez-vous la Ludo pédagogie ?</p>
<p>4/Comment jugez-vous votre formation ?</p> <p><input type="checkbox"/> Suffisante</p> <p>5/Comment se déroulent en général les activités de langue ?</p> <p>Elles incluent souvent des exercices de grammaire, de vocabulaire, de écrite, ainsi que des activités de production orale et écrite. Elles peuv groupe ou individuellement, et sont conçues pour améliorer la maîtrise</p> <p>6/ Les apprenants s'intéressent-ils à votre contenu ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui</p> <p>Pourquoi ?</p> <p>Les apprenants s'intéressent à la Ludo pédagogie car elle rend l'appren engageant, en utilisant des jeux et des activités interactives. De plus, e active et la collaboration, ce qui renforce la motivation et la rétention</p> <p>7/Connaissez-vous la Ludo pédagogie ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Autre (veuillez préciser)</p> <p>3/ Quel est votre niveau d'étude ?</p> <p><input type="checkbox"/> Licence <input checked="" type="checkbox"/> Master <input type="checkbox"/> Ecole</p> <p><input type="checkbox"/> Autre (veuillez préciser)</p> <p>4/Comment jugez-vous votre formation ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Suffisante <input type="checkbox"/> Insuff</p> <p>5/Comment se déroulent en général les activités de langue ?</p> <p><i>L'analyse de la langue, la construction et de l'énoncé, l'association et l'intégration au con duction de la réponse appropriée. Les cours sont agon précise et logique afin de les rendre ef</i></p> <p>6/ Les apprenants s'intéressent-ils à votre contenu ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non</p> <p>Pourquoi ?</p> <p><i>En créant un environnement d'apprentissage en objectifs clairs, en utilisant diverses méthodes d'ense appuie sur les expériences de la vie réelle, en éta en établissant des relations la ludification de l'ensei</i></p> <p>7/Connaissez-vous la Ludo pédagogie ?</p>

Annexe 5

ça motive l'apprenant et attire s
uggestions Pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant
Il faut réduire l'effectif dans
vous remercie pour votre participation

13/Avez-vous des suggestions Pour rendre l'apprentissage plus ludique e
Pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant, voici quelques sug

- Intégrez des jeux et des activités interactives qui permettent au
activement et de s'amuser tout en apprenant.
- Utilisez des supports visuels et des outils numériques pour rend
atrayantes et pour s'adapter aux différents styles d'apprentissage.

Nous vous remercions pour votre participation

réduire l'anxiété liée à l'apprentissage ?
 Oui
Pourquoi ? Les jeux réduisent la charge de
l'apprentissage plus naturel et m
13/Avez-vous des suggestions Pour rendre l'apprentissage plus ludique et m
proposer des jeux drôles, des pièc
des quiz, des chansons, des c
Nous vous remercions pour votre participation

Pourquoi ? L'intégration de jeux dans un programme éducatif peut réduire l'a
l'apprentissage. Les jeux créent un environnement détendu et motivant, ce qu
d'apprendre sans pression et de développer leur confiance en eux.
13/Avez-vous des suggestions Pour rendre l'apprentissage plus ludique et mo
quelques suggestions pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant :

- Intégrer des jeux de rôle, des quiz interactifs et des concours en classe.
- Utiliser des supports visuels et numériques comme les vidéos, applications e
- Encourager le travail en groupe à travers des défis ou projets créatifs.
- Varier les activités pour maintenir l'intérêt et s'adapter aux différents profil

Nous vous remercions pour votre participation

Réduire l'anxiété liée à l'apprentissage ?
 Oui
Pourquoi ? Les jeux créent un environnement détendu et
une étape normale plutôt qu'un échec.
13/Avez-vous des suggestions Pour rendre l'apprentissage plus ludique et motiv
Jeux de rôle : faire jouer des dialogues a
Apprentissage par projet : un journal, une
Vidéos et des chansons
Nous vous remercions pour votre participation

L'intégration de jeux dans un programme éducatif pourrait
ée à l'apprentissage ?
 Non
crayant une atmosphère plus attrayante
uggestions Pour rendre l'apprentissage plus ludique et motivant ?
que le ministère confectionne un cahier
ludique au lieu du cahier d'activité
se actuellement
ous vous remercions pour votre participation

Annexe 6



Annexe 7



Annexe 9

Profil 62 : 'c'est la fête'

Séquence 1 : Bonne année

Disciplines : interdisciplinaire

Domaine : écrit production

Acte de parole : souhaits et vœux

Titre : le langage relatif à la fête

Compétence de la compétence : écrire pour répondre à une situation d'écriture

Objectifs d'apprentissage : enrichir le stock lexical des apprenants pour pouvoir exprimer leurs vœux lors d'une fête.

Les valeurs mises en œuvre : amener l'apprenant à respecter les traditions algériennes

Supports didactiques utilisés : les ardoises - le tableau - cahiers de classe

Déroulement de l'exercice

Événement finalisé

- Demander aux apprenants de citer quelques fêtes.

Premier moment : d'observation méthodique

- Montrer quelques images aux apprenants :



- Qu'est-ce que vous voyez ? des cartes de vœux.
- Accepter toutes les réponses possibles.

Deuxième moment : d'analyse méthodique

- Demander aux apprenants de regarder les cartes de vœux.
- Comment je fais une carte de vœux ? Je fais un dessin et j'écris un vœu.
- À qui peut-on offrir une carte de vœux ? à ma maîtresse/ à mon papa ou à ma maman, etc.

Faire dépasser le stade :

Une carte de vœux est un dessin et un vœu.

Troisième moment : d'évaluation :

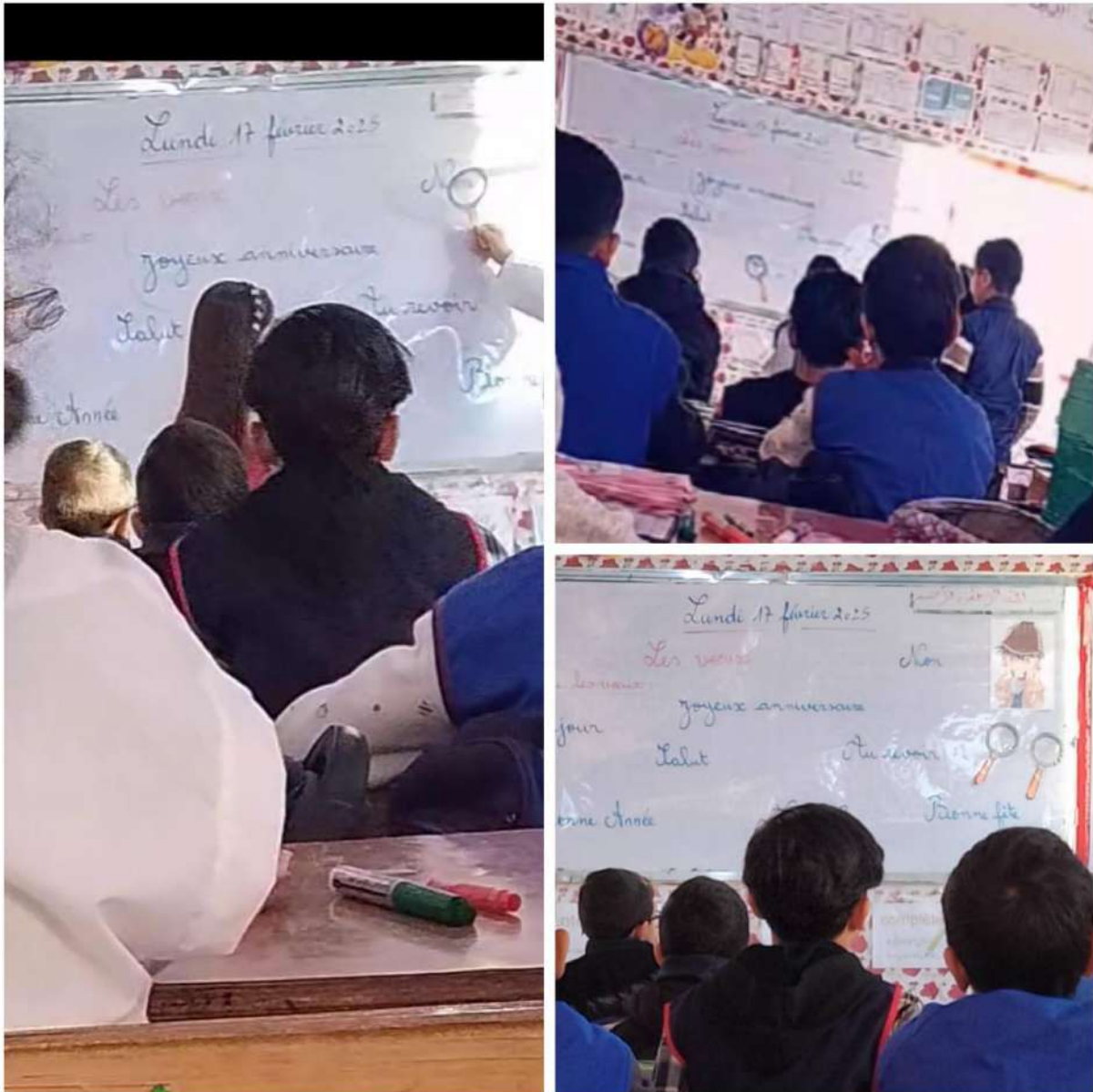
Consigne : Complète par : Yennayer - l'anniversaire - Moutamad - moutamad

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

Consigne : entoure les vœux de la liste suivante :

Bonjour	Bonne fête	Au revoir	Bonheur	Bonne année
	Salut	Bonne santé	A bientôt	Joyeuse fête

Annexe10




Annexe 11

La date : Mardi 29 janvier 2025

Le lexique de la fête

Exercice 01 : Je complète par :
Yennayer - une carte de vœu - les gâteaux - le couscous



le couscous - Yennayer - une carte de vœu - les gâteaux

Exercice 02 : Je classe les dates suivantes dans le tableau :
10 Muharrem - 12 Rabia awal - 08 mars - 12 janvier
- 01 Chawal - 05 juillet

La fête des femmes	8 mars
La fête d'Aïd el fitr	01 Chawal
La fête du Mouloud	12 Rabia
La fête de l'indépendance	05 juillet
La fête de Yennayer	12 janvier
La fête de Achoura	10 Muharrem

Exercice 03 : Je relie par une flèche :

La fête du Mouloud — Bonne année
La fête de Yennayer — Joyeux anniversaire
La fête d'anniversaire — Bonne fête

Mardi 29 janvier 2025

Vocabulaire (Le lexique de la fête).

Consignes :

Entoure les vœux de la liste suivante :

Bonne fête Au revoir Bonheur
Bonne santé À bientôt Joyeuse fête

Mardi 29 janvier 2025

Vocabulaire (Le lexique de la fête)

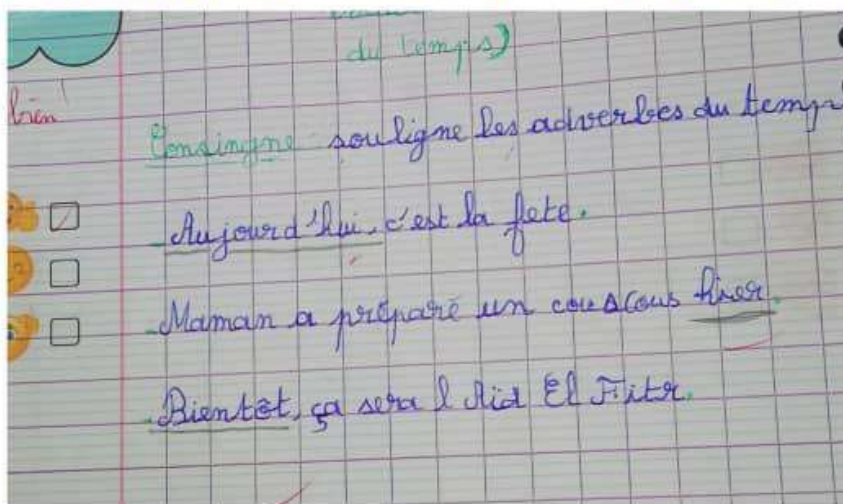
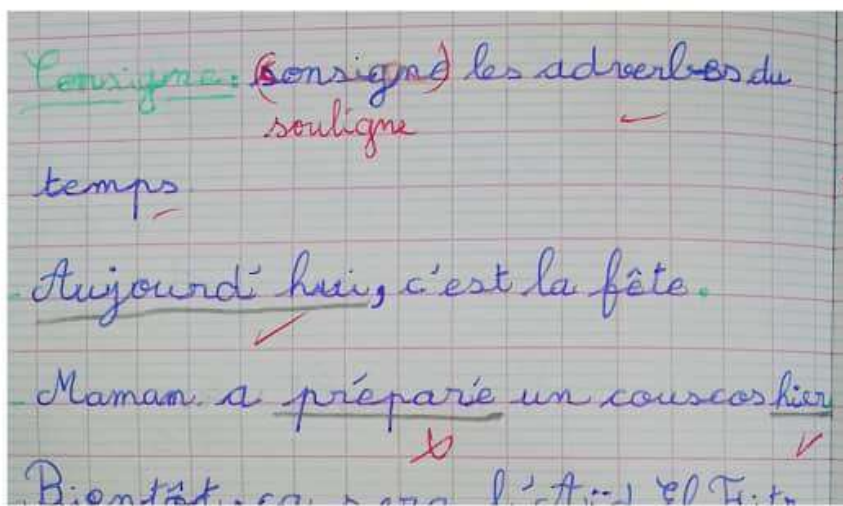
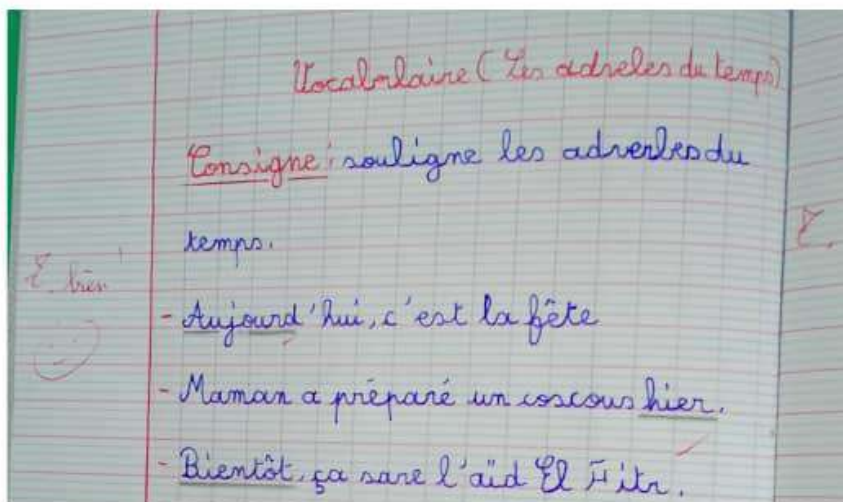
Entoure les vœux de la liste suivante :

Bonne fête Au revoir Bonheur
Bonne année Salut Bonne soirée À bientôt Joyeux anniversaire

Annexe 12



Annexe 13



Résumé :

Notre mémoire intitulé « *La Ludo pédagogie au service de la motivation et de l'enrichissement lexical chez les apprenants de 4^{ème} année primaire* » s'inscrit dans une démarche visant à explorer l'impact des jeux éducatifs sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE.

L'objectif principal de notre recherche est d'examiner dans quelle mesure l'intégration de la Ludo pédagogie peut améliorer la motivation des apprenants et enrichir leur lexique.

Le premier volet théorique de notre travail s'articule autour de deux chapitres : le premier est consacré à la définition de la Ludo pédagogie, à ses différents types de jeux et à son intégration dans l'enseignement du français langue étrangère. Le second chapitre s'intéresse à des notions essentielles telles que le vocabulaire, le lexique, le programme officiel de vocabulaire pour la 4^{ème} année primaire ainsi que les mécanismes d'apprentissage lexical.

Le second volet, pratique, repose sur deux méthodes de recherche : une enquête par questionnaire menée auprès d'enseignants du primaire, suivie de son analyse, et une expérimentation sur le terrain impliquant deux groupes d'apprenants – un groupe témoin et un groupe expérimental. Les résultats obtenus ont permis de confirmer nos hypothèses de départ : la Ludo pédagogie contribue non seulement à améliorer la motivation des apprenants, mais aussi à favoriser l'enrichissement de leur lexique et à renforcer leur intérêt pour l'apprentissage du vocabulaire.

Mots clés : la Ludo pédagogie, la motivation, lexique, vocabulaire.

الملخص :

مذكرتنا المعنونة بـ "اللعب البيداغوجي في خدمة التحفيز والإثراء المعجمي لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي" تندرج ضمن مقاربة تهدف إلى استكشاف أثر الألعاب التعليمية على عملية التعليم/التعلم للمفردات داخل قسم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية (FLE). الهدف الرئيسي من بحثنا هو دراسة مدى إمكانية تحسين تحفيز المتعلمين وإثراء معجمهم اللغوي من خلال إدماج اللعب البيداغوجي.

الشق النظري الأول من عملنا يتكون من فصلين: يُخصص الفصل الأول لتعريف اللعب البيداغوجي، لأنواع الألعاب المختلفة، ولطرق إدماجه في تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. أما الفصل الثاني فيتناول مفاهيم أساسية مثل المفردات، المعجم، البرنامج الرسمي للمفردات للسنة الرابعة ابتدائي، وآليات تعلم المفردات.

أما الشق الثاني، العملي، فيعتمد على طريقتين في البحث: الأولى عبارة عن استبيان موجه لمعلمي المرحلة الابتدائية متبوع بتحليل نتائجه، والثانية تجربة ميدانية تشمل مجموعتين من التلاميذ – مجموعة ضابطة وأخرى تجريبية. وقد مكّنت النتائج المحصل عليها من تأكيد فرضياتنا الأولية: فاللعب البيداغوجي يساهم ليس فقط في تعزيز تحفيز المتعلمين، بل أيضاً في إثراء معجمهم وزيادة اهتمامهم بتعلّم المفردات.

الكلمات المفتاحية: اللعب البيداغوجي، التحفيز، المعجم، المفردات.

Abstract :

Our dissertation, entitled “*Play-based Pedagogy in the Service of Motivation and Lexical Enrichment among 4th Grade Primary Learners*”, is part of an approach aimed at exploring the impact of educational games on the teaching/learning of vocabulary in the FLE (French as a Foreign Language) classroom.

The main objective of our research is to examine to what extent the integration of play-based pedagogy can enhance learners' motivation and enrich their vocabulary.

The first theoretical part of our work is structured around two chapters: the first is devoted to defining play-based pedagogy, its different types of games, and its integration into the teaching of French as a foreign language. The second chapter focuses on essential concepts such as vocabulary, lexicon, the official vocabulary curriculum for 4th grade primary, as well as lexical learning mechanisms.

The second part, which is practical, is based on two research methods: a questionnaire survey conducted with primary school teachers, followed by its analysis, and a field experiment involving two groups of learners – a control group and an experimental group. The results obtained confirmed our initial hypotheses: play-based pedagogy contributes not only to improving learners' motivation but also to fostering their lexical enrichment and strengthening their interest in vocabulary learning.

Keywords: play-based pedagogy, motivation, lexicon, vocabulary.