

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique



Faculté des Lettres et des Langues

Département de français

Filière de français

Thème

**Le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du
lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème}
année primaire**

Mémoire de master en didactique du FLE

Présentée par :

OUSDI Meriem Ahlam

Sous la direction de :

Dr. ZEKRI Leila

Membres du jury :

M. BENAHMED Nihel	MCB– Université Tlemcen	Président(e)
Mme. ZEKRI Leila	MCB - Université Tlemcen	Encadrante
Mme MEZERREG Amina	MCB– Université Tlemcen	Examineur(trice)

Année universitaire 2024-2025

Remerciements

Comme tout mémoire, cette recherche a été ponctuée de nombreux moments d'enthousiasme et de joie, mais également de nombreuses périodes de doute et de découragement, l'achèvement de ce travail n'aurait pas été possible sans la précieuse contribution de nombreuses personnes que je voudrai remercier ici.

Je remercie tout d'abord le bon dieu qui a donné le courage, la santé et la patience pour achever ce travail.

Je tiens à remercier ma directrice de recherche Dr ZEKRI Leila qui m'a mise sur la bonne voie par ses précieux conseils, ses orientations et ses encouragements tout au long de ce travail. et qui m'a suivie attentivement du début de la recherche jusqu'au dernier jet d'encre sans interruption.

J'exprime ma gratitude aux membres de jury d'avoir accepté d'évaluer et d'examiner ce mémoire.

Je remercie plus particulièrement, le directeur de l'école primaire KADUSI Mouhamed à Maghnia (Tlemcen), de m'avoir bien reçue dans son établissement.

Je n'oublierai sûrement pas de remercier la maitresse et les élèves qui m'ont reçue dans leurs classes. Sans votre coopération, cette recherche et ses résultats n'auront pas lieu aujourd'hui.

Je remercie chaleureusement mes parents OUSDI Abd El Wahab et ZAOUI Nacira qui m'ont fait confiance, qui toujours présents à mes côtés quand j'éprouve le besoin et même quand je n'éprouve pas le besoin.

A mes frères HICHEM, HOUSSINE et ma sœur MOUNA, merci d'avoir supporté mon comportement durant cette phase sensible qu'est le mémoire.

Je remercie mes belles sœurs DJAMILA et MERYAM ainsi le mari de ma seule sœur KARIM, pour leurs encouragements et leurs efforts que dieu les bénisse.

Je voudrais exprimer ma profonde reconnaissance envers mon fiancé AHMED pour son écoute, ses conseils, son soutien moral et intellectuel et aussi son sens de l'humour tout au long de ma démarche.

Mes remerciements vont également à toute personne ayant contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce travail.

Merci

DEDICACE

Je tiens à dédicacer ce modeste travail à ceux qui sont le symbole de tendresse et d'amour et qui sacrifient leur vie pour que la mienne soit heureuse

MES CHERS PARENTS

« Mon père : ma source de volonté et d'espoir, qui a toujours cru en moi et n'a pas cessé de m'inciter et de m'encourager sans limites. Un grand merci. »

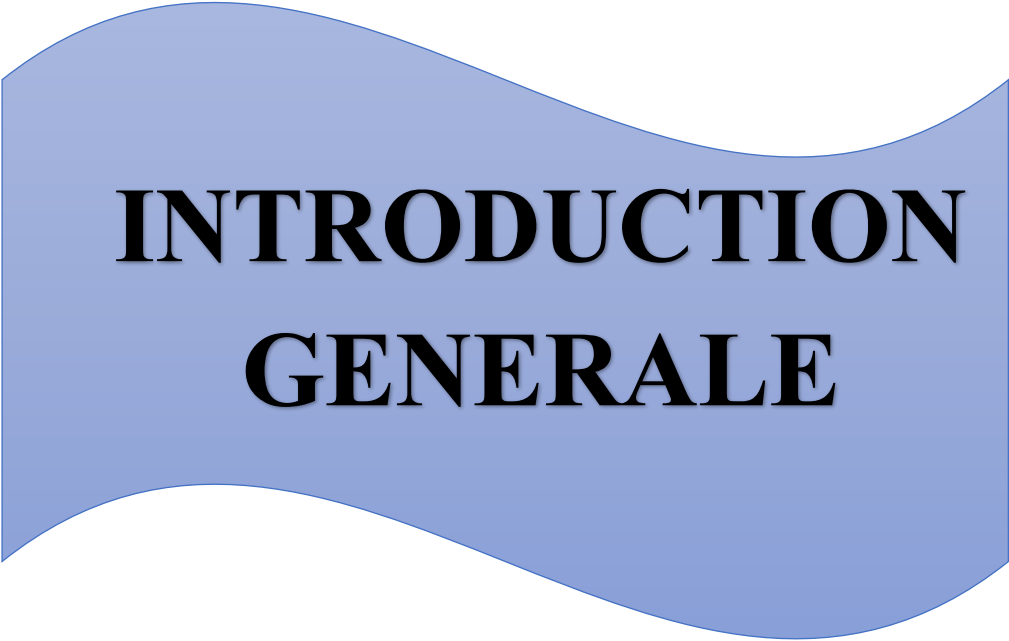
« Ma mère : qui grâce à ses prières qui m'ont accompagnée toujours, ses conseils valeureux qui m'ont donnée la puissance et le courage, un grand mérite. »

A Mes frères, Ma sœurs, A mon fiancé et À tous ma famille

Chacun par son Nom.

MERCI BEAUCOUP

« OUSDI MERYAM AHLEM »



INTRODUCTION GENERALE

La langue possède en elle-même une grande valeur dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage. Qu'elle soit écrite ou parlée, elle offre de multiples possibilités pour l'éducation. Parmi celles-ci, on trouve la production écrite. Cette dernière est une tâche qui nécessite une multitude de connaissances et d'aptitudes : grammaire, orthographe, syntaxe et structuration du texte. En substance, c'est un exercice qui mobilise toutes les compétences linguistiques et communicatives, incluant les stratégies et les idées.

La production écrite dans les classes de français langue étrangère (FLE), et plus précisément pour les élèves de 5^{ème} année primaire, est perçue comme un élément essentiel dans l'acquisition et la maîtrise de la langue, conformément aux programmes d'étude. Apprendre à écrire aux élèves, c'est leur permettre de produire des textes et pas uniquement des phrases. C'est aussi leur enseigner à utiliser des stratégies, à se motiver et à s'appuyer sur des méthodes et outils pour mieux assimiler leur cours.

Nous constatons que la production écrite est considérée comme l'une des composantes les plus importantes de la compétence communicative. Il s'agit d'une activité qui vise un objectif et a un sens, permettant aux apprenants de communiquer avec un ou plusieurs interlocuteurs. Ainsi, l'enjeu est d'apprendre à s'exprimer efficacement pour développer leur maîtrise de la langue de manière simple et ludique, grâce à des jeux éducatifs. Les pratiques ludiques, en tant que méthode d'apprentissage, créent des contextes motivants et constituent une source de motivation. Elles permettent à l'élève d'apprécier l'apprentissage de la langue tout en favorisant la créativité, l'affection, la détente et l'imagination, car il est tout à fait possible d'apprendre en jouant.

D'après les méthodes appliquées dans le programme de 5^{ème} année primaire en FLE, on observe que l'apprenant peut développer son bagage linguistique et produire un texte bien structuré ou un paragraphe (une « production écrite ») grâce à des activités ludiques. Ces activités simplifient l'acte d'écrire et de s'exprimer, tout en permettant de découvrir de nouveaux mots et d'enrichir sa mémoire et sa compétence linguistique.

Nous avons remarqué que les enseignants de FLE dans les écoles primaires, qui dispensent le module « Expression écrite », commencent généralement leurs

séances par des questions sur le thème abordé. Il est rare qu'ils intègrent des activités ludiques, malgré leur potentiel pour améliorer les capacités des apprenants. Pour motiver les élèves et rendre le cours plus dynamique, l'enseignant devrait recourir à des activités pédagogiques innovantes.

Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement de la production écrite pourrait éveiller chez les jeunes élèves un intérêt susceptible de les inciter à fréquenter l'école et à être plus assidus. L'objectif est de tirer parti du plaisir suscité par le jeu. Les activités ludiques sont essentielles pour l'enfant, car elles contribuent à son équilibre et à son développement global, psychologique, affectif et social. Pour l'enfant, jouer est une activité sérieuse : il suit les règles du jeu et fait un effort pour gagner. L'utilisation du jeu est donc primordiale dans les écoles primaires, où il peut servir d'outil pédagogique sous une forme attrayante. L'enseignant peut ainsi motiver ses élèves et renforcer leurs compétences tout en construisant du sens dans l'apprentissage.

Dans ce contexte, nous avons choisi de traiter le sujet : « **Le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire** ». Nous avons intégré des activités ludiques pour faciliter la construction de textes. Ce choix s'explique par le fait que l'activité ludique, libre et gratuite, stimule la pensée divergente, essentielle au développement de l'individu. Elle permet aux élèves de développer leurs capacités mentales et physiques tout en s'amusant et en élargissant leurs connaissances.

Nous avons mené une recherche sur cette problématique : « **Dans quelle mesure l'utilisation de l'activité ludique peut-elle aider à surmonter les blocages lexicaux chez les élèves lors de la production écrite ?** »

Pour y répondre, nous émettons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques permettent aux élèves d'apprendre de nouveaux mots de manière interactive, ce qui facilite leur intégration dans les productions écrites.
- Les activités ludiques permettraient de développer certaines compétences chez l'apprenant comme l'acquisition du lexique.

- L'utilisation d'activités ludiques pourrait non seulement attirer l'attention des élèves, mais aussi renforcer leur plaisir d'apprendre, ces activités pourraient contribuer à améliorer leur production écrite.

L'objectif de ce travail est de démontrer l'importance des activités ludiques dans l'enrichissement du lexique et la structuration des phrases, tout en maîtrisant le champ lexical. Pour garantir la crédibilité de notre étude, nous avons opté pour une approche descriptive et analytique, permettant d'examiner et d'interpréter les données collectées.

Notre mémoire se divise en deux parties : un **cadre théorique** qui se compose de deux chapitres à savoir *La production écrite* et *Les activités ludiques*, où nous définissons ces concepts et justifions leur intégration pédagogique ; et une deuxième partie qui présente le **Cadrage méthodologique** divisé ainsi en deux chapitres : *Observation / Questionnaire* et *Expérimentation*), basé sur l'analyse des réponses des enseignants et des tests menés auprès des élèves.

Pour que notre recherche ait des résultats fiables, nous avons recouru à l'observation dans un premier temps, nous avons constaté que les pratiques d'enseignement sont rigides et systématiques, chose qui ne motive pas l'apprenant. Ce que nous avons souligné c'est l'insuffisance des moyens ou techniques pouvant aider l'apprenant dans la construction des acquis.

Cette étude se veut une analyse des résultats obtenus suite aux questionnaires qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire, et aussi à l'interprétation de l'expérimentation qui propose deux activités ludiques « mots croisés », « choisis un animal » pour les élèves de 5^{ème} année primaire suivi d'une synthèse.

Dans le but de traiter les données collectées, nous avons appliqué deux approches qui nous semblaient les plus convenables à aboutir à de bons résultats, à savoir l'approche quantitative fondée sur le questionnaire remis aux enseignants afin de collecter des expériences justes et bien précises pour les analyser , l'approche qualitative, quant à elle, se base sur l'analyse des réponses et de mettre la main sur les problèmes que rencontrent les élèves au moment de la rédaction d'une production écrite ce qui joue un rôle très important dans notre travail , car elle complète la première approche et permet d'atteindre l'objectif ciblé.

PREMIÈRE PARTIE
CADRE THÉORIQUE

CHAPITRE I :

La production écrite

Introduction du chapitre :

La production écrite ne se limite pas à transcrire des mots ou à assembler des phrases de manière mécanique. Elle nécessite la maîtrise de multiples connaissances et mobilise diverses opérations cognitives : planification, rédaction, mise en texte et révision. Elle exige du scripteur des compétences variées – discursives, linguistiques, référentielles. Cette complexité explique les obstacles auxquels se heurte l'apprenant lors de l'écriture.

(F. Mangenot, 1996) affirme que la production de l'écrit est : « ...complexe en langue maternelle, l'est d'autant plus en langue étrangère »¹. En effet, écrire dans une langue non native implique des défis spécifiques, d'ordre linguistique, socioculturel, épistémologique, même affectif. Les difficultés varient d'un apprenant à l'autre, en fonction de ses prérequis, de ses connaissances, de ses compétences rédactionnelles, de son niveau linguistique ou encore de son environnement socioculturel. Que ces facteurs peuvent constituer des freins majeurs dans l'apprentissage de l'écrit et plus largement dans la communication écrite.

Dans cette perspective, il nous paraît nécessaire de recenser les différents types de difficultés liées à l'écrit, qu'elles soient d'ordre général ou spécifique. Cette partie sera ainsi consacrée à l'analyse des problèmes rencontrés par l'apprenant-scripteur.

1. Qu'est-ce que l'écrit et la production écrite :

1.1. Qu'est-ce que l'écrit ?

L'écrit joue un rôle très important dans l'enseignement des langues. Il permet à l'apprenant d'écrire et de communiquer dans sa propre langue. C'est l'un des objectifs les plus importants de l'enseignement d'une langue étrangère. Pour rendre ce concept plus compréhensible, nous avons opté pour la collecte de quelques définitions de dictionnaire relatives à l'écrit.

¹ (Mangenot, f. 1996), Cité par Robert J-P, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, édition ophrys, Paris, 2008, P. 174.

(Jean Pierre CUQ ,2003) indiqué tel que « *une manifestation particulière du langage caractérisé sur un support, d'une trace graphique matérialisant la langue et susceptible d'être lue* »², il s'agit de convertir un message audio en un message visuel.

L'ancien système théorique croyait que l'écriture est claire, c'est-à-dire qu'elle s'efface devant quelque chose à exprimer ou à montrer. Alors que savoir écrire est plutôt une question de style.

(J-P, ROBERT,2008) précise que l'écrit est une : « *Activité complexe qui repose sur une situation (thème choisi, public visé), exige des connaissances relatives au thème et au public, un savoir-faire qui comprend trois étapes : la production planifiée d'idées, la mise en mot et la révision.* »³

Ces définitions nous amènent à comprendre que l'écrit est une représentation graphique du langage parlé, nous permettant de consigner nos pensées et nos idées.

1.2. Qu'est-ce qu'une production écrite ?

D'après (Le Robert ,2008), « *le domaine de l'enseignement de la langue inclut l'enseignement et l'apprentissage de la lecture, de l'orthographe et de la production de textes aux différentes fonctions langagières* »⁴. Selon cette définition, l'écriture combine plusieurs activités fondamentales comme l'orthographe, la lecture et la rédaction de textes.

(Pierre Martinez,2002) dans une approche notionnelle fonctionnelle, définit la production écrite comme « *un acte qui relève à la fois du plaisir et de la technique* »⁵. Il souligne l'importance du processus d'enseignement et d'apprentissage de la rédaction écrite, avec l'objectif de développer la compétence de communication chez l'élève, Il est nécessaire que l'apprenant ressente le désir et la motivation de produire un texte.

² CUQ Jean Pierre, (2003) Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Clé internationale. Paris. pp. 78-79.

³ ROBERT, Jean Pierre, (2008). op.cit. p76

⁴ ROBERT, J P, (2008). Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris, p76

⁵ Martinez P, (2002), « La didactique des langues étrangères ». Coll que, Saisie ? Paris, Puf,

Selon (R. Glisson et D. Coste, 1976) l'écriture est « *un système de signes graphiques qui remplace le langage oral, naturellement éphémère, pour fixer et conserver un message destiné à être communiqué à distance* »⁶

L'écriture constitue un acte porteur de sens, qui permet à l'élève de structurer et d'exprimer leurs pensées, leurs émotions, leurs d'intérêt et leurs questionnements afin de les communiquer aux autres. Ce processus de communication nécessite la mobilisation de compétences et de stratégies que l'apprenant doit acquérir et maîtriser tout au long de sa scolarité.

Avant leur entrée à l'école, les enfants disposent, à des niveaux variables, de certaines connaissances et compétences liées à l'écrit. L'émergence de l'écriture suit un développement progressif : commençant par des traces graphiques élémentaires (gribouillis, dessins) et conduisant peu à peu, à l'appropriation du code linguistique et des conventions du système alphabétique.

Grâce à l'écriture, les enfants apprennent à manipuler et à intégrer les concepts du langage écrit, sans jamais perdre de vue sa finalité première : transmettre un message. La production d'un texte est un processus itératif et dynamique, qui passe par différentes étapes : la recherche d'idées, leur organisation (schémas, plans), la rédaction proprement dite, puis les étapes de révision, de correction et enfin le partage.

La production écrite n'est pas une activité unique, mais un processus en plusieurs étapes qui comprenant la pré-écriture, l'écriture proprement dite et la post-Écriture. Écrire, c'est passer par ces différentes étapes pour parvenir à une communication claire et précise d'un message. Il est nécessaire que l'élève puisse travailler son écrit en fonction des spécificités de chaque étape du processus. C'est l'ensemble du travail réalisé à chaque étape qui permettra à l'élève de développer sa compétence en production écrite.

2. L'apprentissage de la production écrite :

Apprendre à écrire est un processus complexe, long et exigeant tant pour les enseignants que pour les élèves, en raison de besoin de développement de

⁶ GALLISSON R et COSTE D, (1976). Dictionnaire didactique des langues, Hachette, p176

différentes compétences et connaissances. Il est donc essentiel de suivre une méthodologie structurée pour garantir l'atteinte des objectifs éducatifs fixés. Dans ce contexte, plusieurs auteurs ont suggéré quelques méthodes de production écrite dans les écoles.

2.1. Le modèle de Hayes & Flower :

Lorsque le modèle établi par Hayes & Flower en 1980, le processus d'écriture chez l'apprenant se décline en trois étapes clés :

- Les actions de planification : elles concernent l'élaboration du vison globale du texte, son type, son auditoire visé et toute autre donnée susceptible d'assister à l'identification de son contenu.
- La mise en texte : fait référence à la création du texte lui-même. Elle offre la possibilité de structurer les informations, de garantir la cohérence des phrases et d'assurer une qualité orthographique élevée pour l'organisation du contenu.
- Les actions de révision : elles mettent en évidence les anomalies du texte tant sur le plan formel que substantiel et permettent ainsi de reformuler le texte. Elle permet aussi de contrôler si le texte suit les instructions fournies, s'il est sémantiquement adéquat et si les règles de grammaire sont observées en ce qui concerne la forme et la structure.

D'après Eduscol, l'apprentissage de la production d'écrit peut se résumer à ces étapes simples : *« le schéma n'est pas linéaire mais aussi parce que l'écriture est un engagement, une implication. Écrire pose ainsi la question du sujet avec son identité, ses affects, ses connaissances du monde et de la langue, la représentation qu'il se fait de lui-même comme sujet écrivant et de l'autre comme destinataire »*⁷.

Par conséquent, l'élève doit faire face à ce qu'il est et aux connaissances qu'ils ont accumulées avec le temps, pour s'investir véritablement dans la rédaction de son œuvre.

2.2. Un apprentissage en 7 étapes :

Dans cette perspective, des enseignants sous la direction de (Alain Bento Lila, 2016) ont conçu un apprentissage en sept étapes dont l'objectif est de « conduire

⁷ Eduscol, <http://eduscol.education.fr/index.php?./D0011/LLPDPR01.htm> .(consulté le 15/01/2025 à 17 :40 h)

*les élèves à adopter une stratégie autonome et même à avoir envie d'écrire »*⁸. Cet apprentissage offre une continuité possible du CP à la 5^{ème} :

- l'amorçage
- l'étayage
- le premier jet
- la révision
- la formalisation
- l'évaluation
- Les prolongements

Ces diverses étapes sont laissées au choix de l'enseignant dans le temps imparti à Chaque étape dépendant du niveau des élèves du programme scolaire.

2.2.1. L'amorçage :

Cette première phase est cruciale, car elle stimule le désir d'écrire chez l'élève, et lui fournit la motivation indispensable. Nous devons consacrer du temps à exposer pourquoi nous écrivons et pour qui nous préparons l'exercice d'écriture de manière dynamique en concevant un plan d'action clair et structuré. Il vise à développer des mécanismes rassurants et peu coûteux mentalement en apprenant aux élèves à aborder l'écriture sereinement. Durant cette étape, l'enseignant identifie et prévient les difficultés potentielles. Pour l'apprenant, il est question d'assumer le rôle d'auteur, de réfléchir à son texte avant de l'écrire, d'esquisser mentalement son récit et de s'engager entièrement dans la rédaction.

2.2.2. L'étayage :

L'objectif de cette phase est d'assister les élèves dans l'organisation et la concrétisation de leur projet d'écriture. L'étayage a pour objectif de les guider dans la rédaction de leurs textes tout en favorisant leur autonomie. Il inclut divers outils (affiches, listes de mots, supports visuels, etc.) et pour une organisation géniale, il est crucial de préparer soigneusement l'étayage afin de faciliter l'avancement de leur travail. L'enseignant peut y revenir pendant la rédaction si certains élèves ont besoin d'un soutien supplémentaire.

⁸ Quelle production écrite à l'école ? Enjeux et mise en œuvre. Sous la direction d'Alain Bentolila (2016). B ; Germain, M. Delpierre-Sahuc, M. Grébert, A. Teller. Édition Nathan.

2.2.3. Le premier jet :

Cette phase correspond à la réalisation du premier jet, c'est-à-dire à la première rédaction du récit par les élèves. Elle leur donne la possibilité de concrétiser leur histoire, tout en sachant que ce texte sera ensuite retravaillé et amélioré. Cette étape est cruciale car elle représente la première version écrite, base essentielle pour les révisions ultérieures.

À travers ce premier jet, l'élève développe plusieurs compétences clés :

- Rédiger un texte bref et cohérent.
- Structurer un récit logique.
- Donner du sens à son écriture.
- Appliquer les règles orthographiques et grammaticales.

2.2.4. La révision :

La révision constitue une phase essentielle où l'élève relit et améliore son premier jet pour en produire une version plus complète. Cette étape lui permet d'exercer son esprit critique en prenant du recul sur son texte et en identifiant les points à améliorer. Ainsi, l'élève comprend que tout texte écrit a toujours besoin d'être édité pour améliorer sa qualité et sa clarté.

Cette activité favorise le développement des compétences fondamentales de l'élève : il acquiert la capacité d'analyser son texte de manière objective, d'enrichir son propos et d'accepter les suggestions constructives de ses pairs. Grâce à la révision, il peut acquérir de l'expérience dans la transformation d'une première ébauche en un texte complet, tout en renforçant sa capacité à donner du sens à son écriture.

Ce processus itératif d'amélioration permet non seulement d'atteindre les objectifs d'écriture initiaux, mais cultive également une attitude réflexive envers l'acte d'écrire. L'élève découvre que l'écriture est un travail progressif qui s'enrichit à chaque relecture et révision.

2.2.5. La formalisation :

C'est la phase qui se situe entre le brouillon initial et le texte finalisé. Elle requiert une attention spéciale car elle offre la possibilité de structurer et d'agencer un texte en un document clair et facile à lire, conformément aux normes et à certaines directives. Pendant cette phase, la production d'un élève examinée par un autre élève afin que la production soit rendue plus authentique. Cette phase est essentielle pour établir une relation entre les compétences en lecture et en écriture. En formalisant, l'élève a la possibilité de déterminer si le travail est achevé ou de développer une version plus avancée, si besoin.

2.2.6. L'évaluation :

L'évaluation d'un document écrit prend en compte à la fois les différentes étapes de son développement et le respect des procédures définies. Il permet à l'élèves d'observer et d'entendre sa réflexion. Le rôle de l'enseignants d'assurer le suivi de la procédure et de veiller à ce que ses étapes soient respectées. A l'occasion de cette étape, l'apprenant évalue également ce qu'il a assimilé, se positionne dans sa fonction et obtient plus de détails sur les obstacles qui doivent être retravaillées pour les productions futures. L'évaluation peut être trouvée à toutes les différentes étapes de ce processus d'apprentissage.

D'après (Hadjji Charles ,1997) : « *on peut définir l'évaluation comme la procédure permettant de connaître le niveau de connaissance d'un élève, ou son avancement dans une compétence définie* »⁹

Pour que les élèves aient une pleine conscience de l'atteinte des objectifs, il est possible de monter l'évaluation en accord avec eux, en se basant une méthode et des normes clairement établies.

2.2.7. Les prolongements :

Cette dernière phase du processus d'écriture, bien que facultative, offre des perspectives enrichissantes. Elle consiste à établir des liens entre la production écrite réalisée et d'autres domaines d'apprentissage, créant ainsi une continuité pédagogique. Ces approfondissements visent à montrer aux élèves comment leur travail d'écriture peut servir de point de départ à de nouvelles activités, ils

⁹ HADJI, Charles (1997) « L'évaluation démystifiée : mettre l'évaluation scolaire au service des apprentissages ». Paris : ESF, P.119

permettent notamment à renforcer la cohérence des apprentissages en donnant une dimension concrète et transférable aux compétences acquises. En s'ouvrant à d'autres champs disciplinaires ou à des projets plus vastes, ces activités favorisent une compréhension globale du travail accompli et la préparation de futures productions écrites plus développées.

3. La production de l'écrit à l'école primaire :

La production écrite en contexte scolaire comporte trois dimensions fondamentales : l'acte graphique, la copie et la création d'un texte original adapté à la situation de communication. Ce processus, qui constitue l'essence d'apprentissage, consiste principalement à façonner ses pensées en organisant et structurant ses idées selon les normes de la langue écrite. Véritable acte de communication, il implique un auteur et un destinataire, nécessitant une réflexion approfondie sur le contenu, la structure et la forme linguistique du texte produit.

Dans le contexte spécifique de l'école primaire algérienne, la production écrite prend la forme d'activités visant à développer chez les élèves des compétences rédactionnelles de base. À travers des thèmes concrets comme "Ma famille" ou "Une journée à l'école", "Mon animal préféré". Les élèves apprennent à exprimer leurs idées, opinions et expériences tout en appliquant les règles grammaticales et orthographiques fondamentales. L'accent est mis sur la construction de phrases cohérentes, l'organisation logique du discours et l'utilisation d'un vocabulaire approprié.

Ces exercices d'écriture, tout en stimulant la créativité, ont un double objectif : initier les jeunes apprenants à l'expression écrite et leur fournir les outils linguistiques essentiels pour communiquer efficacement par écrit, la production écrite à l'école primaire algérienne se présente comme une première étape cruciale dans le développement des compétences en écriture qui seront approfondies tout au long du parcours scolaire.

En résumé, la production écrite à l'école primaire en Algérie sert d'introduction à l'expression écrite, fournissant aux élèves les outils pour organiser leurs pensées et améliorer leurs capacités à s'exprimer par écrit.

4. Les objectifs de la production écrite :

La production écrite présente de nombreux avantages notables dans le processus d'apprentissage, Ces avantages peuvent être résumés comme suit :

- La production écrite donne un sens aux connaissances linguistiques et culturelles acquises, permettant à l'apprenant d'exprimer ses idées, ses préoccupations et de réagir à différentes situations.
- Les activités d'écriture visent à enrichir le vocabulaire, à maîtriser les règles de grammaire et l'utilisation correcte des temps verbaux, tout en évaluant la créativité et les capacités rédactionnelles de l'apprenant.
- L'enseignement de la production écrite vise à motiver les apprenants à écrire et à améliorer leurs compétences, en assurant la cohérence du texte à travers l'usage des connecteurs logiques.
- Les productions écrites des élèves servent de moyen d'évaluation dans l'enseignement, permettant d'identifier les difficultés qu'ils rencontrent dans l'expression écrite.

5. Le concept d'écrire et de s'exprimer :

Il convient d'appliquer le concept d'enseignement-apprentissage basé sur le jeu en choisissant les mots simple et compréhensible qui aide l'apprenant d'apercevoir et de mettre en valeur les idées principales du jeu. Ce concept offre deux avantages :

- Il assure une bonne compréhension et maintient l'attention des apprenants sur le but et le sens du jeu.
- Il clarifie et corrige la pensée des apprenants afin qu'ils prennent confiance en eux même et que tous mots qu'ils ne connaissent pas n'a aucune valeur et ne doit pas être considéré comme des mots issus.

En effet, les apprenants auront l'occasion de relier le sens des nouveaux mots et de les utilisés en s'expriment avec une maniéré correcte, et ils auront également un choix des mots pour illustrer leurs descriptions.

Ce dernier permet aussi aux apprenants trois actions principales : « faire comprendre », « faire mémoriser » ou « faire réemployer » le vocabulaire acquis lors d'une activité ludique doit être réutilisé souvent pendant plusieurs semaines

afin que la mémorisation des acquis soit forte, toutes ces étapes s'apprennent apprend en s'amusants.

5.1. La construction d'un texte cohérent :

*« Écrire un texte, c'est construire une unité Communicative destinée à être interprétée et comprise par un destinataire. »*¹⁰

Selon (APOTHELOZ,1995) il est évident que la véritable intention derrière la construction d'un texte est de créer un ensemble des expressions qui portent un sens et qui seront compréhensible et facile à déchiffré, transmis vers un récepteur qui va les comprendre et d'en saisir le sens. D'une part, la cohésion d'un texte se réfère à la compréhension et au raisonnement mentale de l'apprenant qui est généralement et exempt contradiction. Et d'autre part, la cohérence textuelle qui représente une manifestation des compétences de l'apprenant sur l'environnement passant par des connaissances antérieurs basiques vers des connaissances plus spécialisées.

L'activité ludique donne à l'apprenant de rédiger un texte dans un monde où il peut élargir sa pensée et mieux s'exprimer afin de pouvoir représenter ses compétences mentales à travers un texte cohérent.

De plus, le jeu est très important dans la compréhension et l'expression langagière, car se considère l'élément essentiel dans l'amélioration et le développement des compétences communicatives et linguistiques, ainsi pour conserver les données nouvellement acquises et les connaissances initiales.

Bien que ces activités ludiques présentent un impact très positif sur l'acquisition d'une langue seconde, l'intégration de ces activités en classe par les enseignants très faible. Le jeu reste trop peu utilisé, malgré ses résultats étaient prouvés par de nombreux chercheurs dans le domaine de la pédagogie de l'enseignement-apprentissage ainsi dans le domaine de la science cognitive.

6. Les obstacles rencontrés par les enseignants dans l'intégration d'activités ludiques :

Malgré leurs nombreux avantages, les activités ludiques peinent à être acceptées dans les écoles en raison du scepticisme persistant des enseignants et du manque de

¹⁰ APOTHELOZ D (1995). Rôle et fonctionnement de l'anaphore dans la dynamique textuelle, Genève : Droz.p :01.

littérature pédagogique sur le sujet. Plusieurs freins pratiques entravent leur adoption, notamment l'idée fausse selon laquelle le jeu est une méthode paresseuse ou improductive. Cependant, cette approche innovante pourrait dynamiser les apprentissages si les obstacles suivants étaient surmontés :

6.1. Le manque de formation des enseignants :

Les enseignants ne sont généralement pas formés, lors de leur formation initiale ou continue, à l'utilisation pédagogique des jeux. Cette lacune méthodologique nourrit un sentiment d'inadéquation et entrave leur pratique d'activités ludiques.

6.2. Des programmes scolaires trop rigides :

Avec des emplois du temps surchargés, les enseignants s'appuient souvent sur des méthodes traditionnelles pour respecter les objectifs fixés. Les jeux, perçus comme chronophages (préparation), sont alors éliminés au profit de méthodes plus directes.

6.3. Le manque de ressources adaptées :

Les Jeux physiques ou numériques requièrent du matériel spécifique (applications, jeux de société, outils technologiques). Mais les budgets scolaires limités rendent leur obtention difficile. Souvent, Les enseignants doivent improviser ce qui compromet la qualité des activités.

6.4. Une résistance culturelle au jeu :

Le jeu souffre d'une image de trivialité au sein du système éducatif traditionnel. Certains enseignants le jugent superflu, craignant de perdre le contrôle de la classe ou de sacrifier la rigueur académique. Certains élèves, habitués aux méthodes classiques, peuvent également rejeter cette approche.

6.5. L'hétérogénéité des classes :

Adapter un jeu à des élèves aux niveaux et de vitesses différentes est un défi. Un jeu conçu pour des élèves avancés peut exclure ceux en difficulté, obligeant les enseignants à personnaliser les activités sans rompre la cohésion du groupe.

6.6. Les risques pour la discipline :

L'excitation générée par les jeux peut entraîner du bruit ou une perte de concentration. Les enseignants craignent que l'aspect ludique ne les détourne des objectifs pédagogiques, surtout si les élèves considèrent l'activité comme arrogante.

- Si les activités ludiques offrent un potentiel énorme, leur intégration nécessite de supprimer ces barrières pratiques et culturelles, notamment par le biais des formations, des ressources dédiées et d'un changement des mentalités.

7. Réalisation de la production d'écrit sous forme ludique :

La production d'écrit sous forme ludique représente une approche pédagogique innovante visant à motiver les apprenants et à faciliter l'acquisition des compétences rédactionnelles. En intégrant des éléments de jeu, il devient possible de favoriser l'engagement des élèves et réduire l'appréhension souvent associée à l'expression écrite. Cette pratique, ancrée dans les théories de l'apprentissage par le jeu, montre son efficacité notamment auprès des publics jeunes tels que les élèves au primaire ou en difficulté, tout en transformant une tâche perçue comme complexe en une expérience accessible et motivante.

En ce qui nous concerne, il a fallu trouver un moyen de mettre en œuvre ces activités ludiques au service de la production écrite.

Cependant, nous avons proposé deux activités ludiques suivant les mêmes principes pendant la séquence.

Nous avons donné aux élèves une production écrite sur un thème spécifique. Le but c'est enrichir le vocabulaire des élèves et les encourager à utiliser de nouveaux mots dans leurs écrits. Les deux activités ludiques étaient comme suit :

Activité 01 : - les mots croisés - joué par des groupes d'élèves et choisissez en un au hasard, pour remplir le vide au tableau dans la grille des mots croisés.

Activité 02 : - choisis un animal - toujours joue les élèves en groupe. Alors ils Ya deux panier, un élève choisit un papier (le nom d'animal) dans le premier panier et l'autre du même groupe cherche l'image de l'animal qui était sur ce papier dans le deuxième panier.

Ensuite, nous avons demandé aux élèves d'écrire une production écrite sur l'animal qu'ils ont découvert, après ils ont écrit leurs productions écrites et chaque groupe l'a lu devant les autres.

Enfin, nous avons évalué les textes en vérifiant l'utilisation correcte et en notant la créativité des élèves et nous avons corrigé les erreurs orthographiques qu'ils avaient commises et leur ai donné des pistes pour pouvoir l'améliorer.

CHAPITRE II :

Les activités ludiques

Introduction du chapitre :

Les jeux ont toujours été présents dans les activités humaines, et ont connu un essor majeur dans l'enseignement des langues au XX^e siècle, se révélant être un outil pédagogique précieux pour les enseignants et un moyen efficace d'évaluer les compétences des apprenants. Bien que l'on sache que les activités amusantes stimulent l'apprentissage. Certains enseignants sous-estiment encore l'importance de cette activité, la limitant souvent à une simple occupation en fin de cours. En Algérie, le système éducatif a réintégré le jeu au cœur des pratiques éducatives, à travers des jeux des mots, des saynètes ou des pièces de théâtre, afin de rendre l'élève acteur de ses apprentissages. Cette approche soulève les questions sur le rôle du jeu dans l'acquisition du lexique en langue étrangère, d'autant plus que les enfants, motivés par l'imitation et le plaisir, y trouvent une ressource fondamentale pour progresser. Le jeu devient ainsi un levier essentiel, car la dimension ludique favorise leur développement linguistique. Concrètement, en classe de FLE à l'école primaire, de nombreuses activités ludiques peuvent être utilisées pour enrichir l'apprentissage du vocabulaire.

Dans l'enseignement du français langue étrangère, le concept de jeu éducatif en classe fait généralement référence à l'idée de travail, créant une connexion entre le jeu et le travail. Alors la notion du travail est associée au sérieux et à la productivité même si le jeu est proche du travail. Ce dernier ne pousse pas à adopter une approche éducative complète basée sur ce principe, mais plutôt à trouver un équilibre entre le jeu et le travail.

1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

D'après Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-la-Neuve : « *Le jeu est une activité libre qui répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* »¹¹. La formatrice attribue certaines qualités aux activités ludiques, telles que : aider à organiser,

¹¹ Christine Renard, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir disponible sur : http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf. (consulté le 25.01.2025 à 12 :00 h)

construire et développer le monde intérieur et extérieur de l'être humain, et favoriser le développement intellectuel et émotionnel, à noter que le jeu ludique a comme caractère principal la liberté et le plaisir, dans une situation pédagogique, les jeux ludiques amusants stimulent la motivation et permettent d'explorer ses connaissances sans aide ou sans soutien extérieur.

Selon la définition du dictionnaire de didactique du français de (Jean-Pierre Cuq, 2003) l'activité ludique est *« Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions), orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »*¹².

À partir de cette définition, nous pouvons considérer l'activité ludique comme un outil éducatif qui facilite l'acquisition de connaissances et de compétences. Elle regroupe des jeux visant à permettre aux apprenants de communiquer et d'échanger en utilisant la langue.

Il est pertinent de clarifier les concepts de « jeu » et de « ludique » :

Le terme jeu est défini par le dictionnaire du vocabulaire de l'éducation comme *« une activité physique ou mentale purement gratuite, généralement fondée sur la convention et la fiction, dont l'unique but est le plaisir qu'elle procure, sans autre fin que celle-ci »*¹³

Concernant le terme ludique, le dictionnaire le nouveau (Petit Robert, 1993) définit comme « étant relatif au jeu » et évoque une « activité libre par excellence »¹⁴.

En ce qui concerne la relation entre le jeu, l'activité ludique et le ludique, (la didacticienne Lilia Harkou, 2008) explique que le jeu est un terme général qui inclut les concepts de « le ludique », « le jeu » et « l'activité ludique ». Ceux-ci appartiennent à des sous-catégories du jeu et jouant le rôle de termes ou de

¹² Cuq, Jean. Pierre (2003) Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed, Jean Penceach, Paris, p.160

¹³ CHAMPY, Philippe et ETÉVÉ, Christiane (Ed.) (2011). Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation : 3^{ème} version. Retz.

¹⁴ Petit Robert, (1993), p.1470

vocabulaire spécifiques. Par ailleurs, l'utilisation de l'adjectif « ludique » se réfère à toute circonstance qui implique un jeu ou une conversation liée au jeu.¹⁵

2. Le rôle et l'intérêt des activités ludiques en classe de FLE :

Pour beaucoup de gens, les activités ludiques sont considérées comme une simple distraction et sont donc en opposition avec la notion même de travail. Mais pour les enfants, le jeu est un élément clé de leur activité. C'est dans ce laboratoire qu'il met en œuvre ses compétences pour comprendre le fonctionnement des choses et identifier la manière dont il doit réagir face à différentes situations.

L'activité pédagogique est un levier stratégique pour positionner l'élève au centre d'une communication authentique et fluide, le but principal du jeu éducatif est l'acquisition de savoir. Il devient tellement organisé qu'il ne laisse presque plus d'espace pour la surprise ou l'imprévu. Dans ce contexte, les échanges sont principalement anticipés, avec des prompts et des réactions préformatées, ce qui va à l'encontre de la nature même du jeu.

L'intégration des activités ludiques en classe de FLE vise en premier lieu à accroître la motivation des apprenants, en créant un environnement propice à l'expression orale. Dans le cadre de la classe, les activités ludiques permettent avant tout de rompre la glace (dans un groupe peu communicatif, ou encore méconnu) il est possible d'envisager de laisser de côté tâché avant ou après une activité. En somme, cette approche favorise l'émergence d'une synergie collective, en valorisant son aspect ludique tout en lui assignant des objectifs spécifiques, intégrés de manière cohérente dans le processus d'apprentissage et quantifiables.

Les activités ludiques au cours de FLE présentent de nombreux bénéfices, tant sur le plan éducatif que personnel. Elles donnent aux élèves un cadre de communication stimulant et pratique, tout en constituant pour l'enseignant une source inépuisable d'idées pédagogiques. En permettant à l'élève de jouer, on lui offre également l'opportunité de se développer. (Antoine Prost, 1991) affirme que « le jeu éducatif valorise la curiosité, l'expérimentation individuelle, les essais et les erreurs. Il vise à structurer la personnalité de manière autonome et flexible, loin de l'absence de structure ou d'une approche trop rigide. Autrefois perçu comme un

¹⁵HARKOU, Lilia (2008) La Mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu, p.40

simple amusement, le jeu est désormais considéré comme essentiel à l'apprentissage »¹⁶.

En effet, le ludique est une ressource très riche et variée. Il a toute sa place dans les cours de FLE, permettant d'aborder différents aspects de l'enseignement. Premièrement, il permet d'acquérir des savoirs et des compétences culturelles qui sont cruciales pour construire le répertoire de l'apprenant. Sur le plan linguistique, l'activité ludique constitue un moyen indispensable d'apprendre, car offrent un cadre approprié à formation linguistique.

Par ailleurs, le jeu qui est synonyme de plaisir, aider aussi à diversifier l'apprentissage et à l'égayer plus en offrant des supports variés, Il sert également comme un moyen d'autonomiser l'élève. Qui peut ainsi, de manière indépendante, explorer la culture cible et devenir acteur de l'apprentissage autonome.

En outre, l'usage du jeu en tant qu'outil pédagogique favorise un comportement interculturel chez l'élève. Effectivement, il promeut une interaction directe tant avec la langue ciblée et sa culture qu'avec la langue d'origine et sa culture. Ce n'est pas uniquement une question de comprendre les autres, mais de se construire soi-même.

Enfin, l'implémentation du jeu dans l'enseignement du FLE s'appuie sur l'abondance et la variété de ses supports. Il donne une gamme illimitée de supports sur le plan de vocabulaire, de contenus grammaticaux, culturels et peut être adapté à chaque public et à chaque niveau d'apprentissage. Les activités ludiques constituent un élément essentiel de la démarche pédagogique de FLE, à condition d'être utilisés de manière pertinente et pédagogique. L'enseignant est un acteur clé dans la mise en lumière de ces avantages pour atteindre les objectifs fixés.

3. la place des jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage :

L'historien néerlandais Huizinga, comme nous avons mentionné, estime qu'il est impossible de jouer quand on veut être sérieux. Cette idée suggère que pour lui, comme pour Caillois, l'utilisation du jeu à l'école est absurde. Cette vision essentialiste du jeu, séparée du travail, reflète une conception propre à époque

¹⁶ PROST Antoine (1991) : Education, société et politiques : une histoire de L'enseignement en France, de 1945 à nos jours, Seuil, p. 106 À 111.

donnée, qui « renvoie à une certaine représentation de l'évolution des sociétés, s'inscrivant dans la lignée de l'école française de sociologie et de sa recherche de phénomènes globaux » (Di Filippo, 2014)¹⁷. Cette approche reste l'héritière d'un mode de pensée toujours présente aujourd'hui, influençant ainsi la question de l'importance du jeu dans l'éducation, malgré son utilisation ancienne dans le cadre académique.

Selon (Barthélémy-Ruiz, 2006), une chercheuse française spécialisée experte en pédagogies ludiques, le jeu était déjà employé dans l'Antiquité, notamment les jeux de cartes pour aider la découverte ou la mémorisation des savoirs. Au 16^{ème} siècle, les Jésuites utilisaient aussi le jeu (en particulier les jeux de théâtre et sportifs) dans leur approche pédagogique¹⁸.

(Brou, 2005)¹⁹ spécifie trois liens traditionnels entre jeu et éducation au 18^{ème} siècle, qui restent pertinentes de nos jours :

- Le jeu est lié à la détente et à la distraction, illustrant la distinction entre le ludique et sérieux.
- Le jeu est utilisé comme un outil pédagogique subtil, visant à rendre les exercices et évaluations plus ludiques.
- Le jeu permet d'examiner et de comprendre les bases du caractère de l'enfant, ou de l'encourager à pratiquer des activités sportives.

Malgré les débats ouverts et positifs concernant l'utilisation des activités ludiques en éducation, la pédagogie est constamment marquée par le désir de concevoir des jeux ou des jouets à vocation éducative, c'est-à-dire des jeux spécifiquement conçus pour atteindre des objectifs éducatifs spécifiques et servir l'enseignant. Cette perception existe toujours.

Selon (Alvarez, 2007)²⁰, il se pourrait que le jeu et l'apprentissage ne soient pas totalement compatibles. Selon lui, ils préfèrent se situer dans un « espace potentiel

¹⁷ Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de John Huizinga et Roger Caillois. *La ville, une œuvre Ouverte ? Questions de communication*, n° 25. Nancy : Presses universitaires de Nancy. 281-308.

¹⁸ Barthélémy-Ruiz, C. (2006). Le Mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. *Le jeu en Classe. Revue Cahiers pédagogiques*

¹⁹ Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica.

²⁰ Alvarez, J. (2007). *Du Jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse en Sciences de la communication et de l'information, Toulouse, Universités de Toulouse II (Le Mirail) et Toulouse III (Paul Sabatier).

d'apprentissage Ludo-éduquant », une zone intermédiaire où le jeu est vu comme une activité parmi d'autres, intégrée dans un ensemble pédagogique. Dans ce contexte, la présence d'un enseignant pour guider l'apprenant et suivre sa progression semble indispensable.

Dans le cadre de l'éducation, le jeu est reconnu comme un outil pédagogique efficace qui favorise une participation plus active des apprenants. À travers le jeu, l'apprenant ne se réduit pas d'être un simple élève, il redevient un enfant à part entière, faisant preuve de la responsabilité et de considération pour les autres. L'enseignant, en tant qu'observateur et guide, permet aux apprenants de prendre en charge leur propre style d'apprentissage. Lorsqu'il s'agit des jeux collectifs, l'apprenant est amené à collaborer avec ses camarades, mettant ainsi en application le concept de travail d'équipe. Dans ce contexte, l'élève est tenu de s'impliquer et contribuer de manière proactive pour assurer la victoire de son équipe.

L'enseignant bénéficie d'une autonomie pédagogique qui lui permettant de déterminer la place du jeu dans ses leçons, en fonction des objectifs pédagogiques qu'il a établis au préalable, tout en considérant en compte les nécessités des apprenants.

4. les objectifs des activités ludiques :

4.1. Développement affectif :

Les activités ludiques sont essentielles pour le développement de la personnalité de l'enfant et son insertion sociale. Il lui offre un cadre pour apprendre à vivre en communauté, partager des principes culturels et établir des relations avec les autres. De plus, il soutient son processus des blocages émotionnels tels que la peur ou la timidité, en renforçant sa confiance personnelle. Par conséquent, l'enfant n'est pas uniquement valorisé pour sa pensée rationnelle, mais également pour ses sentiments, qui influencent sa façon de voir et d'interagir avec le monde.

4.2. Développement cognitif :

Les jeux ludiques favorisent le développement global de l'enfant, tant sur le plan social qu'affectif et cognitif. Cela lui offre une meilleure compréhension de son corps, ses mouvements et ses relations avec les autres. Les activités ludiques encouragent l'acquisition de compétences essentielles telles que la classification, la logique et la résolution de problèmes. Elles favorisent aussi l'expression orale, la

communication et l'esprit critique, tout en renforçant les compétences d'analyse et de synthèse. En mobilisant ses connaissances, l'enfant acquiert la capacité de gérer des situations complexes, ce qui renforce son processus de réflexion et son adaptation sociale.

4.3. La motivation :

La motivation est un facteur déterminant dans l'apprentissage, puisqu'il favorise la compréhension et l'appropriation des savoirs. Bien que naturelle chez les jeunes enfants, cette tendance à diminuer avec l'âge peut entraîner un manque d'intérêt. Le jeu réveille cette motivation en rendant l'apprentissage plus interactif et captivant. En classe de FLE, les activités ludiques, telles que les mots croisés, stimulent la curiosité et perfectionnent l'expression, tout en rendant le processus l'apprentissage plus agréable.

4.4. L'autonomie :

L'autonomie se définit comme la capacité à faire ses propres choix et à gérer son propre processus d'apprentissage. Elle consiste à permettre à l'élève de concevoir et de réaliser leurs propres projets. Le jeu permet à l'apprenant de passer d'un simple récepteur passif à un participant actif, renforçant ainsi sa capacité d'autonomie. En s'attellant à la résolution des problèmes de façon indépendantes, l'élève développe ses aptitudes fondamentales. Selon Les activités ludiques, en plaçant l'élève au centre de l'action l'encourage à prendre des initiatives et à assumer la responsabilité de sa propre progression.

4.5. La mémorisation :

Les recherches montrent que les activités ludiques améliorent l'apprentissage des langues en captivant l'attention des élèves et en facilitant la mémorisation du vocabulaire. Le jeu stimule la curiosité et améliore la rétention d'information en rendant le processus d'apprentissage plus séduisant. La mémorisation se compose de trois phases : l'encodage, le stockage et la restitution de l'information. En stimulant la participation active des apprenants, le jeu optimise leur aptitude à mémoriser et à appliquer de manière efficace les connaissances acquises.

5. L'approche par compétence et l'activité ludique :

L'acquisition de compétence se réalise par la pratique exposée à des situations naturellement complexes, « *C'est en situation que l'élève se construit, modifie ou réfute des connaissances et développe des compétences tout autant situées.* »²¹, cela implique que la tâche de l'enseignant devient plus complexe, car il doit créer des situations qui permettent à ses apprenants d'acquérir des connaissances et d'améliorer des capacités.

L'utilisation de situation variées favorise chez les élèves le besoin, la compétence et la pratique de l'apprentissage, il est donc crucial d'offrir aux élèves des contextes « activités » qui leur permettront de donner du sens aux acquisitions qu'ils développent.

L'enseignant est demandé à sélectionner des activités qui favorisent une énergie d'apprentissage chez l'apprenant, il doit également varier les contextes et cultiver chez les élèves le désir, la compétence et la pratique de l'action en réutilisant tous les moyens disponibles. Les activités conçues doivent engager l'élève, l'invitant à partager des informations, à formuler des idées et à interroger l'autre et à agir, à parler.

On demande à l'enseignant de sélectionner un support basé à sur des activités à réaliser : posters, jeux de rôles, simulations, bandes dessinées. Un contenu motivé de la vie quotidienne : une diversité de documents véritables (des morceaux de revue et de journaux, schémas, des cartes postales, publicités, panneaux d'affichage, images fixes) ou faussement authentiques.

Le matériel employé est conçu pour stimuler l'intérêt des apprenants et susciter leur curiosité, les pousser à participer activement, proposer une diversité de contenu à choisir, constituer un outil pédagogique: déclencheur de conversation, aide lors de l'étape de structuration ou origine d'engagement, favoriser une évaluation fréquente des acquis et des tâches.

²¹ Disponible sur : <http://www.oujdacity.net/national-article-102771-fr/lapproche-par-competences-et-les-pratiques-quotidiennes-des-apprentissages.html> (consulté le 15.02.2025 à 23 :15 h)

6. mesurer l'impact des activités ludiques sur la production écrite :

Les activités ludiques, telles que les jeux des mots, les jeux de rôle ou les mots croisés, offrent une approche engageante et sans stress de l'apprentissage, ce qui est particulièrement bénéfique pour la production écrite. En créant une atmosphère positive et stimulante, elles encouragent les élèves à participer activement, ce qui conduit par un engagement accru dans leurs travaux écrits.

Ces méthodes stimulent particulièrement l'imagination des apprenants : en les invitant à créer des personnages ou des récits, elles libèrent leur créativité et les incitent à découvrir des modalités d'expression originales, un autre bénéfice considérable découle de leur capacité à diminuer l'anxiété associée à la rédaction.

Contrairement aux exercices académiques traditionnels souvent perçus comme stressants, l'environnement détendu des activités ludiques permet aux élèves, en particulier les plus timides, de s'exprimer plus librement sans craindre les erreurs. Sur le plan linguistique, ces activités favorisent l'acquisition des compétences spécifiques, les jeux de mots enrichissent le vocabulaire, tandis que les travaux en groupe améliorent la maîtrise des structures grammaticales complexes. Ces activités collaboratives jouent un rôle important en favorisant le partage d'idées, la coécriture de textes et les révisions réciproques, améliorant simultanément les aptitudes à l'écriture et les compétences à œuvrer en équipe.

Pour mesurer avec précision l'influence de ces méthodes sur la production écrite, il est indispensable d'employer une méthode méticuleuse intégrant des analyses quantitatives et qualitatives, retours des élèves et observations en classe. Ces études se sont avérées nécessaires, permettant de mesurer leur réelle dans le développement des compétences en écriture.

DEUXIÈME PARTIE
CADRAGE
MÉTHODOLOGIQUE

CHAPITRE I :

Observation et Questionnaire

1.Introduction du chapitre :

Afin de mener notre étude et de confirmer nos hypothèses, nous avons fait appel à l'observation au début, puis à un questionnaire destiné aux enseignants de français de la classe de 5^{ème} année primaire et une expérimentation a été utilisée en tant qu'outil méthodologique pour comprendre le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez ces élèves. Voici comment nous pouvons résumer l'ensemble des objectifs que nous avons visés par le biais de ce travail de recherche :

- Étudier les théories en vigueur qui se focalisent sur l'utilisation du jeu comme instrument didactique exclusivement dans le cadre scolaire.
- Accorder une plus grande importance au jeu dans l'enseignement du français langue étrangère, en évitant toute vision stéréotypée et en le percevant uniquement comme une simple activité de l'enfance tout en intégrant cela au sein du milieu scolaire.
- Modifier la façon que certains enseignants sur le jeu et envisager son intégration en tant qu'activité totale dans le cours de FLE.
- Evaluer l'efficacité des activités ludiques dans ce cadre scolaire.
- L'objectif est de donner la possibilité aux élèves d'appliquer un lexique approprié, d'organiser correctement leurs termes et de maîtriser le champ lexical, en intégrant des activités ludiques.

2. Présentation du terrain de la recherche :

- **Présentation de l'établissement :**

Pour effectuer cette tâche de recherche, nous choisissons un établissement au niveau de la wilaya de Tlemcen commune MAGHNIA, cet établissement s'appelle « Ben Sadik bel kir », l'école primaire est située dans le centre-ville, il a été construit en 2015, il reste l'un des meilleurs établissements de la ville.

- **Les ressources humaines :**

L'établissement primaire dispose d'une équipe encadrante composée :

Le directeur, 3 superviseurs pédagogiques pour assurer le bon fonctionnement, 2 agents de sécurité, des ouvriers professionnels ,16 enseignants (2 enseignants de langue française, enseignant d'anglais, enseignant du sport, 12 enseignants de l'Arabe), le primaire reçoit 341 élèves dont 180 filles et 161 garçons, leur âge varie entre 5 ans et 10 ans.

3. les outils d'investigation :

3.1. Observation :

3.1.1. Présentation de la grille d'observation :

- **Déroulement du stage :**

Dans le cadre de notre stage, notre activité principale a consisté en une séance d'observation menée le 25 novembre 2024 à mettre avec observation nous a permis d'analyser plusieurs éléments clés de la pratique enseignante : la pédagogie mise en œuvre, les comportements de l'enseignante, les supports didactiques utilisés ainsi que les réactions des élèves. Nous avons pour missions principales d'analyser le déroulement de la séance, d'évaluer la gestion du temps par l'enseignante, d'observer ses stratégies de motivation des élèves, tout en examinant sa façon de concevoir des fiches pédagogiques et son organisation du tableau de classe. Cette expérience nous a fourni une perspective concrète sur les méthodes d'enseignement en conditions réelles.

- **Le premier contact avec les élèves :**

Lors de notre arrivée, nous avons trouvé les élèves à côté de la classe, organisés en deux rangées, et ont commencé à entrer dans la classe deux par deux.

D'abord, il y a dans cette classe 36 élèves, 20 filles et 16 garçons. Nous assistons les séances avec une classe de 5^{ème} année primaire.

- **Déroulement de la première séance :**

Première séance a eu lieu le 25 .11.2024 à 13 :00 h

Durée : 1h.

Activité : production écrite.

Matériel didactique : manuel scolaire.

L'enseignante a commencé par écrire la date, puis elle a procédé à un contrôle des prérequis du cours précédent. Elle a entamé la séance par une mise en contact avec les élèves, en reprenant les informations et en posant des questions de compréhension.

Ensuite, elle a conduit une séance de 40 minutes en s'appuyant sur une mise en contexte qui a servi de fil conducteur pour découvrir les animaux, leurs habitats, leurs origines et leurs familles.

Puis, l'enseignante a demandé aux élèves de rédiger une production écrite sur les animaux étudiés dans la leçon (comme le lion, le zèbre, le loup...) dans leurs cahiers d'essai. Après la correction, elle leur a demandé de recopier leur texte dans le cahier de classe (de couleur rouge).

Durant les 20 dernières minutes de la séance, afin de renforcer l'apprentissage, l'enseignante a organisé une lecture individuelle des productions écrites par les élèves, dans le but de faciliter leur compréhension de la leçon.

Observation :

Le déroulement du cours s'est bien passé, car l'objectif de l'enseignante a été atteint grâce à une méthode structurée. Celle-ci a permis à chaque élève de s'exprimer selon ses compétences. L'enseignante a fait participer tous les élèves, les a guidés et a corrigé les erreurs de certains. Elle a également noté que les apprenants aimaient participer et échanger des informations et des idées entre eux, ce qui a renforcé leur compréhension, stimulé leur motivation et amélioré leur mémorisation. Ces échanges ont favorisé le partage de points de vue, rendu l'apprentissage plus dynamique et encouragé l'aide mutuelle.

Enfin, l'enseignante a guidé les élèves pour améliorer leurs productions écrites en s'appuyant sur les leçons étudiées. La simplification des consignes a contribué à une meilleure compréhension de la leçon et à une production plus adaptée. Résultat de la production écrite des élèves est satisfaisant, mais il y a des erreurs d'écriture et manque de lexique, ainsi qu'une utilisation incorrecte des temps verbaux et des connecteurs logiques et chronologique, ils ont beaucoup des fautes d'orthographe des mots et respects pas la majuscule et la ponctuation.

3.1.2. Rappel des hypothèses :

- Les activités ludiques permettent aux élèves d'apprendre de nouveaux mots de manière interactive, ce qui facilite leur intégration dans les productions écrites.
- Les activités ludiques permettraient de développer certaines compétences chez l'apprenant comme l'acquisition du lexique.
- L'utilisation d'activités ludiques pourrait non seulement attirer l'attention des élèves, mais aussi renforcer leur plaisir d'apprendre, ces activités pourraient contribuer à améliorer leur production écrite.

3 .2. Le questionnaire :

3.2.1. Pourquoi la recherche par questionnaire :

Le questionnaire a été choisi comme outil d'enquête pour cette phase méthodologique. Notre recours à cet instrument découle de notre volonté de recueillir des données de manière efficace. C'est pourquoi nous avons consulté un panel particulièrement intéressant d'enseignants, d'une part parce que le questionnaire constitue un outil de diagnostic efficace. D'autre part, son avantage réside dans son approche pratique, qui favorise la collecte d'une quantité maximale d'informations grâce aux questions proposées. Les contraintes opérationnelles de notre étude nous ont conduits à opter pour une enquête par questionnaire. Cette méthode permet d'obtenir des résultats tout en garantissant la fiabilité des données collectées.

Étant donné que notre recherche se concentre sur les perceptions des enseignants, il est primordial d'accorder de l'importance à ces dernières, qui occupent une place centrale dans diverses dimensions (psychologiques, affectives,

etc.). Dans cette optique, nous avons choisi de prendre en compte la position de l'enseignant. Par conséquent, le questionnaire que nous avons conçu sera rempli de manière anonyme. Cela permettra aux enseignants de répondre sans gêne, ce qui nous aidera à obtenir des réponses concrètes et précises. De plus, cela évitera que l'enseignant craigne d'être jugé.

L'objectif principal du questionnaire est d'interroger directement les enseignants sur leurs opinions et leurs attitudes concernant le rôle des activités ludiques dans l'enrichissement du lexique en production écrite. Les questions portent notamment sur les défis auxquels sont confrontés les élèves lors de l'écriture, sur leurs perceptions de cette pratique, ainsi que sur l'importance des activités ludiques pour développer le lexique des élèves.

3.2.2. Questionnaire destiné aux enseignants :

- **Pré-enquête :**

Cette phase est cruciale pour notre recherche, car les résultats obtenus peuvent ouvrir de nouvelles avenues de recherche et mener à d'autres approches praticables. Il faut réfléchir minutieusement à la formulation des questions, tout en considérant le public ciblé. Les répondants à notre questionnaire ne sont ni choisis ni classés, ce qui aide à minimiser la partialité lors de l'analyse des données et en facilite l'interprétation.

Simultanément, l'étude détaillée de notre corpus est essentielle. Cette étape précède la formulation définitive du questionnaire, nous permettant de revoir le contenu des questions, de les modifier, d'éliminer toute ambiguïté ou d'ajouter des aspects linguistiques susceptibles d'améliorer la compréhension des réponses.

Notre corpus, qui s'adresse aux enseignants et enseignantes de français au cycle primaire, se compose ainsi de 30 enseignants.

3.2.3.L'administration et la validation du questionnaire :

Les représentations des activités ludiques dans l'enrichissement du lexique en production écrite, comme mentionné précédemment, constituent l'objet de notre étude. Les questions adressées aux enseignants visent à clarifier les différents aspects qui produisent ces représentations. Le questionnaire a été administré pendant le mois de décembre de l'année 2024. La formulation des questions a

nécessité une planification afin de les simplifier. Autrement dit, cet échange constant entre les questions de recherche et les compétences des enseignants nous a conduits à cibler implicitement nos objectifs.

La première version du questionnaire a été soumise à la vérification et à l'évaluation de notre encadrante. Ses commentaires ont entraîné des ajustements et d'importants changements. Suite à ses éclaircissements, la plupart des questions ont été revues et modifiées, et certaines ont été supprimées. En conséquence, la nouvelle version du questionnaire a été validée. Notre questionnaire est donc composé de 10 questions réparties en trois types : questions fermées, questions semi-ouvertes et questions ouvertes, permettant aux enseignants de s'exprimer librement.

L'utilisation de ces types de questions repose principalement sur la capacité des questions fermées à orienter les réponses, ce qui est perçu comme un soutien significatif pour la mémoire des répondants. Cela permet une sélection précise des réponses sans accroître l'effort demandé. Quant aux questions ouvertes et semi-ouvertes, elles visent à offrir aux enseignants une plus grande liberté dans la formulation de leurs réponses.

De plus, le questionnaire commence par des questions générales et simples, avant d'aborder des questions plus détaillées pour atteindre notre objectif, comme mentionné précédemment. Effectivement, notre questionnaire se distingue par sa cohérence thématique. Il s'appuie sur le rôle des activités ludiques dans l'enrichissement du lexique en production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire.

Nous avons distribué 30 questionnaires à la fin de l'année scolaire 2024. Notre présence lors de la passation des questionnaires visait à clarifier d'éventuels malentendus liés aux questions. Il est également important de préciser que l'intégralité des questionnaires a été recueillie (30 questionnaires complétés). Notons que le questionnaire destiné aux enseignants était simple : il ne contenait que 10 questions et ne nécessitait pas un engagement important en termes de temps ou d'efforts.

Sa concision offrait plusieurs avantages :

- Les enseignants l'ont complété en 10 à 15 minutes.

- Nous avons pu collecter tous les questionnaires en une semaine.

Cependant, nous avons dû faire le tour des écoles primaires pour distribuer les questionnaires, et nous avons rencontré des difficultés à trouver des enseignants disponibles, certains étant occupés pendant les heures de travail et ne pouvant pas y répondre. Par ailleurs, quelques inconvénients ont été observés :

- Certains questionnaires étaient incomplets.
- Des contradictions ont été relevées.
- Certaines réponses manquaient de cohérence en raison d'une mauvaise compréhension des questions.
- Des questions sont restées sans réponse, principalement parmi les questions ouvertes.

Néanmoins, ces résultats ont soulevé de nouvelles interrogations complémentaires à notre recherche, ce qui nous a amenés à introduire des activités ludiques pour éclairer les réponses des enseignants. Cette approche nous semble utile pour confirmer ou infirmer nos hypothèses de manière concrète.

En suivant cette méthodologie descriptive pour la création, la validation et la diffusion du questionnaire, il apparaît que nous avons pu traduire fidèlement notre approche initiale ainsi que sa structure.

3.2.4. Echantillon :

Questionnaire destiné aux enseignants de français de la 5^{ème} année primaire

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche de fin d'étude en langue française Afin d'atteindre notre objectif et de bien mener notre investigation, nous proposons ce questionnaire qui porte sur « **le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire** » qui s'adresse aux enseignants / enseignantes de français au cycle primaire.

Nous vous prions de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

- Homme
- Femme

Expérience professionnelle :

- 1 à 5 ans
- 5 à 10 ans
- +10 Ans

1-Utilisez -vous le jeu en classe ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

2-les Manuels scolaires, accordent-ils de l'importance aux activités ludiques ?

- Oui
- Non

3-Est-ce que l'intégration de l'activité ludique attire l'attention de vos élèves ?

- Oui
- Non

4- selon vous, quelle est la meilleure méthode pour réussir un apprentissage ?
apprendre par :

- Imitation
- Répétition
- Jeux ludiques
- Cours supplémentaires

5- Proposez-vous des activités ludiques en classe ?

- Oui
- Non

- Si oui, dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Vocabulaire
- Lecture

- Expression orale
- Tous les cours

6- pensez-vous que l'enseignement ludique à un impact positif sur vos apprenants ?

- Oui
- Non

Pourquoi ?.....

7- Faut-il consacrer un espace et un temps aux activités ludiques ?

- Oui
- Non

Pourquoi ?.....
.....
.....

8- Quel type d'activités ludiques est le plus efficace pour enrichir le lexique des élèves ?

- Le cadavre exquis
- Jeux de mots
- Charades et devinettes
- Autres

Si vous avez d'autres propositions, citez-les :

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

9-pourriez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire ?

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

10- En Quoi les activités ludiques peuvent-elles améliorer la créativité des élèves dans leurs productions écrites ?

.....

.....

.....

Merci pour votre participation

Le choix de l'échantillon a été en majorité basé sur des considérations pratiques et en lien avec notre idée de commencement. Cette étude vise l'ensemble des enseignants de langue française au cycle primaire a willaya de Tlemcen « MAGHNIA ».

L'échantillon est constitué de 30 enseignants. Opter pour ce nombre élevé nous aide à mieux saisir la signification des réponses.

- **Traitement des données :**

Pendant cette première phase de notre étude, nous avons utilisé deux types d'analyse : l'analyse quantitative et qualitative, en raison de la variété des classifications des questions proposées. Les réponses aux questions fermées ont été transformées en pourcentages et ensuite représentées graphiquement afin de faciliter la visualisation des résultats. Quant aux réponses aux questions ouvertes, elles ont été intégralement transcrites et classées. Initialement, nous avons cherché à caractériser le profil des enseignants interrogés.

Les trois premières questions étaient d'ordre introductif et portaient sur l'utilisation des activités ludiques en classe et sur l'importance de ces activités. Puis, nous avons abordé le sujet de notre recherche, à savoir le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du vocabulaire en production écrite. À ce stade, les questions se concentrent sur notre objectif. En effet, le contexte du questionnaire repose sur un lexique facile, qui doit être compréhensible par tous.

3.2.5. Analyse et interprétation :

La variable genre :

Sexe	Nombre	Pourcentage
Homme	5	16,67 %
Femme	25	83,33 %

Tableau 01 : la distribution des employés en fonction du genre

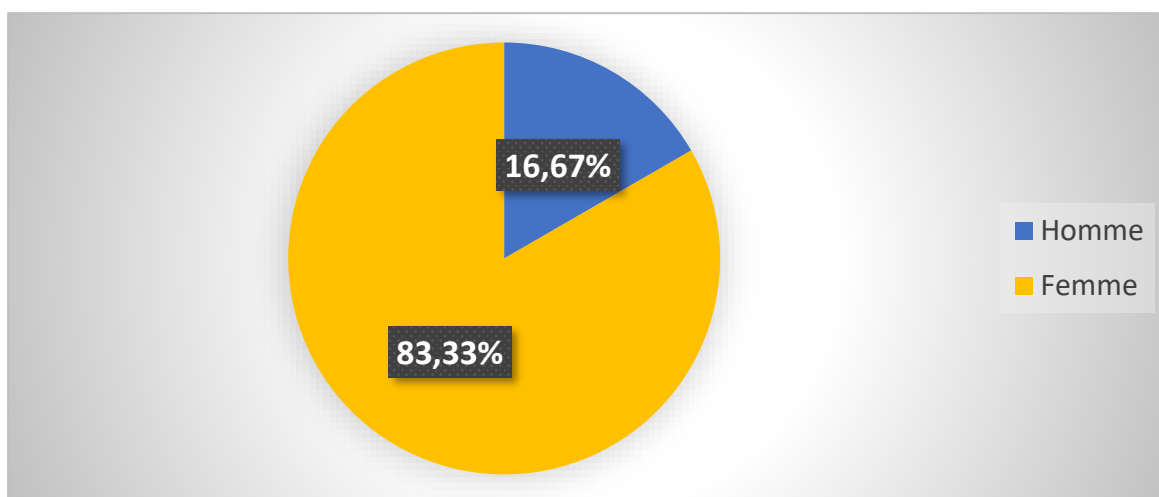


Diagramme 01 : Le sexe des enseignants interrogés

- Les enseignants interrogés comptent plus de femmes que d'hommes, ce qui fait que la composante féminine (enseignante) est prédominante dans les primaires.

La variable expérience professionnelle :

L'expérience	Le nombre d'enseignants	Le Pourcentage
1 à 5 Ans	13	43,33%
5 à 10 Ans	06	20%
+10 Ans	11	36,66%

Tableau 02 : Le nombre d'années d'expérience qui possèdent les enseignements

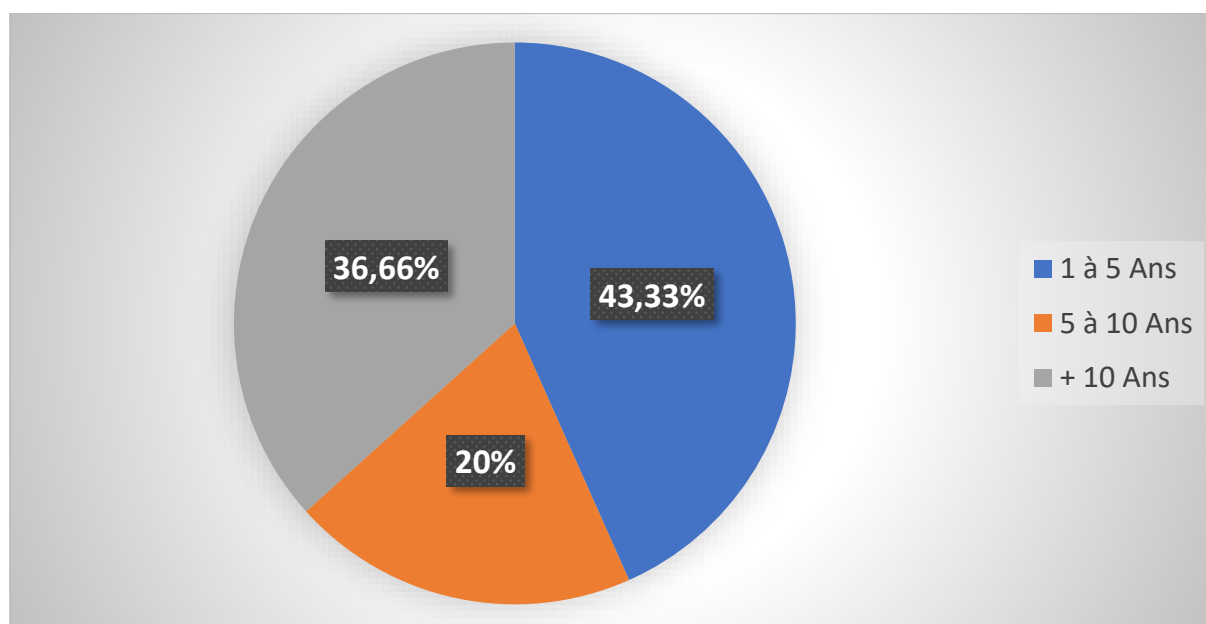


Diagramme 02 : Années d'expérience des enseignants

- Selon le tableau et le graphique, nous observons que les enseignants ont une expérience professionnelle variée. Allant de 01 ans jusqu'à plus de 10 ans, alors un échantillon diversifié et relativement étendu sur le terrain qui leur permet de répondre à nos questions, cette information assurait des réponses plus crédibles aux questionnaires.

Question 01 : Utilisez- vous le jeu en classe ?

	Nombre	Pourcentage
Jamais	0	0%
Parfois	17	56,66%
Souvent	9	30%
Très souvent	4	13,33%

Tableau 03 : Réponse à la question n°= 01

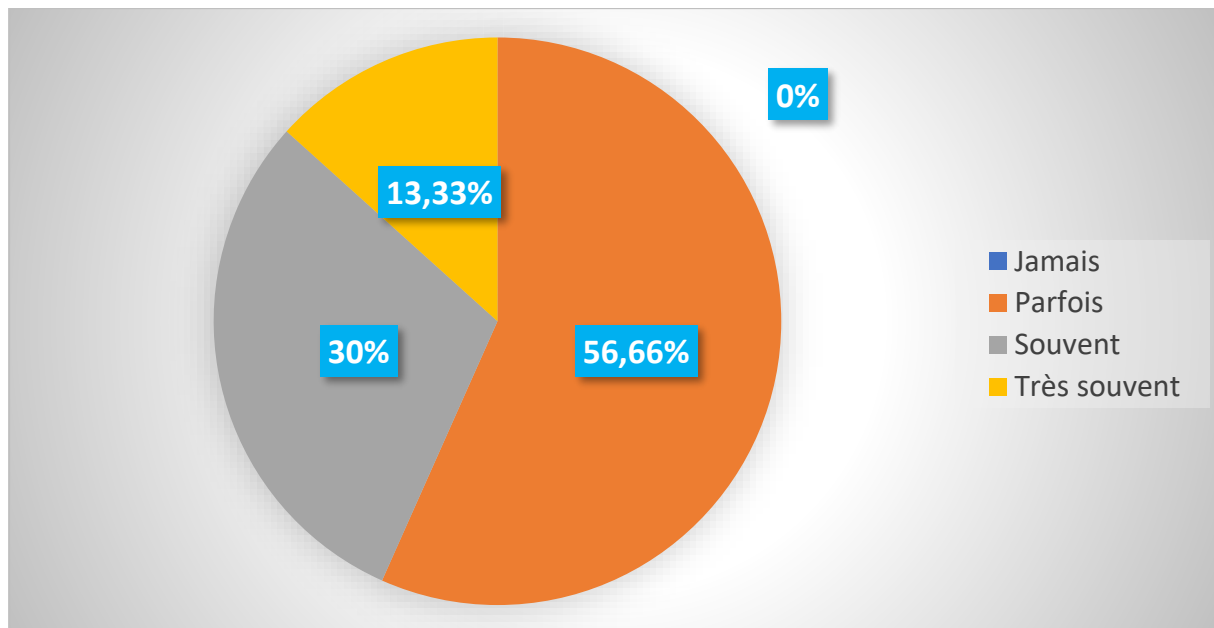


Diagramme 03 : Résultat de la question N°= 01

- 17 enseignants, presque la totalité, ont répondu qu'ils utilisaient parfois le jeu en classe (ce qui représente 56,66 %), et 30 % l'utilisent souvent.
- Seulement 4 enseignants utilisent très souvent les jeux en classe, ce qui représente 13,33 %.

Questions 02 : Les manuels scolaires, accordent-ils de l'importance aux activités ludiques ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	13	43,33%
Non	17	56,66%

Tableau 04 : Réponse à la question N°=02

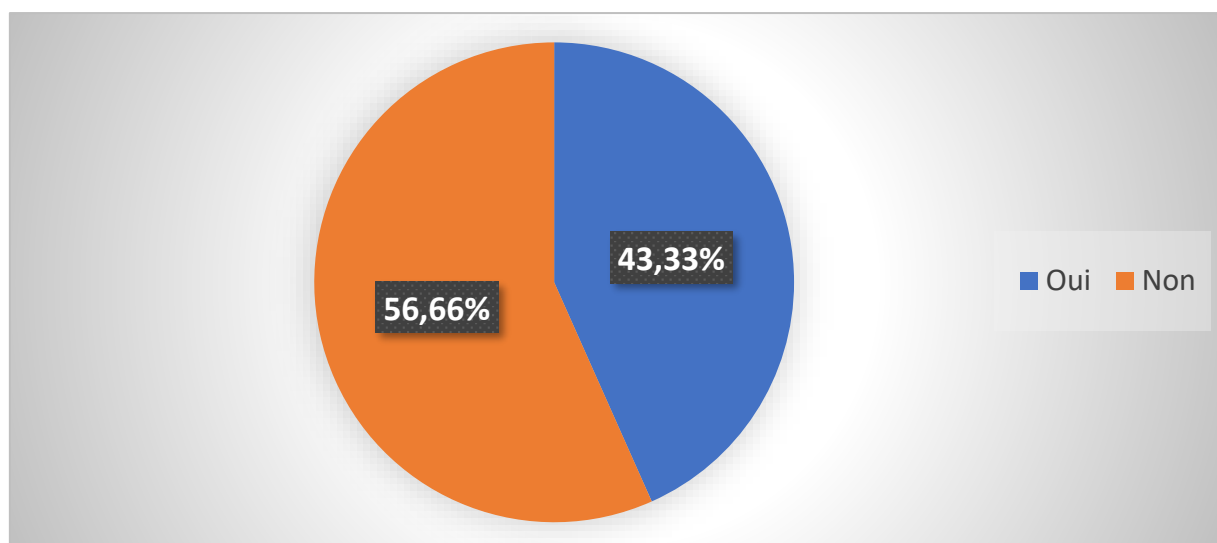


Diagramme 04 : Résultat de la question N°=02

- L'objectif de cette question est de savoir si les manuels scolaires accordent de l'importance aux activités ludiques. Cependant, la majorité des enseignants interrogés répondent non (56,66 %), tandis que 43,33 % répondent oui.

Question 03 : Est-ce que l'intégration de l'activité ludique attire l'attention de vos élèves ?

	Nombre	Pourcentage
OUI	30	100%
NON	0	0%

Tableau 05 : Réponse à la question N°=03

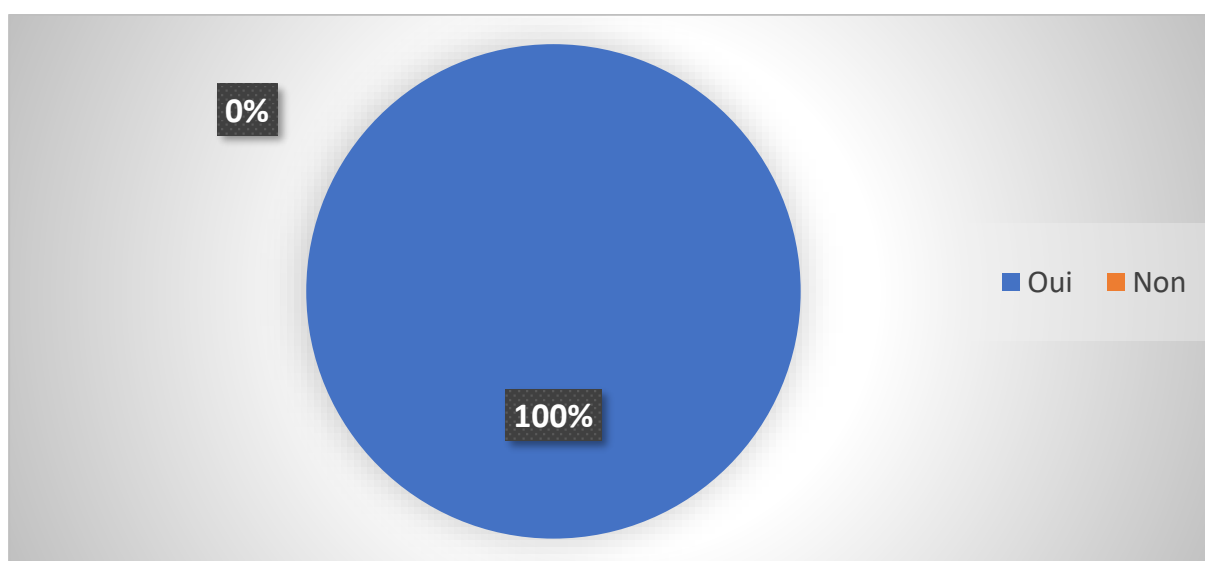


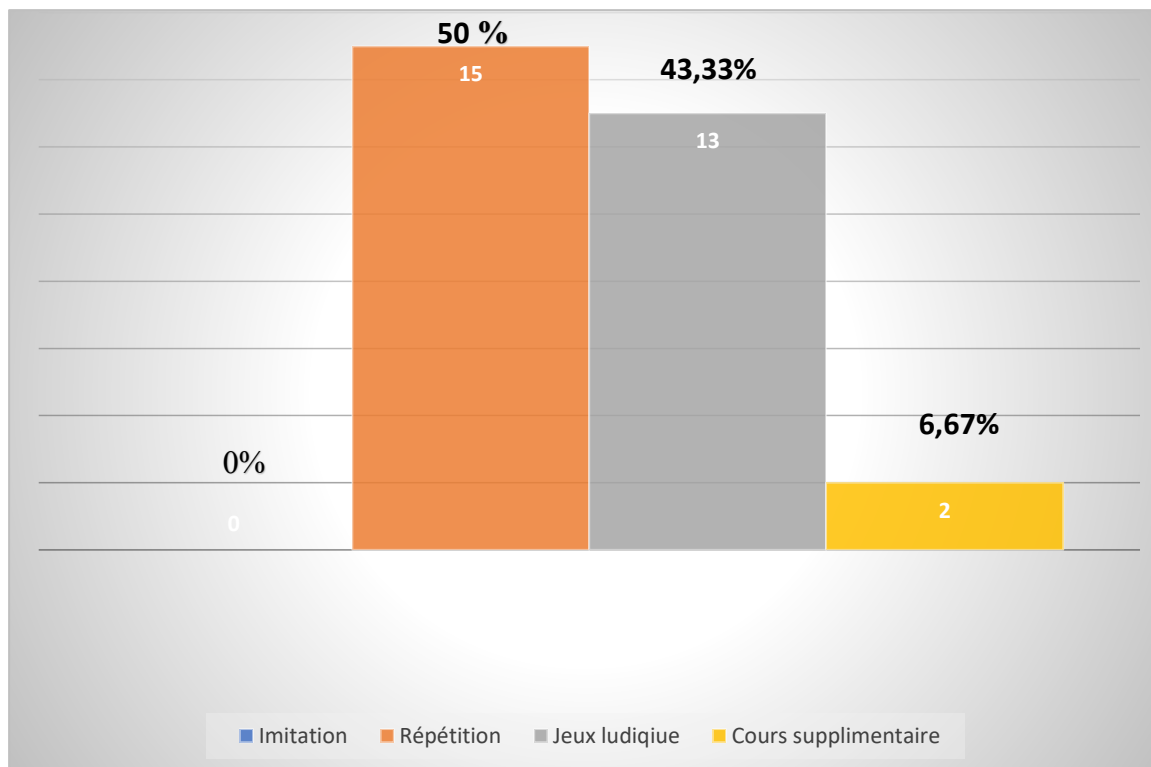
Diagramme 05 : Résultat de la question N°=03

- Tous les enseignants (100 %) affirment que l'intégration d'activités ludiques attire l'attention de leurs élèves.
- Par conséquent, nous concluons que les activités ludiques jouent un rôle important dans l'éducation, car les élèves apprécient cette méthode pédagogique.

Question 04 : selon vous, quelle est la meilleure méthode pour réussir un apprentissage ? apprendre par :

	Nombre	Pourcentage
Imitation	0	0%
Répétition	15	50%
Jeux ludiques	13	43,33%
Cours supplémentaires	2	6,67%

Tableau 06 : Réponse à la question N°=04



Histogramme 01 : Résultat à la question N°=04

- Le but de cette question est d'analyser la meilleure méthode pour réussir un apprentissage et de comprendre comment bien apprendre. Pour la majorité des enseignants (50%), utiliser la méthode de répétition est privilégié, tandis que 43,33% préfèrent la méthode des jeux ludiques et que 6,67% optent pour les cours supplémentaires. Personne ne choisit la méthode de l'imitation.

Question 05 : proposez-vous des activités ludiques en classe ?

	Nombre	Pourcentage
OUI	29	96,66%
NON	1	3,33%

Tableau 07 : Réponse à la question N°=05

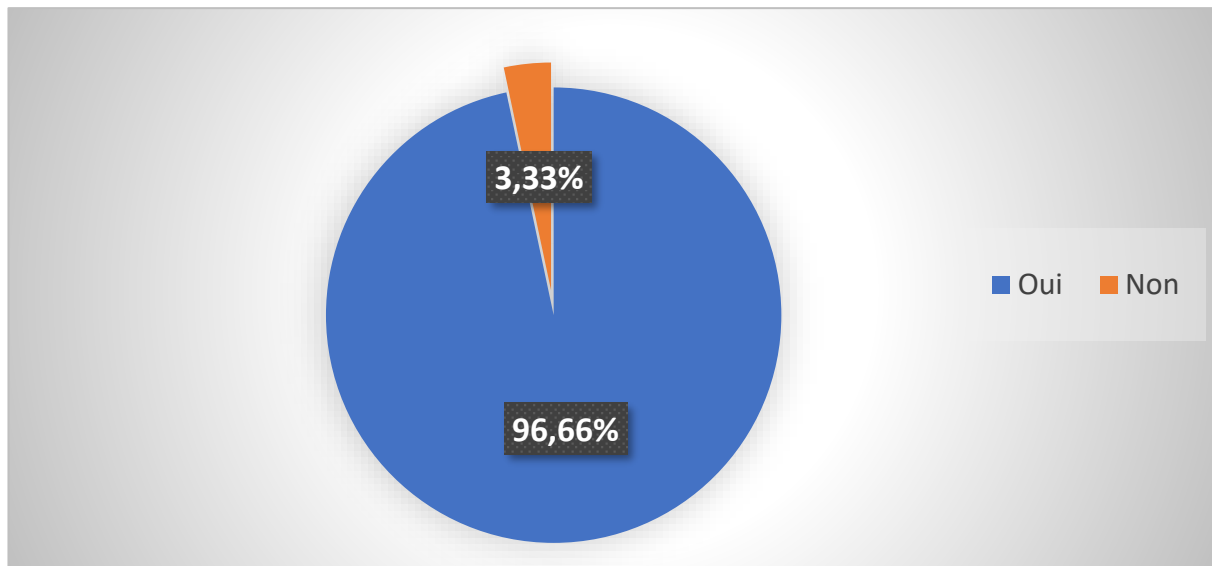


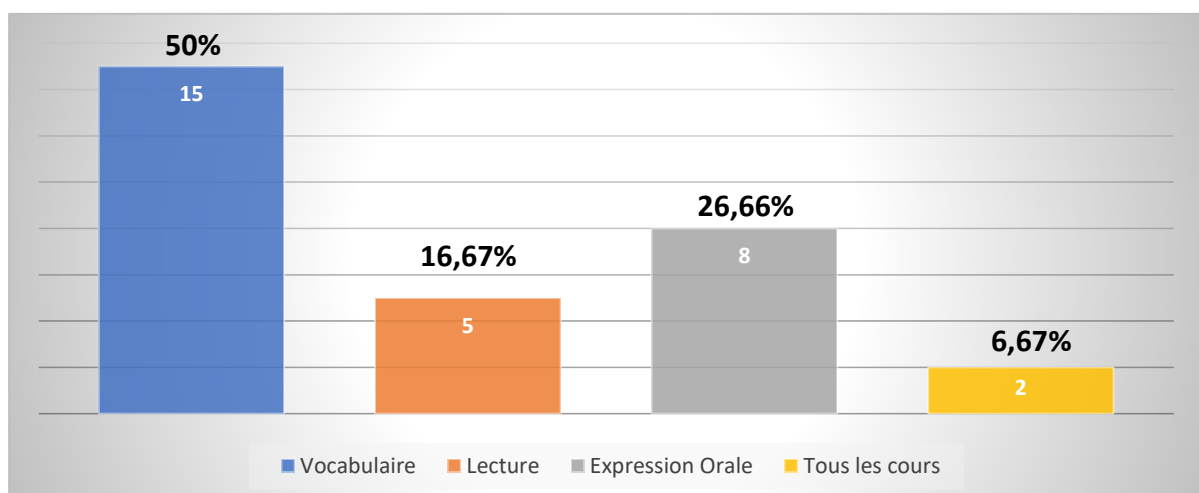
Diagramme 06 : Résultat de la question N°=05

Nous remarquons que la totalité des enseignants (ce qui représente 96,66 %) déclarent proposer des activités ludiques dans leur enseignement, tandis que 3,33 % d'entre eux affirment ne pas en utiliser dans leurs cours

- Si oui, dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

	Nombre	Pourcentage
Vocabulaire	15	50%
Lecture	5	16,67%
Expression Orale	8	26,66%
Tous les cours	2	6,67%

Tableau 08 : Réponse à la question N°=05 (la deuxième partie de la question)



Histogramme 02 : Résultat de la question N°=05 (la deuxième partie de la question)

- Dans la deuxième partie de la question 5, nous avons observé que la totalité des enseignants (ce qui représente 50 %) utilisent le vocabulaire, tandis qu'une bonne majorité d'entre eux (26,66 %) privilégie l'expression orale. De plus, 16,67 % se concentrent sur la lecture, et enfin, 6,67 % sont présents dans tous les cours.

Nous concluons que la plupart des enseignants recourent à des activités ludiques pour transmettre leurs idées aux élèves.

Question 06 : Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

	Nombre	Pourcentage
OUI	30	100%
NON	0	0%

Tableau 09 : Réponse à la question N°=06

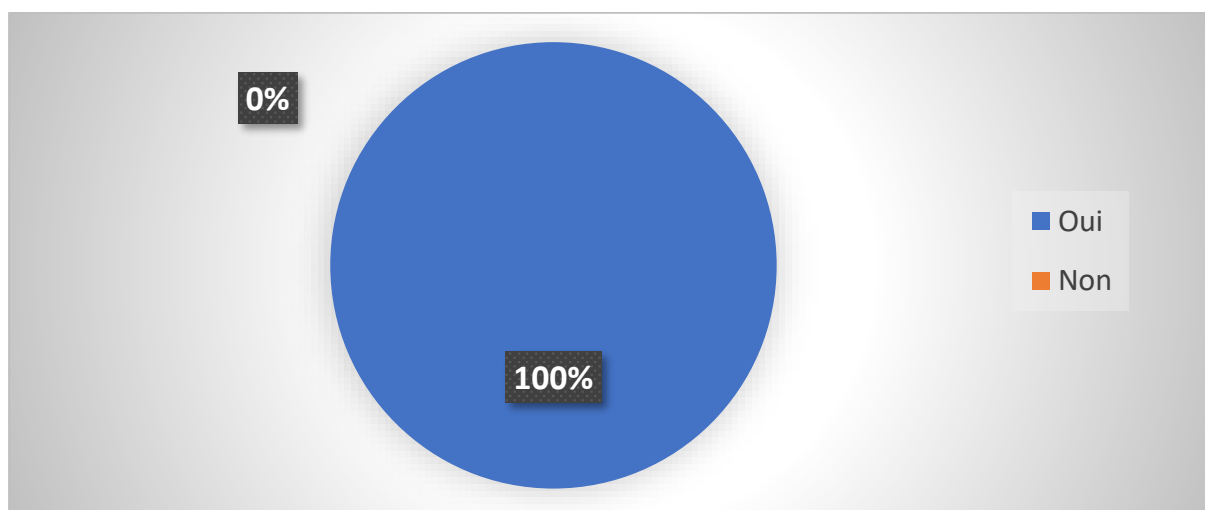


Diagramme 07 : Résultat de la question N°=06

On remarque que 100 % des enseignants ont répondu "oui" et trouvent que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants, tandis que 0 % des enseignants ont répondu par la négative.

Pourquoi ?

- Les enseignants questionnés ont avancé plusieurs propositions à propos de l'impact positif sur vos apprenants, nous en citant les plus proposés :

* Nous aide à attirer l'attention de l'apprenant et de le motiver.

* Facilitant la mémorisation des informations.

- * En dehors de l'enseignement classique et changer la méthode traditionnelle.
- * La compréhension sera plus facile et permettre une planification efficace.
- * Les enfants à cette l'âge préféré apprendre en jouent pour apprend à dire des nouveaux mots et à exprimer ces idées.

Question 07 : Faut-il consacrer un espace et un temps aux activités ludiques ?

	Nombre	Pourcentage
OUI	28	93,33%
NON	2	6,66%

Tableau 10 : Réponse à la question N°=07

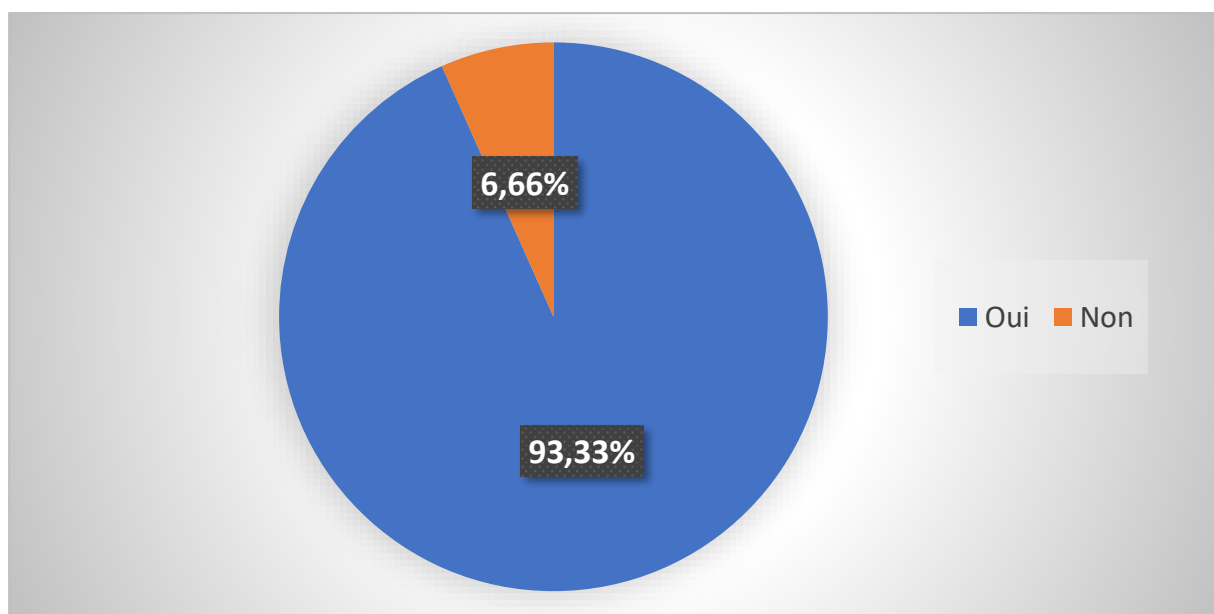


Diagramme 07 : Résultat de la question N°=07

- D'après cela, on peut dire que la plupart des enseignants (93,33 %) consacrent un espace et un temps aux activités ludiques, ce qui représente un champ très vaste d'avantages pour les apprenants, tandis que 6,66 % d'entre eux n'ont ni l'espace ni le temps pour intégrer ces activités dans leur classe ou lors de leurs heures d'enseignement.

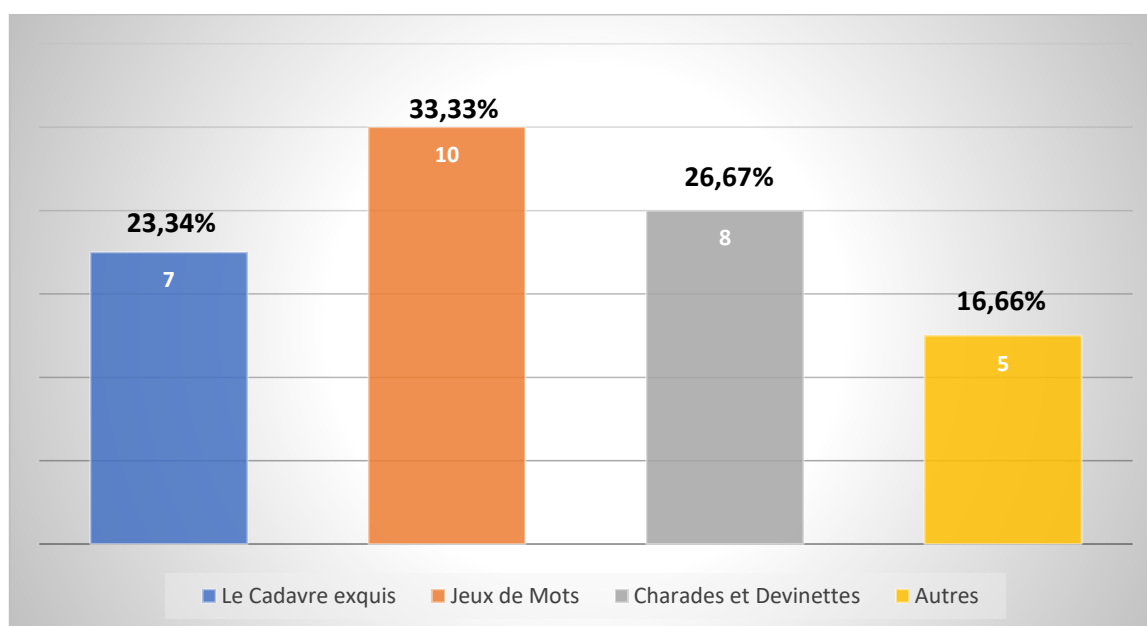
Pourquoi ?

Sans réponse	OUI	NON
02 enseignants	- L'apprenant reste motivé, il apprend et comprend facilement et son reste fixé dans son cerveau. - Les activités ludiques permettent aux apprenants de développer leur vocabulaire et surtout de stimuler plusieurs compétences en même temps. - Facilitant l'acquisition de la langue étrangère chez l'apprenant. - Casser la charge des cours et la routine dans la classe. - Utiliser dans les 20 minutes derniers pour aimer les cours.	- Au cycle primaire on travaille au maximum 03 heures par semaine pour chaque niveau donc il n'y a pas assez de temps pour utiliser des activités ludiques.

Question 08 : Quel type d'activités ludiques est le plus efficace pour enrichir le lexique des élèves ?

	Nombre	Pourcentage
Le cadavre exquis	7	23.34%
Jeux de mots	10	33,33%
Charades et devinettes	8	26,67%
Autres	5	16,66%

Tableau 11 : Réponse à la question N°=08



Histogramme 03 : Résultat de la question N°=08

- Pour cette question, la plupart des enseignants préfèrent les jeux de mots (33,33 %), tandis qu'un deuxième groupe (26,67 %) opte pour les charades et devinettes. Ces types d'activités ludiques sont considérés comme les plus efficaces pour enrichir le lexique des élèves. Par ailleurs, 23,34 % des enseignants choisissent le cadavre exquis, et 16,66 % préfèrent d'autres types d'activités ludiques.

Si vous avez d'autres propositions, citez-les :

Il y a 5 enseignants qui ont choisi d'autres options :

Travail de groupe, histoires collaboratives, jeux de rôle, les mots croisés, les chansons.

Question 09 : pourriez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire ?

Les enseignants questionnés ont proposé plusieurs réponses pour l'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire, nous citant les plus proposés :

- Les activités ludiques jouent un rôle très important pour faciliter la compréhension et la mémorisation pour attirer l'attention des apprenants surtout la motivation.
- L'utilisation des activités ludiques aide beaucoup à l'apprentissage et obtient des résultats positifs.
- Les activités ludiques sont essentiels pour enrichir le vocabulaire des apprenants et développer le lexique des élèves.
- Les activités ludiques permettent aux apprenants de s'exprimer librement et ils font sortir l'élève de la réalité scolaire, afin de changer la routine.
- L'activité ludique peut favoriser la réussite scolaire. En effet, elle encourage le renforcement de connaissance spécifique dans les projets en classe.
- Les activités ludiques améliorent de l'engagement des élèves et de la collaboration et réduction du stress.
- Créer une ambiance dans la classe.
- L'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire est bénéfique surtout à cette tranche d'âge car les enfants ont besoin d'un moment de divertissement dans leur apprentissage.

Il y a un enseignant qui n'a pas répondu à cette question, la laissant vide.

Question10 : En Quoi les activités ludiques peuvent-elles améliorer la créativité des élèves dans leurs productions écrites ?

Les enseignants qui l'on affirme que les activités ludiques peuvent-elles améliorer la créativité des élèves dans leur production écrite qu'on cite ci-dessous :

- Améliorer beaucoup plus à enrichir le vocabulaire d'un élève.
- Les activités ludiques peuvent améliorer la créativité des élèves dans leurs productions écrites, elles peuvent développer leurs compétences écrites et la narration, l'imagination et traiter les difficultés.
- Ils stimulent l'imagination et encouragent les élèves à explorer des nouvelles idées sans craintes d'erreur.
- Les activités ludiques améliorent la créativité des élèves dans leurs production écrites, une façon pour bien formuler la structure syntaxique des phrases.
- Ces activités ludiques aider les élèves à développer leur créativité et leur confiance en soi pour écrire des productions écrites uniques et originales.
- Les activités ludiques sa libère des blocages et des inhibitions des élèves en classe.
- Les activités ludiques constituent une source de motivation pour les apprenants, leur permet d'améliorer leur compétence langagière et donc les réinvestir.

Ils y'a plusieurs enseignants (5 enseignants) qui n'a pas répondu à cette question ouverte et la laissant vide.

3.2.6. Synthèse :

Pour commencer, nous pouvons avancer que les informations collectées semblent confirmer partiellement nos hypothèses. Il paraît évident que les enseignants accordent de l'importance aux activités ludiques, car l'intégration de ces activités attire l'attention des élèves. Dans l'ensemble, on pourrait affirmer que les représentations des enseignants concernant l'activité ludique sont solidement ancrées dans le discours précédent. Nous avons traité les différentes réponses des enseignants de façon cohérente, ce qui a facilité l'analyse de leurs conceptions des activités ludiques dans l'enrichissement du lexique en production écrite.

Notre enquête nous a menés à mettre en lumière différents facteurs, notamment la collecte des informations qui permet de déterminer l'attitude de ces enseignants et leurs points de vue sur les activités ludiques. Par ailleurs, les graphiques précédemment affichés facilitent l'exposition et une analyse approfondie des réponses. Effectivement, grâce à l'analyse des contradictions, nous avons pu distinguer ce qui relève de la motivation des apprenants, de leurs manières d'écrire, des problèmes qu'ils rencontrent et de leurs relations avec les activités ludiques. L'examen de ces résultats indique que l'enseignement basé sur le jeu a un effet bénéfique sur les apprenants. Nous l'avons constaté dans plusieurs questions, par exemple la question n° 5, qui est fondamentalement liée à ce sujet : presque tous les enseignants (96,66 %) ont conscience de l'intérêt de proposer des activités ludiques en classe dans des disciplines différentes (vocabulaire, lecture, expression orale, tous les cours), alors qu'une minorité (3,33 %) n'en fait pas usage.

Dans le même élan, nous avons observé dans la question n° 6 que la totalité (100 %), ou du moins la majorité des enseignants, croient que l'approche ludique de l'enseignement a un effet bénéfique sur les élèves. Par ailleurs, 93,33 % des enseignants consacrent un espace et un temps aux activités ludiques, tandis que 6,66 % ne disposent pas d'espace pour ces activités, conformément à la question n° 7.

D'autre part, nous avons constaté que certaines représentations indiquent que les activités ludiques sont efficaces pour enrichir le lexique des élèves. En effet, elles jouent un rôle important dans le contexte éducatif pour faciliter l'acquisition des connaissances, la mémorisation et la motivation, améliorer l'engagement et la coopération des élèves, et réduire le stress.

Cela explique et répond à une partie importante de nos questionnements, qui lient le rôle de l'activité ludique à l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire. Cependant, nous rappelons que nous avons constaté, lors de l'analyse des questionnaires, une certaine ambiguïté.

Ces réponses peuvent refléter des incompréhensions, des attitudes, et peut-être les perceptions et les idées des enseignants.

Nous savons que ces résultats ne sont pas définitifs et que cette enquête n'a pas pour but de répondre à tous les objectifs identifiés, mais plutôt d'éclairer certaines de nos questions. Dans l'ensemble, il est clair que cette enquête comportait des

limites. Cependant, nous avons pu obtenir des réponses qui renforcent nos hypothèses et démontrent l'importance des activités ludiques pour enrichir le vocabulaire des élèves et améliorer leur créativité dans leurs productions écrites.

CHAPITRE II :

L'expérimentation

3.3. L'expérimentation :

Nous avons assisté, dans un premier temps, à deux séances de production écrite (première séance témoin sans recours à une activité ludique) où nous nous sommes concentrés uniquement sur l'observation. Ensuite, nous avons proposé deux types d'activités ludiques (deuxième séance expérimentale, en utilisant des activités ludiques) portant sur le même contenu, dans le but d'établir une comparaison entre la méthode conventionnelle et la méthode intégrant des activités ludiques.

3.3.1. Le cadre spatio-temporel :

Pour réaliser avec succès notre enquête, il est primordial de préciser le contexte spatio-temporel, autrement dit l'endroit où a eu lieu l'expérimentation et la durée qu'il nous a fallu pour la réaliser. Ceci a été prévu dès le début afin d'éviter toute surprise lors de la conclusion de notre mémoire de recherche.

Notre expérimentation était effectuée au niveau de l'établissement « Ben Sadik bel kir » qui se trouve à la willaya de Tlemcen commune Maghnia.

3.3.2. Public :

Dans le cadre de notre étude, nous avons opté pour des élèves en 5^{ème} année primaire âgés de 10 à 11 ans, car cet âge est particulièrement réceptif aux l'activités ludiques, le groupe retenu pour l'expérimentation est constitué de 36 élèves ,20 filles et 16 garçons.

3.3.3. Justification du choix :(pourquoi les élèves de 5^{ème} année primaire)

Notre choix d'activités ludiques pour les apprenants de 5^{ème} année primaire est fondé sur une connaissance détaillée de leur développement cognitif, émotionnel et sociale. Généralement, entre 10-11 ans, les élèves vivent une période cruciale de leur éducation. Nous optons pour ce niveau car il est considéré comme la dernière étape de l'école primaire et c'est une préparation au cycle moyen, et plusieurs éléments justifient l'importance de proposer des activités spécifiques adaptées à ce groupe. Voici les raisons majeures pour lesquelles des activités ludiques et éducatives conviennent particulièrement aux élèves de 5^{ème} année :

- **Développement cognitif adapté :**

Les élèves de 5^{ème} année ont la capacité de penser de manière plus abstraite que dans les premières années de l'école primaire. Ils commencent à développer des compétences telles que la logique, la résolution de problèmes et l'organisation de leurs pensées. Les activités proposées doivent donc être suffisamment motivantes pour développer ces compétences, tout en conservant une accessibilité pour éviter toute frustration. Les activités ludiques aident à consolider les connaissances tout en rendant les concepts plus concrets et compréhensibles.

- **Capacité à travailler de manière autonome :**

Les élèves de 5^{ème} année gagnent progressivement en autonomie dans leurs apprentissages et sont capables de prendre en charge des tâches individuelles ou collectives. Ils sont aussi capables de prendre en charge des tâches plus compliquées et de réfléchir à leurs actes. Les activités qui encouragent cette indépendance renforcent leur esprit d'initiative et leur confiance en eux.

- **Renforcement des compétences sociales :**

À ce stade, les interactions sociales prennent une place cruciale dans l'évolution des élèves. Ils commencent à établir des amitiés plus solides et à comprendre des concepts complexes tels que la collaboration, la compétition saine et la maîtrise des émotions. Des activités en groupe comme les jeux ou les projets collaboratifs, contribuent à renforcer ces compétences sociales et enseignent aux élèves comment collaborer efficacement.

- **Développement de la pensée critique et créative :**

Les élèves de 5^{ème} année commencent à formuler des questions plus complexes et à porter un regard plus critique sur leur environnement. Des activités de réflexion, des jeux de rôle ou des discussions peuvent favoriser cette pensée critique et renforcer leur capacité à articuler et soutenir leurs idées. Elles favorisent aussi leur créativité, une aptitude qui leur sera bénéfique durant toute leur parcours scolaire.

- **Favorisation de la prise de risques et de l'expérimentation :**

Les élèves de 5^{ème} année deviennent moins timides et plus disposés à prendre des risques dans leurs processus d'apprentissages. Ils ont une peur de l'échec moins marquée, ce qui les autorise à explorer des idées novatrices sans crainte de

jugement. Les activités ludiques qui incluent de l'expérimentation, des découvertes et des erreurs leur permettent d'apprendre à travers l'expérience, tout en adoptant une attitude proactive face aux défis.

- **Encouragement de la motivation intrinsèque :**

Les élèves de 5^{ème} année sont souvent stimulés par le l'envie d'acquérir des compétences et de mener à bien leurs missions. Les activités basées sur des jeux ou des défis stimulent cette motivation interne, car elles encouragent à la réussite de manière ludique, plutôt qu'en cherchant des récompenses extérieures. Ceci leur mettre l'accent sur le processus d'apprentissage lui-même, plutôt que de se focaliser exclusivement sur les résultats.

3.3.4. Description de la classe :

Ces observations sont collectées lors de la réalisation des activités ludiques en classe de la présente. Au cours de la présentation des deux activités mentionnées (les mots croisés, choisis un animal).

- La classe est d'une dimension moyenne.
- Les murs de la classe sont peints en couleur rose, décorés par des images.
- La classe comporte de quatre fenêtres.
- La classe est organisée en trois rangées, chaque rangée comporte six tables disposées l'une derrière l'autre.
- Un tableau est composé de trois partie.
- Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie gauche de la classe.
- La classe bénéficie d'un bon éclairage.

3.3.5. Présentation du support didactique proposé :(les 2 activités ludiques)

Principalement, le jeu apporte du plaisir à l'enfant. De plus, pour la plupart des apprenants, la production écrite est une discipline encore inexplorée qu'ils vont découvrir, et cette nouveauté suscite leur intérêt. Ainsi, l'exploration à travers des supports inédits et atypiques ne fait que stimuler davantage leur enthousiasme et leur curiosité. Nous croyons que les activités ludiques peuvent aider à atteindre ces objectifs, notamment celui d'apprendre tout en s'amusant. En effet, il existe une

corrélation entre la motivation et l'apprentissage : plus les apprenants sont motivés, plus leur apprentissage est facilité. Tout apprentissage est sous-tendu par le plaisir.

Le jeu est un bon moyen d'apprentissage. Comme nous l'avons mentionné dans le cadre théorique, les jeux apportent principalement du bonheur et du plaisir à l'apprenant. Ils constituent également un excellent outil de motivation, qui rend l'apprenant plus attentif et indépendant, le rendant ainsi plus efficace dans son apprentissage. C'est pourquoi nous avons décidé d'intégrer les jeux dans notre expérience, convaincus que leur inclusion dans le processus d'enseignement-apprentissage pourrait avoir un impact positif sur les compétences en écriture et faciliter l'apprentissage de la langue étrangère, car à cet âge, l'apprenant peut mieux apprendre en jouant.

Comme déjà mentionné dans notre cadre théorique, notre étude s'inscrit dans le domaine de la recherche en didactique de l'écrit à partir d'activités ludiques, ce qui implique qu'elle repose sur des écrits.

Nous avons proposé aux élèves une activité de mots croisés et une activité choisissant un animal pour une phase de rédaction d'un petit paragraphe.

- **Les mots croisés :**

Nous avons choisi un jeu de « mots croisés » afin de comprendre leurs points de vue concernant les activités ludiques sur l'intégration de ces activités dans le cadre du programme éducatif et tout à la fois de voir comment le jeu peut leur aider à rédiger un paragraphe et à mieux s'exprimer. Cette activité se concentre sur les lettres et des mots, en particulier les noms des animaux, le but principal de cette activité qui alignée avec le programme de la 5^{ème} année primaire est d'élargir leur vocabulaire et renforcer leurs connaissances et leurs orthographe.

- **Choisis un animal :**

Nous avons choisi un jeu de « choisis un animal » pour connaître les noms et les images des animaux, cette activité ludique aide à élargir le vocabulaire des élèves et stimule la collaboration en groupe pour consolider leurs connaissances et leurs orthographe.

Pour le matériel des jeux, nous avons utilisé deux paniers pour choisir, préparé une grille de mots croisés, écrit les noms des animaux sur les papiers sous Forms de carte et imprimé des images des animaux, ce qui attire beaucoup plus l'attention des enfants de cet âge.

Pour réaliser nos différentes tâches, nous avons utilisé l'espace de la salle de classe, pour organiser le travail et faciliter la tâche, nous avons demandé aux élèves d'être répartis en groupes à chaque fois.

- **Déroulement de la deuxième séance :**

Deuxième séance a eu lieu le 02.12.2024 à 13 :00 h

Durée : 1h.

Activité : proposer deux activités ludiques dans la production écrite.

✓ **Fiche pédagogique 01 :**

Nom de l'activité	Mots croisés
Classe (niveau)	Des apprenants de la 5 ^{ème} Année primaire
Support	- Grille des mots croisés des animaux
Temps accordé	20 minutes
Objectif pédagogique	- Les apprenants doivent connaître les noms des animaux
Objectifs spécifiques	- Travailler en Groupe - Enrichir le vocabulaire - Encourager à utiliser des nouveaux mots dans leurs écrits - Reconnaître la morphologie des mots et leur orthographe

Déroulement de l'activité	- Préparation : Créer une grille de mots croisés sur le thème (les animaux) et citer dans le tableau. Les animaux (la gazelle, la girafe, le lion, l'éléphant) Présenter l'activité aux élèves et explique L'importance du vocabulaire Dans la production écrite - Au début, demander aux apprenants à nommer quelques d'animaux - Ensuite, expliquer aux apprenants qu'ils ont la tâche de compléter les cases - Après deviser les élèves en Groupe (A, B, C, D) et choisissez-en un au Hazard pour remplir le vide avec les mots manquant au tableau dans la grille.
---------------------------	---

✓ **Fiche pédagogique 02 :**

Nom de l'activité	Choisis un animal
Classe (niveau)	- Des apprenants de 5 ^{ème} année Primaire
Support	- Deux paniers - Des images des animaux (imprimés) - Des Feuilles pour écrire les noms des animaux sous Forms de carte
Temps accordé	20 minutes
Objectif pédagogique	- D'apprendre le vocabulaire des animaux et stimuler la créativité des élèves à travers la production écrite

Objectifs spécifiques	- Participer à une véritable dans une interaction en classe. - Engager une communication authentique et impliquer les apprenants Dans un échange.
Déroulement de l'activité	- Préparation : constituer deux paniers, le premier contenant les noms des animaux et le deuxième les images de ces mêmes animaux. Devise les élèves en Groupe (A, B, C, D), encouragez les a travaillés en équipe. - Au début, expliquer aux élèves qu'ils doivent, un élève choisir un papier dans le premier panier et d'autre élève de même groupe rechercher l'image de l'animal qui était sur ce papier dans le deuxième panier. - Ensuite, laisser les élèves explorer les images et de rassembler des informations - Après l'activité, discuter sur les animaux, de leurs habitats et leurs comportements peut contribuer à élargir leur lexique.

Finalement, nous avons demandé à chaque groupe d'élèves d'écrire des productions écrites courtes sur l'animal qu'ils ont découvert au choisis, dans les 10 dernières minutes.

Evaluation : évaluer les paragraphes en contrôlant l'utilisation correcte et en notant l'inventivité des élèves.

3.3.6. Analyse et interprétation :

En observant les apprenants lors de la création de ces jeux, nous avons noté ce qui suit :

- Premièrement, en ce qui concerne les comportements et l'encouragement des apprenants, ces derniers étaient animés d'un fort désir, ce qui était évident dans leurs actions.
- Les élèves ont également fait des efforts pour réaliser les activités, et cet engagement était visible dans leurs créations et leurs répétitions du discours.
- Par ailleurs, les activités ludiques étaient présentées de manière inventive : nous avons stimulé l'intérêt des élèves en utilisant des ressources variées pour l'ensemble des activités, ce qui a motivé les apprenants à s'impliquer.
- Ensuite, le tableau des mots croisés et les illustrations des ressources employées ont captivé les élèves et ont retenu leur intérêt.
- Les attitudes des élèves montrent qu'ils sont motivés.
- Tous les élèves font preuve d'intérêt et de concentration.
- L'ambiance durant le cours était vivante ; tous les élèves travaillaient avec joie, détermination et passion.
- Les activités ludiques ont stimulé l'engagement des apprenants.
- Au cours de la séance d'activités ludiques, les apprenants ont mis en œuvre leurs connaissances.
- D'autre part, dans chaque activité, la plupart des élèves prenaient l'initiative de s'exprimer pour former une phrase ou un mot.
- Les apprenants ont collaboré et partagé leurs savoirs avec leurs camarades.

Selon les paragraphes obtenus, nous pouvons dire que la majorité des élèves ont suivi les instructions avec soin. En effet, tous les élèves ont décrit les animaux qu'ils ont explorés et ont formé des phrases appropriées en utilisant les adjectifs.

Nous remarquons aussi qu'un petit groupe n'a pas prêté attention aux signes de ponctuation en formulant leurs paragraphes : ils ont simplement commencé par une majuscule et terminé par un point. À l'inverse, la plupart ont scrupuleusement suivi

les règles et les signes, s'efforçant de ne pas faire de fautes grammaticales ou orthographiques et de rédiger un paragraphe cohérent et bien structuré.

Par ailleurs, nous constatons la présence d'un nombre satisfaisant d'élèves qui ont dépassé les trois phrases et qui ont bien rédigé leurs paragraphes avec un choix de mots judicieux. Leurs écrits ne comportaient aucune erreur. Cette activité nous a démontré l'impact positif de l'intégration d'activités ludiques – comme « les mots croisés » et « choisis un animal » – dans la rédaction de productions écrites.

Ces activités ludiques ont permis aux élèves de replonger dans leur enfance pour retrouver les lettres manquantes. Nous avons vu que presque toute la classe a trouvé les réponses facilement. Ces activités nous ont permis de comprendre comment il est possible d'enrichir notre bagage grâce à des activités ludiques simples et faciles, mais qui s'avèrent très efficaces.

En somme, nous avons observé que les activités ludiques ont attiré l'attention et ont davantage motivé les apprenants. Nous avons également constaté que les apprenants ont développé une autonomie dans l'accomplissement des activités, se soutenant mutuellement en classe et échangeant collectivement leurs idées et leurs savoirs.

Pendant les activités ludiques, la totalité des élèves était engagée. Ils ont participé activement à la réalisation des exercices.

3.3.7. Synthèse :

Le processus d'apprentissage doit être repensé à travers des activités ludiques visant à consolider toutes ces pratiques écrites chez les élèves. Il importe qu'il soit établi en fonction de la nature de l'objet qu'est le jeu, aussi bien pour la motivation de l'élève que pour l'installation des compétences ciblées à travers les programmes prescrits dans les manuels scolaires. En fait, cette pratique est absente chez la majorité des enseignants, et cela peut être attribué au manque d'outils audiovisuels au niveau des établissements scolaires.

Sur la base de l'analyse des données collectées, nous retiendrons les résultats suivants :

Premièrement, la présence d'une forte motivation et d'une grande joie chez les élèves, montrant une grande volonté de réaliser les activités requises au mieux de leurs capacités. Pendant la réalisation de cette tâche, nous avons remarqué qu'il n'y avait pas de perturbations psychologiques chez eux, telles que la timidité, la peur ou le stress. Au contraire, ils étaient joyeux, ambitieux et très calmes. Ils aimaient apprendre en s'amusant.

Deuxièmement, nous constatons que l'utilisation de ces activités a déclenché un impact très positif en termes de motivation cognitive et d'engagement. Effectivement, ils ont mené l'activité en un temps très court, ce qui signifie qu'ils ont aisément compris les instructions. Au cours de cette activité, ils ont appris les noms des animaux et comblé les lacunes, tout en fournissant des efforts pour faire du bon travail. Afin que chacun montre son niveau, ils ont également utilisé leurs connaissances pour décrire les animaux qu'ils avaient découverts.

4. Conclusion du chapitre :

Nous avons commencé le cadrage méthodologique par une séance d'observation (première séance témoin sans utilisation d'activité ludique). Ensuite, nous avons proposé un questionnaire qui porte sur « Le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire », destiné aux enseignants/enseignantes de français (30 enseignants). Puis, nous avons proposé deux types d'activités à caractère ludique (deuxième séance expérimentale avec l'activité ludique).

Selon l'analyse de notre questionnaire et des observations en classe avant et après l'utilisation d'éléments ludiques dans les séances de production écrite, nous pouvons affirmer que l'incorporation du ludique est un facteur crucial dans l'apprentissage de la production écrite. Celle-ci favorise la compétence des apprenants.

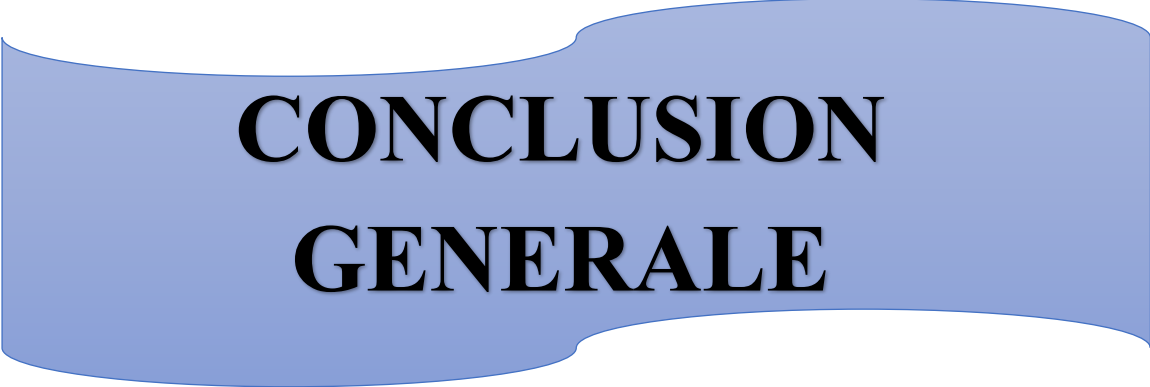
Notre analyse s'est portée sur l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE. Notre terrain d'investigation a été l'école primaire, et nos acteurs étaient nos jeunes élèves, avides de découvertes, d'information et de plaisir, car le jeu génère du plaisir, stimule la motivation et surtout la curiosité. Toutefois, de notre modeste expérience sont ressortis d'autres aspects concernant le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique en production écrite, ainsi que les obstacles

auxquels se heurtent ces apprenants pendant la compréhension des consignes et la rédaction de leurs productions écrites. Cela constitue un champ d'investigation pour nos futures recherches.

Les élèves de l'école primaire perçoivent le jeu de manière spécifique, principalement comme un moyen de divertissement, mais aussi, dans un contexte éducatif, comme une manière de se valoriser. Nous avons donc, de manière systématique, choisi de considérer tous ces facteurs en fonction de leur proximité et de leur rôle dans l'apprentissage grâce aux activités ludiques.

Les difficultés liées au transfert des connaissances ne sont pas nécessairement exclusives aux enseignants. Ces derniers pensent qu'ils pourraient combler ce besoin en enseignant aux élèves d'autres méthodes d'apprentissage (la lecture, les activités ludiques, les comptines, les légendes) si les moyens nécessaires étaient disponibles.

Il a alors été possible pour nous de cerner certaines idées concernant l'activité ludique et son influence dans l'enseignement-apprentissage au niveau de l'école primaire. C'est une étape où il est essentiel de saisir l'opportunité d'enrichir les savoirs des élèves.



CONCLUSION GENERALE

L'intégration du ludique dans l'enseignement-apprentissage est une option qui semble pertinente en termes de gestion de classe, car elle permet de réduire les difficultés.

En ce sens, l'activité ludique s'impose comme un allié de choix dans ce processus, constituant une stratégie d'enrichissement du lexique et d'optimisation des compétences linguistiques et communicationnelles des apprenants. Parmi les méthodes d'apprentissage, les activités ludiques sont considérées comme l'une des plus efficaces. Elles offrent de nombreux avantages pour faciliter l'apprentissage. Les jeux sont conçus pour être un ensemble d'activités plaisantes, amusantes et récréatives, mises en place par un enseignant et ses apprenants dans une classe de langue.

Ces activités ont plusieurs objectifs : elles visent à faciliter la communication, l'expression et la rédaction, tout en servant à promouvoir l'enseignement-apprentissage de cette langue. Ainsi, nous avons travaillé avec des élèves de 5^{ème} année primaire et avons analysé les résultats obtenus. Nous avons constaté que la majorité des élèves avaient bien réussi en rédaction grâce aux activités ludiques. Ils ont été motivés et impliqués, comme en témoignent leurs comportements positifs et leurs initiatives à partager leurs avis avec nous.

C'est ce qui permet d'affirmer que les activités ludiques occupent une place très importante dans l'apprentissage et la production écrite. Elles poussent l'élève à s'appuyer sur ses compétences cognitives : il doit faire des efforts pour exploiter ce qu'il a appris et collecté, stimulé par ce facteur motivant qui offre un bon climat de travail. Le désir de s'exprimer, de comprendre et d'écrire est une inclination que le jeu peut favoriser, en sa qualité d'auxiliaire précieux de l'enseignement-apprentissage. En effet, il a été démontré que le jeu peut aider l'apprenant à développer ses connaissances et à améliorer ses compétences.

Plus précisément, nous avons pu mesurer l'apport de ces activités ludiques. D'une part, elles ont un impact sur l'enseignement ; d'autre part, il faut considérer l'enfant en tant qu'apprenant, c'est-à-dire se mettre à sa place et comprendre son point de vue. Nous avons en effet réalisé que ces activités sont un moyen certain de les motiver et de leur faire découvrir de nombreuses notions, tout en leur permettant de travailler plusieurs compétences.

Pour les élèves de primaire, l'apprentissage passe plus efficacement par des

approches interactives et motivantes. Les activités ludiques, combinées à des échanges entre pairs, constituent une méthode particulièrement adaptée à leur développement.

Les pratiques pédagogiques contemporaines soulignent l'importance d'intégrer des outils innovants dans l'enseignement du FLE. Parmi ces dispositifs, les jeux éducatifs se révèlent être une ressource didactique privilégiée pour stimuler les capacités en matière de rédaction.

L'idée d'intégrer des activités ludiques dans les processus d'apprentissage repose sur plusieurs concepts, dont l'un des plus importants est de créer un lien entre le monde du divertissement et celui de l'enseignement officiel, pour faciliter et rendre l'acquisition des connaissances plus accessible. L'utilisation des activités ludiques est au cœur de la mise à jour des méthodes et pratiques éducatives, redéfinissant la relation entre l'élève et le maître, en réajustant les rapports et en transformant le rôle de l'élève, qui devient un participant actif de son éducation et acteur de sa propre compréhension des connaissances.

Les activités ludiques constituent un domaine où l'on doit assimiler des règles et observer des consignes. De nombreuses études démontrent l'utilité du jeu pour développer des capacités diverses (comme la réflexion, la pensée créative ou la communication). Il offre la possibilité de prendre des décisions, d'assumer ses connaissances et d'apprendre de ses fautes. Les activités ludiques permettent à l'élève d'évaluer les résultats de l'activité réalisée, ce qui s'inscrit dans le modèle constructiviste d'enseignement, fondé sur le principe que l'apprentissage se construit par l'apprenant à travers un processus mental actif. Grâce à cette méthode, l'apprenant est incité, par la nature même du jeu, à s'engager dans une auto-évaluation, ce qui facilitera son passage par les différentes étapes de son apprentissage en termes de connaissances et de compétences.

Enfin, nous avons validé nos hypothèses selon lesquelles l'intégration du ludique joue un rôle essentiel dans l'apprentissage. Il est apparu clairement que les activités ludiques jouent un rôle important dans l'enrichissement du lexique et dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

Références bibliographiques :

Ce suppose sur des textes des articles des sites et des ouvrages de base parmi lesquels :

- Alvarez, J. (2007). Du Jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle, Thèse en Sciences de la communication et de l'information, Toulouse, Universités de Toulouse II (Le Mirail) et Toulouse III (Paul Sabatier).
- APOTHELOZ D (1995). Rôle et fonctionnement de l'anaphore dans la dynamique textuelle, Genève : Droz.p :01.
- Artinez P, (2002), « La didactique des langues étrangères ». Coll que, Saisie ? Paris, Puf,
- Barthélémy-Ruiz, C. (2006). Le Mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. Le jeu en Classe. Revue Cahiers pédagogiques
- Brougère, G. (2005). Jouer/Apprendre. Paris : Economica.
- CHAMPY, Philippe et ETÉVÉ, Christiane (Ed.). (2011), Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation : 3^{ème} version. Retz.
- CUQ Jean Pierre, (2003) Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Clé internationale. Paris. pp. 78-79.
- Cuq, Jean. Pierre (2003) Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed, Jean Penceach, Paris, p.160
- Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de John Huizinga et Roger Caillois. *La ville, une œuvre Ouverte ? Questions de communication*, n° 25. Nancy : Presses universitaires de Nancy. 281-308.
- GALLISSON R et COSTE D, (1976). Dictionnaire didactique des langues, Hachette, p176
- HADJI, Charles (1997) « L'évaluation démythifiée : mettre l'évaluation scolaire au service des apprentissages ». Paris : ESF, P.119
- HARKOU, Lilia (2008) La Mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu, p.40
- Mangenot, f. (1996), Cité par Robert J-P, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, édition ophrys, Paris, 2008, P. 174.
- Petit Robert, (1993), p.1470
- PROST Antoine (1991) : Education, société et politiques : une histoire de L'enseignement en France, de 1945 à nos jours, Seuil, p. 106 À 111.
- Quelle production écrite à l'école ? Enjeux et mise en œuvre. Sous la direction d'Alain Bentolila, (2016). B ; Germain, M. Delpierre-Sahuc, M. Grébert, A. Teller. Édition Nathan.
- ROBERT, J P, (2008). Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris, p76
- ROBERT, Jean Pierre, (2008). op.cit. p76

Sitographie :

- Christine Renard, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir disponible sur : http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf . (consulté le 25.01.2025 à 12 :00 h)
- Disponible sur : <http://www.oujdacity.net/national-article-102771-fr/lapproche-par-competences-et-les-pratiques-quotidiennes-des-apprentissages.html> (consulté le 15.02.2025 à 23 :15 h)
- Eduscol, <http://eduscol.education.fr/index.php?/D0011/LLPDPR01.htm> .(consulté le 15/01/2025 à 17 :40 h)

ANNEXES

Annexe I

La grille d'observation

La grille d'observation :

Les critères	Indicateurs	Oui	Non	Remarques
Le déroulement du cours	1.L'enseignante débute -t- elle le cours par l'éveil de l'intérêt des apprenants ? 2.Respect -elle les fondements de la présentation du cours ? 3.L'enseignante crée -t- elle une atmosphère propice et d'interaction? 4.L'enseignante arrive -t-elle à atteindre les objectifs visés par le choix de cette activité.			
Statut de l'enseignante	1.L'enseignante est elle un guide seulement pour présenter le cours ? 2.L'enseignante représente elle l'animatrice uniquement ? 3.les apprenants sont ils des participants ?			
Attitude et motivation des apprenants	1. les apprenants sont -ils intéressés, attentifs et actifs ? 2.les apprenants fournissent -ils des efforts durant la réalisation de l'activité ? 3.les apprenants			

	échantent -t- ils les informations et les idées entre eux ? 4.les apprenants passent -ils des questions à leur enseignante ?			
Bonne utilisation de la langue	1.Utilisation correcte des temps verbaux . 2.Utilisation du lexique . 3.Utilisation de connecteurs logiques et /ou chronologique. 4.L'orthographe des mots. 5.Respects de la majuscule et la ponctuation.			
Adéquation de la production	1.Compréhension du sujet . 2.sujet peu pertinent ou hors sujet . 3.idées très claires et bien structurées. 4.La plupart des consignes respectées.			

Annexe II

**Les exemplaires de
questionnaire qui s'adresse
aux enseignants**

Questionnaire destiné aux enseignants de français de la 5^{ème} année primaire

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche de fin d'étude en langue française. Afin d'atteindre notre objectif et de bien mener notre investigation, nous proposons ce questionnaire qui porte sur « le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire » qui s'adresse aux enseignants / enseignantes de français au cycle primaire. Nous vous prions de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

- ☐ Homme
- ☒ Femme

Expérience professionnelle :

- ☐ 1 à 5 ans
- ☐ 5 à 10 ans
- ☒ +10 Ans

1-Utilisez -vous le jeu en classe ?

- ☐ Jamais
- ☒ Parfois
- ☐ Souvent
- ☐ Très souvent

2-les Manuels scolaires, accordent-ils de l'importance aux activités ludiques ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

3-Est-ce que l'intégration de l'activité ludique attire l'attention de vos élèves ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

4- selon vous, quelle est la meilleure méthode pour réussir un apprentissage ? apprendre par :

- ☐ Imitation
- ☒ Répétition
- ☐ Jeux ludiques
- ☐ Cours supplémentaires

5- Proposez-vous des activités ludiques en classe ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

- Si oui, dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques a vos apprenants ?

- ☐ Vocabulaire
- ☐ Lecture
- ☒ Expression orale
- ☐ Tous les cours

6- pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

Pourquoi ? L'apprentissage ludique est une méthode efficace pour les élèves et cela favorise la motivation, la mémorisation et surtout enrichie leurs créativité.

7- Faut-il consacrer un espace et un temps aux activités ludiques ?

☒ Oui
☐ Non

Pourquoi ? Les activités ludiques ne sont pas un simple divertissement, mais un outil pédagogique puissant qui contribue à l'enrichissement de l'apprenant et à la réussite de l'apprentissage.

8- Quel type d'activités ludiques est le plus efficace pour enrichir le lexique des élèves ?

☐ Le cadavre exquis
☐ Jeux de mots
☒ Charades et devinettes
☐ Autres

Si vous avez d'autres propositions, citez les :

9- pourriez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire ?

De suite tout d'accord pour avoir une intervention et une bonne motivation avec leurs apprenants, il faut toujours attirer l'attention et surtout une bonne maîtrise de classe.

10- En Quoi les activités ludiques peuvent-elles améliorer la créativité des élèves dans leurs productions écrites ?

Les activités ludiques offrent un terrain de jeu idéal pour développer la créativité de nos élèves en écriture. Exemple : Ecriture créative à partir d'une image, jeux de rôles, Réécriture de contes, création des personnages originaux.

Merci pour votre participation

Questionnaire destiné aux enseignants de français de la 5^{ème} année primaire

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche de fin d'étude en langue française
Afin d'atteindre notre objectif et de bien mener notre investigation, nous proposons ce
questionnaire qui porte sur « le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique
dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire » qui s'adresse aux
enseignants / enseignantes de français au cycle primaire.
Nous vous prions de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

- ☐ Homme
☒ Femme

Expérience professionnelle :

- ☐ 1 à 5 ans
☐ 5 à 10 ans
☒ +10 Ans

1-Utilisez -vous le jeu en classe ?

- ☐ Jamais
☒ Parfois
☐ Souvent
☐ Très souvent

2-les Manuels scolaires, accordent-ils de l'importance aux activités ludiques ?

- ☐ Oui
☒ Non

3-Est-ce que l'intégration de l'activité ludique attire l'attention de vos élèves ?

- ☒ Oui
☐ Non

4- selon vous, quelle est la meilleure méthode pour réussir un apprentissage ? apprendre par :

- ☐ Imitation
☐ Répétition
☒ Jeux ludiques
☐ Cours supplémentaires

5- Proposez-vous des activités ludiques en classe ?

- ☒ Oui
☐ Non

- Si oui, dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- ☐ Vocabulaire
☐ Lecture
☒ Expression orale
☐ Tous les cours

6- pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

- ☒ Oui
☐ Non

Pourquoi ? ... Parce qu'il motive l'élève et l'aide à apprendre en dehors de situation classique.

7- faut-il consacrer un espace et un temps aux activités ludiques ?

☒ Oui
☐ Non

Pourquoi ? ... Pour augmenter et stimuler l'élève à l'apprentissage.

8- Quel type d'activités ludiques est le plus efficace pour enrichir le lexique des élèves ?

☐ Le cadavre exquis
☒ Jeux de mots
☐ Charades et devinettes
☐ Autres

Si vous avez d'autres propositions, citez les :

9- pourriez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire ?

Je trouve que les activités ludiques stimule plus l'enfant et le pousse à participer en classe d'une manière spontanée.

10- En Quoi les activités ludiques peuvent-elles améliorer la créativité des élèves dans leurs productions écrites ?

cette activité leur permet de mieux s'exprimer

Merci pour votre participation

Questionnaire destiné aux enseignants d'e français de la 5^{ème} année primaire

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche de fin d'étude en langue française. Afin d'atteindre notre objectif et de bien mener notre investigation, nous proposons ce questionnaire qui porte sur « **le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire** » qui s'adresse aux enseignants / enseignantes de français au cycle primaire. Nous vous prions de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

- ☒ Homme
☐ Femme

Expérience professionnelle :

- ☒ 1 à 5 ans
☐ 5 à 10 ans
☐ +10 Ans

1-Utilisez-vous le jeu en classe ?

- ☐ Jamais
☒ Parfois
☐ Souvent
☐ Très souvent

2-les Manuels scolaires, accordent-ils de l'importance aux activités ludiques ?

- ☒ Oui
☐ Non

3-Est-ce que l'intégration de l'activité ludique attire l'attention de vos élèves ?

- ☒ Oui
☐ Non

4- selon vous, quelle est la meilleure méthode pour réussir un apprentissage ? apprendre par :

- ☐ Imitation
☐ Répétition
☒ Jeux ludiques
☐ Cours supplémentaires

5- Proposez-vous des activités ludiques en classe ?

- ☒ Oui
☐ Non

- Si oui, dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- ☒ Vocabulaire
☐ Lecture
☐ Expression orale
☐ Tous les cours

6- pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

- ☒ Oui
☐ Non

Pourquoi ? ... car ça aide les élèves à comprendre et assimiler et acquies
des compétences vocabulaires au même dans l'écrit.

7- Faut-il consacrer un espace et un temps aux activités ludiques ?

- ☒ Oui
☐ Non

Pourquoi ? ... car ça permet non seulement de rendre le cours plus
amusant mais aussi de mieux comprendre et assimiler les
compétences chez les élèves.

8- Quel type d'activités ludiques est le plus efficace pour enrichir le lexique des élèves ?

- ☐ Le cadavre exquis
☐ Jeux de mots
☐ Charades et devinettes
☒ Autres

Si vous avez d'autres propositions, citez les :

Les jeux de rôle, les mimas.

9- pourriez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire ?

Elle permet de comprendre et mieux assimiler, de mieux
comprendre le cours et même de créer une certaine concurrence
entre les élèves les poussant à mieux s'assimiler.

10- En Quoi les activités ludiques peuvent-elles améliorer la créativité des élèves dans leurs productions écrites ?

En commençant par la réflexion et la mémorisation et
avoir de l'imagination qui leur permettent quoi écrire
et savoir mieux s'exprimer.

Merci pour votre participation

Questionnaire destiné aux enseignants de français de la 5^{ème} année primaire

*Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche de fin d'étude en langue française. Afin d'atteindre notre objectif et de bien mener notre investigation, nous proposons ce questionnaire qui porte sur « **le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire** » qui s'adresse aux enseignants / enseignantes de français au cycle primaire. Nous vous prions de bien répondre aux questions suivantes.*

Sexe :

- ☒ Homme
- ☐ Femme

Expérience professionnelle :

- ☐ 1 à 5 ans
- ☒ 5 à 10 ans
- ☐ +10 Ans

1-Utilisez-vous le jeu en classe ?

- ☐ Jamais
- ☐ Parfois
- ☒ Souvent
- ☐ Très souvent

2-les Manuels scolaires, accordent-ils de l'importance aux activités ludiques ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

3-Est-ce que l'intégration de l'activité ludique attire l'attention de vos élèves ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

4- selon vous, quelle est la meilleure méthode pour réussir un apprentissage ? apprendre par :

- ☐ Imitation
- ☒ Répétition
- ☐ Jeux ludiques
- ☐ Cours supplémentaires

5- Proposez-vous des activités ludiques en classe ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

- Si oui, dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques a vos apprenants ?

- ☐ Vocabulaire
- ☒ Lecture
- ☐ Expression orale
- ☐ Tous les cours

6- pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

Pourquoi ?

Après s'améliorer leurs propres
linguistique et leur faciliter
la fluidité de la langue.

7- Faut-il consacrer un espace et un temps aux activités ludiques ?

- ☒ Oui
- ☐ Non

Pourquoi ?

L'abus des choses est
toujours inappropriée donc
les initiales et les doubles sont nécessaires

8- Quel type d'activités ludiques est le plus efficace pour enrichir le lexique des élèves ?

- ☐ Le cadavre exquis
- ☒ Jeux de mots
- ☐ Charades et devinettes
- ☐ Autres

Si vous avez d'autres propositions, citez les :

.....

.....

.....

9-pourriez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation des activités ludiques dans le cadre scolaire ?

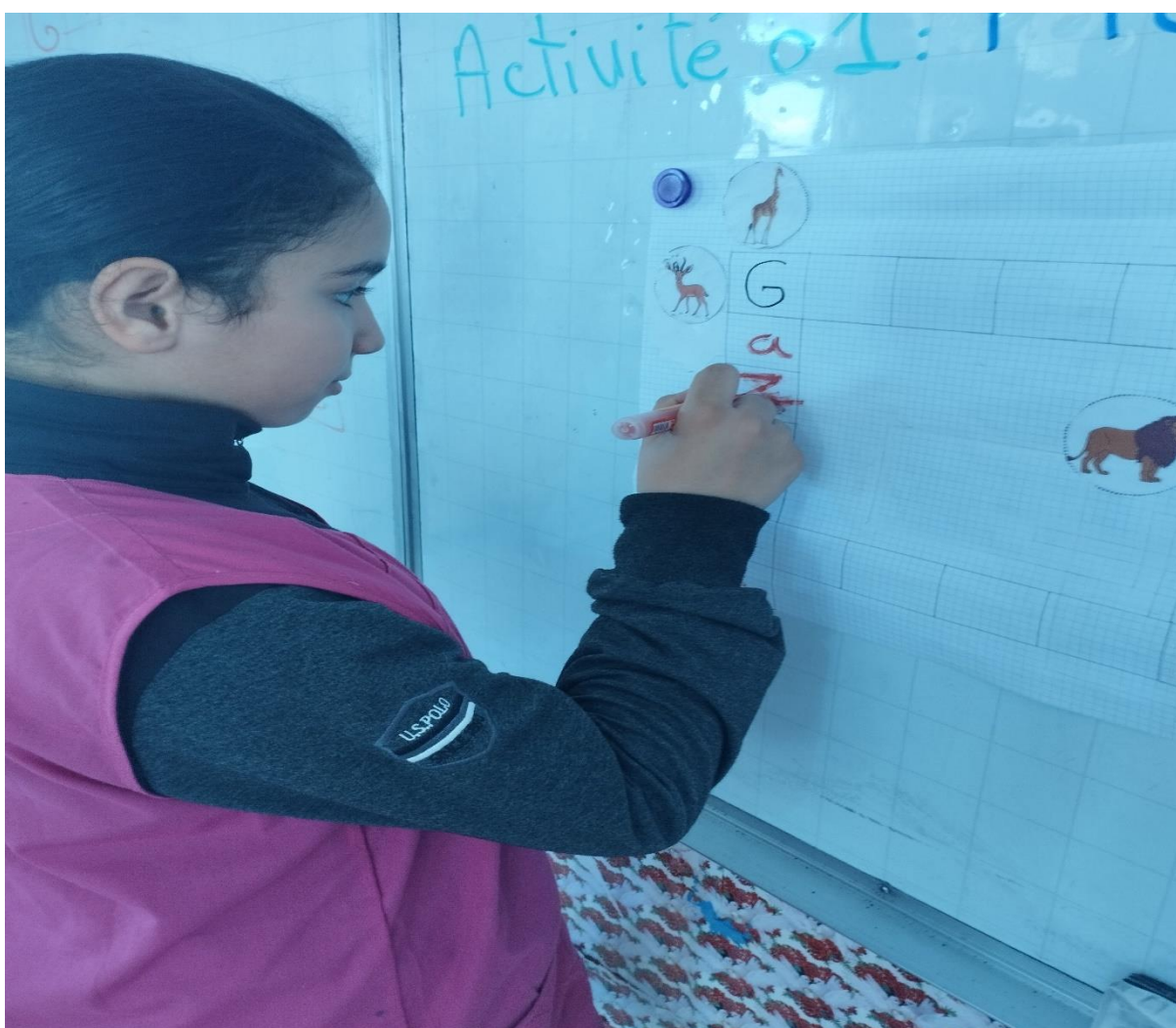
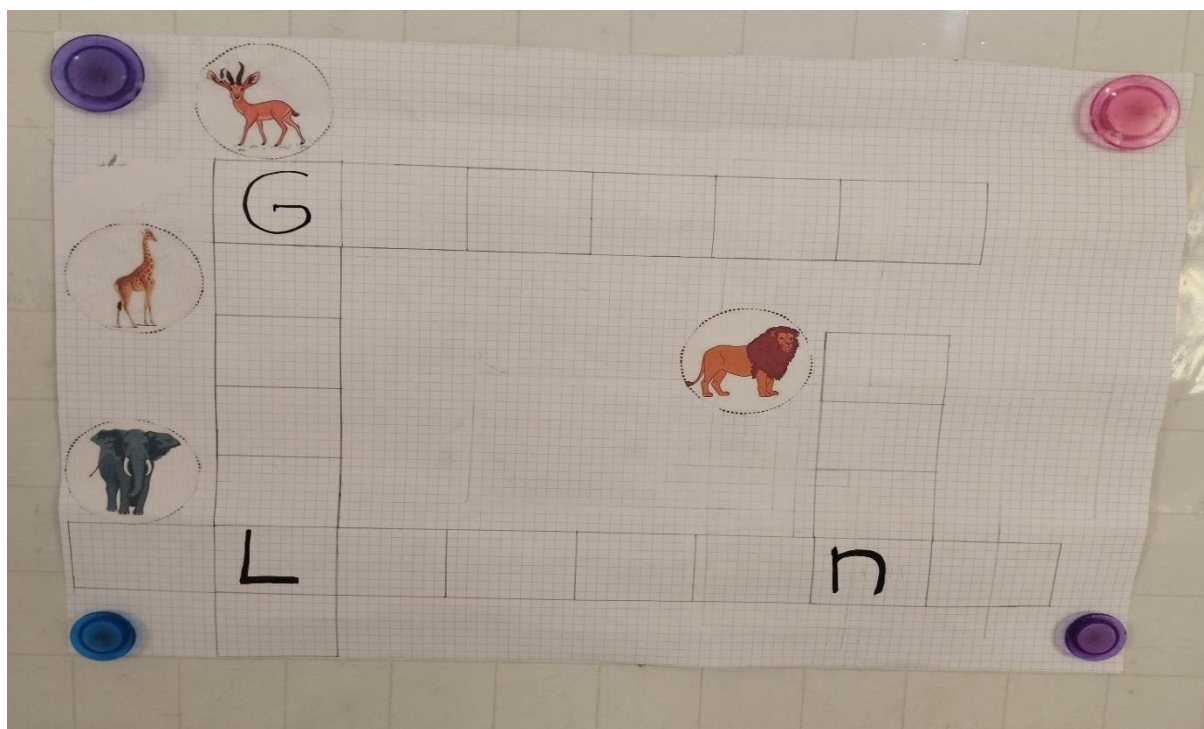
les activités ludiques sont très
importantes pour évaluer le niveau
des apprenants.

10- En Quoi les activités ludiques peuvent-elles améliorer la créativité des élèves dans leurs productions écrites ?

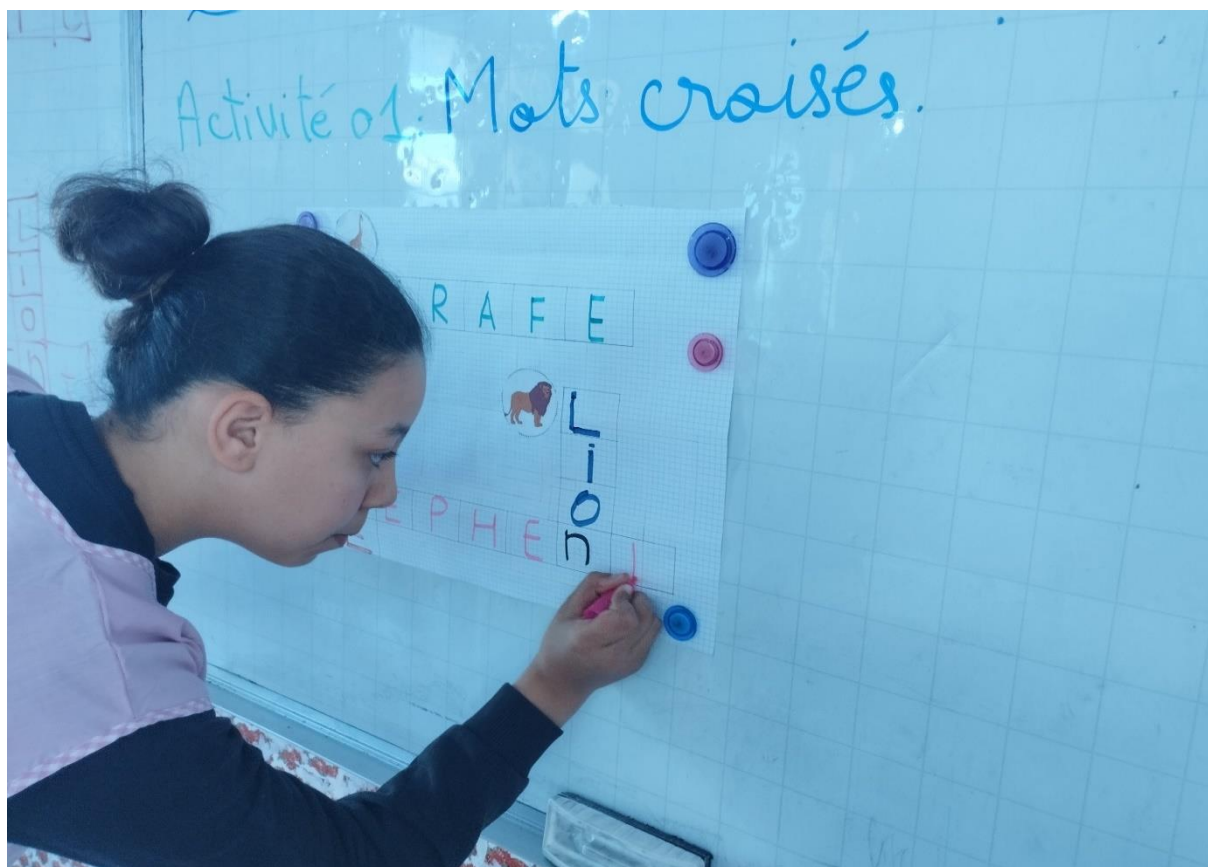
dans la production écrite les activités
ludiques permettent de leur améliorer
leur créativité et leur donner la capacité
de surfer sur le vocabulaire.

Annexe III

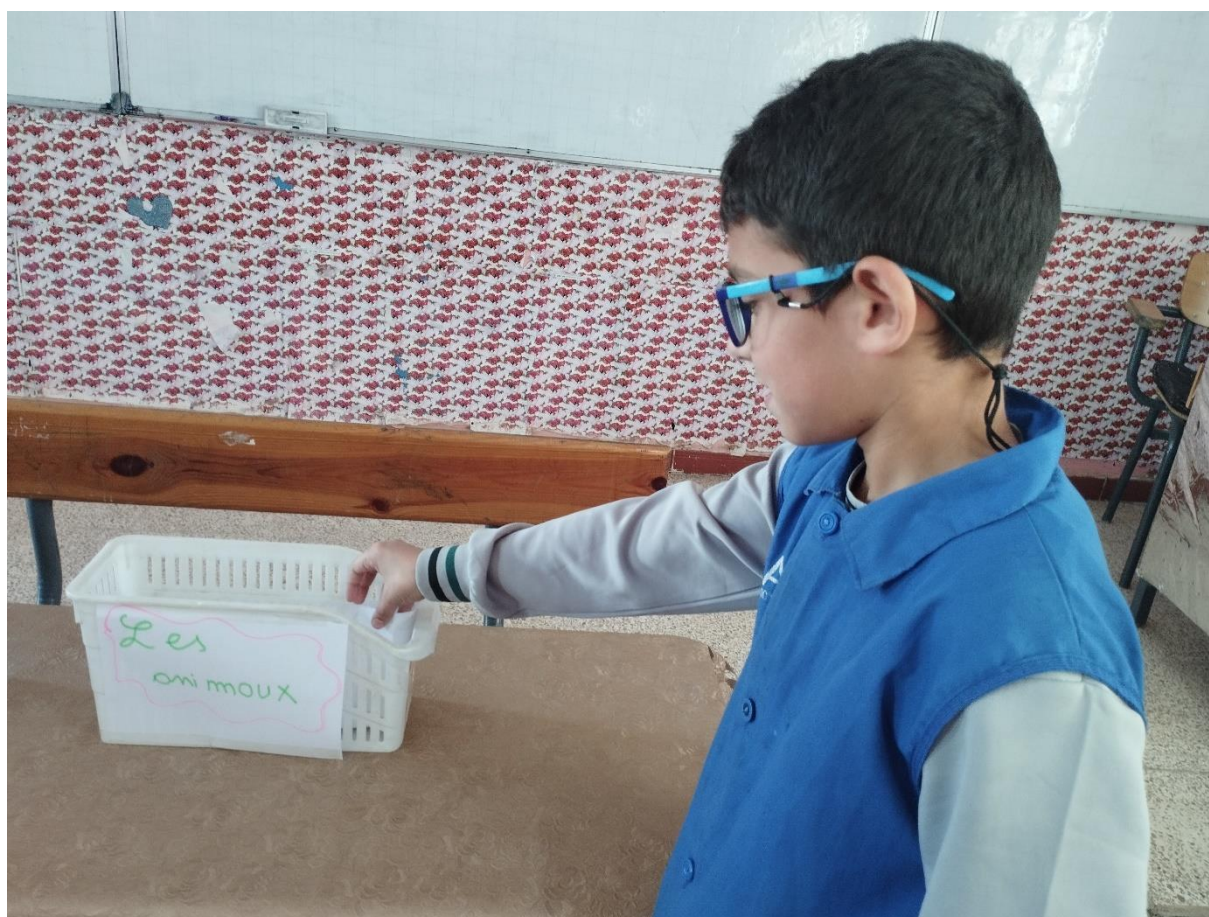
Les deux activités ludiques

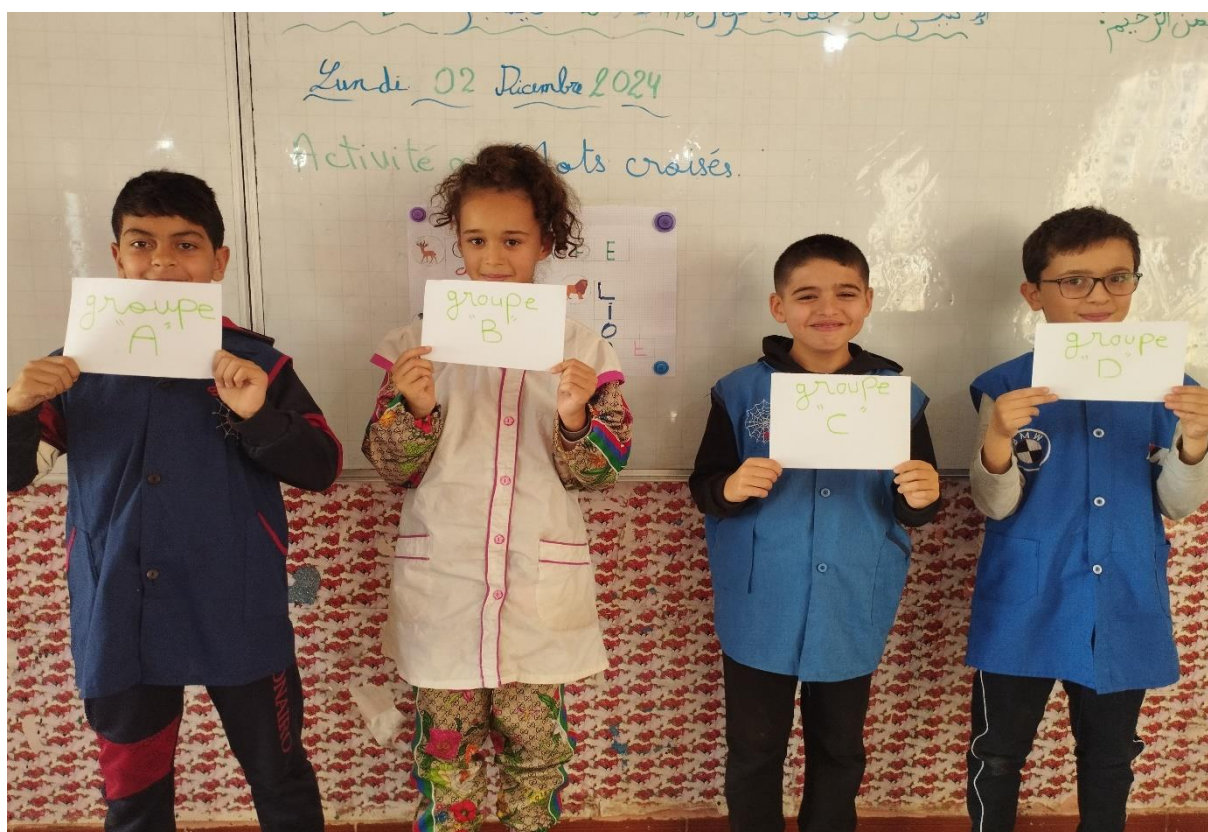
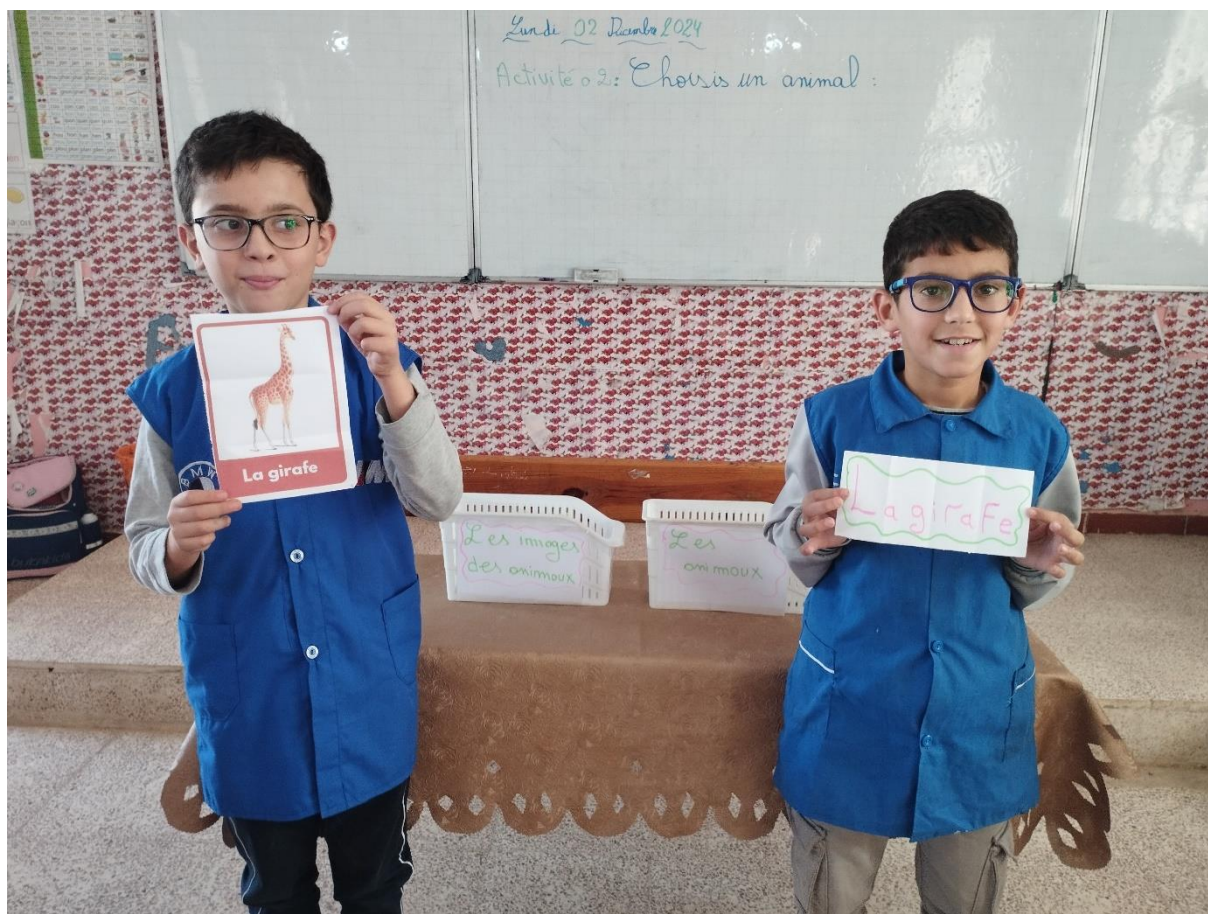


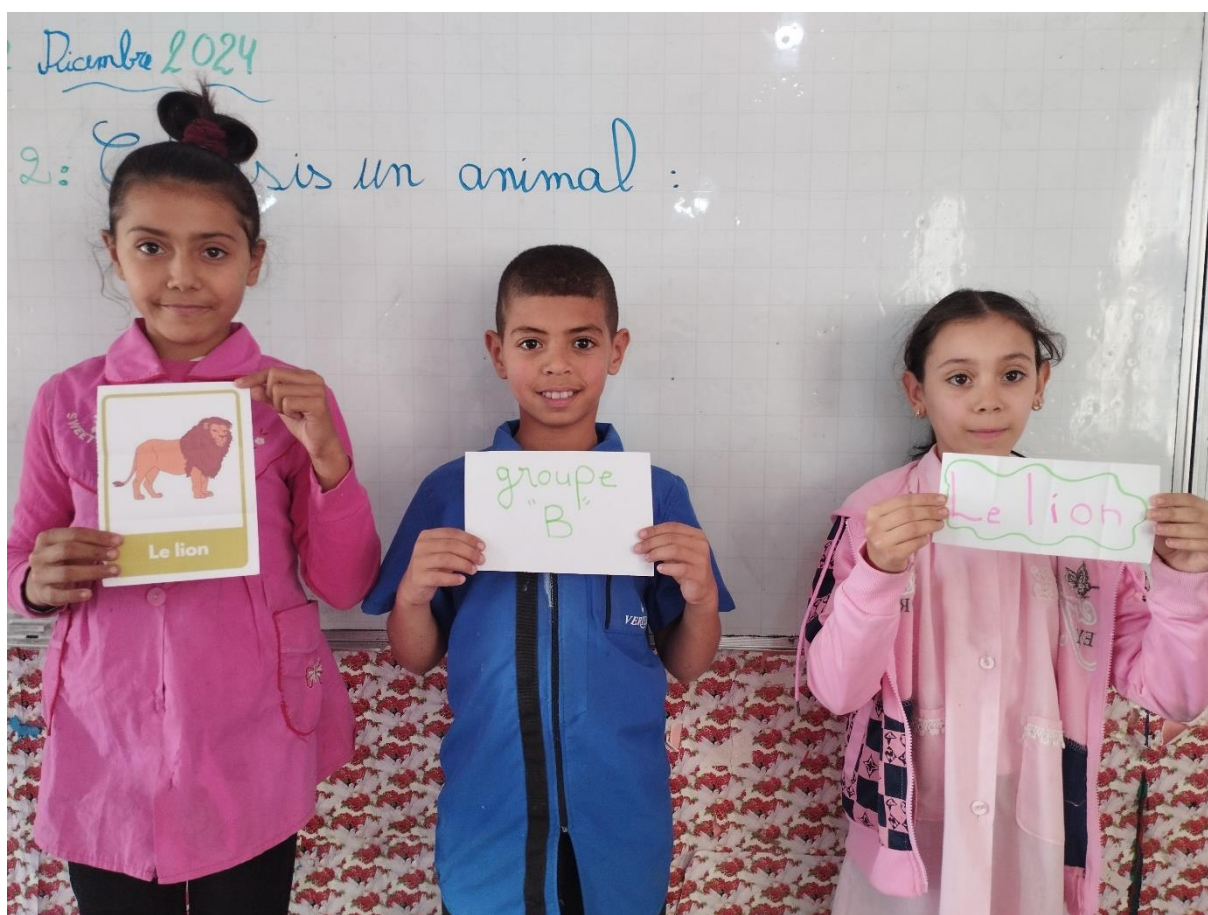
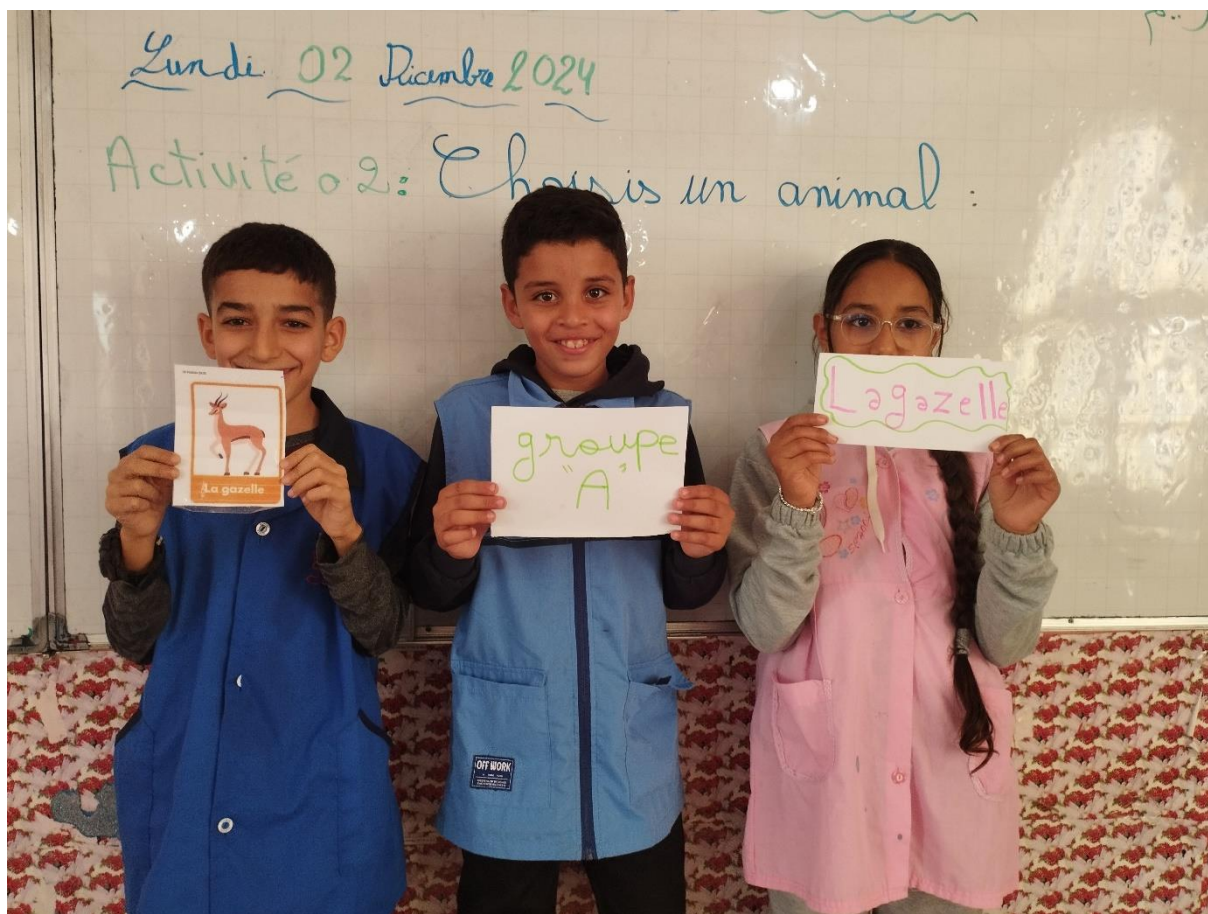


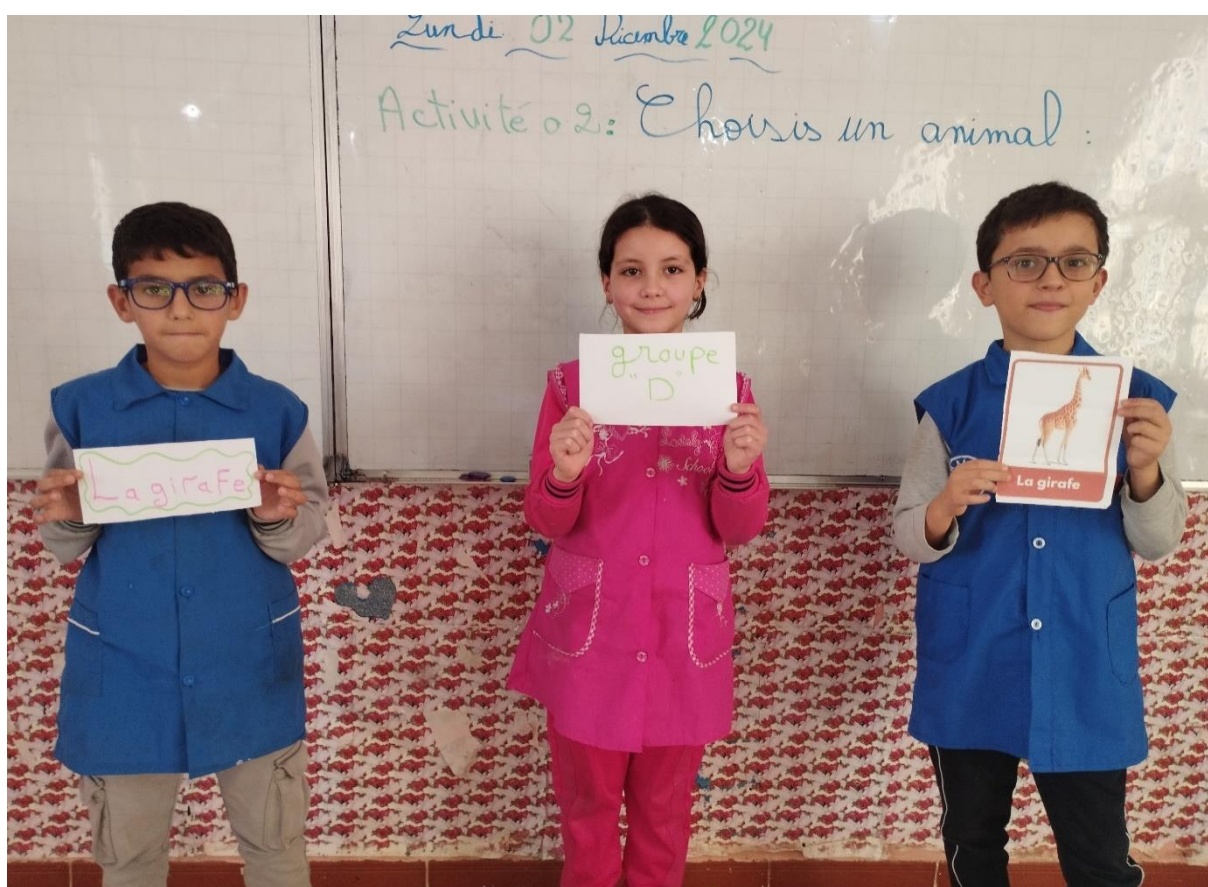
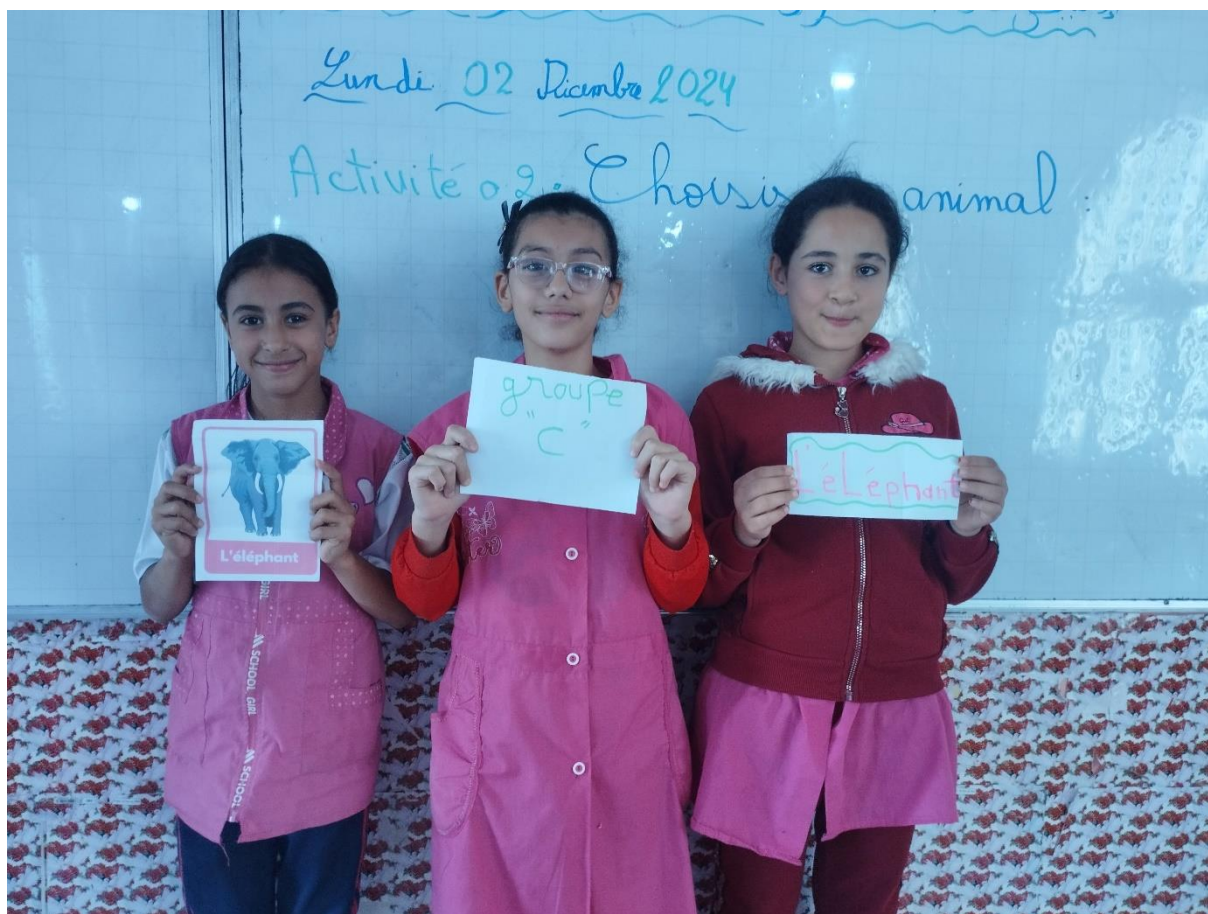












Annexe IV





Annexe V

**Les productions écrites des
élèves**

Le lion

Le lion est un animal sauvage. Il vit dans la savane. Il se nourrit de viande. La femelle La lionne ses petits sont les lionceaux
"J'aime le lion".



La gazelle

La gazelle est un animal sauvage et délicate. Elle vit dans le désert. Elle se nourrit de l'herbe. Sa femelle est gazelle. Ses petit sont des gazelle. "J'aime la gazelle".



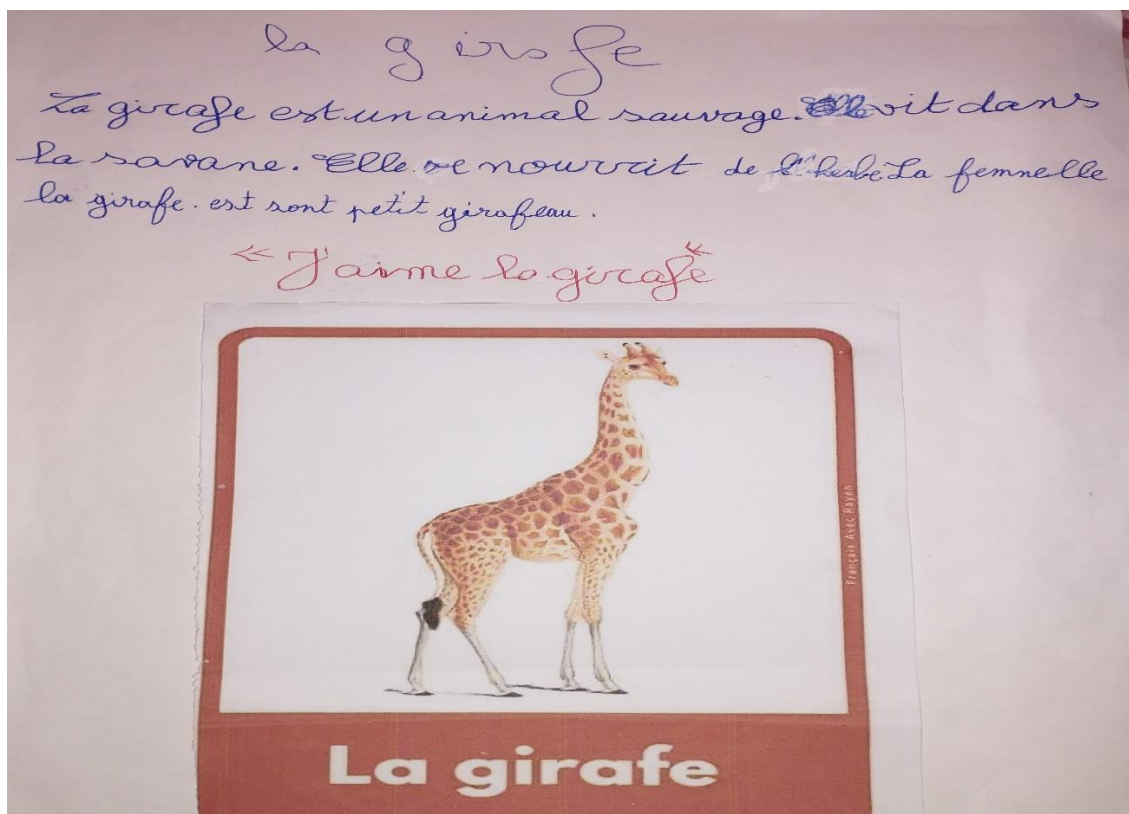


TABLE DES MATIERES

Remerciements.....	2
DEDICACE	3
INTRODUCTION GENERALE.....	5

Première partie : cadre théorique

Chapitre I :la production écrite

Introduction du chapitre :.....	10
1.Qu'est-ce que l'écrit et la production écrite :.....	10
1.1. Qu'est-ce que l'écrit ?.....	10
1.2. Qu'est-ce qu'une production écrite ?.....	11
2.L'apprentissage de la production écrite :	12
2.1. Le modèle de Hayes & Flower :	13
2.2. Un apprentissage en 7 étapes :.....	13
2.2.1. L'amorçage :	14
2.2.2. L'étayage :.....	14
2.2.3. Le premier jet :	15
2.2.4. La révision :.....	15
2.2.5.la formalisation :.....	16
2.2.6. L'évaluation :	16
2.2.7. Les prolongements :	16
3.La production de l'écrit à l'école primaire :	17
4.Les objectifs de la production écrite :	18
5. Le concept d'écrire et de s'exprimer :	18
5.1. La construction d'un texte cohérent :	19
6.Les obstacles rencontrés par les enseignants dans l'intégration d'activités ludiques :.. ..	19
6.1. Le manque de formation des enseignants :.....	20
6.2. Des programmes scolaires trop rigides :.....	20
6.3. Le manque de ressources adaptées :	20
6.4. Une résistance culturelle au jeu :.....	20
6.5. L'hétérogénéité des classes :	20
6.6. Les risques pour la discipline :	21
7.Réalisation de la production d'écrit sous forme ludique :.....	21

Chapitre II : les activités ludiques

Introduction du chapitre :	24
1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	24
2. Le rôle et l'intérêt des activités ludiques en classe de FLE :	26
3. la place des jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage :	27
4. les objectifs des activités ludiques :	29
4.1. Développement affectif :	29
4.2. Développement cognitif :	29
4.3. La motivation :	30
4.4. L'autonomie :	30
4.5. La mémorisation :	30
5. L'approche par compétence et l'activité ludique :	31
6. mesurer l'impact des activités ludiques sur la production écrite :	32

Deuxième partie : cadrage méthodologique

Chapitre I : observation et questionnaire

1. introduction :	35
2. Présentation du terrain de la recherche :	35
3. les outils d'investigation :	36
3.1. Observation :	36
3.1.1. Présentation de la grille d'observation :	36
3.1.2. Rappel des hypothèses :	38
3.2. Le questionnaire :	38
3.2.1. Pourquoi la recherche par questionnaire :	38
3.2.2. Questionnaire destiné aux enseignants :	39
3.2.3. L'administration et la validation du questionnaire :	39
3.2.4. Echantillon :	41
3.2.5. Analyse et interprétation :	45
3.2.6. Synthèse :	55

chapitre II: l'expérimentation

3.3. L'expérimentation :	59
3.3.1. Le cadre spatio-temporel :	59
3.3.2. Public :	59

3.3.3. Justification du choix :(pourquoi les élèves de 5 ^{ème} année primaire).....	59
3.3.4. Description de la classe :	61
3.3.5. Présentation du support didactique propose : (les 2 activités ludiques).....	61
3.3.6. Analyse et interprétation :	66
3.3.8. Synthèse :	67
4.Conclusion du chapitre :	68
CONCLUSION GENERALE.....	71
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	73
ANNEXES.....	75

Résumé :

Ce travail de recherche porte sur « le rôle de l'activité ludique dans l'enrichissement du lexique dans la production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire ». L'amélioration de l'enseignement/apprentissage nécessite des techniques et de nouveaux moyens. Dans ce contexte, l'activité ludique est considérée comme un élément primordial pour apprendre une langue étrangère en particulier apprendre la compétence de l'écrit. L'intégration des activités ludiques est nécessaire pour apprendre par ce que l'élève est tenté toujours par le jeu, mais le recours à ce genre d'activité en classe de FLE nécessite des méthodes d'enseignements bien organisées. Dans cette étude, nous avons essayé de montrer l'efficacité pédagogique de cette activité dans l'enseignement/apprentissage du FLE dans la production écrite. Le ludique apparemment permet aux apprenants d'améliorer et d'enrichir certaines connaissances et compétences et il a un apport positif et un rôle majeur dans l'acquisition de la compétence de l'écrite.

Les mots clés : L'activité ludique, le lexique, la production écrite.

تلخيص:

تركز هذه الدراسة على "دور الأنشطة الترفيهية في إثراء المفردات في الإنتاج الكتابي لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي". إن تحسين تعليم/تعلم يتطلب تقنيات ووسائل جديدة. وفي هذا السياق، تعتبر الأنشطة الترفيهية عنصراً أساسياً في تعلم، وخاصة في تعلم مهارات الكتابة. إن دمج الأنشطة الترفيهية ضروري لتعلم لأن الطالب دائماً ما ينجذب إلى اللعبة، ولكن استخدام هذا النوع من الأنشطة في فصول تعليم اللغات الأجنبية يتطلب أساليب تدريس منظمة بشكل جيد. في هذه الدراسة، حاولنا إظهار الفعالية التعليمية لهذا النشاط في تعليم/تعلم الإنتاج الكتابي. ويبدو أن اللعب يسمح للمتعلمين بتحسين وإثراء بعض المعارف والمهارات، كما أن له مساهمة إيجابية ودوراً رئيسياً في اكتساب المهارات الكتابية.

الكلمات الرئيسية: الأنشطة الترفيهية، مفردات، الإنتاج الكتابي.

Abstract:

This research focuses on "the role of playful activities in enriching vocabulary in written production for the fifth-grade primary school students." Improving teaching and learning requires new techniques and methods. In This context, playful activities are considered a key element in learning a foreign language, particularly in developing written skills. Integrating playful activities is essential for learning, as students are always tempted by play, but using this type of activity in FLE classrooms requires well-organized teaching methods. In this study, we attempted to demonstrate the pedagogical effectiveness of this activity in teaching and learning FLE in written production. Playfulness apparently allows learners to improve and enrich certain knowledge and skills, and it has a positive contribution and a major role in the acquisition of written proficiency.

Key words: Playful activity, vocabulary, written production.