



REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la
Recherche Scientifique
Université Mohamed KHIDER Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Langue et littérature Françaises



Mémoire élaboré Pour l'obtention du diplôme de Master

Option :

Didactique des langues étrangères

**LE RÔLE DU " JEU DES CHERCHEURS DE MOTS" COMME
ACTIVITE LUDOPEDAGOGIQUE DANS LE DEVELOPPEMENT
DU VOCABULAIRE ACTIF EN CLASSE DE FLE.**

CAS DES APPRENANTS DE LA 4^{EME} ANNEE MOYENNE.

C.E.M REMICHI MOHAMED BISKRA.

Présenté par :

Mme Lemaini Faiza

Sous la direction du:

Pr.Dakhia Mounir

Membres du jury:

Rapporteur :	M.DAKHIA Mounir	Pr	Université de Biskra
Président :	Mme. GUEDIDA Fairouz	MAA	Université de Biskra
Examineur :	Mme.CHERFEDDINE Amel	MCA	Université de Biskra

Année universitaire: 2023/2024

Remerciements

Je remercie avant tout Dieu pour le courage qu'il m'a donné afin de terminer mon travail de recherche. J'ai accueilli avec bonheur et gratitude les personnes généreuses avec lesquelles il a parsemé mon chemin.

*Un grand merci à mon directeur de recherche, l'homme respectueux, **le professeur Dakfia Mounir**, qui a accepté de m'encadrer. Je le remercie pour son encouragement, ses conseils précieux et sa patience. Grâce à lui, j'ai appris beaucoup de choses.*

Je tiens à remercier également les membres du jury pour avoir examiné mon modeste travail.

Mes vifs remerciements à mes enseignants de Master 1 et 2 pour leur compréhension, leur patience et leur gentillesse.

Merci à tous ceux qui m'ont aidée à réaliser ce modeste travail.



Dédicaces

*Je dédie ce modeste travail
A mon défunt père
A ma grand-mère Khadîdja, ainsi qu'à la plus magnifique femme au
monde : ma mère, LEMAINI FAIMA ZOHRÀ. Que le beau Dieu
les protège, inchallah.*

*A mon mari et ma fille la belle SIRINE
A mes frères, mes sœurs, mes belles sœurs, mes beaux-frères.
Mon oncle ainsi que sa famille, mes tantes et leurs familles.*

*A toute la famille de mon mari sans exception.
A mes amies Fatma Zohra, IMANE, MEBARKA, AZIZA, ASSIA,
DARIFA, RABIAA, NEDJOVA*

*A mes collègues au collège Remichi Mohamed Biskra et à tous mes
élèves de la 4^{ème} AM en particulier la classe de 4^{ème} AM₁ (Le groupe
expérimental) pour leur patience et contribution*

A toutes les personnes qui me connaissent et m'aiment.

Table des matières

Remerciements

Dédicaces

Table des matières.....2

Introduction générale.....6

Premier chapitre

L'intégration des activités ludopédagogiques en classe de FLE

Introduction10

1-Définition du jeu10

1-2-Les niveaux du jeu11

1-2-1-Le niveau ludique12

1-2-2-Le niveau éducatif12

1-2-3-Le niveau pédagogique13

1-2-3-1-Définition du " jeu des chercheurs de mots"13

2- L'activité ludique, qu'est-ce que c'est ?14

3- Classifications des activités ludiques selon Cuq et Gruca15

3-1- Les activités linguistiques16

3-2-Les activités de créativité.....16

3-3- Les activités culturelles.....17

3-4- Les activités théâtrales17

4-Qu'est-ce que la ludopédagogie ?18

5-Le rôle de l'enseignant dans la réussite de la ludopédagogie en FLE19

6-Les avantages de la ludopédagogie20

6-1-Plaisir et émotions20

6-2-Personnalisation21

6-3-Expérimentation et compétences.....21

6-4- Mémorisation et production d'un texte21

6-5-Engagement et motivation22

7- Difficultés liées à l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de FLE....22

Conclusion23

Deuxième chapitre

Le vocabulaire en classe de FLE

Introduction25

1- Définition du lexique et du vocabulaire25

1-1-Le lexique25

1-2- Le vocabulaire26

2- La distinction entre le lexique et le vocabulaire.....27

3-Pourquoi l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE?28

4- Les types de vocabulaire29

4-1- Le vocabulaire actif29

4-2- Le vocabulaire passif30

4-3-Le vocabulaire spécialisé30

5-La différence entre le vocabulaire passif et le vocabulaire actif30

6-Comment rendre le vocabulaire passif un vocabulaire actif ?32

6-1-Les techniques pour passer du vocabulaire passif vers le vocabulaire actif32

7-Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire.....33

8-Comment surmonter la difficulté de l'apprentissage du vocabulaire ?34

9-L'impact du vocabulaire actif dans la réussite de la production écrite35

Conclusion36

Troisième chapitre

Analyse et interprétation des résultats.

Introduction38

1-Questionnaire destiné aux enseignants38

1-1-Description et objectifs du questionnaire39

1-2-Analyse des résultats du questionnaire39

2-L'expérimentation	49
2-1-Description du lieu de l'expérimentation	49
2-3-Présentation de l'échantillon	50
3- Déroulement de l'expérimentation.....	50
3-1-Activité N°01 : préparation à l'écrit	50
3-2-Le test	51
3-2-1- Activité N°02 : Explication des règles du " jeu des chercheurs de mots" ..	51
3-2-2- Activité N°03 : Mise en œuvre du jeu.	53
4-Le post-test.....	55
4-1- Activité N°04 : La production écrite	55
5-Interprétation et discussion des résultats de l'expérimentation.....	55
Synthèse.....	56
Références bibliographiques	60
Annexes	
Résumé	

Introduction générale

Introduction générale

Pour apprendre une langue étrangère, il est primordial de maîtriser son vocabulaire, car si l'apprenant possède un bagage linguistique suffisant, il peut communiquer aisément avec son entourage ainsi que produire un texte. Il est important de souligner que l'apprentissage du FLE exige des efforts considérables de la part de l'apprenant et de l'enseignant. Dans ce contexte, ce dernier cherche à mettre en place des moyens efficaces en fonction du niveau et des besoins de l'apprenant en respectant les objectifs pédagogiques mentionnés dans la progression annuelle pour faciliter l'acquisition du vocabulaire.

L'apprenant a besoin d'acquérir du vocabulaire pour communiquer et s'exprimer dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère comme le souligne si bien le didacticien français Robert Galisson : « *Il est évident que le vocabulaire est d'une importance primordiale pour l'apprentissage d'une langue* »¹. Cela signifie que le vocabulaire est la base de tout apprentissage mais c'est une tâche souvent complexe car nos apprenants n'ont pas toujours l'occasion de pratiquer le français en dehors des salles de classe.

L'enseignement du français au cycle moyen représente un défi supplémentaire, car les enseignants cherchent à captiver l'attention des apprenants et à transformer la salle de classe en un lieu attractif, éloigné de l'ennui. Dans cette optique, nous proposerons un jeu intitulé le "jeu des chercheurs de mots", qui émerge comme une activité ludopédagogique visant à développer le vocabulaire actif chez les apprenants de la 4^{ème} année moyenne. Ce jeu est conçu comme un support pédagogique visant à renforcer l'acquisition de vocabulaire Ce qui veut dire apprendre de nouveaux mots permettant aux apprenants de les utiliser de manière pratique pour communiquer, participer activement en classe et pour produire un texte. Il est impératif que le principe majeur de ce jeu soit d'acquérir des connaissances tout en s'amusant, autrement dit, le jeu est un moyen pour apprendre dans lequel l'enseignant doit combiner l'apprentissage et le divertissement pour qu'il atteigne ses objectifs à travers cette activité ludopédagogique, qui se positionne au service du processus d'enseignement/apprentissage.

Le choix du sujet n'est pas fortuit, mais il découle de notre expérience en classe en tant qu'enseignante de moyen à force d'observer que l'apprentissage par le biais d'exercices

¹ GALISSON, Robert. Dictionnaire de didactique des langues, Edition Hachette, Paris, 1976, p. 53.

Introduction générale

répétitifs, c'est-à-dire l'emploi de la méthode traditionnelle, ne motive pas suffisamment les apprenants et ne leur permet pas de mémoriser efficacement les mots. C'est la raison pour laquelle, nous avons opté pour le "jeu des chercheurs de mots". Cet outil pédagogique permet d'impliquer activement les apprenants dans nos pratiques, en particulier ceux qui rencontrent des difficultés d'acquisition du FLE, et de faciliter la compréhension des activités proposées en classe. L'exploitation d'activités ludopédagogiques en classe de FLE vise à développer des compétences linguistiques et communicatives chez les apprenants de 4^{ème} année moyenne.

À partir de ce constat, nous avons formulé notre problématique tout en essayant de répondre à cette question durant notre travail de recherche: dans quelle mesure le "jeu des chercheurs de mots" comme activité ludopédagogique contribue-t-il à l'enrichissement du vocabulaire actif pour produire un texte ?

Cette problématique est suivie d'un ensemble de questions secondaires.

- Comment l'apprenant peut-il produire un texte en utilisant le "jeu des chercheurs de mots" ?
- Ce jeu encourage-t-il le travail collectif entre les membres de chaque équipe ?
- Le recours au "jeu des chercheurs de mots" comme activité ludopédagogique dans l'enseignement /apprentissage favorise-t-elle une atmosphère spécifique ?

Pour répondre à notre problématique, nous proposons trois hypothèses que nous trouvons nécessaires :

- Le "jeu des chercheurs de mots" permettrait aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne de mémoriser leur vocabulaire thématique pour produire un texte.
- Le "jeu des chercheurs de mots" favoriserait le travail collaboratif chez les apprenants de la 4^{ème} année moyenne.
- Le "jeu des chercheurs de mots" permettrait aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne de créer une atmosphère motivante et compétitive.

Notre objectif à travers cette recherche est de vérifier le rôle du "jeu des chercheurs de mots" dans le développement du vocabulaire actif chez les apprenants de la 4^{ème} AM. En d'autres termes, nous examinerons comment l'apprenant transforme son vocabulaire passif en vocabulaire actif, c'est-à-dire comment les mots acquis grâce à ce support

Introduction générale

ludopédagogique sont utilisés pour enrichir le vocabulaire des apprenants et les aider à produire un texte. De plus, nous vérifierons le degré d'efficacité de cet outil pédagogique dans le développement des compétences linguistiques des apprenants de la 4^{ème} AM en classe de FLE.

Pour confirmer nos hypothèses, nous avons choisi deux méthodes : l'une est la méthode par l'enquête, qui consiste en un questionnaire destiné aux enseignants chargés de la 4^{ème} année moyenne. L'autre est la méthode expérimentale.

Nous allons comparer les réponses des enseignants au questionnaire proposé, puis mettre en pratique le "jeu des chercheurs de mots" avec les apprenants du groupe expérimental de la 4^{ème} année moyenne en classe de FLE au collège Remichi Mohamed, Wilaya de Biskra. Par la suite, nous comparerons les copies des deux groupes (expérimental / témoin), ainsi que l'emploi des mots acquis à travers cette activité par le groupe expérimental.

Le corpus de notre étude consiste dans les réponses des enseignants au questionnaire proposé, ainsi que les copies des productions écrites réalisées en classe en réponse à une consigne respectant le thème de la séquence N° 4 « Vivons en harmonie ! » du programme scolaire.

Notre mémoire sera scindé en trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratique. Le premier chapitre s'intéresse à l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de FLE, abordant les types, les avantages, ainsi que les difficultés liées à l'intégration de ces activités et comment les surmonter. Le deuxième chapitre est réservé au vocabulaire en classe de FLE en donnant la définition de quelques concepts tels que le lexique, le vocabulaire, ses types et les difficultés /solutions relatives à l'apprentissage du vocabulaire.

Le troisième chapitre est consacré à la partie empirique : Analyse et interprétation des résultats, avec la mise en œuvre de l'expérimentation reposant sur le "jeu des chercheurs de mots" avec les apprenants de 4^{ème} AM, dans le but de répondre à notre problématique et de confirmer ou infirmer les hypothèses émises au départ.

Premier chapitre
L'intégration des activités
ludopédagogiques en classe
de FLE.

Introduction

Ce premier chapitre s'articule autour de concepts clés tels que le jeu, l'activité ludique et la ludopédagogie. Nous définirons d'abord le jeu en précisant ses trois niveaux établis par la canadienne Nicole De Grandmont.

Ensuite, nous aborderons la notion d'activité ludique et ses quatre classifications proposées par Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca.

Enfin, nous conclurons ce chapitre en présentant la ludopédagogie, illustrée par " jeu des chercheurs de mots". Nous mettrons également en lumière le rôle primordial de l'enseignant pour la réussite des activités ludopédagogiques, ses avantages, ainsi que les contraintes et les freins rencontrés lors de leur pratique en classe de FLE. Des solutions seront proposées pour surmonter ces obstacles et favoriser le développement de l'oral et de l'écrit des apprenants.

1-Définition du jeu

Depuis plusieurs années, l'incorporation du jeu dans le processus d'enseignement /apprentissage devient une nécessité et un élément primordial pour apprendre une langue étrangère. Donc, qu'est-ce qu'un jeu ? Pour répondre à cette question nous commençons par la définition du jeu selon quelques dictionnaires. D'après le dictionnaire didactique : « *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* »², nous constatons que le jeu est un moyen efficace qui permet aux apprenants de communiquer entre eux et de développer ainsi leurs compétences linguistiques.

Pour le Grand Robert, le jeu est défini comme : « *Une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure* »³. Selon ce dictionnaire le jeu est une activité qui se déroule dans un monde imaginaire, il est pratiqué spontanément par des personnes pour le plaisir.

² CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Edition Clé international, Paris, 2003, p. 106.

³ ROBERT, P. *Grand Robert de la langue française, Edition 2*, France, 2001, p. 18.

Quant à celui de la Larousse, ce terme est déterminé comme une: « *activité d'ordre physique ou mental imposée, ne visant à aucune fin utilitaire ; et à laquelle on se donne pour se divertir, entier un plaisir : participer à un jeu* »⁴. Cela signifie que le jeu, qu'il soit physique comme le sport ou mental comme le puzzle, est une activité pratiquée pour le divertissement et le plaisir, et ne constitue pas un objectif à atteindre en soi.

À travers de ces trois citations, nous pouvons déduire que le jeu est une activité physique et mentale libre et gratuite sans but à atteindre. Il vise la distraction et l'agrément.

Selon Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation, le jeu est : « *une activité, liée au fait de jouer* »⁵, autrement dit le jeu est une activité liée à la fonction de jouer. Pour Jacques Henriot, philosophe, chercheur et auteur français le jeu est « *une activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives* »⁶. D'après lui, le jeu est une activité pratiquée à la fois par des enfants et des adultes, mais de manière différente. Les enfants jouent principalement pour le plaisir, tandis que les adultes y participent pour d'autres fins.

Nous avons cité plusieurs définitions du jeu afin de mettre en évidence la diversité des points de vue sur ce terme, comme nous l'avons mentionné précédemment. En effet, certains théoriciens considèrent que l'objectif du jeu en classe de FLE est avant tout le plaisir, tandis que d'autres mettent l'accent sur son potentiel de développement des compétences chez les apprenants.

1-2-Les niveaux du jeu

Le jeu est un concept étroitement lié à l'enfant et il l'est tout autant à l'apprenant en classe de FLE. En effet, l'enseignant fait appel à ce précieux moyen pour améliorer les compétences de ses apprenants dans ce contexte, comme le souligne Nicole De Grandmont, docteure en orthopédagogie de l'Université de Montréal, dans son ouvrage *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*. Elle y distingue trois niveaux du jeu : le niveau ludique, le niveau éducatif et le niveau pédagogique. Cette auteure affirme « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois*

⁴Dictionnaire Larousse, maxi poche, Edition 2001, p. 767

⁵ BROUGERE. GILLES, *Jeu et éducation*, Edition Harmattan, Paris, 2006, p. 50.

⁶Le jeu, chemin d'apprentissage, <Medium, <https://okoni.medium.com/le-jeu-chemin-dapprentissage-25d99e15b096#:~:text=Par%20d%C3%A9finition%2C%20le%20jeu%20est,de%20celui%20qui%20y%20joue>> , consulté le : 15/04/2024.

niveaux d'intervention pédagogique du jeu:1.niveau ludique [...].2.niveau éducatif [...].3. niveau pédagogique [...]»⁷. D'après cette auteure canadienne, la maîtrise des trois niveaux du jeu par le pédagogue est essentielle à l'efficacité du jeu et à la clarté de son objectif pédagogique. Pour clarifier ces trois catégories, nous nous appuyerons sur des citations pertinentes et convenables à ce sujet.

1-2-1-Le niveau ludique

Le jeu ludique se distingue par une liberté totale de temps, d'espace et l'absence de règles prédéfinies comme le souligne la didacticienne canadienne Nicole De Grandmont : « Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et de l'espace »⁸. En effet, ce type de jeu laisse libre cours à l'imagination du joueur, qui est amené à créer ses propres règles c'est-à-dire il encourage la créativité, la spontanéité et le plaisir.

Cette auteure ajoute que le jeu ludique : « c'est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu ». Elle considère ainsi ce jeu comme un merveilleux outil d'apprentissage qui permet à l'apprenant d'acquérir et de développer ses connaissances de manière active et ludique.

1-2-2-Le niveau éducatif

Dans ce contexte, la pratique rigoureuse du jeu éducatif est essentielle pour qu'il conserve son sens et son objectif, à savoir créer un climat de plaisir, comme le souligne Nicole De Grandmont : « le jeu éducatif mal compris ou mal utilisé devient un piège synonyme de perte de temps d'occupation futile et il perd sa fonction première qui est de créer un climat de plaisir pour mieux apprendre »⁹, Le jeu doit être bien compris et utilisé par l'apprenant afin d'atteindre son objectif d'apprendre en s'amusant .

Nicole De Grandmont rajoute aussi que l'enseignant : « doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en classe pour s'assurer qu'ils correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissage visés »¹⁰. Elle souligne également que l'enseignant doit au préalable analyser tous les jeux qu'il envisage de présenter en classe afin de s'assurer qu'ils correspondent aux besoins des apprenants et aux objectifs

⁷DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu*, Edition Logiques, Montréal, Québec, 1995, p.106

⁸ DE GRANDMONT, Nicole, *Op, cit*, p. 106.

⁹ DE GRANDMONT, Nicole, *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*, Edition Logiques, Canada, Québec, 1995.

¹⁰Ibid.

d'apprentissage visés. Donc, l'enseignant joue un rôle décisif car il est à la fois responsable du choix du contenu pédagogique du jeu en fonction des besoins de ses apprenants et de la définition préalable des objectifs d'apprentissage.

1-2-3-Le niveau pédagogique

Parmi les niveaux du jeu, on trouve le jeu pédagogique qui est défini par la canadienne Nicole De Grandmont comme suit :

Une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test des connaissances et des apprentissages. En effet la différenciation entre jeu éducatif et jeu pédagogique réside dans le fait que le jeu pédagogique désigne un moyen de vérification et de renforcement des compétences, et favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer, alors que le but et l'intention envisagée par les jeux éducatifs sont moins déclarés.¹¹

D'après cette citation, l'auteure met d'emblée l'accent sur l'objectif principal du jeu pédagogique : évaluer les connaissances et les apprentissages des apprenants. Elle établit ensuite une distinction claire entre les jeux éducatifs et les jeux pédagogiques. Selon elle, les jeux éducatifs ont des objectifs moins précis ou moins explicites. En revanche, les jeux pédagogiques définis comme un outil pour vérifier et renforcer des compétences spécifiques. Ils visent ainsi un but clairement défini : l'acquisition d'une compétence ou d'un savoir-faire précis. Nous citons comme un exemple concret le "jeu des chercheurs de mots" qui est considéré parmi les jeux pédagogiques, nous essayerons de clarifier le sens de ce jeu et en donnant ses objectifs.

1-2-3-1-Définition du " jeu des chercheurs de mots"

Nous nous sommes inspirées du "jeu des chercheurs de mots" à travers un jeu sur YouTube. Ensuite, nous l'avons adapté selon le contexte, le niveau des apprenants et les objectifs fixés par la tutelle. Ce jeu est une activité ludopédagogique jouée en groupes hétérogènes, permettant aux apprenants d'acquérir du vocabulaire et d'évaluer leurs acquis.

Le " jeu des chercheurs de mots" est un outil qui permet d'enrichir et de développer le vocabulaire de l'apprenant grâce à la mémorisation des mots acquis à travers ce jeu, ce qui lui permet de communiquer ou de produire un paragraphe ou un texte. Ce jeu est au service de la production écrite. Le " jeu des chercheurs de mots" favorise la coopération et

¹¹DE GRANDMONT, Nicole, *Op cit*, p. 40.

encourage le travail collectif entre les membres des groupes et crée un climat motivant et compétitif, comme dans notre cas avec les apprenants de la 4^{ème} année moyenne.

À travers ces définitions, nous résumons que Nicole De Grandmont a réparti les niveaux du jeu en trois catégories : ludique, éducatif et pédagogique. Le facteur commun entre eux est l'amusement et le divertissement pour apprendre et développer les compétences des apprenants.

2- L'activité ludique, qu'est-ce que c'est?

Avant de répondre à la question : Qu'est-ce qu'une activité ludique ? Il est nécessaire de savoir la signification des deux termes activité et ludique.

Dans son célèbre dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde J.P Cuq linguiste et didacticien français déclare que : « *L'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé (qu'apprend l'élève)* »¹². Cuq souligne que l'activité d'apprentissage est la relation existant entre la tâche faite par les élèves et l'objectif pédagogique visé.

Le terme ludique dans le dictionnaire Hachette se réfère à tout ce : « *Qui concerne le jeu, qui est de la nature du jeu. L'activité ludique est indispensable à la maturation du psychisme chez l'enfant* »¹³. En d'autres termes, le ludique c'est le jeu, il est à souligner que l'activité ludique est essentielle au développement des capacités mentales et émotionnelles des enfants.

Jean-Pierre Cuq dans son dictionnaire définit l'activité ludique comme :

Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants [...]. Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives¹⁴.

A la lumière de cette citation, l'activité ludique est une activité d'apprentissage en s'amusant qui est liée au jeu et permet la communication entre les apprenants.

¹² CUQ, Jean-Pierre, *Op cit*, p .15

¹³ MEVEL, Jean-Pierre, *Langue française, apprentissage et maîtrise de la langue*, Edition Hachette, Paris, 2000, p. 684.

¹⁴ CUQ, Jean-Pierre, *Op cit*, , p.16

A ce propos, la didacticienne canadienne Nicole De Grandmont affirme que l'activité ludique permet « *de structurer, d'organiser et d'élaborer le monde extérieure* »¹⁵, elle ajoute aussi que « *l'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'appivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions* »¹⁶. Grâce aux activités ludiques l'apprenant peut comprendre son environnement selon ses conceptions personnelles et elles lui permettent de structurer, d'organiser et d'élaborer le monde qu'il l'entoure.

Pour Brigitte Cord-Maunoury, chef de projet multimédia française depuis 1995, les activités ludiques sont des : « *activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte.* »¹⁷. Nous remarquons que les activités qui définissent le jeu sont soumises à des règles spécifiques où ceux qui réussissent les parties et respectent les règles du jeu sont désignés comme gagnants, tandis que ceux qui échouent sont considérés comme perdants.

Francis Debyser insiste sur la «fonction plaisir» liée au jeu : « *comme étant un facteur de motivation, à condition toutefois que les jeux pratiqués permettent de façon réellement ludique, de pratiquer les structures linguistiques déjà travaillées en classe* »¹⁸. A partir de cette citation, le jeu est une source de motivation et permet de traiter des disciplines déjà vues en classe de langue.

D'après ces définitions, nous pouvons dire que les activités ludiques sont indispensables au processus d'enseignement/apprentissage, car elles permettent à la fois de jouer pour le plaisir, le divertissement et la motivation, garantissant ainsi le développement des connaissances chez l'apprenant en classe de langue étrangère.

3- Classifications des activités ludiques selon Cuq et Gruca

Il existe plusieurs classifications des activités ludiques, et nous avons choisi celle de Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca, qui les répartissent en quatre catégories distinctes. Ils distinguent ainsi les activités linguistiques, les activités de créativité, les activités culturelles et les activités théâtrales

¹⁵ DE GRANDMONT, Nicole, *Op cit*, p.47

¹⁶ Ibid. p. 48.

¹⁷ LAURENT PLUIES, Jean, *Jeu TIC et apprentissage, mémoire de DEA*, université de Paris 3-Sorbonne Nouvelle, septembre 2004, p. 24.

¹⁸ DEBYSER, Franciscité par TAGLIANTE, Christine, *La classe de langue*, Edition clé internationale, Paris, 2006, p. 180.

3-1- Les activités linguistiques

En classe de FLE, l'enseignant propose à ses apprenants des activités linguistiques afin de faciliter la compréhension et lui permet d'améliorer leurs compétences.

Selon Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca les activités linguistiques regroupent : « *les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement [...].* »¹⁹

Les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques constituent des outils pédagogiques précieux pour l'apprentissage de FLE. Ils permettent aux apprenants de découvrir, de maîtriser et de mémoriser les règles de la langue de manière ludique et interactive.

3-2- Les activités de créativité

Une autre catégorie mentionnée par Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca caractérisé par la créativité et l'imagination par les apprenants en classe de FLE.

BOUDERHEM, Hadda et KHARCHI, Lakhdar dans l'un de leurs écrits définissent les activités de créativité comme : « *une réflexion personnelle, orale et écrite, de la part de l'apprenant et sollicitera d'avantage sa créativité, son imagination.* »²⁰. Ils soulignent que l'apprenant utilise sa créativité et son imagination pour s'exprimer et pour produire un écrit.

Quant à Haydée Silva professeure titulaire à l'Université nationale autonome du Mexique ces activités désignent le : « *Jeu de créativité [...] les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de forme, de sens, de phrases, de discours ou de récits originaux, insolites, concasses, poétique, etc.* ».²¹ Cette professeure met l'accent sur le développement des compétences langagières de l'apprenant, lui permettant ainsi de produire des phrases, des discours, et

¹⁹ CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Presses universitaires de Grenoble, 2005, p.457

²⁰ BOUDERHEM, Hadda, KHARCHI, Lakhdar, « Les activités ludiques pour apprendre l'orthographe du français en classe de 5^{ème} année primaire », *revue El Omda En linguistique et analyse du discours*, Volume 7, n°20, juin 2023, pp. 125-133.

²¹ HAYDEE, Silva, « La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère », *revue Synergies Europe*, n° 4, 2009, pp. 105-117.

même des récits et des poèmes, tout en l'encourageant à prendre du plaisir dans l'apprentissage.

Donc, ces activités encouragent l'apprenant à mettre en œuvre sa réflexion et son imagination pour résoudre des problèmes, stimulant ainsi sa créativité. Elles lui permettent de s'exprimer librement et de manière originale, tout en favorisant l'acquisition de compétences de manière ludique autrement dit l'apprenant prend en charge son propre apprentissage soit à l'oral ou à l'écrit.

3-3- Les activités culturelles

Ce genre d'activité s'appuie sur l'amélioration du bagage culturel de l'apprenant. Dans cette optique, nous proposons deux citations.

Pour Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca: « *les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.* »²². Ils soulignent que ces jeux développent les connaissances culturelles de l'apprenant. Ces jeux sont définis comme suit : « *Les jeux culturels qui font référence à la culture et qui aident l'apprenant à connaître les pays ou les régions où la langue étudiée est parlée* »²³. Selon cette citation, nous constatons que ce genre d'activités favorise l'élargissement du savoir culturel de l'apprenant en découvrant les pays, les régions et même les langues utilisées.

3-4- Les activités théâtrales

Les activités théâtrales transforment la classe de FLE en pièce théâtrale. D'après Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, elles désignent des jeux : « *qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs et qui soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus au moins grande, soit sur la créativité, la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe [...]* »²⁴. Nous soulignons que les apprenants deviennent des acteurs jouant des pièces théâtrales afin de s'habituer à apprendre précisément les paroles devant un public en classe de FLE qui devient un espace de performance théâtrale. Par exemple, le jeu de rôles et les jeux de simulation.

²² CUQ, Jean-Pierre et GRUCA, Isabelle, *Op cit*, p 458.

²³ GORAN JERKO, Dujmović, « le jeu comme stimulant du développement linguistique : une comparaison des jeux sous forme numérique et traditionnelle », mémoire de master, Université de Zagreb, 2022, p.2

²⁴ BOUDERHEM, Hadda, KHARCHI, Lakhdar, « Les activités ludiques pour apprendre l'orthographe du français en classe de 5ème année primaire », *Op. cit*, p.128

A la lumière de ces définitions, nous concluons que ces activités constituent un moyen efficace pour enrichir le vocabulaire de l'apprenant en consolidant les connaissances acquises durant ces jeux. Cela lui permet de s'exprimer et de produire des phrases correctes en langue étrangère dans un cadre ludique.

4-Qu'est-ce que la ludopédagogie ?

Plusieurs définitions associées au terme ludopédagogie, nous avons essayé d'en présenter quelques-unes. Ce concept :

Il est d'abord apparu en deux termes séparés par un tiret (ludo-pédagogie), signifiant la rencontre novatrice de deux domaines habituellement distincts. Puis, le vocable en un mot unique, qui est de plus en plus fréquent, semble signifier la naturalisation de cette alliance qui tend à se constituer en un champ singulier et spécifique.²⁵

Initialement ce terme composé de deux mots distincts, ludo et pédagogie, séparés par un tiret, ensuite la ludopédagogie a évolué vers une forme en un seul mot signifiant que le jeu n'est plus simplement juxtaposé à l'apprentissage mais devient un outil pédagogique majeur.

Dans une autre définition et en d'autres termes : « au sein du mot ludopédagogie, vous trouvez 2 termes : 1.Ludo qui signifie jeu en latin. 2. Pédagogie qui désigne l'art de l'éducation, c'est-à-dire les méthodes et techniques permettant de transmettre des compétences et des connaissances.»²⁶ Nous constatons que la ludopédagogie est composée de deux parties ludo et pédagogie qui désignent les méthodes et les techniques employées pour que l'apprenant reçoive du savoir.

D'après Julian Alvarez « *la ludopédagogie, c'est l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique.* »²⁷. Cet auteur met l'accent sur l'utilisation du jeu comme un moyen pédagogique pour une bonne acquisition des connaissances chez les apprenants.

Quant à Renaud Keymeulen, chercheur en pédagogies nouvelles et méthodologue belge, il affirme que « *le terme ludopédagogie englobe à la fois la pédagogie du jeu et la*

²⁵Openscience.fr, La ludopédagogie, acteurs et idéologie, <https://www.openscience.fr/IMG/pdf/iste_edu22v6n1_h.pdf, pp1-18>, consulté le : 05/05/2024.

²⁶GALLETY, Alexandra, FELIX, Ludo, Définition de la ludopédagogie : le 'back to basics' de la rentrée ! En ligne : <<https://www.felixetludo.com/2017/09/06/ludopedagogie-definition/>>, 6 septembre 2017, consulté le : 09/03/2024.

²⁷ALVAREZ, Julian, La ludopédagogie, *revue Lectures Cultures*, n°10, novembre-décembre 2018, pp.29-31.

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»²⁸. Ce professeur de l'enseignement secondaire, de sciences et techniques du jeu et de psychopédagogie en Haute-École à Bruxelles, distingue entre la pédagogie du jeu et la pédagogie des jeux, soulignant que, selon lui, le jeu doit rendre l'apprentissage significatif et favoriser le développement des compétences.

Après avoir exploré les différentes significations de la ludopédagogie, penchons-nous sur son origine et découvrons d'où elle tire ses racines ? La ludopédagogie est : *« D'origine anglo-saxonne et canadienne, la Ludopédagogie est une méthode d'apprentissage reconnue [...]. Elle se base sur l'utilisation d'outils, techniques et multiples atouts et bénéfiques permettant d'apprendre, d'informer, de sensibiliser, de se former efficacement par le jeu »*²⁹. Cette méthode d'apprentissage est d'origine anglo-saxonne et canadienne qui s'appuie sur l'utilisation du jeu comme outil pédagogique fondamental. Elle met en œuvre divers moyens et techniques pour rendre l'apprentissage agréable et bénéfique pour les apprenants.

À partir de ce qui a été précédemment cité, nous pouvons résumer que la ludopédagogie est une approche pédagogique et ludique indispensable à l'apprentissage de l'enfant, utilisant le jeu comme un outil efficace pour apprendre tout en s'amusant.

5-Le rôle de l'enseignant dans la réussite de la ludopédagogie en FLE

L'une des préoccupations majeures des enseignants de FLE est de savoir comment transmettre efficacement leurs connaissances et améliorer les compétences de leurs apprenants. Dans cette optique, il est intéressant de se pencher sur le point de vue de Luc Lepetit, directeur artistique de renommée mondiale, sur la réussite des activités ludopédagogiques:

Il convient toutefois de garder à l'esprit que la ludopédagogie reste un outil de travail qui nécessite une préparation attentive en amont. Les jeux proposés aux apprenants doivent donc idéalement être testés avant d'être mis en œuvre au sein du groupe [...] de façon à vérifier leur

²⁸ ImmersiveFactory, Ludopédagogie: pourquoi l'utiliser ? <<https://immersivefactory.com/fr/actualites/121-Ludop%C3%A9dagogie-pourquoi-lutiliser>>, consulté le : 03/03/2024.

²⁹ NOW.be, La Ludopédagogie, <<https://www.now.be/now-be/la-ludopedagogie/>>, consulté le : 19/02/2024.

potentiel pédagogique et à réfléchir au sens qu'ils revêtent au sein d'une séquence donnée³⁰

Dans ce contexte, il ajoute que : « *le formateur doit en outre rester disponible tout au long du déroulement de ces activités pour aiguiller et motiver les apprenants* »³¹. Pour que la ludopédagogie devienne un outil efficace, l'enseignant ou le formateur doit effectuer une préparation minutieuse. Cela implique de tester et de vérifier les jeux avant de les proposer aux apprenants. Il est également important de pratiquer avec d'autres groupes pour s'assurer que les jeux sont adaptés au niveau des apprenants. Enfin, l'enseignant ou le formateur doit suivre ses apprenants durant ces activités pour les motiver et les guider

6-Les avantages de la ludopédagogie

L'intégration du jeu en classe de FLE n'est pas gratuitement mais porte de nombreux atouts pour l'apprentissage et le développement des compétences de l'apprenant, c'est-à-dire : « *jouer n'est pas uniquement une activité divertissante. C'est aussi un puissant vecteur d'apprentissage et de rétention de nouvelles informations* »³². Effectivement, le jeu constitue un vecteur d'apprentissage précieux qui permet à l'apprenant d'acquérir de nouvelles connaissances de manière stimulante et efficace. Nous citons ci-dessous quelques avantages de la ludopédagogie.

6-1-Plaisir et émotions

L'apprentissage par le jeu, en suscitant des émotions positives comme la joie, l'envie, le plaisir, le rire et le suspense, favorise un apprentissage efficace et l'acquisition de connaissances ce qui implique « *Apprendre par le jeu suscite et libère une variété d'émotions fortes, des réactions ou comportements puissants : la joie, l'envie, l'adrénaline, le rire, le partage, le suspense, la réussite, le plaisir... autant d'émotions qui jouent un rôle clé dans l'apprentissage[...]* »³³ plus simplement, les émotions suscitées par le jeu favorisent un bon apprentissage de l'apprenant en classe de FLE.

³⁰LEPETIT, Luc, « Qu'est-ce que la ludopédagogie ? », <<https://nell-associes.com/blog/quest-ce-que-la-ludopedagogie/>>, consulté le: 20/02/2024.

³¹ Ibid.

³² Adictiz Ludopédagogie : pourquoi utiliser le jeu interactif dans l'apprentissage <<https://www.adictiz.com/blog/ludopedagogie-jeu-et-apprentissage/#:~:>>, consulté le : 15 /3/2024.

³³Openscience.fr, La ludopédagogie, acteurs et idéologie, <https://www.openscience.fr/IMG/pdf/iste_edu22v6n1_h.pdf,pp1-18>, consulté le : 03/05/2024.

6-2-Personnalisation

Afin de garantir un apprentissage réussi pour l'apprenant, il est essentiel de l'adapter à ses capacités et à son environnement. Cela implique de partir de son niveau de connaissance et de sa maîtrise du sujet et de proposer des activités et des défis qui le stimulent et l'engagent. En tenant compte du contexte personnel de l'apprenant, on peut créer un environnement d'apprentissage favorable qui favorise l'acquisition de connaissances ce qui implique que : « *Chaque apprenant(e) peut progresser dans le jeu à son rythme* »³⁴. Autrement dit, le rythme d'apprentissage varie d'un individu à l'autre. Par exemple, pour les apprenants de 4ème année moyenne, l'enseignant doit proposer des activités différenciées qui tiennent compte des différents niveaux et capacités de la classe.

6-3-Expérimentation et compétences

L'apprentissage par le jeu favorise le développement de diverses capacités, comportements et compétences. En effet, il permet à l'apprenant de faire des erreurs sans crainte, ce qui l'encourage à apprendre et à progresser autrement dit, il « *accepte plus facilement de commettre des erreurs, d'en tirer des leçons : il lâche prise* »³⁵, donc, l'erreur est devenue acceptable en plus elle est considérée comme un moyen d'apprendre et d'enrichissement de vocabulaire de l'apprenant.

6-4- Mémorisation et production d'un texte

La mémorisation des apprentissages devient durable est bénéfique grâce à l'intégration du jeu comme la souligne la créatrice de jeux pédagogiques destinés aux élèves de collège dans le domaine des Sciences de la Vie et de la Terre Ségolène Paris : « *Le jeu est un formidable outil pour mémoriser* »³⁶. C'est pourquoi « *les professeurs utilisent régulièrement des jeux afin d'enrichir le vocabulaire des élèves. Ce sont les jeux les plus utilisés pour mémoriser les nouveaux mots* »³⁷. Ceci démontre l'efficacité de l'intégration du jeu dans une classe de FLE, comme en témoigne " jeu des chercheurs de mots". Ce jeu permet à l'apprenant d'internaliser de nouvelles connaissances et de les

³⁴ ALVAREZ, Julian, « La ludopédagogie », *Op. cit*, p. 30

³⁵ Ludopédagogie, <http://comgraph.fr/agence_comgraph/ludopedagogie.html>, consulté le 05/04/2024.

³⁶ 10 jeux pour aider les élèves à mémoriser des notions, <<https://etreprof.fr/ressources/4549/10-jeux-pour-aider-les-eleves-a-memoriser-des-notions>>, consulté le : 09/05/2024

³⁷ Cy cergy paris université, <<https://inspe.ac-versailles.fr/wp-content/uploads/2023/08/Nafisa-DAVRONOVA-Portfolio.pdf>>, consulté le : 08/05/2024.

utiliser pour communiquer ou produire un texte tout en employant les acquis vus durant ce jeu.

6-5-Engagement et motivation

Les activités ludopédagogiques constituent un outil précieux qui rend l'acquisition de connaissances agréable et bénéfique. En effet, elles impliquent activement l'apprenant dans le processus d'apprentissage et l'encouragent à participer de manière motivante et efficace, ce qui lui permet de vivre des expériences d'apprentissage inoubliables.

Au regard de tout ce que nous avons évoqué précédemment, Il existe une relation étroite entre la motivation et la mémorisation, comme le soulignent Alain Lieury et Fabien Fenouillet. Cette influence s'exerce « *par l'intermédiaire de l'attention en sélectionnant certains éléments à apprendre parmi d'autres* »³⁸. En d'autres termes, un apprenant motivé est plus susceptible de se concentrer sur les informations importantes et de les mémoriser efficacement. Un enseignant peut jouer un rôle crucial en stimulant la motivation de ses élèves. En utilisant des supports pédagogiques variés et il peut captiver l'attention des élèves et les inciter à s'investir davantage dans l'apprentissage. L'exemple de l'apprentissage des noms de métiers à l'aide de photos illustre bien ce principe. En effet, l'utilisation d'images concrètes permet de rendre l'apprentissage plus attrayant et mémorable pour les apprenants.

Nous constatons que les activités ludopédagogiques deviennent un outil indispensable à la réussite du processus d'enseignement/apprentissage. En effet, elles jouent un rôle primordial dans le développement des compétences orales et écrites de l'apprenant en classe de FLE.

7- Difficultés liées à l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de FLE

Comme nous l'avons mentionné antérieurement, les avantages des activités ludopédagogiques sont indéniables. Cependant, l'enseignant peut rencontrer des obstacles qui l'empêchent de réussir à les intégrer dans sa pratique pédagogique. Parmi ces obstacles, nous pouvons citer les suivants :

³⁸LIEURY, Alain, FENOUILLET, Fabien, *Motivation et réussite scolaire*, Édition Dunod, Paris 2013, p.164

D'abord, il rencontre des difficultés dans le choix de jeux adaptés aux différents niveaux des apprenants et répondant aux objectifs pédagogiques.

Ensuite, la gestion du temps pose un défi car chaque jeu à sa propre durée, rendant l'utilisation d'un chronomètre quasi indispensable pour un bon cadrage temporel durant les activités ludopédagogiques. De plus, la maîtrise et l'utilisation efficace de ces activités nécessitent une formation adéquate. Enfin, elles requièrent un matériel spécifique qui peut constituer un obstacle pour l'enseignant.

8-Comment dépasser les difficultés d'intégration des activités ludopédagogiques en classe de FLE?

Pour pallier aux obstacles et freins évoqués précédemment, nous proposons quelques solutions ou remèdes à ce problème. L'enseignant doit proposer une variété d'activités ludopédagogiques afin d'impliquer tous les apprenants dans l'apprentissage. Il doit s'appuyer sur la motivation de ses élèves et encourager le travail collaboratif en mettant en place des jeux sous forme de compétitions entre les groupes, tout en veillant à une gestion efficace du temps imparti à chaque jeu.

Conclusion

Ce premier chapitre a été consacré à la définition de concepts clés tels que le jeu, l'activité ludique et ludopédagogique. Nous avons présenté comme un exemple d'activités ludopédagogiques le " jeu des chercheurs de mots" qui est considéré comme un moyen efficace pour le développement du vocabulaire de l'apprenant. Cela lui permet de communiquer et produire un texte plus facilement tout en employant les acquis issus de ce jeu, autrement dit : « *Le jeu est alors un moyen (aux ressources multiples) et non une finalité.*»³⁹ Nous avons mis en avant que le jeu en classe de FLE est plus attrayant et engageant, et qu'il est au service de l'apprentissage où l'apprenant participe activement.

³⁹Guide des ludopedagogues francophones, <<https://apprendre-avec-le-jeu.com/notre-histoire/>>,consulté le : 15 /02/2024.

Deuxième chapitre
Le vocabulaire en classe de
FLE

Introduction

L'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère nécessitent une bonne maîtrise de son vocabulaire, qui constitue une clé essentielle à la fois pour la compréhension de cette langue et pour la réussite scolaire.

Dans ce deuxième chapitre, nous définirons quelques concepts fondamentaux tels que le lexique et le vocabulaire tout en faisant la distinction entre les deux. Nous explorerons ensuite les différents types de vocabulaire et dévoilerons les techniques les plus efficaces pour activer le vocabulaire passif. Nous nous pencherons également sur les obstacles rencontrés par les apprenants et proposerons des solutions pour les surmonter, afin de maîtriser le vocabulaire à l'oral comme à l'écrit.

1- Définition du lexique et du vocabulaire

1-1-Le lexique

Le lexique représente le centre du langage, il assure l'échange dans le monde à travers la nomination des objets et la communication. Il en existe plusieurs catégories telles que : le lexique juridique, médical, scientifique...Son analyse nous permet de comprendre par exemple l'essence d'un texte littéraire puisque c'est à travers les mots qui composent un texte qu'on arrive à cerner l'intention de l'auteur et sa visée.

Les théories qui définissent le lexique divergent, nous en proposons quelques-unes. D'après Marie - Claude Tréville et Lise 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 »*⁴⁰. Ils considèrent que le lexique est l'ensemble de mots qui figurent dans le dictionnaire et que les locuteurs utilisent une partie seulement de cet ensemble que ce soit à l'oral ou à l'écrit.

⁴⁰TREVILLE, Marie - Claude, DUQUETTE, Lise, *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Edition Hachette, France, 1996, p. 56.

La linguiste française Jacqueline PICOCHÉ ajoute que le lexique ne concerne pas uniquement l'aspect langagier, c'est : « *l'ensemble des mots qu'une langue met à la disposition des locuteurs.* »⁴¹

De son côté J.P. Cuq, dans son Dictionnaire de didactique du français, dit que : « *le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social (profession, classe d'âge, milieu, etc.) ou d'un individu* »⁴². Tandis que ce terme peut se définir selon le dictionnaire le petit Larousse comme : « *Ensemble de mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue.* »⁴³

À partir de ces définitions, nous constatons que le lexique est l'ensemble des mots d'une langue. Le lexique représente l'un des éléments qui caractérisent la société et l'individu en soi, il nous permet de qualifier une personne et de reconnaître une langue donnée.

1-2- Le vocabulaire

Le vocabulaire est indispensable à l'apprentissage d'une langue étrangère, ce qui a conduit plusieurs linguistes et didacticiens à contribuer en apportant des définitions sur le vocabulaire. Nous essayons de les citer ci-dessous.

D'après Jacqueline PICOCHÉ le vocabulaire représente « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données.* »⁴⁴ A partir de cette définition, nous pouvons affirmer que le vocabulaire est étroitement lié au contexte de son utilisation.

Treville et Duquette s'intéressent quant à eux plus à la structure graphique du vocabulaire « *[...] c'est un sous-ensemble du lexique de la langue qui est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement simples et composé et locutions indécomposables qui s'actualisent dans le discours que l'on appelle vocables ou plus communément mots.* »⁴⁵

Après avoir fait un survol des définitions théoriques nous proposons maintenant un aperçu de la définition du vocabulaire selon quelques dictionnaires. D'après le petit Robert le

⁴¹PICOCHÉ, Jacqueline, *Précis de lexicologie française, L'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Edition Paris Nathan-Université, 1992, p. 13.

⁴²CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Op. cit, p. 28.

⁴³*Le Petit Larousse Illustré*, Edition 2008, Paris, p. 1073

⁴⁴ PICOCHÉ, Jacqueline, Op. cit, p. 20.

⁴⁵TREVILLE, Marie - Claude, DUQUETTE, Lise, Op. cit, p. 20.

vocabulaire c'est l' « ensemble de mots dont dispose une personne »⁴⁶. Quant au le petit Larousse « le vocabulaire est un ensemble des mots d'une langue. »⁴⁷

À la lumière de ces définitions, nous pouvons déduire que le vocabulaire est l'ensemble de mots d'une langue utilisé par un locuteur selon des circonstances données ce qui renvoie à l'idée de Tréville, M. C. et Duquette, L., selon laquelle le vocabulaire a été défini comme une partie du lexique de la langue qui renvoie au discours.

2- La distinction entre le lexique et le vocabulaire

Le lexique et le vocabulaire sont des termes clés qui favorisent l'apprentissage d'une langue étrangère. Il est évident qu'apprendre des mots est nécessaire pour pouvoir échanger dans différentes situations. Mais quelle différence existe-t-il entre le lexique et le vocabulaire? Pour répondre à cette question, nous présentons quelques citations afin de bien assimiler cette distinction.

D'un côté Tréville et Duquette soulignent que « *Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue* »⁴⁸. Nous comprenons à partir de cette citation qu'il y a une relation d'insertion, autrement dit, le vocabulaire est une partie du lexique d'une langue. Par exemple, les mots que l'apprenant emploie pour rédiger un paragraphe ou un texte désignent son vocabulaire spécifique qui fait partie de son lexique.

De l'autre côté, Christine Tagliante, la directrice du département évaluation et certifications du Centre international d'études pédagogiques souligne : « *En clair, le vocabulaire serait le lexique actif, maîtrisé par un individu* »⁴⁹. Tagliante voit que dans le contexte de l'apprentissage d'une langue étrangère en classe, l'individu pratique en classe d'une langue étrangère le vocabulaire qui, pour lui, représente le lexique actif.

Jean Tournier voit qu'« *Il est souhaitable d'utiliser le mot lexique quand on se place du point de vue de la langue et le mot vocabulaire quand on se place du point de vue du*

⁴⁶ *Le petit Robert de la langue française*, Edition 2023, Paris, p. 2573.

⁴⁷ *Le Petit Larousse Illustré*, Op. cit. p. 1070

⁴⁸ TREVILLE, Marie - Claude, DUQUETTE, Lise, Op. cit, p. 50

⁴⁹ TAGLIANTE, Christine, Op. cit, p. 149.

discours»⁵⁰. Le lexique est un mot qui désigne la langue tandis que le vocabulaire renvoie au discours.

Pour Ahmed Mohammed Samhodi « *Le lexique peut être comme tous les mots de différents domaines de la vie représentés en langue. Chaque domaine de l'expérience humaine a son propre vocabulaire qui se distingue des autres domaines. Par exemple (le vocabulaire de la médecine, du droit, de l'économie...etc.)* »⁵¹. D'après Samhodi le lexique est un concept vaste qui contient un ensemble de mots de plusieurs domaines de la vie et chaque domaine a un vocabulaire spécifique et bien déterminé.

À partir de ce qui a été mentionné précédemment, nous pouvons conclure que le lexique est un ensemble englobant tous les mots d'une langue, tandis que le vocabulaire représente une partie significative de cet ensemble, comprenant précisément les mots utilisés pour communiquer. En résumé, ces deux concepts sont différents mais ils sont en relation l'un avec l'autre ; le lexique est un terme lié à la langue, alors que le vocabulaire se rapporte au discours. Le lexique et le vocabulaire sont indispensables au processus d'enseignement/apprentissage en classe de FLE.

3-Pourquoi l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE?

Pour savoir communiquer et produire en langue étrangère, il est important de maîtriser son vocabulaire qui devient un outil efficace pour garantir un meilleur apprentissage.

Dans ce contexte, GALISSON affirme que : «*Il est évident que le vocabulaire est d'une importance primordiale pour l'apprentissage d'une langue étrangère.*»⁵² Il est pour lui indiscutable que l'apprentissage d'une langue relève de l'apprentissage de son vocabulaire qui permet à la personne de dialoguer aisément avec les locuteurs.

Le vocabulaire est aussi lié à la compréhension d'un texte puisque son acquisition permet à l'élève de d'améliorer sa lecture pour ensuite améliorer son niveau « *Plus l'élève connaît de vocabulaire, plus son niveau de compréhension en lecture est élevé ; et plus son niveau de compréhension en lecture est élevé, plus son niveau de réussite scolaire l'est*

⁵⁰ TOURNIER, Jean, *Structures lexicales de l'anglais*, Edition Pu Saint Etienne, Paris, 1991, p. 183.

⁵¹ SAMHODI, Ahmed Mohammed, « La compétence lexicale en français langue seconde (FLS) », *revue Sciences de l'éducation*, n°27, 2016, pp. 01-32.

⁵²GALISSON, ROBERT, *Lexicologie et enseignement des langues*, Edition Hachette, Paris, 1979, p. 159.

également. »⁵³ Cette acquisition facilite aussi pour l'apprenant l'apprentissage d'une langue et inspire en lui l'envie de communiquer en l'utilisant « *Le vocabulaire demeure un point essentiel pour donner l'envie aux apprenants d'apprendre et de communiquer en langue étrangère* »⁵⁴

Au moyen de ces citations, nous constatons que le vocabulaire est un élément fondamental dans le processus d'enseignement/apprentissage. En effet, ce concept est à la base de la compréhension et de la maîtrise d'une langue étrangère, et il contribue également à la réussite scolaire.

4- Les types de vocabulaire

Le vocabulaire est divisé en trois types : le vocabulaire actif, le vocabulaire passif, et le vocabulaire spécialisé.

4-1- Le vocabulaire actif

Pour BAZIN- Jean -Michelle vocabulaire actif « *désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral.* »⁵⁵ En d'autres termes, le vocabulaire actif engloberait dans cette perspective la communication orale et écrite.

D'après Aïno NIKLAS-SALMINEN : « *Il présente les mots produits souvent par un sujet parlant donné* »⁵⁶. PICOCHÉ, Jacqueline le définit, quant à elle comme « *certaines mots appelés mots actifs sont assez bien connus de lui pour que non seulement il les comprenne, mais encore qu'il les utilise spontanément pour exprimer* »⁵⁷

Via les citations mentionnées précédemment, le vocabulaire actif représente les mots que l'individu comprend et utilise dans ses discours, que ce soit pour communiquer ou pour produire.

⁵³ABU-LAILA Zaki « L'enseignement/apprentissage du vocabulaire français à un public arabophone de Jordanie : propositions et recommandations didactiques », *revue Dirassat et Abhath*, 2017, n°29, pp. 271-383.

⁵⁴ KHALDOON, Atta Smyan, « L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE », *Journal of Language Studies*, Vol.7, n°2, 2023, pp. 416-432.

⁵⁵BAZIN, Jean -Michel, *des méthodes et des exemples de bonnes copies*, Edition de Boeck, Paris, 2008, p.53.

⁵⁶NIKLAS-SALMINEN, Aïno, *La lexicologie*, Edition Armand Colin, Paris, 1997, p. 10.

⁵⁷ PICOCHÉ, Jacqueline, ROLLAND, Jean-Claude, *Dictionnaire du français usuel : 5000 mots utiles en 442 articles*, Edition De Boeck-Duculot, Bruxelles, 2001, p. 46.

4-2- Le vocabulaire passif

Voici quelques citations concernant la définition du vocabulaire passif : Selon NIKLAS-SALMINEN, A « *Il désigne les mots que le locuteur peut comprendre leur sens, mais qu'il n'a pas l'habitude de les employer dans ses communications.* »⁵⁸

Pour BAZIN- Jean -Michel, le vocabulaire passif « *désigne l'ensemble des mots et expressions que l'individu comprend.* »⁵⁹ D'après PICOCHÉ, Jacqueline les « *mots passifs ne sont pas utilisés par lui mais seulement compris de façon plus ou moins précise lorsqu'il les rencontre au cours d'une lecture ou d'une conversation.* »⁶⁰ À partir de ces citations, nous pouvons dire que le vocabulaire passif est l'ensemble des mots que la personne comprend lorsqu'elle les entend ou les lit, mais qu'elle n'utilise pas à l'oral ou à l'écrit.

4-3- Le vocabulaire spécialisé

« *C'est un vocabulaire que l'individu emploie dans un milieu socioprofessionnel déterminé* »⁶¹. A travers cette définition, nous soulignons que le vocabulaire spécialisé est l'ensemble des mots utilisés dans un milieu précis.

5- La différence entre le vocabulaire passif et le vocabulaire actif

L'apprenant acquiert les mots qui lui permettent de s'exprimer ou de produire, constituant ainsi son vocabulaire actif. Parallèlement, il peut également connaître des mots sans les utiliser, ce que nous avons précédemment désigné comme le vocabulaire passif.

Dans ce contexte, plusieurs auteurs ont exprimé leur point de vue, commençons par celui de Jean Martin : « *il faut faire ici différence capitale entre le vocabulaire passif et le vocabulaire actif, le vocabulaire passif ce sont les mots que nous comprenons mais que n'utilisent pas ou que très rarement, alors le vocabulaire actif fait partie de non conversation courantes* »⁶². Nous remarquons que Jean Martin fait une distinction entre le vocabulaire passif et actif, résultant dans le vocabulaire passif comme étant les mots compris par l'apprenant mais qu'il n'emploie pas dans son discours, tandis que le vocabulaire actif

⁵⁸ NIKLAS-SALMINEN, Aino, *Op. cit.*, p. 28.

⁵⁹ BAZIN, Jean -Michel, *Op. cit.*, p.53

⁶⁰ PICOCHÉ, Jacqueline, *Op. cit.*, p. 46.

⁶¹ KAREK, Mounir, « L'acquisition de la compétence lexicale à l'école moyenne en Algérie : problèmes liés aux consignes », *revue Synergies*, n°27, 2019 p.21

⁶² MARTIN, Jean-Claude, *Comment bien prendre la parole en publique*, Edition T'en Business, Paris, 2013, p.145

représente l'utilisation effective des mots acquis dans la communication. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif sont deux concepts importants dans l'enseignement/apprentissage des langues car ils font référence aux mots employés dans un contexte donné comme le soulignent Elie Alrabadi et Hiba Harb :

Il est important de noter que ces deux types de vocabulaire ne sont pas mutuellement exclusifs. En fait, ils se renforcent mutuellement: plus vous êtes capable d'utiliser activement un mot, plus il est probable que vous pourriez également le comprendre passivement lorsqu'il est utilisé par d'autres personnes. De même, plus vous êtes capable de comprendre passivement un mot, plus il est probable que vous pourriez également l'utiliser activement dans votre propre production.⁶³

Elie Alrabadi et Hiba Harb voient qu'il y a un lien étroit entre le vocabulaire actif et le vocabulaire passif. Ce dernier constitue la base de l'autre. Selon les deux auteures, il est impossible d'utiliser des mots à l'oral ou à l'écrit si nous ne les comprenons pas au préalable. En d'autres termes, la compréhension des mots est une étape nécessaire avant de pouvoir les utiliser activement.

Dans son Dictionnaire de didactique du français Jean-Pierre Cuq, mentionne :

Dans la pratique d'une langue, le terme vocabulaire actif désigne l'ensemble des mots qu'un sujet utilise pour communiquer, et le terme vocabulaire passif désigne l'ensemble des mots qu'un sujet comprend lorsqu'il lit ou entend, mais qu'il n'utilise pas lui-même pour communiquer.⁶⁴

Pour J.P Cuq, le vocabulaire actif c'est l'ensemble de mots qu'un individu utilise pour s'exprimer à l'oral ou à l'écrit tandis que le vocabulaire passif désigne l'ensemble de mots compris par un individu lorsqu'il lit ou entend.

Nous constatons que Jean Martin et J.P Cuq ont la même conception de la distinction entre le vocabulaire passif et le vocabulaire actif. En revanche, Elie Alrabadi et Hiba Harb mettent en lumière la relation étroite qui existe entre les deux types de vocabulaire, soulignant que le vocabulaire actif se développe à partir du vocabulaire passif.

⁶³ALRABADIElie, HARB, Hiba, « L'acquisition du vocabulaire en classe de langue étrangère: le cas du FLE en mineure de français à l'Université du Qatar », *revue Xlinguae*, volume 16, 2023, pp. 100-130.

⁶⁴CUQ, Jean-Pierre., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Op. cit, p.15

6-Comment rendre le vocabulaire passif un vocabulaire actif ?

Dans une classe de langue étrangère, l'enseignant cherche toujours à favoriser l'apprentissage du vocabulaire chez l'apprenant. En d'autres termes, il lui inculque un bagage linguistique qui lui permet de communiquer dans divers contextes ou de produire. Pour atteindre cet objectif, il est nécessaire de proposer des techniques pour garantir le passage du vocabulaire passif vers le vocabulaire actif.

6-1-Les techniques pour passer du vocabulaire passif vers le vocabulaire actif

Nous proposons quelques techniques à titre personnel pour passer du vocabulaire passif vers le vocabulaire actif, autrement dit pour savoir utiliser les mots que nous entendons ou lisons pour nous exprimer ou rédiger une phrase, un paragraphe ou un texte.

- Inciter l'apprenant à la lecture afin d'enrichir son vocabulaire et d'améliorer ses compétences linguistiques.
- Encourager les apprenants à utiliser le dictionnaire pour comprendre les mots difficiles et les mémoriser en vue de les utiliser.
- Apprendre à l'apprenant d'acquérir de nouveaux mots grâce aux activités proposées par l'enseignant en classe et l'encourager à les employer à l'oral ou à l'écrit.
- Développer les connaissances de l'apprenant par la conversation en langue étrangère en classe, que ce soit entre lui et son enseignant ou entre les apprenants eux-mêmes
- Aider les apprenants à créer des podcasts pour s'approprier le vocabulaire et acquérir la capacité de s'exprimer oralement afin qu'ils puissent utiliser leurs connaissances acquises.
- Proposer aux apprenants des activités Ludo pédagogiques tels que le jeu de rôles, le jeu des chercheurs de mots et jeux de mots croisés facilitant l'acquisition du vocabulaire nécessaire pour communiquer ou produire à l'écrit.
- Favoriser la mémorisation des mots grâce à la répétition et à l'utilisation de techniques mnémotechniques, comme la dictée à l'ardoise.

Nous pouvons conclure que le passage du vocabulaire passif au vocabulaire actif est une tâche difficile qui nécessite du temps et des efforts de la part de l'enseignant ainsi que de ses apprenants, tout en appliquant les techniques citées précédemment pour garantir l'acquisition du vocabulaire.

7-Les difficultés d'apprentissage du vocabulaire

L'apprentissage du vocabulaire dans une langue étrangère pose effectivement un immense défi, tant pour les enseignants que pour les apprenants. Voici quelques-unes des difficultés liées à ce concept :

En classe de langue étrangère, les élèves présentent souvent des niveaux de compétences linguistiques variés. Dans ce contexte, le rôle principal de l'enseignant est d'aider à élargir les compétences linguistiques des élèves en difficulté. Cette tâche est essentielle pour garantir que tous les élèves, quelle que soit leur capacité linguistique initiale, puissent progresser de manière significative dans leur apprentissage de la langue étrangère.

Une autre difficulté signalée par le linguiste français Alain Bentolila réside dans l'emploi des mots « *les mots ne pèsent pas tous le même poids* »⁶⁵, c'est-à-dire que chaque mot a un sens précis selon le contexte dans lequel il est utilisé. Par exemple, le mot « **côte** » désigne plusieurs significations :

- La **côte** algérienne est magnifique.
- Mon ami a eu les **côtes** cassées après un accident de travail.
- Les cyclistes ont du mal à monter la **côte** de la montagne.

Pour leur part, Paul Aïm, enseignant à l'institut universitaire de formation des maîtres et Gisèle Mayet-Albagnac, conseillère pédagogique : « *les élèves acquièrent les connaissances puis les capacités à utiliser ces connaissances à travers les activités mises en place par l'enseignant* »⁶⁶. Ces deux auteurs voient que les élèves acquièrent des connaissances et développent leur capacité à utiliser ces connaissances à travers les activités organisées par l'enseignant. Ils soulignent que le manque de pratique des connaissances acquises par les apprenants entrave leur apprentissage optimal du vocabulaire. En d'autres termes, ils notent qu'il est essentiel pour l'enseignant de proposer des activités visant à aider les apprenants à mémoriser de nouveaux mots.

⁶⁵BENTOLILA, Alain, « Le vocabulaire et son enseignement, Le vocabulaire : pour dire et lire », *revue française de linguistique*, Volume 5, n°1, pp. 3-25.

⁶⁶MAYET-ALBAGNAC, Gisèle, AÏM, Paul, *L'essence des mots - Une pédagogie active du vocabulaire au cycle 3*, Edition Hachette, Paris, 2008, p. 12.

« En langue seconde, on constate que les erreurs lexico-syntaxiques peuvent être attribuables à un manque de vocabulaire et non uniquement à des erreurs d'ordre syntaxique »⁶⁷ Les erreurs lexico-syntaxiques faites par les apprenants ne relèvent pas d'une non-maîtrise de la grammaire, mais peuvent résulter d'un manque de vocabulaire. Par exemple : Un apprenant dit « Je mange un cahier » au lieu de dire « J'achète un cahier ». Dans cet exemple, l'erreur n'est pas due à une mauvaise maîtrise de la grammaire, mais à un manque de vocabulaire.

Nous identifions ci-dessous d'autres obstacles à l'apprentissage du vocabulaire dans une classe de FLE.

- La difficulté de prononciation pour l'apprenant de certains mots contenant des sons qui n'existent pas dans sa langue maternelle est un obstacle majeur comme le son "v" ([v]). Exemple : valise et voiture et aussi la distinction entre les sons "p" ([p]) et "b" ([b]) par exemple : "pas" ([pa]) et "bas" ([ba]).
- L'apprentissage du vocabulaire peut être freiné par ses complexités. Prenons l'exemple des **antonymes** : un même mot peut en avoir plusieurs selon le contexte :

Mot	Antonymes
Doux	Amer. Rugueux Méchant Fort

- Le recours à la langue maternelle et la traduction littérale peuvent compliquer l'acquisition d'une langue étrangère en empêchant les apprenants d'assimiler de nouveaux mots.

Nous pouvons donc conclure qu'il existe de nombreuses difficultés qui entravent la maîtrise du vocabulaire dans une langue étrangère par les apprenants

8-Comment surmonter la difficulté de l'apprentissage du vocabulaire ?

Pour surmonter cette difficulté, nous proposons quelques avis des chercheurs. Dans ce contexte, Elie Alrabadi et Hiba Harb :

⁶⁷ ANCTIL, Dominic, « Quand l'erreur de vocabulaire se déguise en erreur de grammaire », *revue Québec français*, n° 172, 2014, pp. 20-22

croient que les enseignants doivent également multiplier et varier les activités de lecture, de compréhension/production orale et écrite. Ces activités permettent de familiariser les apprenants avec les différentes formes des mots à l'oral et à l'écrit, de varier les contextes d'apparition et d'emploi des mots, de faciliter l'association des liens entre la forme et le sens et de les retenir donc dans la mémoire active des apprenants. Ceci permet aux apprenants d'emmagasiner un capital lexical disponible, prêt à être activé et employé pour une meilleure communication en FLE.⁶⁸

Nous remarquons que Elie Alrabadi et Hiba Harb soulignent que les enseignants jouent un rôle crucial dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire à travers la multiplication et la diversification des activités de lecture, de compréhension/production orale et écrite afin de permettre aux apprenants d'acquérir un bagage linguistique important pour réussir à communiquer en langue étrangère.

Mounir Karek ajoute :

La compétence lexicale s'enrichit d'une part par la découverte, la lecture, l'écriture, la mémorisation et l'utilisation de mots nouveaux, qui devront être accompagnées de l'étude des relations sémantiques entre les mots (synonymie, antonymie, polysémie, hyperonymie, hyponymie, identification des niveaux de langues etc.) ; et d'autre part, de l'étude des relations qui concernent à la fois la forme et le sens (famille de mots, dérivation, composition), sans oublier l'identification grammaticale des classes des mots, l'utilisation des dictionnaires, etc.⁶⁹.

Via ses deux citations, nous pouvons déduire que l'enseignant expose l'apprenant à une variété d'activités telles que la lecture, l'écriture et la mémorisation. Ces activités contribuent à l'amélioration de la compétence lexicale de l'apprenant, tout comme l'utilisation du dictionnaire, qui joue un rôle primordial dans l'acquisition de nouveaux mots.

9-L'impact du vocabulaire actif dans la réussite de la production écrite

Le vocabulaire actif joue un rôle primordial dans la réussite de la production écrite car l'apprenant y exploite les mots nouveaux pour sa production, ce qui lui permet d'utiliser ses connaissances pour exprimer son point de vue. Par exemple, à la fin de chaque séquence,

⁶⁸ALRABADI Elie, HARB, Hiba, « L'acquisition du vocabulaire en classe de langue étrangère: le cas du FLE en mineure de français à l'Université du Qatar », *revue Xlinguae*, volume 16, 2023, pp. 100-130.

⁶⁹ KAREK, Mounir, « L'acquisition de la compétence lexicale à l'école moyenne en Algérie : problèmes liés aux consignes », *revue Synergies*, n°27, 2019, p.21

l'apprenant est appelé à rédiger un texte dans lequel il doit employer les mots acquis durant cette séquence pour réussir.

Conclusion

Dans ce survol théorique, nous avons mis l'accent sur l'importance du vocabulaire actif, indispensable à tout apprentissage car l'apprenant y puise les mots nécessaires à sa communication orale ou écrite.

Nous avons également proposé quelques techniques pour surmonter les difficultés liées au vocabulaire afin que l'apprenant puisse développer ses compétences.

Troisième chapitre
Analyse et interprétation des
résultats.

Introduction

Ce troisième chapitre sera consacré dans un premier temps, à l'analyse du questionnaire destiné aux enseignants de la 4^{ème} AM, qui a pour objectif de recueillir leurs points de vue sur l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de FLE en particulier le " jeu des chercheurs de mots" et son rôle dans le développement du vocabulaire actif. Dans un deuxième temps, nous aborderons l'expérimentation proprement dite en analysant les copies de la production écrite des apprenants de la 4^{ème} AM₁ en nous basant sur le degré d'emploi des mots acquis à travers ce jeu pour le groupe expérimental.

1-Questionnaire destiné aux enseignants

Nous avons choisi le questionnaire comme outil d'investigation dans le cadre de la pré enquête aux enseignants de la 4^{ème}AM pour justifier le rôle des activités ludopédagogiques en particulier le " jeu des chercheurs de mots" dans le développement du vocabulaire actif et dans l'enseignement /apprentissage de FLE.

Les réponses que nous avons reçues des enseignants de FLE nous viennent de quatorze collèges de la wilaya de Biskra et d'un collège de la wilaya d'Ouled-Djellal qui sont présentées ci-dessous :

A-La wilaya de Biskra « 18 enseignants »

Nom du collègue	Nombre d'enseignants
Remichi Mohamed	01
Khaoula bint Al Azouar	02
Lebsaira Fatma	01
Bachir Ben Nacer	02
Messaoudi Abou Baker	02
Kaddouri Mohamed Taher	01
Amri Mabrouk Ben Mohamed	01
Les frères Barkat	02
Adjal Mohmoud El alia	01
Bachir ElAmraoui Ben Saouti El Hadjeb	01
Salem Bouzidi Oumache	01
Sahraoui Ahmed M'lili	01
Abderrahmane Al Akhdari Bantiousse	01
Sayad Laala Lioua	01

B-La wilaya d'Ouled-Djellal « 02 enseignants »

Nom du collège	Nombre d'enseignants
Abi Dher Elghifari	02

1-1-Description et objectifs du questionnaire

Notre questionnaire, composé de dix questions (fermées, ouvertes et à choix multiples), vise à recueillir des informations sur l'utilisation des activités ludopédagogiques en précisant le " jeu des chercheurs de mots", par les enseignants de français langue étrangère (FLE) en classe de 4^{ème} AM. Les données recueillies à travers ce questionnaire permettront de :

- Cerner l'étendue de l'utilisation de ces activités par les enseignants de FLE en 4^{ème} AM.
- Identifier les avantages perçus des activités ludopédagogiques et du " jeu des chercheurs de mots" pour l'apprentissage du FLE.
- Déterminer les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'incorporation d'activités ludopédagogiques, en classe de 4^{ème} AM.

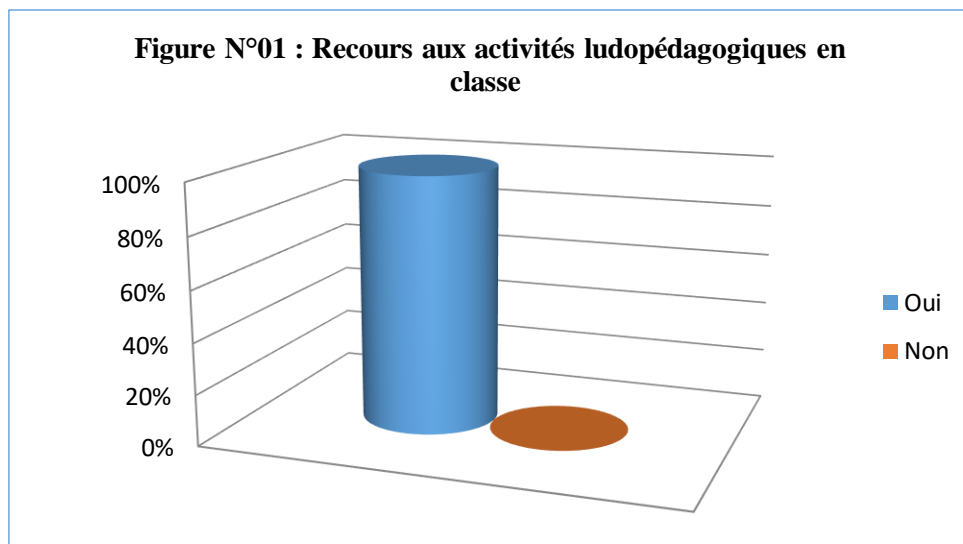
1-2-Analyse des résultats du questionnaire

Question1: Avez- vous l'habitude de travailler avec des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne ?

- Oui
 Non

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Oui	20	100%
Non	0	0%

Tableau N°01 : Recours aux activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM.



D'après les résultats obtenus pour cette question, nous avons remarqué que l'ensemble des enseignants participant à l'enquête (20) pratiquent des activités ludopédagogiques dans leur classe de 4^{ème} AM. Ce résultat met en évidence un taux d'utilisation de 100%.

Commentaire

La totalité des enseignants a répondu affirmativement à l'utilisation des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM, indiquant l'importance de ces activités dans le processus d'enseignement / apprentissage.

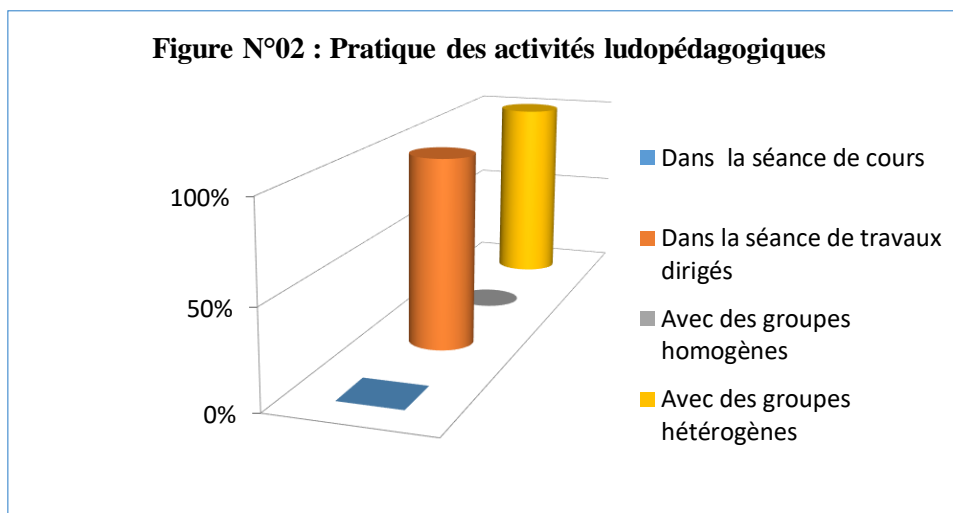
Question2

Pratiquez- vous les activités ludopédagogiques avec vos apprenants ?

- Dans la séance de cours.
- Dans la séance de travaux dirigés.
- Avec des groupes homogènes
- Avec des groupes hétérogènes.

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Dans la séance de cours	00	0%
Dans la séance de travaux dirigés	20	100%
Avec des groupes homogènes	00	0%
Avec des groupes hétérogènes	20	100%

Tableau N°02 :Pratique des activités ludopédagogiques



Pour cette question, les vingt enseignants questionnés ont coché les mêmes réponses, ils incorporent des activités ludopédagogiques dans la séance de travaux dirigés avec des groupes hétérogènes avec un taux de (100%).

Commentaire

Les réponses à cette question indiquent que l'ensemble des enseignants participants à l'enquête intègrent des activités ludopédagogiques dans leurs séances de travaux dirigés avec des groupes hétérogènes.

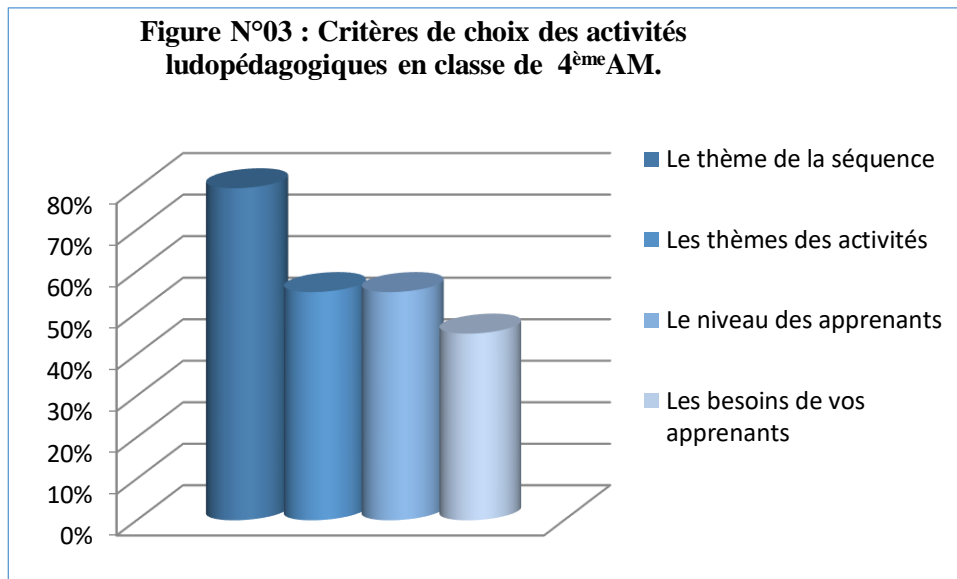
Question 3

Vous choisissez les activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne selon :

- Le thème de la séquence.
- Les thèmes des activités.
- Le niveau des apprenants.
- Les besoins de vos apprenants. .

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Le thème de la séquence	16	80%
Les thèmes des activités	11	55%
Le niveau des apprenants	11	55%
Les besoins de vos apprenants	09	45%

Tableau N°03 : Critères de choix des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM.



D'après les résultats obtenus dans le tableau et la figure ci-dessus, (80%) des enseignants prennent en considération le thème de la séquence pour choisir les activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM, (55%) les proposent en fonction des thèmes des activités et du niveau des apprenants et (45%) les intègrent selon les besoins des apprenants.

Commentaire

Nous constatons qu'il y a des critères de choix des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM, la quasi-totalité des enseignants les choisissent selon le thème de la séquence cela suggère que les enseignants considèrent que les activités ludopédagogiques doivent être étroitement liées aux objectifs d'apprentissage de la séquence. En plus, les enseignants prennent également en compte les thèmes des activités, leurs capacités et leurs besoins individuels lorsqu'ils choisissent des activités ludopédagogiques.

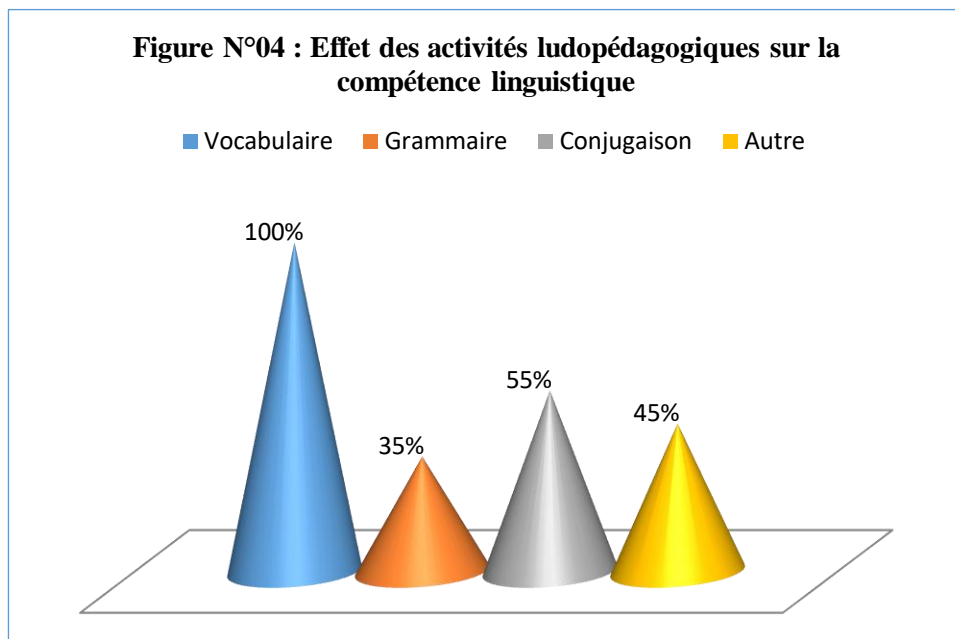
Question4

Utilisez-vous des activités ludopédagogiques pour améliorer les compétences de vos apprenants en :

- Vocabulaire.
- Grammaire.
- Conjugaison
- Autre (Précisez)

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Vocabulaire	20	100 %
Grammaire	07	35 %
Conjugaison	11	55 %
Autre	09	45 %

Tableau N°04 :Effet des activités ludopédagogiques sur la compétence linguistique.



A travers les résultats du tableau et de la figure ci-dessus, nous avons constaté que tous les enseignants ont utilisé des activités ludopédagogiques pour améliorer le vocabulaire alors que pour la grammaire, il y a 7 enseignants (35 %), la conjugaison est concernée par (55%) d'entre eux, (45%) des enseignants mentionnent l'emploi d'activités ludopédagogiques pour développer d'autres compétences.

Commentaire

Ces résultats mettent en lumière l'intérêt porté par les enseignants de 4^{ème} AM aux activités ludopédagogiques comme outils d'apprentissage efficaces surtout pour améliorer les compétences du vocabulaire ainsi que la grammaire et la conjugaison en plus nous avons constaté qu'il y a d'autres enseignants qui les utilisent pour améliorer les compétences de la production orale, la lecture et de la production écrite. Cela met en lumière la diversité d'utilisations de ces activités en classe de FLE.

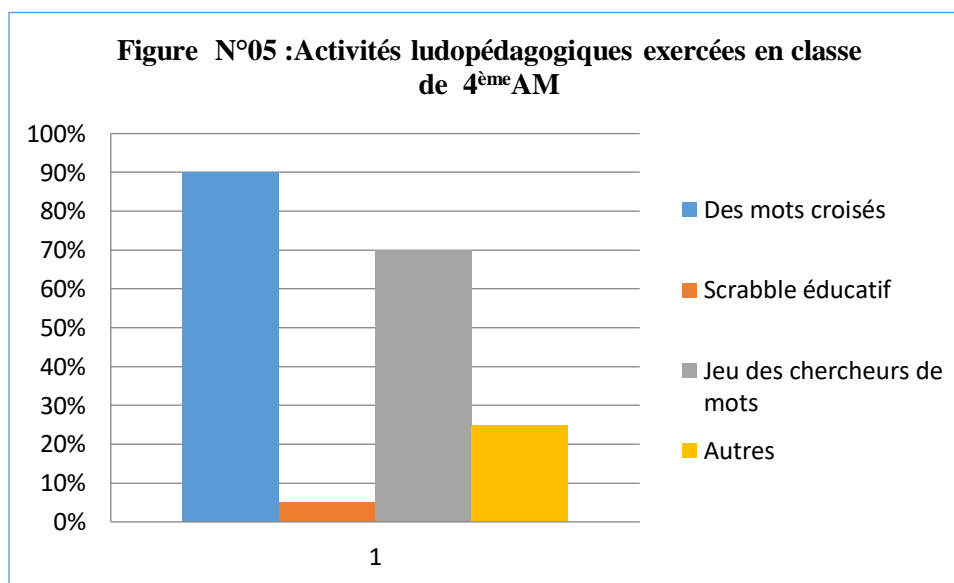
Question5

Quelle activité ludopédagogique exercez-vous avec vos apprenants ?

- Des mots croisés.
- Scrabble éducatif.
- Jeu des chercheurs de mots
- Autres (Précisez)

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Des mots croisés	18	90 %
Scrabble éducatif	01	05 %
Jeu des chercheurs de mots	14	70 %
Autres	05	25 %

Tableau N°05 :Activités ludopédagogiques exercées en classe de 4^{ème} AM.



La quasi-totalité des enseignants (90 %) exercent des mots croisés dans leurs classes de la 4^{ème} AM, (70 %) d'eux disent qu'ils pratiquent le " jeu des chercheurs de mots, (5 %) pour le Scrabble éducatif et (5 %) choisissent d'autres activités ludopédagogiques

Commentaire

Nous pouvons dire que les enseignants de FLE font le recours aux activités ludopédagogiques en particulier les mots croisés et le " jeu des chercheurs de mots" mais pour le Scrabble éducatif, il y a qu'un enseignant qui le pratique dans sa classe tandis que,

d'autres enseignants intègrent d'autres activités ludopédagogiques comme les jeux de rôles. Nous en déduisons que le choix de ces activités dépend de l'enseignant.

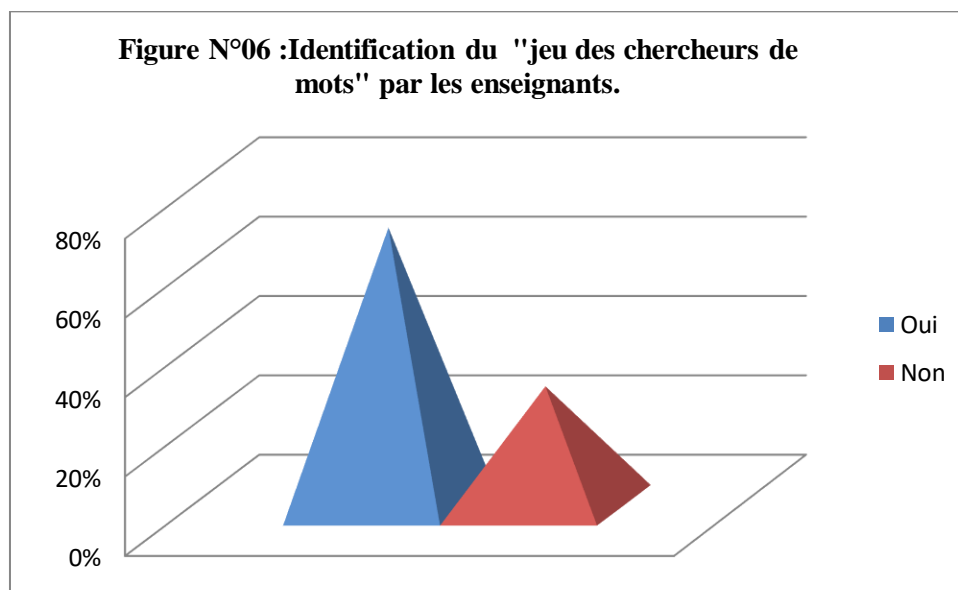
Question6

Connaissez-vous le " jeu des chercheurs de mots" ? **Si oui**, veuillez continuer à répondre aux questions ci-dessous. **Si non**, passez directement aux questions n°8, n°9 et n°10 ?

- Oui
 Non

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Oui	14	70 %
Non	06	30 %

Tableau N°06 : Identification du " jeu des chercheurs de mots" par les enseignants.



Nous avons eu (70 %) d'enseignants qui ont connu le " jeu des chercheurs de mots" tandis que (30 %) parmi la totalité méconnaissent ce jeu.

Commentaire

Le " jeu des chercheurs de mots" est pratiqué par la majorité des enseignants ce qui implique que ce moyen est important dans une classe de 4^{ème} AM.

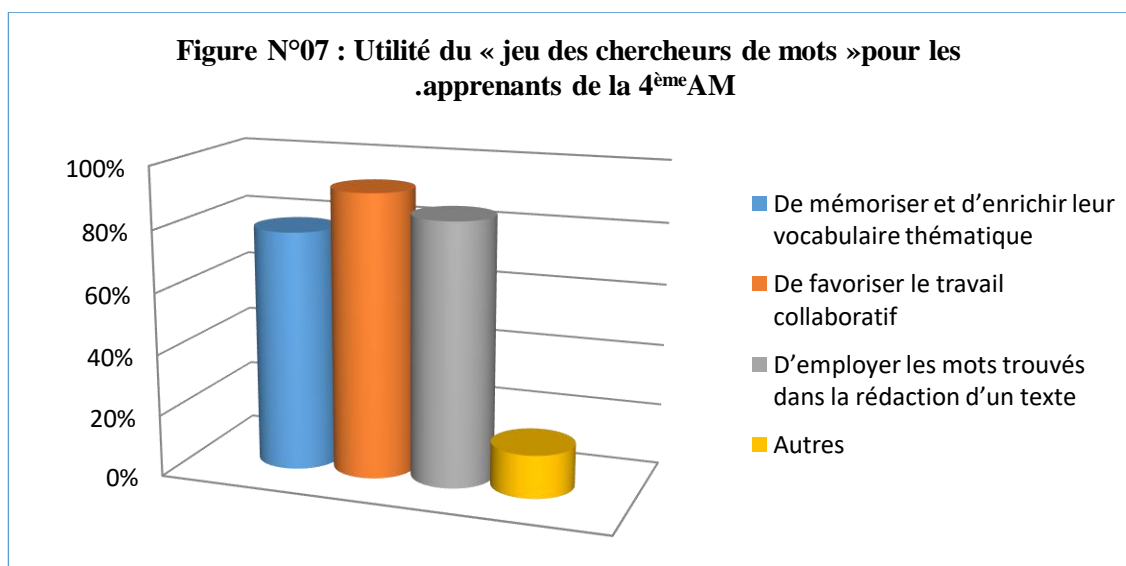
Question7

L'incorporation du « Jeu des chercheurs de mots » au processus d'enseignement permet aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne :

- De mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique.
- De favoriser le travail collaboratif.
- D'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte.
- Autres (Précisez)

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
De mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique	11	78.57%
De favoriser le travail collaboratif	13	92.85%
D'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte	12	85.71%
Autres	02	14.28%

Tableau N°07 : Utilité du " jeu des chercheurs de mots" pour les apprenants de la 4^{ème} AM.



Pour la majorité absolue des enseignants (92.85 %), ce jeu favorise le travail collaboratif, pour d'autres (85.71 %), il permet d'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte, (78.57%) ce jeu permet de mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique et (14.28 %) d'enseignants ont ajouté d'autres utilités du " jeu des chercheurs de mots" pour les apprenants de la 4^{ème} AM.

Commentaire

Nous constatons que le " jeu des chercheurs de mots" a plusieurs utilités et la majorité des enseignants ont intégré ce jeu pour favoriser le travail collaboratif, pour

employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte et pour mémoriser et enrichir vocabulaire thématique des apprenants en ajoutant d'autres utilités par exemple, il permet de créer une atmosphère de détente.

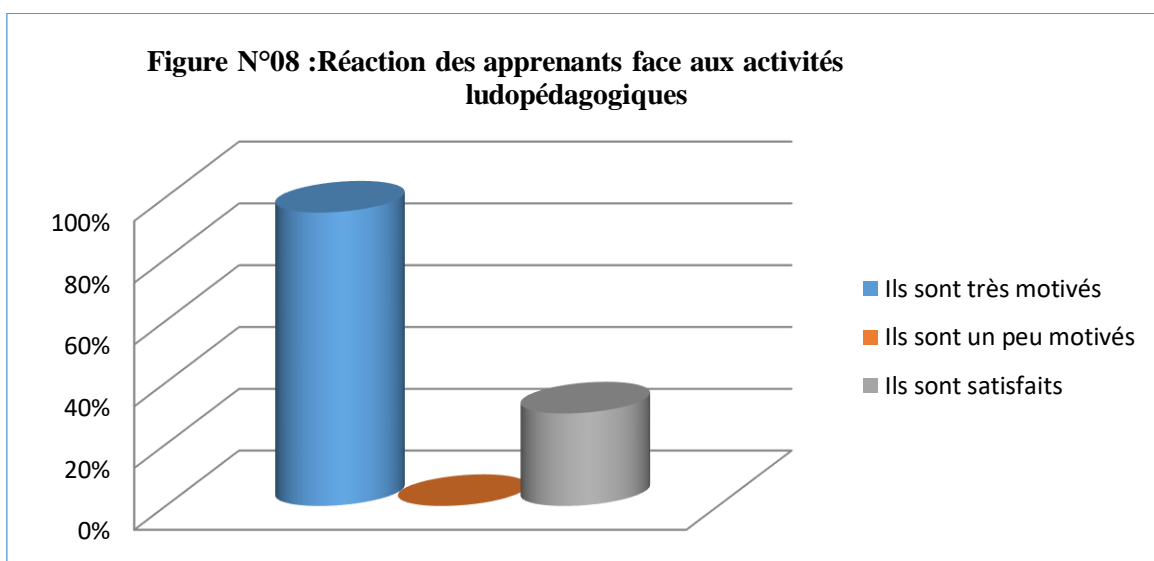
Question 8

Comment vos apprenants réagissent-ils face aux activités ludopédagogiques ?

- Ils sont très motivés.
- Ils sont un peu motivés.
- Ils sont satisfaits.

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Ils sont très motivés	19	95 %
Ils sont un peu motivés	00	0%
Ils sont satisfaits	06	30 %

Tableau N°08 : Réaction des apprenants face aux activités ludopédagogiques.



Nous avons remarqué qu'un grand nombre d'enseignants, soit (95 %), estime que les apprenants sont très motivés face aux activités ludopédagogiques, tandis que (30 %) les trouvent satisfaits. Aucun enseignant n'a répondu par « Ils sont satisfaits ».

Commentaire

La majorité des enseignants déclare que les apprenants étaient très motivés lors de la pratique des activités ludopédagogiques, tandis qu'une minorité dit qu'ils étaient satisfaits.

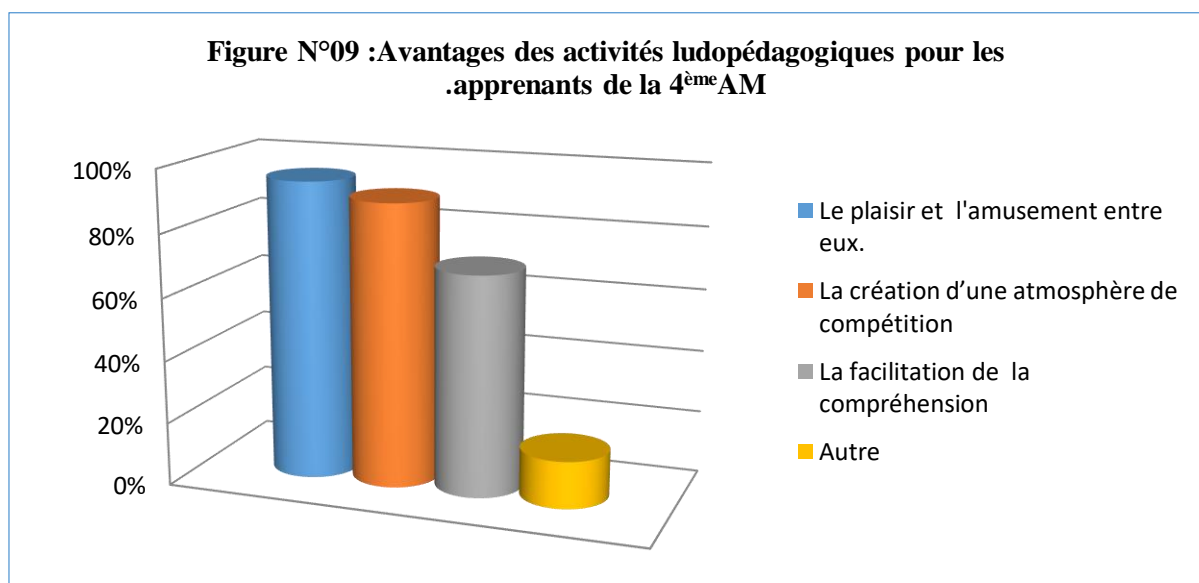
Question9

D'après vous, l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne favorise-t-elle chez les apprenants ?

- Le plaisir et l'amusement entre eux.
- La création d'une atmosphère de compétition
- La facilitation de la compréhension
- Autre (Précisez)

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage %
Le plaisir et l'amusement entre eux.	19	95 %
La création d'une atmosphère de compétition	18	90 %
La facilitation de la compréhension	14	70 %
Autre	03	15 %

Tableau N°09 : Avantages des activités ludopédagogiques pour les apprenants de la 4^{ème} AM.



Pour cette question, (95 %) des enseignants trouvent que l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM favorise le plaisir et l'amusement entre les apprenants, ces activités permettent de créer d'une atmosphère de compétition selon (90 %) d'enseignants, (70 %) disent qu'elles facilitent la compréhension et pour terminer (15 %) proposent d'autres avantages.

Commentaire

Selon ces résultats, nous remarquons que les enseignants intègrent des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM pour permettre aux apprenants de s'amuser entre eux, pour créer une atmosphère de compétition et pour faciliter la compréhension. D'autres ajoutent d'autres avantages tels que l'échange et l'interaction entre les apprenants, ainsi que le renforcement de la relation entre l'enseignant et ses apprenants.

Question 10

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées lors de l'utilisation des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne ?

Commentaire

Suite aux réponses données par les enseignants à la question ci-dessus, nous avons constaté que la majorité d'entre eux rencontrent des difficultés lors de la pratique des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} AM parmi lesquelles nous citons les suivantes :

- Le temps est insuffisant.
- Le manque du matériel.
- Le niveau des apprenants cause des difficultés à la compréhension de la tâche.

2-L'expérimentation**2-1-Description du lieu de l'expérimentation**

Notre expérimentation s'est déroulée au Collège Remichi Mohamed Biskra, où nous exerçons en tant qu'enseignante de français langue étrangère depuis sept ans. Ce collège est situé dans le quartier d'El Boukhari, dans la wilaya de Biskra. Ouvert le 4 septembre 1990, il s'étend sur une superficie de 5260 m² et compte quinze classes, deux laboratoires et deux ateliers. L'établissement accueille 564 élèves encadrés par trente-trois enseignants, dont cinq enseignants et vingt-huit enseignantes, parmi lesquelles cinq enseignantes de français.

2-2- Description de la classe

L'expérimentation a eu lieu dans une salle de classe spacieuse et bien éclairée, dotée de quatre fenêtres. L'espace était meublé de quatre rangées de tables peintes, entourées de chaises. L'ensemble était soigneusement peint et décoré d'une fresque murale colorée sur le mur du fond. En face, un tableau blanc était centré sur le mur. À sa droite, se trouvait le bureau de l'enseignant.

2-3-Présentation de l'échantillon

Notre expérience a été menée avec un groupe hétérogène (excellents, moyens et en difficulté) de 16 apprenants de 4^{ème} AM, composé de 5 garçons et 11 filles âgés de 14 à 17 ans.

Nous avons opté pour la classe de 4^{ème} année moyenne car il s'agit d'une classe d'examen où les apprenants ont besoin d'acquérir du vocabulaire pour pouvoir répondre aux sujets du BEM, en particulier la production écrite qui est sur 8 points.

3- Déroulement de l'expérimentation

Avant d'entamer l'expérimentation, nous avons commencé par la séance de la préparation à l'écrit pour la classe entière de la 4^{ème} AM₁.

3-1-Activité N°01 : préparation à l'écrit

Le 21 février 2024, nous avons commencé notre expérimentation par la préparation à l'écrit avec la classe entière qui a duré une heure. Cette activité est la base de la production écrite, elle a pour objectifs :

- Analyser de la consigne et co-élaboration de la grille d'évaluation.
- Planifier du texte à produire.
- Se préparer à produire un texte.

Consigne d'écriture

Nous avons changé la consigne proposée dans le manuel scolaire sur la page 79 « L'importance d'accepter l'autre » car nous voudrions la laisser pour la séance de l'évaluation-bilan en proposant la consigne ci-dessous à nos apprenants.

Afin de célébrer la journée mondiale de vivre ensemble en paix le 16 mai, ton collègue organise une journée « portes ouvertes » pour sensibiliser les jeunes collégiens aux comportements favorisant la paix. Tu entames une discussion avec ton (ta) camarade à propos de ce sujet.

Rédige ce dialogue (de 06 à 08 répliques) dans lequel tu lui proposeras des solutions pour vivre ensemble en paix en t'aidant du passage narratif donné.

3-2-Le test

Le test se compose de deux séances successives destinées au groupe expérimental. Avant de commencer la séance pratique, nous avons expliqué les principes du jeu aux participants afin qu'ils puissent les respecter et les suivre.

3-2-1- Activité N°02 : Explication des règles du " jeu des chercheurs de mots"

Cette activité a eu lieu le 22 février 2024, durée de trente minutes, ses objectifs sont :

- Former des équipes hétérogènes et désigner leurs chefs.
- Apprendre aux apprenants les règles du " jeu des chercheurs de mots"

Nous avons divisé le groupe expérimental en quatre équipes de quatre apprenants en désignant les chefs des équipes et nous avons associé un nom à chaque équipe selon le thème de la séquence comme suit :

Equipe N°1 : Paix.	Couleur des étiquettes de mots « Blanche »
Equipe N°2 : Amitié.	Couleur des étiquettes de mots « Bleue »
Equipe N°3 : Tolérance.	Couleur des étiquettes de mot« marron »
Equipe N°4 : Fraternité.	Couleur des étiquettes de mots « orange »



Dans ce jeu, nous avons formé des équipes hétérogènes et nous avons attribué les mêmes mots à chaque groupe, mais avec des étiquettes de couleur différente. À chaque tour, nous avons commencé la question par le mot "cherchez" en utilisant un chronomètre. Le groupe expérimental cherche alors la réponse parmi les étiquettes disposées sur la table. Quand le temps réservé à la question est écoulé, un représentant de chaque équipe présente la réponse devant les autres équipes et est noté. Ce processus se répète, le mot trouvé est retiré de la table du jeu, et ainsi de suite. À la fin, l'équipe qui a le plus de points est désignée comme l'équipe gagnante. Ce jeu est adapté aux différents niveaux des apprenants et aux objectifs pédagogiques définis ultérieurement. Le schéma présenté ci-dessous présente les étapes de ce jeu en classe de FLE.

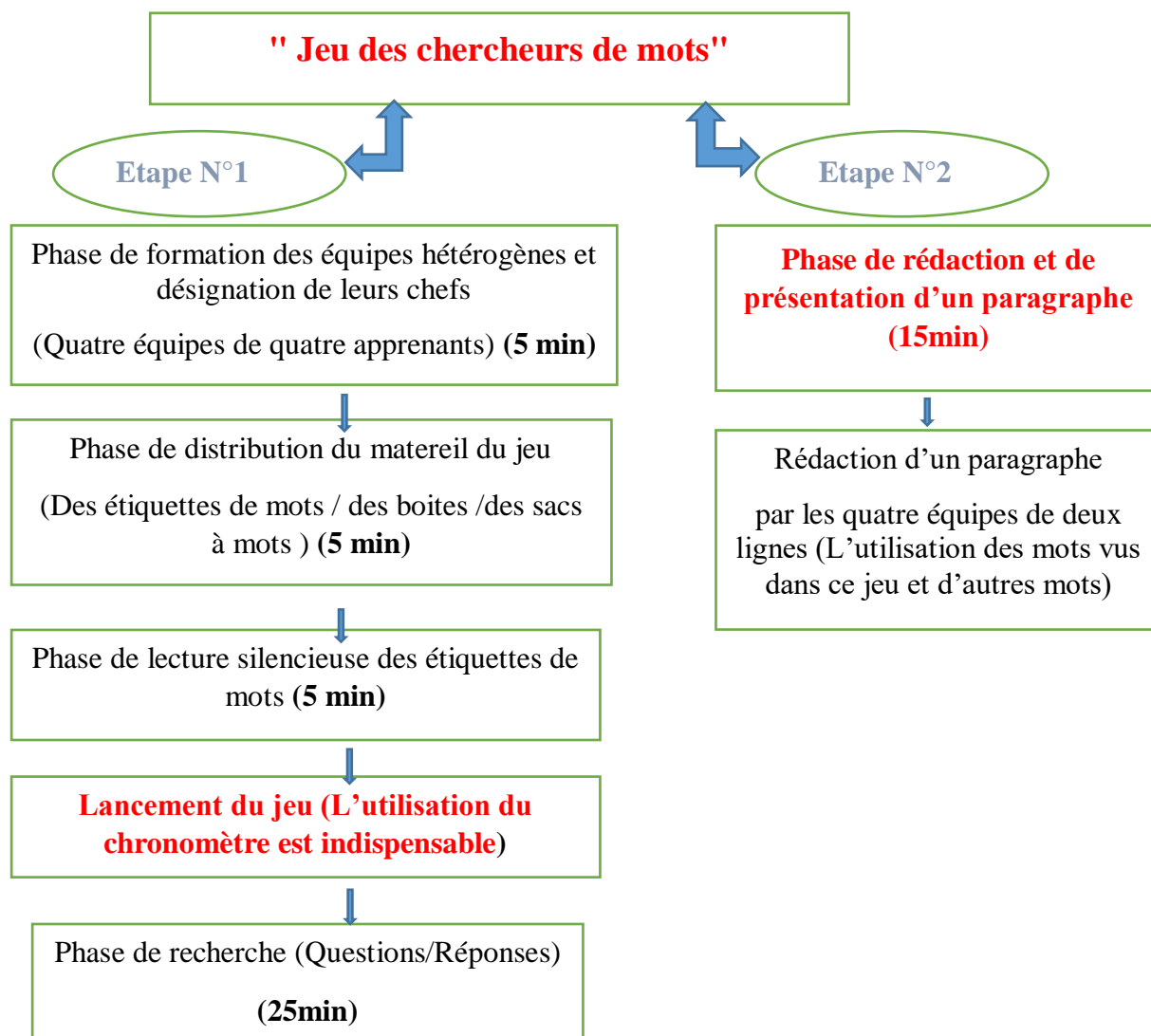


Schéma N°1 : Les étapes du " Jeu des chercheurs de mots

3-2-2- Activité N°03 : Mise en œuvre du jeu.

Le 25 février 2024, le groupe expérimental a exercé ce jeu qui a duré presque une heure tout en suivant et en respectant ses règles expliquées auparavant.

Objectifs de l'activité.

- Enrichir et renforcer le vocabulaire de l'apprenant d'une manière ludique et interactive
- Favoriser l'apprentissage collaboratif.
- Employer le vocabulaire acquis lors de ce jeu pour produire un court paragraphe sur le racisme.

La pratique de ce jeu comporte deux étapes :

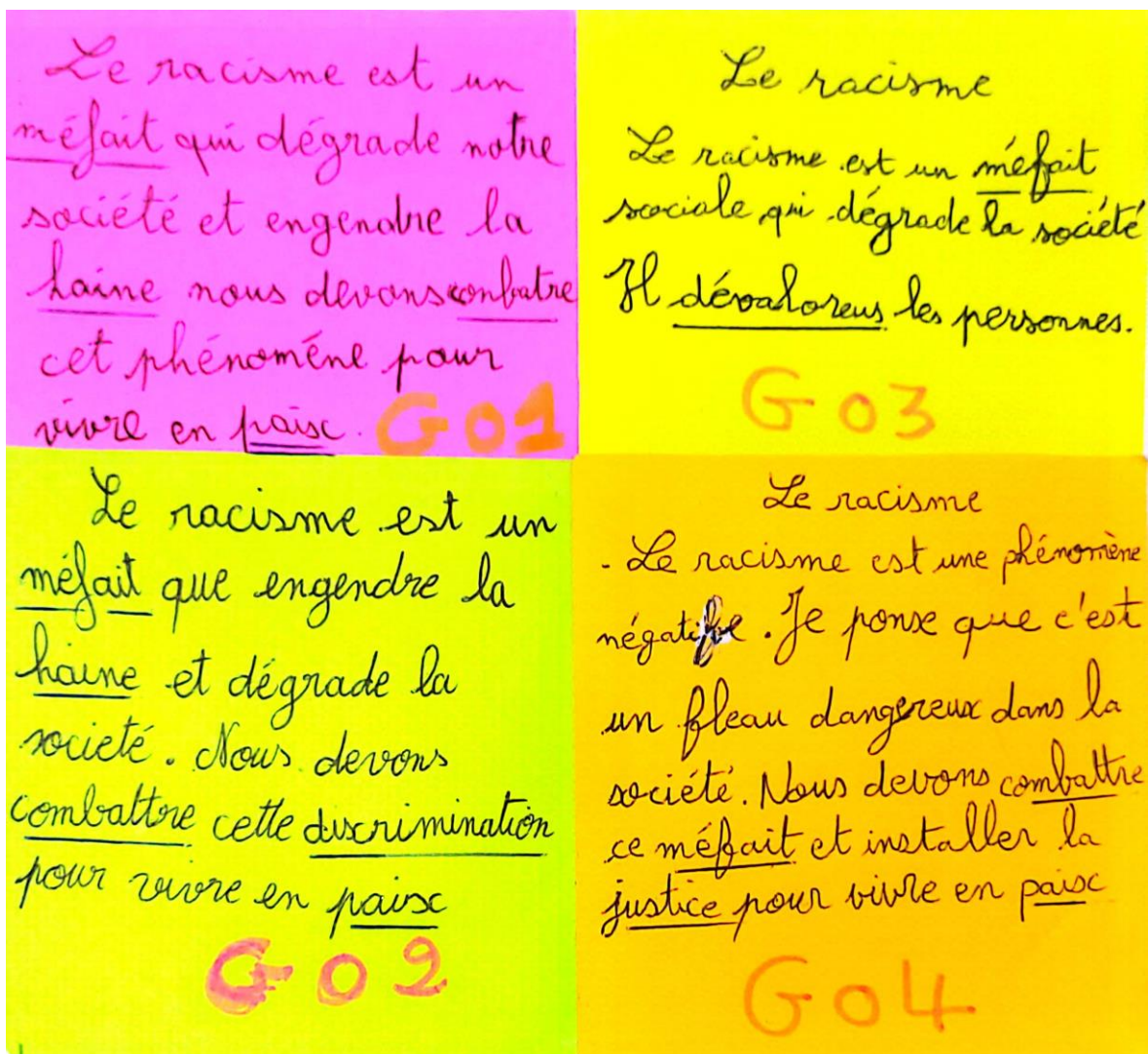
- **Etape N°1** : Lancement du jeu

Nous avons suivi les étapes de ce jeu détaillé précédemment .

- **Etape N°2** : Rédaction et présentation d'un paragraphe sur le racisme.

Les membres de chaque équipe sont invités à rédiger collectivement un paragraphe de deux à trois lignes sur le racisme en utilisant le vocabulaire acquis lors de ce jeu.

Voici la rédaction des quatre équipes.



CS Scanné avec CamScanner

4-Le post-test

Pour mettre en pratique ce que nous avons vu durant le " jeu des chercheurs de mots", nous avons demandé aux apprenants de produire un dialogue sur le vivre ensemble en paix.

4-1- Activité N°04 : La production écrite

Le 26 février 2024, cette activité a duré une heure au cours de laquelle les apprenants de la 4^{ème} AM₁ ont écrit un dialogue individuellement sur les feuilles préparées au préalable. Ils doivent respecter la consigne de la production écrite proposée et expliquée en détail lors de la séance de préparation à l'écrit. Toute la classe y compris le groupe témoin a rédigé un texte en rapport avec le " jeu des chercheurs de mots" sachant que seul le groupe expérimental a bénéficié de l'expérimentation.

Objectifs

Amener l'apprenant à rédiger un dialogue en proposant des solutions pour vivre ensemble en paix et en utilisant le vocabulaire actif acquis à travers le " jeu des chercheurs de mots" en respectant la consigne donné par l'enseignant.

5-Interprétation et discussion des résultats de l'expérimentation

Nous avons essayé d'analyser les seize copies de la production écrite du groupe expérimental et le degré d'utilisation des mots vus lors du jeu dans leurs écrits.

Apprenant Vocabulaire proposé	Apprenant N°1	Apprenant N°2	Apprenant N°3	Apprenant N°4	Apprenant N°5	Apprenant N°6	Apprenant N°7	Apprenant N°8	Apprenant N°9	Apprenant N°10	Apprenant N°11	Apprenant N°12	Apprenant N°13	Apprenant N°14	Apprenant N°15	Apprenant N°16	Pourcentage %
	Demander	+	+	+	+	-	-	+	-	+	-	+	+	+	+	+	-
Questionner	+	+	+	-	+	+	-	-	+	+	-	-	+	+	+	-	62.50
Répondre	+	-	+	-	-	+	-	-	+	+	+	+	+	+	+	-	62.50
Répliquer	+	+	+	+	-	-	+	-	+	+	+	-	-	+	+	-	62.50
Préjugé	-	-	+	-	+	+	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-	31.25
Justice	+	+	-	-	+	+	-	-	-	+	-	-	+	+	+	-	50
Harmonie	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	-	+	+	+	-	62.5

Paix	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	93.75
Tolérance	+	+	+	+	+	-	+	-	+	-	+	+	+	+	+	-	75
Discrimination	+	+	+	+	-	+	-	-	-	+	+	-	-	-	-	-	43.75
Dévaloriser	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12.5
Intolérant	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00
Haine	+	+	+	-	-	-	-	+	-	+	+	+	-	-	-	-	43.75
Méfait	+	-	+	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-	+	-	-	31.25
S'entraider	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	+	-	-	18.75
Se soutenir	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6.25
Valeur	+	-	+	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+	+	-	68.75
Coopération	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	+	-	+	-	-	18.75
Combattions	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+	+	-	-	62.5
But	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00

Tableau N° 10 : Degré d'utilisation des mots vus lors du jeu dans la production écrite du groupe expérimental.

Synthèse

Après avoir analysé les résultats obtenus de notre enquête, nous avons constaté, d'abord selon les données du questionnaire, que les enseignants accordent une grande importance à l'incorporation des activités ludopédagogiques, en particulier le "jeu des chercheurs de mots", dans leurs classes de 4^{ème} AM.

Ensuite, nous avons déduit que les copies du groupe expérimental sont mieux rédigées et bien structurées grâce à la participation active au "jeu des chercheurs de mots". En revanche, celles du groupe témoin, soumis à un apprentissage ordinaire, contiennent un vocabulaire restreint et sont mal produites.

Les résultats obtenus révèlent que les hypothèses que nous avons émises au départ sont confirmés telles que :

- Le " jeu des chercheurs de mots" comme activité ludopédagogique permettrait aux apprenants de la 4^{ème} AM de mémoriser leur vocabulaire thématique pour produire un texte.
- Le " jeu des chercheurs de mots" favoriserait le travail collaboratif chez les apprenants de la 4^{ème} AM.
- Le " jeu des chercheurs de mots" permettrait aux apprenants de la 4^{ème} AM de créer une atmosphère motivante et compétitive.

Conclusion générale

Conclusion générale

Au terme de cette étude, nous rappelons que nous avons mis en lumière le rôle du "jeu des chercheurs de mots" comme activité ludopédagogique dans le développement du vocabulaire actif en classe de FLE. Ce jeu a pour objectif d'aider l'apprenant à accéder rapidement à l'information tout en jouant, à mieux comprendre et à rédiger un écrit sur un thème précis grâce au vocabulaire actif acquis à travers cette activité ludopédagogique.

Notre problématique s'interrogeait sur l'efficacité du "jeu des chercheurs de mots" comme activité ludopédagogiques qui contribue à l'enrichissement du vocabulaire actif pour produire un texte. Afin de répondre à cette problématique, nous avons proposé trois hypothèses qui tournent autour de trois concepts-clés à savoir : la mémorisation du vocabulaire pour la production d'un texte écrit, le travail de groupe et la création d'un climat motivant et compétitif chez les apprenants de la 4^{ème} AM.

Pour cela, nous avons abordé deux chapitres théoriques et un chapitre pratique où nous avons commencé par la définition du jeu et ses trois niveaux proposés par la didacticienne canadienne Nicole De Grandmont, de l'activité ludique et ses quatre classifications données par Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca, ainsi que la ludopédagogie qui est apprendre en s'amusant. Cette méthode a de nombreux avantages, notamment la suscitation des émotions, la motivation et l'adaptation du contenu du jeu selon la capacité de l'apprenant.

Nous avons mis l'accent aussi sur le rôle de l'enseignant comme facilitateur et accompagnateur de ses apprenants pour la réussite de ces activités, en ajoutant aussi la mémorisation qui est indispensable à une bonne production écrite, car l'apprenant emploie le savoir mémorisé dans son écrit. Sans oublier de citer les freins rencontrés lors de la pratique des activités ludopédagogiques, tout en essayant de proposer des solutions pour les surmonter.

Ensuite, nous avons tenté de donner des éclaircissements sur quelques concepts, notamment le lexique et le vocabulaire, définis comme l'ensemble des mots d'une langue utilisés par l'apprenant. Le vocabulaire est considéré comme un sous-ensemble du lexique qui renvoie au discours, en faisant la distinction entre les deux termes. Nous avons aussi défini le vocabulaire passif et actif, et comment passer du vocabulaire passif au vocabulaire actif en proposant quelques techniques à suivre. De plus, nous avons cité quelques difficultés liées à l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE et comment les dépasser.

Conclusion générale

Dans le troisième chapitre, il était question de valider nos hypothèses par un questionnaire destiné aux enseignants de la 4^{ème} AM et par une expérimentation que nous avons menée avec le groupe expérimental, dans le but de passer du vocabulaire passif au vocabulaire actif par le biais des activités mises en place pour rédiger un texte.

Les résultats obtenus de notre recherche et à travers les réponses recueillies des enseignants de 4^{ème} AM au questionnaire et les productions écrites du groupe expérimental, reflètent le rôle judicieux de cet outil dans le développement du vocabulaire actif, car les apprenants emploient les nouveaux mots dans leurs productions. Ainsi, ces résultats confirment les hypothèses de recherche selon lesquelles ce jeu permet à l'apprenant de la 4^{ème} AM de mémoriser le vocabulaire thématique pour produire un texte. De plus, il favorise le travail collaboratif et permet de créer une atmosphère motivante et compétitive.

Pour conclure, nous pouvons dire que le "jeu des chercheurs de mots" est considéré comme un outil pédagogique bénéfique qui capte l'attention de l'apprenant, développe son imagination, sa créativité et son engagement, tout en le divertissant afin d'enrichir son vocabulaire actif. Ce vecteur d'apprentissage lui permet d'apprendre en jouant ce qui signifie que l'incorporation des activités ludopédagogiques dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE doit être davantage encouragée en lui consacrant un volume horaire plus important et en fournissant le matériel nécessaire pour associer plaisir et engagement.

In fine, à travers notre modeste travail de recherche, il nous a été difficile de faire la collecte des documents, surtout qu'il est important de souligner que le jeu des chercheurs a été customisé au cours de mon expérience personnelle. Il a aussi été très long pour nous de faire la collecte des questionnaires à cause du manque de collaboration des enseignants. Le jeu des chercheurs de mots est une activité ludopédagogique que l'on peut qualifier de jeu traditionnel, compte tenu du fait que pour garantir sa réussite nous avons uniquement besoin de papier et d'un stylo.

D'autres chercheurs pourraient s'investir dans la conversion de ce jeu en un jeu informatique, ils exploiteraient ainsi à la fois le rôle du jeu et du numérique pour démontrer le processus d'acquisition du vocabulaire à travers la ludopédagogique.

Références bibliographiques

OUVRAGES

1. BAZIN, Jean -Michel, des méthodes et des exemples de bonnes copies, Edition de Boeck, Paris, 2008.
2. BROUGERE. GILLES, Jeu et éducation, Edition Harmattan, Paris, 2006.
3. CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2005.
4. DE GRANDMONT, Nicole, Jeu ludique : conseils et activités pratiques, Edition Logiques, Canada, Québec, 1995.
5. DE GRANDMONT, Nicole, Pédagogie du jeu, Edition Logiques, Montréal, Québec, 1995.
6. GALISSON, Robert, Lexicologie et enseignement des langues, Edition Hachette, Paris, 1979.
7. LIEURY, Alain, FENOUILLET, Fabien, Motivation et réussite scolaire, Édition Dunod, Paris 2013.
8. MARTIN, Jean-Claude, Comment bien prendre la parole en publique, Edition T'en Business, Paris, 2013.
9. MAYET-ALBAGNAC, Gisele, AÏM, Paul, L'essence des mots - Une pédagogie active du vocabulaire au cycle 3, Edition Hachette, Paris, 2008, p. 12.
10. MEVEL, Jean-Pierre, Langue française, apprentissage et maîtrise de la langue, Edition Hachette, Paris, 2000.
11. NIKLAS-SALMINEN, Aïno, La lexicologie, Edition Armand Colin, Paris, 1997.
12. PICOCHÉ, Jacqueline, Précis de lexicologie française, L'étude et l'enseignement du vocabulaire, Edition Paris Nathan-Université, 1992.
13. TAGLIANTE, Christine, La classe de langue, Edition clé internationale, Paris, 2006.
14. TOURNIER, Jean, Structures lexicales de l'anglais, Edition Pu Saint Etienne, Paris, 1991.
15. TREVILLE, Marie - Claude, DUQUETTE, Lise, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Edition Hachette, France, 1996.

DICTIONNAIRES

1. CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Edition Clé international, Paris, 2003.
2. Dictionnaire Larousse, maxi poche, Edition 2001.

Références bibliographiques

3. GALISSON, Robert. Dictionnaire de didactique des langues, Edition Hachette, Paris, 1976.
4. Le Petit Larousse Illustré, Edition 2008, Paris.
5. Le petit Robert de la langue française, Edition 2023, Paris.
6. PICOCHÉ, Jacqueline, ROLLAND, Jean-Claude, Dictionnaire du français usuel : 5000 mots utiles en 442 articles, Edition De Boeck-Duculot, Bruxelles, 2001.
7. ROBERT, P. Grand Robert de la langue française, Edition 2, France, 2001.

ARTICLES DE REVUES

1. ABU-LAILA Zaki « L'enseignement/apprentissage du vocabulaire français à un public arabophone de Jordanie : propositions et recommandations didactiques », revue Dirassat et Abhath, 2017, n°29, pp. 271-383.
2. ALRABADI Elie, HARB, Hiba, « L'acquisition du vocabulaire en classe de langue étrangère: le cas du FLE en mineure de français à l'Université du Qatar », revue Xlinguae, volume 16, 2023, pp. 100-130.
3. ALVAREZ, Julian, La ludopédagogie, revue Lectures Cultures, n°10, novembre-décembre 2018, pp. 29-31.
4. ANCTIL, Dominic, « Quand l'erreur de vocabulaire se déguise en erreur de grammaire », revue Québec français, n° 172, 2014, pp. 20-22
5. BENTOLILA, Alain, « Le vocabulaire et son enseignement, Le vocabulaire : pour dire et lire », revue française de linguistique, Volume 5, n°1, pp. 3-25.
6. BOUDERHEM, Hadda, KHARCHI, Lakhdar, « Les activités ludiques pour apprendre l'orthographe du français en classe de 5ème année primaire », revue El Omda En linguistique et analyse du discours, Volume 7, n°20, juin 2023, pp. 125-133.
7. GALISSON, Robert. Enonciative et neurosciences cognitives, revue de GERFLINT Synergies Europe, n9 /2014.1976.
8. HAYDEE, Silva, « La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère », revue Synergies Europe, n° 4, 2009, pp. 105-117.
9. KAREK, Mounir, « L'acquisition de la compétence lexicale à l'école moyenne en Algérie : problèmes liés aux consignes », revue Synergies, n°27, 2019, p.21
10. SAMHODI, Ahmed Mohammed, « La compétence lexicale en français langue seconde (FLS) », revue Sciences de l'éducation, n°27, 2016, pp. 01-32.

MEMOIRES

1. LAURENT PLUIES, Jean, Jeu TIC et apprentissage, mémoire de DEA, université de Paris 3-Sorbonne Nouvelle, septembre 2004
2. RAN JERKO, Dujmović, « le jeu comme stimulant du développement linguistique : une comparaison des jeux sous forme numérique et traditionnelle », mémoire de master, Université de Zagreb, 2022.

DOCUMENTS OFFICIELS

1. Le manuel scolaire de 4^{ème} année moyenne ,2019.
2. Ministère de L'Education Nationale, Plan annuel des apprentissages de la 4^{ème} AM, Direction de l'éducation de la Wilaya de Biskra, 2023-2024.

SITOGRAPHIE

1. 10 jeux pour aider les élèves à mémoriser des notions, <<https://etreprof.fr/ressources/4549/10-jeux-pour-aider-les-eleves-a-memoriser-des-notions>>, consulté le : 09/05/2024
2. Adictiz Ludopédagogie : pourquoi utiliser le jeu interactif dans l'apprentissage <<https://www.adictiz.com/blog/ludopedagogie-jeu-et-apprentissage/#:~:>>, consulté le : 15 /3/2024.
3. Cy cergy paris université, <<https://inspe.ac-versailles.fr/wp-content/uploads/2023/08/Nafisa-DAVRONOVA-Portfolio.pdf>>, consulté le : 08/05/2024.
4. GALLETY, Alexandra, FELIX, Ludo, Définition de la ludopédagogie : le 'back to basics' de la rentrée ! En ligne : <<https://www.felixetludo.com/2017/09/06/ludopedagogie-definition/>>, 6 septembre 2017, consulté le : 09/03/2024.
5. Guide des ludopedagogues francophones, <<https://apprendre-avec-le-jeu.com/notre-histoire/>>, consulté le : 15 /02/2024.
6. Immersive Factory, Ludopédagogie: pourquoi l'utiliser ? <<https://immersivefactory.com/fr/actualites/121-Ludop%C3%A9dagogie-pourquoi-lutiliser>>, consulté le : 03/03/2024.
7. Le jeu, chemin d'apprentissage, <Medium, <https://okoni.medium.com/le-jeu-chemin-dapprentissage->

Références bibliographiques

[25d99e15b096#:~:text=Par%20d%C3%A9finition%2C%20le%20jeu%20est,de%20celui%20qui%20y%20joue>](#) , consulté le : 15/04/2024.

8. LEPETIT, Luc, « Qu'est-ce que la ludopédagogie ? », <<https://nell-associes.com/blog/quest-ce-que-la-ludopedagogie/>>, consulté le: 20/02/2024.
9. Ludopédagogie, <http://comgraph.fr/agence_comgraph/ludopedagogie.html>, consulté le 05/04/2024.
10. NOW.be, La Ludopédagogie, <<https://www.now.be/now-be/la-ludopedagogie/>>, consulté le : 19/02/2024.
11. Openscience.fr, La ludopédagogie, acteurs et idéologie, <https://www.openscience.fr/IMG/pdf/iste_edu22v6n1_h.pdf,pp1-18>, consulté le : 05/05/2024

Annexes

Annexes

Questionnaire destiné aux enseignants.

Veillez répondre à ce questionnaire avec honnêteté et précision. Vos réponses seront traitées de manière anonyme dans le cadre d'une recherche universitaire pour un mémoire de master.

Votre contribution est essentielle pour enrichir notre étude.

Question1

Avez- vous l'habitude de travailler avec des activités ludopédagogiques¹ en classe de 4^{ème} année moyenne ?

- Oui
- Non

Question2

Pratiquez- vous les activités ludopédagogiques avec vos apprenants ?

- Dans la séance de cours.
- Dans la séance de travaux dirigés.
- Avec des groupes homogènes
- Avec des groupes hétérogènes.

Question3

Vous choisissez les activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne selon :

- Le thème de la séquence.
- Les thèmes des activités.
- Le niveau des apprenants.
- Les besoins de vos apprenants. .

Question4

Utilisez-vous des activités ludopédagogiques pour améliorer les compétences de vos apprenants en :

- Vocabulaire.
 - Grammaire.
 - Conjugaison
 - Autre (Précisez)
-

Question5

Quelle activité ludopédagogique exercez-vous avec vos apprenants ?

- Des mots croisés.
 - Scrabble Éducatif _____
 - Jeu des chercheurs de mots
 - Autres (Précisez)
-
-

¹ Ludopédagogie , c'est l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique.

Annexes

Question6

Connaissez-vous le "Jeu des chercheurs de mots"² ? **Si oui**, veuillez continuer à répondre aux questions ci-dessous. **Si non**, passez directement aux questions n°8,9 et n°10 ?

Oui

Non

Question7

L'incorporation du "Jeu des chercheurs de mots" au processus d'enseignement permet aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne :

- De mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique.
- De favoriser le travail collaboratif.
- D'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte.
- Autres (Précisez)

.....
.....

Question8

Comment vos apprenants réagissent-ils face aux activités ludopédagogiques ?

- Ils sont très motivés.
- Ils sont un peu motivés.
- Ils sont satisfaits. _____

Question9

D'après vous, l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne favorise-t-elle chez les apprenants :

- Le plaisir et l'amusement entre eux.
- La création d'une atmosphère de compétition
- La facilitation de la compréhension
- Autre (Précisez)

.....

Question10

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées lors de l'utilisation des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne ?

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

Nous vous remercions vivement de votre contribution à cette étude.

² "**Jeu des chercheurs de mots**" : Dans ce jeu, le professeur forme des groupes, attribue les mêmes mots à chaque groupe mais avec des étiquettes de couleur différentes. À chaque tour, le professeur commence sa question par le mot "**cherchez**", puis les élèves cherchent la réponse parmi les étiquettes disposées sur la table. Ce processus se répète, et le mot trouvé est retiré de la table du jeu.

Questionnaire destiné aux enseignants.

Veillez répondre à ce questionnaire avec honnêteté et précision. Vos réponses seront traitées de manière anonyme dans le cadre d'une recherche universitaire pour un mémoire de master.

Votre contribution est essentielle pour enrichir notre étude.

Question1

Avez- vous l'habitude de travailler avec des activités ludopédagogiques¹ en classe de 4^{ème} année moyenne ?

- Oui
 Non

Question2

Pratiquez- vous les activités ludopédagogiques avec vos apprenants ?

- Dans la séance de cours.
 Dans la séance de travaux dirigés.
 Avec des groupes homogènes
 Avec des groupes hétérogènes.

Question3

Vous choisissez les activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne selon :

- Le thème de la séquence.
 Les thèmes des activités.
 Le niveau des apprenants.
 Les besoins de vos apprenants. .

Question4

Utilisez-vous des activités ludopédagogiques pour améliorer les compétences de vos apprenants en :

- Vocabulaire.
 Grammaire.
 Conjugaison
 Autre (Précisez)
-

Question5

Quelle activité ludopédagogique exercez-vous avec vos apprenants ?

- Des mots croisés.
 Scrabble Éducatif
 Jeu des chercheurs de mots
 Autres (Précisez)
-
-

¹ Ludopédagogie , c'est l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique.

Annexes

Question6

Connaissez-vous le "Jeu des chercheurs de mots"²? Si oui, veuillez continuer à répondre aux questions ci-dessous. Si non, passez directement aux questions n°8,9 et n°10 ?

- Oui
 Non

Question7

L'incorporation du "Jeu des chercheurs de mots" au processus d'enseignement permet aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne :

- De mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique.
 De favoriser le travail collaboratif.
 D'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte.
 Autres (Précisez)
-
.....

Question8

Comment vos apprenants réagissent-ils face aux activités ludopédagogiques ?

- Ils sont très motivés.
 Ils sont un peu motivés.
 Ils sont satisfaits.

Question9

D'après vous, l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne favorise-t-elle chez les apprenants :

- Le plaisir et l'amusement entre eux.
 La création d'une atmosphère de compétition
 La facilitation de la compréhension
 Autre (Précisez)
-

Question10

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées lors de l'utilisation des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne ?

.....
le niveau assez faible des apprenants
.....

Nous vous remercions vivement de votre contribution à cette étude.

² "Jeu des chercheurs de mots" : Dans ce jeu, le professeur forme des groupes, attribue les mêmes mots à chaque groupe mais avec des étiquettes de couleur différente.. À chaque tour, le professeur commence sa question par le mot "cherchez", puis les élèves cherchent la réponse parmi les étiquettes disposées sur la table. Ce processus se répète, et le mot trouvé est retiré de la table du jeu.

Annexes

Questionnaire destiné aux enseignants.

Veillez répondre à ce questionnaire avec honnêteté et précision. Vos réponses seront traitées de manière anonyme dans le cadre d'une recherche universitaire pour un mémoire de master.

Votre contribution est essentielle pour enrichir notre étude.

Question1

Avez- vous l'habitude de travailler avec des activités ludopédagogiques¹ en classe de 4^{ème} année moyenne ?

- Oui
 Non

Question2

Pratiquez- vous les activités ludopédagogiques avec vos apprenants ?

- Dans la séance de cours.
 Dans la séance de travaux dirigés.
 Avec des groupes homogènes
 Avec des groupes hétérogènes.

Question3

Vous choisissez les activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne selon :

- Le thème de la séquence.
 Les thèmes des activités.
 Le niveau des apprenants.
 Les besoins de vos apprenants. .

Question4

Utilisez-vous des activités ludopédagogiques pour améliorer les compétences de vos apprenants en :

- Vocabulaire.
 Grammaire.
 Conjugaison
 Autre (Précisez)

Production écrite

Question5

Quelle activité ludopédagogique exercez-vous avec vos apprenants ?

- Des mots croisés.
 Scrabble Éducatif
 Jeu des chercheurs de mots
 Autres (Précisez)

jeu de roles

¹ Ludopédagogie , c'est l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique.

Annexes

Question6

Connaissez-vous le "Jeu des chercheurs de mots"² ? **Si oui**, veuillez continuer à répondre aux questions ci-dessous. **Si non**, passez directement aux questions n°8,9 et n°10 ?

- Oui
 Non

Question7

L'incorporation du "Jeu des chercheurs de mots" au processus d'enseignement permet aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne :

- De mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique.
 De favoriser le travail collaboratif.
 D'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte.
 Autres (Précisez)

..... Pour que les apprenants puissent communiquer
..... spontanément dans des situations de communication différente

Question8

Comment vos apprenants réagissent-ils face aux activités ludopédagogiques ?

- Ils sont très motivés.
 Ils sont un peu motivés.
 Ils sont satisfaits.

Question9

D'après vous, l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne favorise-t-elle chez les apprenants :

- Le plaisir et l'amusement entre eux.
 La création d'une atmosphère de compétition
 La facilitation de la compréhension
 Autre (Précisez)

Question10

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées lors de l'utilisation des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne ?

.....
..... le niveau des apprenants.
..... le manque des ressources (matériel)

Nous vous remercions vivement de votre contribution à cette étude.

² "Jeu des chercheurs de mots" : Dans ce jeu, le professeur forme des groupes, attribue les mêmes mots à chaque groupe mais avec des étiquettes de couleur différente. À chaque tour, le professeur commence sa question par le mot "cherchez", puis les élèves cherchent la réponse parmi les étiquettes disposées sur la table. Ce processus se répète, et le mot trouvé est retiré de la table du jeu.

Annexes

Questionnaire destiné aux enseignants.

Veillez répondre à ce questionnaire avec honnêteté et précision. Vos réponses seront traitées de manière anonyme dans le cadre d'une recherche universitaire pour un mémoire de master.

Votre contribution est essentielle pour enrichir notre étude.

Question1

Avez- vous l'habitude de travailler avec des activités ludopédagogiques¹ en classe de 4^{ème} année moyenne ?

- Oui
 Non

Question2

Pratiquez- vous les activités ludopédagogiques avec vos apprenants ?

- Dans la séance de cours.
 Dans la séance de travaux dirigés.
 Avec des groupes homogènes
 Avec des groupes hétérogènes.

Question3

Vous choisissez les activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne selon :

- Le thème de la séquence.
 Les thèmes des activités.
 Le niveau des apprenants.
 Les besoins de vos apprenants. .

Question4

Utilisez-vous des activités ludopédagogiques pour améliorer les compétences de vos apprenants en :

- Vocabulaire.
 Grammaire.
 Conjugaison
 Autre (Précisez)

Question5

Quelle activité ludopédagogique exercez-vous avec vos apprenants ?

- Des mots croisés.
 Scrabble Éducatif
 Jeu des chercheurs de mots
 Autres (Précisez)

Des mots fléchés
Des chansons

¹ Ludopédagogie , c'est l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique.

Annexes

Question6

Connaissez-vous le "Jeu des chercheurs de mots"² ? Si oui, veuillez continuer à répondre aux questions ci-dessous. Si non, passez directement aux questions n°8,9 et n°10 ?

- Oui
 Non

Question7

L'incorporation du "Jeu des chercheurs de mots" au processus d'enseignement permet aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne :

- De mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique.
 De favoriser le travail collaboratif.
 D'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte.
 Autres (Précisez)

Question8

Comment vos apprenants réagissent-ils face aux activités ludopédagogiques ?

- Ils sont très motivés.
 Ils sont un peu motivés.
 Ils sont satisfaits.

Question9

D'après vous, l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne favorise-t-elle chez les apprenants :

- Le plaisir et l'amusement entre eux.
 La création d'une atmosphère de compétition
 La facilitation de la compréhension
 Autre (Précisez)

La motivation

Question10

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées lors de l'utilisation des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne ?

Le manque de ressources
Troubles de l'expression (orale/écrite)
Des difficultés de la compréhension de la tâche

Nous vous remercions vivement de votre contribution à cette étude.

² "Jeu des chercheurs de mots" : Dans ce jeu, le professeur forme des groupes, attribue les mêmes mots à chaque groupe mais avec des étiquettes de couleur différentes. À chaque tour, le professeur commence sa question par le mot "cherchez", puis les élèves cherchent la réponse parmi les étiquettes disposées sur la table. Ce processus se répète, et le mot trouvé est retiré de la table du jeu.

Annexes

Questionnaire destiné aux enseignants.

Veillez répondre à ce questionnaire avec honnêteté et précision. Vos réponses seront traitées de manière anonyme dans le cadre d'une recherche universitaire pour un mémoire de master.

Votre contribution est essentielle pour enrichir notre étude.

Question1

Avez- vous l'habitude de travailler avec des activités ludopédagogiques¹ en classe de 4^{ème} année moyenne ?

- Oui
 Non

Question2

Pratiquez- vous les activités ludopédagogiques avec vos apprenants ?

- Dans la séance de cours.
 Dans la séance de travaux dirigés.
 Avec des groupes homogènes
 Avec des groupes hétérogènes.

Question3

Vous choisissez les activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne selon :

- Le thème de la séquence.
 Les thèmes des activités.
 Le niveau des apprenants.
 Les besoins de vos apprenants. .

Question4

Utilisez-vous des activités ludopédagogiques pour améliorer les compétences de vos apprenants en :

- Vocabulaire.
 Grammaire.
 Conjugaison
 Autre (Précisez)

..... Production écrite

Question5

Quelle activité ludopédagogique exercez-vous avec vos apprenants ?

- Des mots croisés.
 Scrabble Éducatif
 Jeu des chercheurs de mots
 Autres (Précisez)

..... Le colonnage, les dominette, les mots cachés

¹ Ludopédagogie , c'est l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique.

Annexes

Question6

Connaissez-vous le "Jeu des chercheurs de mots"² ? **Si oui**, veuillez continuer à répondre aux questions ci-dessous. **Si non**, passez directement aux questions n°8,9 et n°10 ?

- Oui
 Non

Question7

L'incorporation du "Jeu des chercheurs de mots" au processus d'enseignement permet aux apprenants de la 4^{ème} année moyenne :

- De mémoriser et d'enrichir leur vocabulaire thématique.
 De favoriser le travail collaboratif.
 D'employer les mots trouvés dans la rédaction d'un texte.
 Autres (Précisez)

Question8

Comment vos apprenants réagissent-ils face aux activités ludopédagogiques ?

- Ils sont très motivés.
 Ils sont un peu motivés.
 Ils sont satisfaits.

Question9

D'après vous, l'intégration des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne favorise-t-elle chez les apprenants :

- Le plaisir et l'amusement entre eux.
 La création d'une atmosphère de compétition
 La facilitation de la compréhension
 Autre (Précisez)

Renforcer la relation entre l'enseignant et l'apprenant

Question10

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées lors de l'utilisation des activités ludopédagogiques en classe de 4^{ème} année moyenne ?

Le temps insuffisant
Manque de moyens

Nous vous remercions vivement de votre contribution à cette étude.

² "Jeu des chercheurs de mots" : Dans ce jeu, le professeur forme des groupes, attribue les mêmes mots à chaque groupe mais avec des étiquettes de couleur différentes. À chaque tour, le professeur commence sa question par le mot "cherchez", puis les élèves cherchent la réponse parmi les étiquettes disposées sur la table. Ce processus se répète, et le mot trouvé est retiré de la table du jeu.

Fiche de préparation

NIVEAU: 4^{ème} AM **Enseignante :** Lemaini Faiza

<p>Compétence Globale : Au terme de la 4^{ème} AM, dans une démarche de résolution de situations problèmes, à partir de supports sonores et visuels, dans le respect des valeurs et en s'appuyant sur les compétences transversales, l'élève est capable de comprendre et de produire oralement et par écrit, et ce en adéquation avec la situation de communication, des textes argumentatifs.</p>	
<p>Séquence 4 : Vivons en harmonie</p> <p>Nous argumentons dans le dialogue</p>	<p>Durée:</p> <p>60mn</p>
<p>Activité: Travaux dirigés (TD).</p>	<p>Jeu des chercheurs de mots.</p>
<p>Moyens didactiques</p>	<p>Tableau / Etiquettes de mots / Boites / Sacs à mots / Chronomètre.</p>
<p>Objectifs: -Enrichir et renforcer le vocabulaire de l'apprenant d'une manière ludique et interactive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favoriser l'apprentissage collaboratif. -Employer le vocabulaire acquis lors de ce jeu pour produire un court paragraphe sur le racisme. 	

Déroulement de la leçon

Les phases	Le contenu
<p>1-Phase d'éveil de l'intérêt+</p> <p>Brise-glace</p> <p>5mn</p>	<p>Rappel de l'intitulé de la séquence N°4.</p> <p>-Brise-glace</p> <p>-Vous allez penser à un mot en relation avec le thème de la séquence « vivons en harmonie » qui commence par la première lettre de votre nom ou de</p>

Annexes

	<p>votre prénom.</p> <p>Exemple : Je m'appelle Faiza .</p> <p>F comme fraternité.</p>
<p><u>2-Phase de distribution du matériel du jeu</u></p> <p>5mn</p>	<p>-Le professeur distribue aux apprenants le matériel du jeu(des étiquettes de mots /des boites / des sacs à mots).</p> <p>N.B :Une séance a été réservée par le professeur afin d'expliquer les règles de ce jeu aux apprenants et pour former les équipes et leurs chefs (Il y a quatre équipes de quatre apprenants).</p>
<p><u>3-Phase de lecture silencieuse des mots</u></p> <p>5mn</p>	<p>-Le professeur demande aux apprenants de lire silencieusement les étiquettes de mots afin de les mémoriser.</p>
<p><u>4-Phase de recherche</u></p> <p><u>(Questions / Réponses)</u></p> <p>25mn</p>	<p>-Pendant cette séquence, nous avons visionné une vidéo sur la solidarité des Algériens envers les réfugiés africains à travers le Croissant Rouge Algérien. Nous avons également étudié deux textes, l'un portant sur "Le racisme"</p> <p>(compréhension de l'écrit (1)), et l'autre intitulé "Il ne faut pas fréquenter ce garçon là"(compréhension de l'écrit (2)) . De plus, nous avons étudié le subjonctif présent et l'expression de but.</p>

Jeu des chercheurs de mots

-**Lancement du jeu**(L'utilisation du **chronomètre** est indispensable)

Le professeur pose les questions l'une après l'autre aux apprenants.

1-Cherchez parmi les étiquettes de mots que je vous ai données **deux verbes** de parole employés pour interroger

2- Cherchez **deux verbes** de parole employés pour donner une réponse.

3- Cherchez **le nom** qui signifie juger quelqu'un sans le connaître

4- Cherchez **le nom** qui signifie le traitement équitable et juste de tous les individus.

5- Cherchez **deux noms** qui signifient vivre sans conflits et sans guerres.

6-Cherchez **le nom** qui signifie respecter et accepter les autres avec leurs différences.

7- Cherchez **le nom** qui signifie le traitement injuste d'une personne ou d'un groupe en raison de caractéristiques spécifiques telles que la race et la religion.

8-Cherchez parmi les étiquettes de mots proposés un verbe et trois noms en relation avec le **racisme**.

9- Cherchez parmi les étiquettes de mots proposés deux verbe et deux noms en relation avec la **solidarité**.

10- Cherchez parmi les mots proposés **le verbe** qui convient dans la phrase suivante.


« Il faut que nous (combattons / combattions) le

Annexes

<p>racisme afin de vivre en paix ».</p> <p>11-Cherchez parmi les mots proposés le nom du rapport logique exprimé dans la phrase précédente.</p>	
Questions	Réponses
<p>1-Cherchez parmi les étiquettes de mots que je vous ai données deux verbes de parole employés pour interroger.</p>	<p>Demander / Questionner</p>
<p>2- Cherchez deux verbes de parole employés pour donner une réponse.</p>	<p>Répliquer / Répondre</p>
<p>3- Cherchez le nom qui signifie juger quelqu'un sans le connaître</p>	<p>Préjugé</p>
<p>4- Cherchez le nom qui signifie le traitement équitable et juste de tous les individus.</p>	<p>Justice</p>
<p>5- Cherchez deux noms qui signifient vivre sans conflits et sans guerres.</p>	<p>Harmonie / Paix</p>
<p>6-Cherchez le nom qui signifie respecter et accepter les autres avec leurs différences.</p>	<p>Tolérance.</p>
<p>7- Cherchez le nom qui signifie le traitement injuste d'une personne ou d'un groupe en raison de caractéristiques spécifiques telles que la race et la religion.</p>	<p>Discrimination</p>

Annexes

	<p>8- Cherchez parmi les étiquettes de mots proposés un verbe ,un adjectif et deux noms en relation avec le racisme.</p> <p>9- Cherchez parmi les étiquettes de mots proposés deux verbes et deux noms en relation avec la solidarité.</p> <p>10- Cherchez parmi les mots proposés le verbe qui convient dans la phrase suivante.</p> <p>« Il faut que nous (combattons / combattions) le racisme afin de vivre en paix ».</p> <p>11- Cherchez parmi les mots proposés le nom du rapport logique exprimé dans la phrase précédente</p>	<p>dévaloriser / intolérant haine / méfait.</p> <p>s’entraider / se soutenir / valeur / coopération.</p> <p>Combattions</p> <p>But</p>
<p><u>Listes de mots proposés.</u></p> <p>Société / Attitude/ Valorisant/ Manière/ Cause / Liberté Conséquence / Déclarer / Devenir//Ensemble/Nécessaire Chuchoter / Combattons / vivre / Humanité.</p> <p>Demander / Questionner / Répliquer / Répondre Préjugé/ Justice / Harmonie / Paix /Tolérance Discrimination / dévaloriser / intolérance / haine / méfait s’entraider / soutenir / valeur / coopération /Combattions/ But</p>		

<p><u><i>5-Phase de rédaction et de présentation d'un paragraphe.</i></u></p> <p></p>	<p>Les membres de chaque équipe sont invités à rédiger collectivement un paragraphe de 2 à 3 lignes sur le racisme en utilisant le vocabulaire acquis lors de ce jeu.</p> <p>N.B : *Les apprenants peuvent ajouter d'autres mots pour réaliser ce travail en cas de besoin.</p> <p>* Les membres de chaque équipe écrivent ensemble le paragraphe demandé sur l'autocollant puis un apprenant va le coller au tableau.</p> <p>*Chaque équipe désigne un représentant qui lira le paragraphe produit.</p> <p>Correction.</p>
--	---



Production écrite



Nom :

Prénom :

Classe : 4^{ème} AM1 / G...

Séquence 4 : Vivons en harmonie

« Nous argumentons dans le dialogue »




Consigne d'écriture :

Afin de célébrer la journée mondiale de vivre ensemble en paix le 16 mai, ton collège organise une journée « portes ouvertes » pour sensibiliser les jeunes collégiens aux comportements favorisant la paix . Tu entames une discussion avec ton (ta) camarade à propos de ce sujet .

Rédige ce dialogue (de 06 à 08 répliques) dans lequel tu lui proposeras **des solutions pour vivre ensemble en paix** en t'aidant du passage narratif donné. .

<i>Appréciations</i>	<i>Observations</i>

Titre :

(Ce matin, dans la cour de l'école, un dialogue s'est déroulé entre moi et mon (ma) camarade, sur les comportements qui favorisent la paix.)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....




.....

.....

.....

.....

La grille d'évaluation

<i>Critères de réussite</i>		<i>Oui</i>	<i>Non</i>
<i>Le dialogue</i>	 <ul style="list-style-type: none"> - <i>J'ai précisé :</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le thème.</i> - <i>Les personnages</i>  <ul style="list-style-type: none"> - <i>J'ai employé :</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Trois connecteurs d'énumération.</i> - <i>Trois arguments.</i> - <i>un mot pour introduire un exemple.</i> - <i>un exemple.</i> 		
<i>Pour cela, j'ai utilisé</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>des verbes introducteurs de parole.</i> - <i>une expression de but.</i> - <i>le subjonctif présent.</i> - <i>des signes de ponctuation.</i> 		

Copies de la production écrite du groupe expérimental




Ghoul Oumma (4AM1) G1

Titre: Vivre en paix

(Ce matin, dans la cour de l'école, un dialogue s'est déroulé entre moi et mon (ma) camarade Balkis....., sur les comportements qui favorisent la paix.)

" Bonjour mon amie, Ou jourd'hui c'est le 16 mai c'est la journée de vivre ensemble en paix. dit je c'est vrai c'est le mondial jour de vivre en paix réplique Balkis
 - c'est quoi vivre en paix? questionné je
 vivre en harmonie un vie sans guerres et encourager les valeurs humaines dans la société. Répond Balkis
 Comment doit pour vivre en paix? demande je
 D'abord, être tolérant, c'est accepter l'autre et favoriser l'entraide et la coopération. Ensuite, il faut que nous combattions la discrimination. Enfin, Le racisme et la violence sont des méfait qui dégrade la société dit Balkis. Donc, nous devons combattre les préjugés et installer la justice. affirme je "

Grille d'évaluation

Critères de réussite		Oui	Non
Le dialogue	 <ul style="list-style-type: none"> -J'ai précisé : <ul style="list-style-type: none"> -Le thème. -Les personnages 		
Pour cela, j'ai utilisé	<ul style="list-style-type: none"> - J'ai employé : <ul style="list-style-type: none"> -Trois connecteurs d'énumération. -Trois arguments. -un mot pour introduire un exemple. -un exemple. -des verbes introducteurs de parole. -une expression de but. -le subjonctif présent. -des signes de ponctuation. 		

Touche Mohamed Islam (4^{ème}, G01)

Titre: Vivre ensemble en paix

(Ce matin, dans la cour de l'école, un dialogue s'est déroulé entre moi et mon (ma) camarade Djallel....., sur les comportements qui favorisent la paix.)

↑ Bonjour Islam, quelle est la journée mondiale du vivre ensemble en paix? demande Djallel

La journée mondiale du vivre ensemble en paix est le 16 Juin de chaque année, je répond

Que veut dire vivre ensemble en paix? questionne Djallel

Vivre ensemble en paix veut dire vivre en harmonie, je réplique




Comment vivre en harmonie? demande Djallel

Pour vivre en paix, on doit:

D'abord, installer la justice, accepter et respecter l'autre avec ses différences c-à-d être tolérant. Ensuite encourager la solidarité qui est une valeur important dans la société qui signifie s'entraider et se soutenir

Enfin, il faut que nous combattons la discrimination et le racisme qui est un méfait qui engendre la haine et dévalorise les personnes, je dis.

Grille d'évaluation

Critères de réussite		Oui	Non
Le dialogue	 <p>-J'ai précisé : -Le thème. -Les personnages</p>  <p>- J'ai employé : -Trois connecteurs d'énumération. -Trois arguments. -un mot pour introduire un exemple. -un exemple.</p>		
Pour cela, j'ai utilisé	<p>-des verbes introducteurs de parole. -une expression de but. -le subjonctif présent. -des signes de ponctuation.</p> 		

versour Alcha (4:AM, G:01)

Titre : vivre ensemble en paix

(Ce matin, dans la cour de l'école, un dialogue s'est déroulé entre moi et mon (ma) camarade Boucha....., sur les comportements qui favorisent la paix.)

« Bon jour mon ami, sais-tu ce que symbolise le 16 mai de chaque année ? demande Boucha

vivre en paix, ce vivre sans problèmes et sans conflits. répond-je


Quement doit-on comporter pour vivre en harmonie ? questionne Boucha

D'abord, encourage la solidarité et la tolérance que sont des valeurs humains que développe la société. Ensuite, éduquer les gens sur

les dangers de la violence et la discrimination. Enfin, installer l'égalité et la justice et lutter contre les préjugés. réplique-je

je suis d'accord avec toi mon ami nous devons combattions les méfaits qui engendrent la haine afin de vivre en harmonie »

Grille d'évaluation

Critères de réussite		Oui	Non
Le dialogue	 <p>-J'ai précisé : -Le thème. -Les personnages</p>  <p>- J'ai employé : -Trois connecteurs d'énumération. -Trois arguments. -un mot pour introduire un exemple. -un exemple.</p>		
Pour cela, j'ai utilisé	<p>-des verbes introducteurs de parole. -une expression de but. -le subjonctif présent. -des signes de ponctuation.</p> 		

Salsalil Benalibes (4^{eme} AM, G.O.I)

Titre :

Viure en harmonie.

(Ce matin, dans la cour de l'école, un dialogue s'est déroulé entre moi et mon (ma) camarade Douaa....., sur les comportements qui favorisent la paix.)

Je Bonjour mon ami, que represent le 16 mai? demande je

- Bonjour Salsalil, le 16 mai est la journée mondiale de viure en paix. Répond Douaa.

- Qui effectivement, mais que veut dire viure en harmonie. questionné je.




viure en harmonie veut dire viure en paix. réplique Douaa.

- Je suis avec toi, mais que doit on faire pour viure en paix. demande je

- D'abord, la solidarité et le respect sont des valeurs que développe la société. Ensuite, il faut que nous combattions le racisme. Enfin, lutté contre la discrimination engendre la haine, répond Douaa.

- Je suis d'accord avec toi, nous devons lutter contre les méfais et préjugé que devaloir les autres. affirme je 77

Grille d'évaluation

Critères de réussite		Oui	Non	
Le dialogue	 <ul style="list-style-type: none"> - J'ai précisé : <ul style="list-style-type: none"> - Le thème. - Les personnages - J'ai employé : <ul style="list-style-type: none"> - Trois connecteurs d'énumération. - Trois arguments. - un mot pour introduire un exemple. - un exemple. 			
Pour cela, j'ai utilisé	<ul style="list-style-type: none"> - des verbes introducteurs de parole. - une expression de but. - le subjonctif présent. - des signes de ponctuation. 			

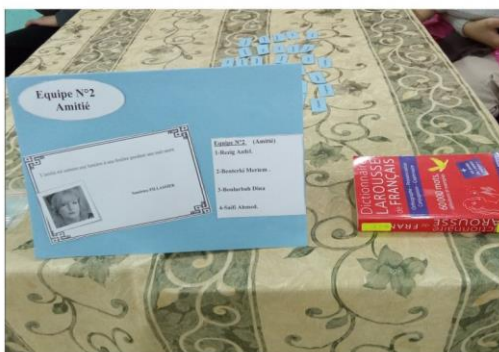
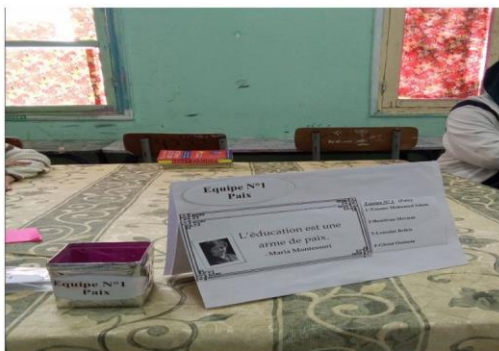
Annexes

Le groupe expérimental



Annexes

Le groupe expérimental



Annexes

Dimanche 26 février 2024

Travaux dirigés

Je suis des chercheurs de mots

L'équipe gagnante

Questions	Équipe N°1 Paix	Équipe N°2 Amitié	Équipe N°3 Tolérance	Équipe N°4 Tolérance	
1- Cherchez parmi les adjectifs de mood, que je vous ai donnés deux verbes de parole employés pour interroger	Demander	0,5	1	0	1
2- Cherchez deux verbes de parole employés pour donner une réponse	Questionner	1	1	1	1
3- Cherchez le nom qui signifie le traitement équitable et juste de tous les individus	Répondre	1	1	1	1
4- Cherchez le nom qui signifie le respect et l'acceptation des autres avec leurs différences	Répliquer	0	0	0	1
5- Cherchez deux noms qui signifient vivre sans conflits et sans guerres	Préjugé	0	0	0	0
6- Cherchez le nom qui signifie le respect et l'acceptation des autres avec leurs différences	Justice				
	Harmonie	0,5	0,5	0,5	0,5
	Paix				
	Tolérance	0	1	1	1

Discrimination

Devaloriser

Intolérant

Haïr

Méfait

S'entraider

Se soutenir

Valeur

Coopération

Combattions

But










Résumé

Notre travail de recherche vise à démontrer l'intérêt d'intégrer des activités ludopédagogiques, notamment le "jeu des chercheurs de mots" dans le développement du vocabulaire actif en classe de FLE chez les apprenants de 4^{ème} AM. De ce fait, nous avons formulé la problématique suivante : Dans quelle mesure le "jeu des chercheurs de mots" comme activité ludopédagogique contribue-t-il à l'enrichissement du vocabulaire actif pour produire un texte ? Pour connaître un tel impact, nous avons eu recours à un questionnaire adressé aux enseignants de la 4^{ème} AM et une expérimentation auprès des apprenants de la même classe.

Les résultats obtenus à travers le questionnaire destiné aux enseignants ont montré que les enseignants donnent beaucoup d'importance aux activités ludopédagogiques quant aux résultats obtenus à travers l'expérimentation ont révélé une amélioration considérable des copies de la production écrite du groupe expérimental par rapport aux copies du groupe témoin. Par conséquent, nous avons pu confirmer nos hypothèses de départ concernant le rôle primordial de cet outil dans l'enseignement/apprentissage du FLE précisément dans l'acquisition du vocabulaire actif. En effet, cette activité ludopédagogique constitue un outil précieux pour élargir le vocabulaire des apprenants et les inciter à l'utiliser à l'oral comme à l'écrit.

Mots clés : jeu, activité ludopédagogique, vocabulaire actif, classe de FLE , 4^{ème} AM.

الملخص

يهدف بحثنا إلى إظهار فائدة دمج الأنشطة التعليمية الترفيهية، ولاسيما "لعبة البحث عن الكلمات" في تطوير المفردات النشطة في فصول الفرنسية لغة أجنبية بين متعلمي صف الرابعة متوسط. ولذلك قمنا بصياغة الإشكالية التالية: إلى أي مدى تساهم لعبة البحث عن الكلمات كنشاط تعليمي في إثراء المفردات النشطة لإنتاج النص؟ ولتحديد هذا التأثير، استخدمنا استبياناً موجهاً إلى معلمي صف الرابعة متوسط وتجربة مع المتعلمين في نفس الفصل. أظهرت النتائج التي تم الحصول عليها من خلال الاستبيان المخصص للمعلمين أن المعلمين يولون أهمية كبيرة للأنشطة التعليمية الترفيهية أما النتائج التي تم الحصول عليها من خلال التجربة فقد كشفت عن تحسن كبير في نسخ الإنتاج الكتابي للمجموعة التجريبية مقارنة بنسخ المجموعة الضابطة وبالتالي، تمكنا من تأكيد فرضياتنا الأولية المتعلقة بالدور الأساسي لهذه الأداة في تعليم/ تعلم الفرنسية لغة أجنبية على وجه التحديد في اكتساب المفردات النشطة. في الواقع، يشكل هذا النشاط التعليمي الترفيهي أداة قيمة لتوسيع مفردات المتعلمين وتشجيعهم على استخدامها شفويا وكتابيا.

الكلمات المفتاحية: لعبة، نشاط تعليمي، مفردات نشطة ، فصل الفرنسية لغة أجنبية، الرابعة متوسط.

Abstract

Our research aims to demonstrate the benefit of integrating edutainment activities, in particular the "word finder game" in the development of active vocabulary in FLE classes among 4th AM learners. Therefore, we formulated the following problem: To what extent does the "word searcher game" as an educational activity contribute to the enrichment of active vocabulary to produce a text? To determine such an impact, we used a questionnaire addressed to teachers of the 4th AM and an experiment with learners in the same class.

The results obtained through the questionnaire intended for teachers showed that teachers give a lot of importance to edutainment activities as for the results obtained through the experiment revealed a considerable improvement in the copies of the written production of the experimental group compared to the copies of the control group. Consequently, we were able to confirm our initial hypotheses concerning the essential role of this tool in the teaching/learning of FLE precisely in the acquisition of active vocabulary. Indeed, this edutainment activity constitutes a valuable tool for expanding learners' vocabulary and encouraging them to use it orally and in writing.

Keywords: game, educational activity, active vocabulary, FLE class ,4th AM