

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

جامعة أبو بكر بلقايد
+080.44.44.44 0800 0800 0800 0800
UNIVERSITÉ DE TLEMCEM



Faculté des Lettres et des Langues

Département de français

Filière de français

Thème

*Du jeu à l'apprentissage : optimiser l'acquisition du
vocabulaire par l'activité ludique.*

- Cas de la 5^{ème} année primaire -

*Mémoire de fin d'études en vue de l'obtention du diplôme de master
Option : **Didactique du FLE.***

Présentée par :

Touala Souheyla

Sous la direction de :

M. Zerdjem Anissa

Membres du jury :

M. NOM Prénom	Grade – Université Tlemcen	Président(e)
M. NOM Prénom	Grade – Université Tlemcen	Encadrant(e)
M. NOM Prénom	Grade – Université Tlemcen	Examineur/trice

Année universitaire 2024-2025

Remerciements

En tout premier lieu, je remercie Dieu, pour la force et la patience qu'il m'a accordées tout au long de ce travail.

Je remercie tout d'abord Madame Zerdjem Anissa, ma directrice de recherche, pour ces conseils et son encadrement puis le directeur de primaire Ben Azzouz Abdelkader, Monsieur Chibi, pour avoir accepté mon entrée, ainsi que ma maîtresse de stage Madame Medien Wahiba pour son aide et sa disponibilité.

Mes remerciements vont aussi à tous les membres du jury pour avoir accepté d'évaluer ce travail, ainsi que tous mes enseignants et le département de français pour leur accompagnement tout au long de mon parcours.

Dédicace

Je dédie ce travail, tout d'abord, à Dieu Tout-Puissant pour m'avoir donné la force, la patience et la santé nécessaires pour mener ce travail.

*A mes chers parents, pour leur amour, leur soutien constant et leurs prières précieuses.
A ma grande sœur, à mes frères, à mon neveu et à ma nièce, pour leur présence, leur affection et leurs encouragements.*

A tous ceux qui m'ont soutenu de près ou de loin, dans les moments de joie. Et enfin, à tous mes professeurs qui m'ont accompagné durant mon parcours universitaire.

Souheyla

Table de Matière

Introduction Générale	1
------------------------------------	---

Chapitre 01:

I. Le vocabulaire dans l'enseignement / apprentissage du FLE

1. Définition des concepts.....	5
1.1 L'apprentissage.....	5
1.2 Le lexique.....	6
1.3 Le vocabulaire	8
2. La distinction entre le vocabulaire et le lexique	8
3. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif	9
4. La place du vocabulaire dans les approches méthodologiques.....	10
4.1 La méthode traditionnelle	10
4.2 La méthodologie directe.....	11
4.3 La méthodologie active	11
4.4 La méthodologie audio-orale.....	11
4.5 La méthodologie structuro-globale audio-visuelle (SGAV)	12
4.6 L'approche communicative	12
5. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire.....	13
5.1 Les stratégies cognitives	13
5.2 Les stratégies métacognitives	13
5.3 Les stratégies affectives	14
6. Les difficultés rencontrées par les apprenants dans l'apprentissage du vocabulaire	14
7. le rôle de l'enseignement dans la préntissage du vocabulaire.....	15

Chapitre 01:

II. La motivation scolaire et les activités ludique en classe.

1. Définition de la motivation.....	17
2. Les typologies de la motivation	18
2.1 La motivation intrinsèque	18
2.2 La motivation extrinsèque.....	19
3. Les facteurs de la motivation.....	20
3.1 Les facteurs relatifs à l'élève.....	20
3.2 Facteur interne à la classe	21

4.	Intégrer les activités ludiques comme facteur motivant dans l'apprentissage.....	23
5.	Qu'est-ce-que le jeu.....	24
6.	Les types de jeu.....	24
6.1	Le jeu ludique	24
6.2	Le jeu éducatif	25
6.3	Le jeu pédagogique	26
6.4	Le jeu coopératif	26
7.	Qu'est-ce qu'une activité ludique.....	27
8.	Les types d'activité ludique	28
8.1	Les jeux de société	28
8.2	Les quiz.....	29
8.3	Les jeux-vidéo éducatifs	29
8.4	Les exercices interactifs	30
9.	L'activité ludique au service de l'enseignement/ apprentissage du FLE.....	30
10.	La place des activités ludiques dans le programme de la 5 ^{ème} année primaire	31
11.	Le rôle du jeu dans la communication chez l'apprenant en classe de FLE.....	32
12.	L'importance des activités ludiques dans une classe du FLE.....	33
12.1	Le jeu comme source de créativité	33
12.2	Le jeu construit la personnalité de l'enfant	34
12.3	Le jeu comme facteur d'acquisition des compétences.....	35
12.4	Le jeu comme support d'apprentissage.....	36
13.	Les conditions de l'utilisation des activités ludique	36

Chapitre 02: Descriptif du corpus et choix méthodologiques

1.	Présentation des outils d'investigation	39
1.1	Questionnaire.....	39
1.2	La grille d'observation.....	41
1.3	Entretien.....	43
2.	Présentation de l'expérimentation	44
2.1	Le lieu de l'expérimentation.....	44
2.2	L'infrastructure	44
2.3	Le choix de public	44
2.4	Le groupe expérimental	44

Chapitre 03: Analyse et interprétation des résultats

1.	Analyse des questionnaire destinés aux apprenants de la 5 ^{ème} année primaire.....	46
----	--	----

2.	Le déroulement de l'expérimentation	56
2.1	La nature de l'expérimentation	56
2.2	Descriptions de classe.....	57
2.3	Déroulement des séances	57
3.	Analyse d'entretien.....	66
	Conclusion	69
	Références bibliographiques	71
	Annexes	I

Liste des tableaux

Tableau n°01 : Le sexe des apprenants	46
Tableau n°02 : Intérêt des élèves pour l'apprentissage de nouveaux mots en classe	47
Tableau n°03 : Appréciation du jeu en classe	48
Tableau n°04 : Appréciation du jeu en groupe par les élèves	49
Tableau n°05 : L'efficacité des jeux pour apprendre de nouveaux mots	50
Tableau n°06 : L'opinion des élèves sur les activités ludiques	52
Tableau n°07 : Types de jeux préférés en classe	53
Tableau n°08 : L'impact des activités ludiques sur la compréhension des leçons	54
Tableau n°09 : L'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants	55

Liste des figures

Figure n°01 : Les facteurs qui influencent la motivation de l'élève	20
Figure n° 01 : Le sexe des apprenants	46
Figure n° 02 : Intérêt des élèves pour l'apprentissage de nouveaux mots en classe	47
Figure n°03 : Appréciation du jeu en classe	48
Figure n°04 : Appréciation du jeu en groupe par les élèves	49
Figure n°05 : L'efficacité des jeux pour apprendre de nouveaux mots	51
Figure n°06 : L'opinion des élèves sur les activités ludiques	52
Figure n°07 : Types de jeux préférés en classe	53
Figure n°08 : L'impact des activités ludiques sur la compréhension des leçons	54
Figure n°09 : L'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants	55

Résumé

Ce mémoire s'inscrit dans le domaine de la didactique du FLE et porte sur l'impact des activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire chez les élèves de cinquième année primaire. Partant du constat que l'enseignement du vocabulaire reste souvent limité à des méthodes traditionnelles peu engageantes, notre étude vise à démontrer que le recours à des activités ludiques peut favoriser la motivation des apprenants et améliorer leur mémorisation lexicale.

Le travail s'organise en trois chapitres. Le premier chapitre, théorique divisé en deux parties, définit les concepts clés tels que le vocabulaire en FLE, la motivation scolaire et les fonctions pédagogiques du jeu. Le deuxième chapitre présente la méthodologie adoptée : une approche à la fois qualitative et quantitative, fondée sur un questionnaire, une grille d'observation et un entretien semi-directif menés dans une école primaire. Enfin, le troisième chapitre est consacré à l'analyse des résultats, à travers une méthode expérimentale basée sur une comparaison entre une séance menée selon une méthode classique et une autre intégrant des activités ludiques. A l'issue de cette étude nous confirmons que les activités ludiques ont un effet positif sur l'acquisition du vocabulaire, tout en créant une atmosphère dynamique en classe.

Les mots clés : *activités ludiques/ jeu / vocabulaire / motivation / enseignement / apprentissage.*

Abstract

This thesis falls within the field of French as a Foreign Language (FLE) didactics and focuses on the impact of playful activities on vocabulary acquisition among fifth-year primary school pupils. Starting from the observation that vocabulary teaching is often limited to traditional and less engaging methods, our study aims to demonstrate that the use of playful activities can enhance learners' motivation and improve their lexical memorization.

The work is structured into three chapters. The first chapter, theoretical and divided into two parts, defines key concepts such as vocabulary in FLE, school motivation, and the pedagogical functions of games. The second chapter presents the methodology adopted : a mixed qualitative and quantitative approach based on a questionnaire, an observation grid, and a semi-structured interview conducted in a primary school. Finally, the third chapter analyzes the results using an experimental method that compares a lesson taught using a traditional method and another integrating playful activities.

At the end of this study, we confirm that playful activities have a positive effect on vocabulary acquisition while creating a dynamic classroom atmosphere.

Keywords : *playful activities / games / vocabulary / motivation / teaching / learning.*

ملخص

هذا البحث ضمن مجال تعليمية اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، ويتناول أثر الأنشطة التربوية الترفيهية في اكتساب المفردات لدى تلاميذ السنة الخامسة من التعليم الابتدائي. انطلاقاً من ملاحظة أن تعلم المفردات غالباً ما يقتصر على طرق تقليدية تفتقر إلى الجاذبية، تهدف دراستنا إلى إثبات أن استخدام الأنشطة الترفيهية يمكن أن يعزز دافعية المتعلمين ويساهم في تحسين حفظهم للمفردات.

يتكوّن العمل من ثلاثة فصول. الفصل الأول نظري ومقسم إلى جزأين، ويعرض المفاهيم الأساسية مثل المفردات في تعليم الفرنسية كلغة أجنبية، والدافعية المدرسية، والوظائف التربوية للعب. أما الفصل الثاني، فيعرض المنهجية المعتمدة، والتي تمزج بين المنهج الكيفي والكمي، وتعتمد على استبيان، وشبكة ملاحظة، ومقابلة شبه موجهة أجريت في مدرسة ابتدائية. وأخيراً، يتناول الفصل الثالث تحليل النتائج، وذلك من خلال مقارنة بين حصة دراسية باستخدام الطريقة التقليدية وأخرى توظف الأنشطة الترفيهية.

في نهاية هذه الدراسة، نؤكد أن للأنشطة الترفيهية أثراً إيجابياً على اكتساب المفردات، كما تسهم في خلق جو تفاعلي داخل القسم.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة الترفيهية / اللعب / المفردات / الدافعية / التعليم / التعلم

Introduction générale

Introduction Générale

Au cours des dernières années, l'Algérie a mis en place diverses réformes et modifications de son système éducatif pour améliorer l'enseignement du français comme langue étrangère à tous les niveaux scolaires. Parmi ces réformes, nous trouvons l'enseignement du français commence à partir de la 3^{ème} année primaire au lieu de 4^{ème} année. L'objectif de ce changement est d'autoriser les enfants à débiter l'apprentissage du français à un âge précoce où ils sont plus attentifs et réceptifs aux langues, plus capables d'acquiescer et d'apprendre de manière progressive.

L'enseignement du français langue étrangère au cycle primaire est une étape importante dans le parcours scolaire de l'élève à pour but de développer leurs compétences de communication.

Le cycle primaire constitue une base pour l'apprenant et une période d'acquisition et de construction de ses apprentissages. Il représente la première étape organisée d'enseignement de la langue à l'école, où les fondements de la communication orale et écrite sont établis. Ces premières années sont donc importantes, car elles ont un impact significatif sur le développement linguistique, cognitif et scolaire de l'élève dans les cycles suivants.

Malgré les efforts qui ont été faits pour améliorer l'enseignement du FLE au niveau primaire, de nombreux élèves notamment en 5^{ème} année rencontrent des difficultés dans l'apprentissage de cette langue, qui varient d'un enfant à un autre. Cette année est une étape importante, car les attentes scolaires deviennent plus élevées et les cours plus difficiles et à ce niveau que les élèves doivent être en mesure de comprendre des textes de manière autonome, de s'exprimer à l'oral comme à l'écrit, et d'élargir leur vocabulaire.

Parmi ces difficultés : difficulté de compréhension et d'apprentissage, manque de vocabulaire, de motivation et la pratique orale, la mauvaise prononciation...etc. ces problèmes viennent souvent d'un enseignement trop basé sur la théorie, sans connexion directe avec les expériences ou les besoins quotidiens des élèves. Les enseignants utilisent généralement une méthode traditionnelle qui manque d'interaction, de participation et de motivation, ce qui rend les cours ennuyeux pour les élèves. De plus, de nombreux enfants, surtout ce qui résident dans les régions rurales ou moins privilégiées, n'ont pratiquement jamais l'occasion d'entendre ou de parler français en dehors de l'école, ce qui complique un peu leur apprentissage.

Introduction Générale

Il est donc essentiel de rendre l'enseignement du français langue étrangère plus motivant, captivant et adaptés aux apprenants. Les enseignants doivent prendre en compte les besoins de leurs apprenants, ils doivent également créer des stratégies efficaces et des méthodes plus dynamiques et interactives pour capter leurs attentions.

Pour cette raison, nous considérons les activités ludiques comme une méthode pédagogique novatrice, peuvent être utilisées pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire.

Le jeu ludique est une activité spontanée, qu'elle soit physique ou mentale, il peut se transformer en un outil pédagogique efficace s'il est bien intégré dans le processus éducatif. Il vise à développer chez les apprenants sa créativité, son imagination et améliorer l'apprentissage du vocabulaire, il suscite leur curiosité, leur motivation à participer activement, leur esprit de compétition et donne l'envie d'apprendre et réussir. En même temps, les activités ludiques aident à mieux mémoriser les mots et les expressions en facilitant leur rétention.

Les jeunes apprenants sont naturellement attirés par le jeu, ce qui doit être mis à profit dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE. C'est cette observation qui nous a motivés à choisir ce thème et à favoriser les activités ludiques comme un moyen d'amélioration.

Dans notre recherche, nous allons étudier l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du FLE et leur impact sur l'acquisition du vocabulaire. Nous examinerons comment l'intégration des activités ludiques peut-elle favoriser l'acquisition du vocabulaire du français chez les apprenants de la 5^{ème} année primaire ?

Dans le cadre de notre problématique générale nous nous sommes efforcées de :

- Analyser le développement des compétences lexicales chez les apprenants qui ont utilisé des jeux pédagogiques et ceux qui ont suivi des méthodes classiques.
- Démontrer l'importance du jeu pédagogique dans la stimulation des apprenants dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

Afin d'accomplir notre travail et de mieux comprendre l'objet de cette recherche nous avons élaborer les hypothèses de travail suivantes :

- La pertinence des activités ludiques proposées serait essentielle pour susciter un esprit de compétition parmi les élèves à condition de tenir compte de leur nature et de leur contenu.

Introduction Générale

- Les jeux pédagogiques pourraient favoriser une meilleure acquisition du vocabulaire chez les apprenants de FLE en comparaison avec les méthodes classiques.

Pour mener à bien cette recherche, notre travail sera organisé en trois chapitres : le premier chapitre « cadre théorique » est divisé en deux parties : la première est consacrée à l'étude du vocabulaire dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, elle aborde les concepts de l'apprentissage, vocabulaire, lexique, la distinction entre le vocabulaire et le lexique et entre le vocabulaire actif et passif, ainsi que les approches méthodologiques et les stratégies d'apprentissages du vocabulaire. Nous y traiterons également des difficultés rencontrées par les apprenants et du rôle central de l'enseignant dans le processus d'acquisition.

La deuxième partie porte sur la motivation scolaire et les activités ludiques. Nous y définirons la motivation, ses types et ses facteurs, ainsi que l'intégration des activités ludiques comme facteur motivant dans l'apprentissage. Cette partie comprendra également la définition du jeu et de ses différents types, la définition de l'activité ludique et ses types, leur rôle dans l'enseignement du FLE, leur place dans le programme de la 5^{ème} année primaire, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE, ainsi que les conditions nécessaires pour les utiliser dans la pratique pédagogique.

Le deuxième chapitre « Descriptif du corpus et choix méthodologiques » décrira les outils et les démarches que nous utiliserons pour collecter les données à notre recherche. Nous utiliserons trois outils d'investigation, un questionnaire sera adressé aux élèves de 5^{ème} année primaire pour avoir leur rapport à l'acquisition de vocabulaire et leur vision des activités ludiques. Ensuite, nous mettrons en place une méthode expérimentale basée sur une étude comparative menée dans une même classe à travers deux séances : l'une suivant une méthode d'enseignement classique, et l'autre intégrant des activités ludiques. Pour chacune de ces séances, nous créerons des grilles d'observation pour évaluer d'après des critères spécifiques. Enfin, un entretien semi-directif sera réalisé avec une enseignante de français, afin de recueillir son point de vue et son expérience concernant l'emploi des activités ludiques dans l'enseignement du FLE.

Le troisième chapitre sera consacré à « L'analyse et interprétation des résultats » obtenus à partir des trois outils d'investigation. Nous commencerons d'abord par analyser les réponses recueillies à travers le questionnaire distribué aux élèves de 5^{ème} année primaire. Ensuite, nous examinerons les observations faites durant les deux séances expérimentales : l'une utilisant la méthode traditionnelle, ou nous agirons en tant qu'observateurs non

Introduction Générale

participants, et l'autre intégrant des activités ludiques ou nous participerons activement. Enfin, nous interpréterons les résultats de l'entretien semi-directif réalisé avec l'enseignante.

Chapitre 01

- I. Le vocabulaire dans l'enseignement /
apprentissage du FLE.**

L'objectif principal de l'enseignement et de l'apprentissage est d'être capable de s'exprimer en classe et dans un contexte réel de communication. L'usage d'une langue étrangère nécessite une acquisition du vocabulaire adéquat car celui-ci est un élément essentiel qui constitue un point de départ pour la mémorisation des mots et la communication.

L'apprentissage du vocabulaire est un aspect important de l'enseignement des langues étrangères. Il constitue l'un des piliers fondamentaux de la compétence linguistique, permettant aux élèves de communiquer et d'exprimer leurs idées de manière plus claire et précise, et de comprendre les informations qu'ils reçoivent d'une façon claire et efficace.

L'enseignement du vocabulaire peut aussi aider à renforcer la confiance et l'estime de soi des élèves et à se sentir mieux dans leur communication que ce soit en langue étrangère ou dans leur langue maternelle.

Dans ce chapitre nous commencerons par donner des différentes définitions : l'apprentissage, le lexique, le vocabulaire puis nous avons mis l'accent sur la différence entre le lexique et le vocabulaire et entre le vocabulaire passif et le vocabulaire actif. Ensuite nous avons montré la place du vocabulaire dans les approches méthodologiques et ses différentes stratégies, ainsi que sur les difficultés rencontrées par les apprenants et pour finir nous allons démontrer le rôle de l'enseignant dans l'apprentissage du vocabulaire.

1. Définition des concepts

1.1 L'apprentissage

Le concept de l'apprentissage est particulièrement large et complexe, c'est pourquoi on trouve plusieurs définitions :

Selon le dictionnaire Larousse, le verbe « apprendre » veut dire : « acquérir par l'étude, par la pratique, par l'expérience d'une connaissance, un savoir-faire, quelque chose d'utile. » (Dictionnaire Larousse).

L'apprentissage est défini par V. Landsheere comme un : « processus d'effet plus ou moins durable par lequel des comportements nouveaux sont acquis ou des comportements déjà présents sont modifiés en interaction avec le milieu ou l'environnement ». (V. Landsheere, 1992 : 125).

Selon Jean-Pierre Cuq :

L'apprentissage est un processus délibéré, consciente et observable, au cours duquel l'apprenant se consacre à l'acquisition de connaissances. On peut le considérer comme une série de décisions concernant les mesures à prendre pour acquérir des connaissances ou des compétences en langue étrangère. (Jean-Pierre CUQ, 2003).

L'apprentissage est un acte effectué par un individu désigné comme « apprenant », en tant que récepteur, ce qui lui permet d'assimiler de nouvelles connaissances, d'acquérir de nouveaux savoirs, savoir-faire, compétences et de transformer sa façon de penser.

1.2 Le lexique

Pour le linguiste G. MOUNIN, le lexique « est l'ensemble des unités significatives d'une langue donnée, à un moment donné de son histoire. » (G. MOUNIN, 2004 : 203).

Dans ce passage, l'accent est mis sur la nature du lexique ainsi que sur ses caractéristiques essentielles. Le lexique est présenté comme un ensemble structuré de mots porteurs de sens, chaque mot ayant une signification spécifique qui lui est propre à une langue donnée. En d'autres termes, chaque langue à son propre lexique français, un lexique anglais etc...

Toutefois, le lexique est également le reflet d'une époque historique. Cela veut dire qu'il doit être analysé dans une perspective diachronique, c'est-à-dire en considérant son évolution à travers le temps.

Chaque période de l'histoire a son propre lexique, et au cours des siècles, ce lexique subit des transformations notables.

De son côté, Jean-Pierre CUQ, dans son Dictionnaire de didactique du français, dit que : « Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social (profession, classe d'âge, milieu, etc.) ou d'un individu. » (Jean-Pierre CUQ, 2003 : 152).

De la lecture des définitions proposées, nous constatons que le lexique comme l'ensemble des mots qu'une personne ou un groupe de personnes utilise en lien avec divers critères spécifiques comme la profession, l'âge ou le milieu social.

1.3 Le vocabulaire

PICOCHÉ Jacqueline a défini le vocabulaire comme : « l'ensemble des mots utilisée par un locuteur dans des circonstances données. » (PICOCHÉ Jacqueline, 1977 : 31).

Une autre définition s'ajoute : « Le vocabulaire est l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans un acte de parole précis, réalisé, sous forme de discours oral ou écrit. » (Bouchard, 1992 : 39).

Jean-Pierre CUQ annonce dans son dictionnaire de didactique du français langue étrangère que :

« Dans l'usage courant, le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue. » (Jean-Pierre CUQ, 246).

À travers ces définitions, on peut affirmer que les mots employés sont assimilés par les locuteurs d'une même communauté linguistique, constituant ainsi ce que l'on appelle : le vocabulaire.

Le vocabulaire désigne l'ensemble des mots possédant des caractéristiques spécifiques, c'est l'opération des mots dans un contexte ou une situation donnée.

Le terme « vocabulaire » peut avoir deux significations : il peut désigner le vocabulaire d'un texte ou le vocabulaire d'une personne, qui représente un sous-ensemble de la langue.

En effet, le vocabulaire est utilisé comme un outil pour la communication réceptive et productive. C'est l'aspect le plus important qui nous permet de formuler, de s'exprimer, d'articuler et de rédiger nos idées et nos réflexions.

2. La distinction entre le vocabulaire et le lexique

On constate que les deux termes "lexique" et "vocabulaire" sont à la fois liés et différents. D'après le dictionnaire Le Petit Larousse, le vocabulaire est défini comme « Ensemble des mots d'une langue » (Larousse, 2008 : 1073).

Et le lexique « Ensemble des mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue. » (Larousse, 2008 : 586).

D'après TRIVILLE & DUQUETTE : « Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. » (TRIVILLE & DUQUETTE, 1996 : 12).

A partir de ces définitions, on peut dire qu'un vocabulaire représente un ensemble limité de mots, et le lexique correspond à la collection de mots d'une langue donnée.

Selon J. PICOCHÉ, il convient de distinguer deux concepts clés : le lexique et le vocabulaire. Le lexique fait référence à la totalité des mots d'une langue, soit le corpus complet accessible aux utilisateurs de cette langue. Par contre, le vocabulaire fait référence à tous les mots qu'une personne utilise réellement dans une situation précise. Par conséquent, le lexique est une représentation abstraite de la réalité linguistique, tandis que le vocabulaire se réfère à son expression tangible dans le discours. Bien que le lexique dépasse les vocabulaires individuels, il ne peut être compris qu'à travers ces derniers qui en sont des échantillons. De plus, même si le vocabulaire est théoriquement limité, ce qui constitue une condition essentielle pour son emploi, il reste difficile, voire impossible, d'en dresser une liste exacte, car celui-ci est en constante mutation, soumis tant à des ajouts qu'à des diminutions. (J. PICOCHÉ, 1977).

A la lumière de toutes ces définitions, nous concluons le lexique se rapporte à la langue et le vocabulaire au discours tandis que, le vocabulaire est l'actualisation du lexique, qui constitue une partie intégrante de celui-ci, dans la mesure où le lexique regroupe les unités lexicales d'une langue.

En résumé, ces deux notions sont complémentaires : le vocabulaire n'existe que grâce à l'existence d'un lexique, et inversement.

3. Le vocabulaire actif et le vocabulaire passif

Selon ce principe, il est essentiel de différencier le vocabulaire actif du vocabulaire passif. Pour BAZIN JEAN MICHEL le vocabulaire passif ;
« Désigne l'ensemble des mots dont vous connaissez le sens, et vous êtes capable de comprendre dans un texte ou lorsque quel qu'un vous parle, mais vous n'employez pas vous-même. » (BAZIN JEAN MICHEL, 2008 : 53).

Le vocabulaire passif désigne l'ensemble des mots et des termes connus et compris par le locuteur mais qu'il n'utilise pas dans ses conversations, il ne les utilise pas d'une manière spontanée.

Le même auteur ajoute que le vocabulaire actif :
« Désigne l'ensemble des mots que vous utilisez régulièrement pour communiquer par l'écrit ou par l'oral » (BAZIN JEAN MICHEL, 2008 : 53).

Par contre, le vocabulaire actif c'est l'ensemble des mots qui sont bien connues, employés et utilisables par les locuteurs spontanément, soit à l'oral ou à l'écrit. Donc il s'agit de la capacité à utiliser les mots connus dans un contexte donné.

Ainsi, selon MARTIN :

Il est important de faire une distinction claire entre le vocabulaire passif et le vocabulaire actif. Le premier inclut les mots que nous sommes en mesure de comprendre, mais que nous avons tendance à peu ou pas du tout utiliser. En revanche, le second fait référence aux termes que nous utilisons fréquemment dans nos interactions de tous les jours.

(MARTIN J.-C, 2013).

4. La place du vocabulaire dans les approches méthodologiques

Dans l'apprentissage d'une langue, le vocabulaire joue un rôle crucial. Si on ne connaît pas assez de mots, il devient difficile et compliqué de comprendre et s'exprimer. L'apprentissage du vocabulaire se fait de diverses manières :

4.1 La méthode traditionnelle

La méthode traditionnelle d'apprentissage des langues étrangères repose sur la grammaire et la traduction, on l'appelle donc la méthode de grammaire-traduction. Cette approche repose sur l'acquisition des règles de grammaire et la traduction de textes.

Cette méthode a été largement utilisée dans l'enseignement de langues anciennes comme le latin et le grec, qui ont longtemps constitué le fondement de l'éducation des jeunes.

Dans l'enseignement traditionnel, l'enseignant occupe une place centrale et dominante dans la classe c'est lui qui définit le savoir et l'autorité, choisit les textes et les activités, formule les questions et corrige les réponses. Pendant ce temps, l'élève reste passif : il écoute, reçoit les informations et apprend sans vraiment participer.

L'interaction était à sens unique, de l'enseignante vers l'étudiant. Cette approche ne favorisait pas l'enseignement du vocabulaire en classe, car elle gênait la communication, le manque d'interaction et limitait le partage des savoirs.

Les apprenants faisaient face à des difficultés liées à la réutilisation et à la production.

4.2 La méthodologie directe

La méthode directe, également connue sous le nom de méthode naturelle, favorise l'usage de l'oral et l'immersion dans la langue cible. Cette approche enseigne le vocabulaire de façon contextuelle et intuitive, via des dialogues, des scénarios de la vie quotidienne, des illustrations et des gestes. Les nouveaux mots sont introduits dans leur sens à travers le contexte et à les mettre en pratique instantanément dans des phrases. Ainsi, le vocabulaire est acquis de façon progressive et naturelle, sans avoir recours à l'apprentissage systématique de listes de mots isolés.

L'objectif de cette approche était d'amener l'apprenant à penser dans la langue étrangère dès que possible. Toutefois, l'utilisation excessive du vocabulaire selon cette approche pourrait entraîner une surcharge lexicale, avec des conséquences négatives sur l'enseignement et l'apprentissage de la langue.

4.3 La méthodologie active

La méthode active est une technique d'enseignement des langues axée sur l'usage pratique et actif de la langue cible, plutôt l'apprentissage par cœur de règles grammaticales ou de listes de vocabulaire.

Cette approche permet à l'enseignant d'utiliser la traduction, des activités pratiques telles que les jeux de rôle, les images, des exercices de compréhension écrite et orale... etc. Les apprenants sont encouragés à utiliser le vocabulaire dans des situations concrètes, dans le but de renforcer leur confiance et leur aptitude à communiquer de manière spontanée dans une langue étrangère.

Les enseignants peuvent aussi recourir à des méthodes de révision régulière, telles que la répétition espacée, pour soutenir l'assimilation du vocabulaire par les apprenants.

4.4 La méthodologie audio-orale

Cette méthodologie est apparue aux États-Unis durant la Seconde Guerre mondiale, en réponse à l'exigence de l'armée américaine de former rapidement des personnes maîtrisant des autres langues que l'anglais.

Dans cette approche, le vocabulaire est considéré comme secondaire par rapport aux structures syntaxiques. Il s'agit d'un vocabulaire de base ; restreint à des conversations

simples que les apprenants doivent mémoriser. En classe, on privilégiait l'usage d'une langue étrangère pour prévenir les interférences susceptibles et se produire lors de l'interaction entre la langue maternelle et la langue étrangère.

4.5 La méthodologie structuro-globale audio-visuelle (SGAV)

La méthode structuro-audiovisuelle, est une approche d'enseignement des langues étrangères, qui s'est développée dans les années 1950 et 1960. Elle repose sur l'emploi de dialogues enregistrés, de présentations visuelles et de la reproduction par les apprenants des modèles sonores fournis par les enregistrements.

L'emploi de matériel audiovisuels constitue aussi un aspect fondamental de cette approche, les dialogues et les présentations visuelles servent à introduire le vocabulaire, et les élèves sont encouragés à écouter et à reproduire ce qu'ils perçoivent.

Dans la méthode structurée-audiovisuelle d'enseignement du vocabulaire repose sur la présentation des mots dans un contexte significatif, la répétition, l'usage de matériel audiovisuels, et le lien entre les mots, les images et les gestes pour favoriser la mémorisation.

4.6 L'approche communicative

La méthode communicative, née de l'évolution depuis les années 1980 jusqu'à aujourd'hui, a enregistré des changements notables par rapport aux pratiques précédentes. Elle est le résultat de la combinaison de facteurs politiques et de nouvelles théories de référence.

L'approche communicative vise à développer chez l'apprenant la capacité de s'exprimer dans une langue étrangère. Elle se caractérise par l'utilisation de contenus simple afin de favoriser l'apprentissage de la langue étrangère.

Selon Tréville et Duquette :

Dans le cadre des méthodes communicatives, l'enseignant place l'élève dans une situation de communication authentique et pertinente. Il l'aide à élaborer des stratégies pour interpréter le sens des messages, qu'ils soient reçus (stratégies de compréhension) ou émis (stratégies de production). (Tréville et Duquette, 1996).

L'enseignant doit placer l'apprenant dans situations de communication pratiques et appropriés, qui reproduisent les contextes réels d'usage de la langue. Dans ces contextes, c'est à l'enseignant qu'il revient d'assister l'élève dans le développement des aptitudes nécessaires pour interpréter les messages qu'il reçoit ou transmet, en employant des tactiques de

compréhension et d'expression. Ces techniques englobent la reformulation, la clarification, la gestuelle, le contexte, etc.

5. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire

Les stratégies d'apprentissage sont essentielles dans le processus d'acquisition de savoir. Elles permettent à donner à l'apprenant la possibilité de participer activement à son propre processus d'apprentissage, une démarche cruciale pour acquérir des aptitudes communicatives performantes.

Pour OXFORD et CROOKALL : « les stratégies d'apprentissage sont des mesures prises par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, le stockage, la récupération ou l'utilisation de l'information. » (OXFORD et CROOKALL,1989 : 404).

5.1 Les stratégies cognitives

C'est le processus d'encodage des informations et ce n'est pas une action inconsciente, car il y a toujours un effort de mémorisation. Il repose à la fois sur l'élaboration, ou l'on relie les nouvelles connaissances à celle déjà acquises et sur la répétition qui constitue une stratégie plus efficace pour favoriser la mémorisation.

D'après Jean Pierre Cuq dans son dictionnaire de didactique du français langue étrangère :

" c'est un ensemble d'activités motrices et mentales mobilisées dans le traitement de l'information en provenance de l'environnement." (Jean Pierre Cuq, 2003 : 248).

Ce système est conçu pour décoder, stocker et récupérer l'information entrante. Dans cette opération, l'attention prend une grande importance.

5.2 Les stratégies métacognitives

L'apprenant doit également être conscient de son apprentissage et s'auto-évaluer, ce qui implique l'autorégulation ou il vérifie son niveau de compétence et se pose la question : « Pourquoi je suis là ? ». Dans ce contexte Jacques Tardif définit la métacognition comme la capacité qu'a une personne à reconnaître et à gérer ses propres processus cognitifs, notamment en utilisant des stratégies spécifiques pour l'apprentissage. (Jacques Tardif, 1992). En pratique, il s'agit de faire et de s'observer en espérant ainsi s'améliorer.

Effectivement, cela nécessite de comprendre les faiblesses et les forces tout en prenant du recul par rapport à la tâche effectuée. Il est nécessaire d'examiner de la manière la plus possible, comme si on parlait d'une autre personne, pour relier les stratégies mises en place et les résultats obtenus.

5.3 Les stratégies affectives

L'apprenant doit être capable de collaborer avec d'autres personnes pour faciliter le processus d'apprentissage. Cela comprend la compétence de poser des questions pour approfondir et enrichir les savoirs, de collaborer avec d'autres personnes dans son entourage, tout comme la gestion de ses propres émotions en formulant des compliments et en tenant un carnet d'apprentissage. Ces aspects synthétisent les tactiques sociales et émotionnelles.

6. Les difficultés rencontrées par les apprenants dans l'apprentissage du vocabulaire

L'apprentissage du vocabulaire pose un obstacle considérable pour de nombreux apprenants, notamment dans le contexte de l'acquisition d'une langue étrangère. L'une des principales difficultés est de mémoriser les nouveaux mots. En effet sans pratique et révision régulière ou application concrète, les mots ont tendance à être vite oubliés. Ce problème est accentué lorsqu'on apprend le vocabulaire de façon isolée, sans contexte, ce qui empêche l'apprenant de saisir entièrement le sens du mot et de l'employer correctement dans des situations concrètes.

La traduction mot à mot des termes arrive parfois que les apprenants traduisent de manière littérale, c'est-à-dire mot pour mot (le sens n'est pas toujours correct ou précis). L'orthographe et la prononciation représentent aussi un défi, surtout dans langues où il n'y a pas de correspondance régulière entre les sons et les lettres. De plus, beaucoup d'apprenants n'ont pas de méthode efficace pour structurer et réviser le vocabulaire, ce qui peut rendre l'apprentissage long et peu engageant. En effet, il y a ceux qui sont timide et qui ont peur de faire des erreurs, cela peut limiter l'usage des nouveaux mots.

A cela s'ajoute un autre défi majeur est le manque de motivation, généralement associée aux approches pédagogiques employées. Quand l'enseignant se limite à une méthode traditionnelle, axée sur la mémorisation par cœur de listes de mots ou sur des exercices répétitifs, l'élève finit vite par perdre son intérêt. En générale, les apprenants adoptent une

attitude passive, se contentant d'écouter ou de recopier sans véritablement s'impliquer, poser des questions ou interagir. Cette inactivité entrave l'établissement d'une relation dynamique avec la langue et restreint la mémorisation à long terme.

Bien que largement utilisées, ces méthodes ne prennent pas en compte les besoins contemporains des apprenants ni l'aspect communicatif de la langue et l'apprentissage reste souvent peu engageante.

A la fin, nous pouvons dire que chaque élève est un cas à part, chaque classe possède ses propres spécificités. Il revient donc à l'enseignant de gérer sa classe et de trouver des solutions aux difficultés pédagogiques susceptibles de survenir dans ce contexte et de renouveler les méthodes d'enseignements par exemple : proposer des activités ludiques tels que les jeux de rôle, les compétitions en petits groupes...etc, pour intégrer des approches plus stimulantes, axées sur l'interaction, la créativité et l'engagement actif des élèves. En instaurant une ambiance de dialogue, de jeu et de curiosité, nous pourrions véritablement stimuler l'intérêt des apprenants et les aider à s'approprier durablement le vocabulaire.

7. Le rôle de l'enseignement dans l'apprentissage du vocabulaire :

L'enseignant a un rôle important pour aider les élèves à apprendre et mémoriser le vocabulaire.

Il est essentiel que les enseignants incitent les élèves à examiner pour comprendre le sens des mots qu'ils rencontrent, ils doivent également renforcer l'usage de documents authentiques dans le cours de vocabulaire dans son environnement naturel, facilitant par conséquent la compréhension des nouveaux mots par les apprenants.

De plus, il est aussi nécessaire que les enseignants encourageant ses élèves à consulter des dictionnaires monolingues et bilingues. Cette méthode offre aux apprenants la possibilité d'enrichir leur vocabulaire et de favoriser un apprentissage autonome et dynamique.

Ensuite, l'enseignant assume le rôle d'intermédiaire du sens. Il ne se limite pas à présenter la définition d'un mot, mais l'explique, l'illustre par des exemples pratiques et encourage les élèves à l'appliquer dans divers contextes. En utilisant diverses méthodes (comme les jeux de mots, les cartes cognitives et les activités ludiques), il rend l'apprentissage du vocabulaire plus dynamique et durable.

L'enseignant adapte son enseignement en fonction des besoins spécifiques de ses élèves. Certains apprenants nécessitent davantage de répétitions, d'autres préfèrent un soutien visuel ou une méthode plus pratique.

Pour Prochazkova : La mission de l'enseignant dépasse le cadre de la simple diffusion de savoirs ; il accompagne aussi les élèves dans l'acquisition de techniques d'apprentissage autonome, favorise leur indépendance, améliore leurs aptitudes et facilite leur accès à l'information nécessaire. Il doit comprendre que l'enthousiasme des apprenants dépend de la variété des activités suggérées, qu'il est nécessaire d'ajuster en fonction des différents types de profils d'apprenants. En outre, il est essentiel que l'enseignant structure son travail de manière efficace et, dans certaines situations, élabore lui-même ses cours. (Prochazkova, 2013).

Le rôle de l'enseignant ne se limite pas à respecter un programme d'études et un emploi du temps défini. Comme les élèves passent de nombreuses heures avec lui, l'enseignant se transforme parfois, sans intention, en une sorte de parent de substitution pour eux. Ainsi les enseignants inspirent, motivent, encouragent et guident les nouvelles générations d'apprenants pour qu'ils puissent avoir un impact positif sur le monde qui les entoure.

En conclusion, on peut dire que l'apprentissage d'une langue étrangère repose sur un besoin fondamental chez l'apprenant : celui de maîtriser le lexique, car c'est grâce à cette base qu'il peut comprendre, s'exprimer et interagir de manière significative dans la langue. Cela nous a poussés à réfléchir à la manière dont le vocabulaire de la langue française est enseigné à l'école.

II. La motivation scolaire et les activités ludique en classe.

L'intégration du ludique dans le processus d'apprentissage peut faciliter pour l'apprenant l'atteinte de ses buts académiques. Les activités ludiques peuvent jouer un rôle important dans le développement linguistique et sociale des enfants. Ces activités fournissent une expérience d'apprentissage bénéfique et performante, contribue à maintenir l'engagement et la motivation des élèves, incitant à découvrir leur environnement, à renforcer leurs aptitudes verbales, à accroître leur assurance personnelle et à communiquer aisément. De cette manière, les enseignants peuvent inclure des activités amusantes dans leur pédagogie afin de faciliter la compréhension des enfants, en les aidant à saisir plus aisément les notions traitées et en instaurant une atmosphère captivante et stimulante en salle de classe.

Dans la deuxième partie, nous allons essayer de montrer l'importance de la motivation en classe de FLE, notamment en classe de 5^e année primaire, en donnant tout d'abord la définition du concept de motivation, ses types et ses facteurs. Ensuite, nous aborderons l'intégration des activités ludiques comme facteur essentiel de motivation. Nous commencerons par définir ce qu'est le jeu et présenter ses différents types. Puis, nous préciserons ce qu'est une activité ludique ainsi que les types d'activités ludiques que l'on peut exploiter en classe. Nous verrons comment l'activité ludique peut être mise au service de l'enseignement/ apprentissage du FLE, et quelle est sa place spécifique dans le programme de la 5^e année primaire. Par la suite, nous analyserons le rôle du jeu dans la communication chez l'apprenant en classe de FLE, avant de souligner l'importance des activités ludiques dans une classe de langue. Enfin, nous évoquerons les conditions nécessaires pour une utilisation efficace des activités ludiques en classe.

1. Définition de la motivation

La motivation a défini par le dictionnaire de psychologie comme : « L'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu ». (SILLAMY, N, 1999 : 173).

En d'autres termes, il affirme que « la motivation est le premier élément chronologique de la conduite ; c'est celle qui met en mouvement l'organisme, mais elle persiste jusqu'à la réduction de la tension ». (SILLAMY, N, 1999 : 173).

Selon Rolland VIAU : la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui découle de la façon dont l'élève se perçoit et perçoit son environnement. Cette perception le pousse à sélectionner une activité, à s'y engager et à persévérer dans sa réalisation pour parvenir à un but. (Rolland VIAU, 1994).

D'après le dictionnaire : Motivation : désigne un désir, une volonté.

Dans le cadre scolaire, la motivation est une approche pédagogique qui encourage l'élève à s'impliquer facilement dans le processus d'apprentissage. C'est un élément qui joue un rôle essentiel dans la réussite scolaire des élèves et qui soutient l'enseignant dans la réalisation d'un but précis.

Selon Joseph Nuttin, un expert en psychologie de la motivation, celle-ci incarne l'aspect dynamique et dirigé du comportement. Elle comprend tous les processus biologiques et psychologiques qui initient l'action, en précisent le sens, la force et la durée. (Joseph Nuttin, 1996).

Sa définition s'aligne avec l'approche béhavioriste. Joseph Nuttin souligne aussi que la motivation découle d'un sentiment de tension chez l'individu, lorsque sa situation présente lui semble insatisfaisante et qu'il peut envisager un futur considéré comme plus satisfaisant. (Joseph Nuttin, 1997).

La motivation joue un rôle crucial dans l'engagement, la participation, les efforts déployés et la persévérance au sein des diverses activités. Elle influence directement l'engagement des élèves dans leurs études, leur succès scolaire et leur bien-être psychologique. Différents facteurs peuvent la lier, tels que la curiosité, l'estime de soi et l'encouragement apporté par les enseignants.

2. Les typologies de la motivation

On distingue généralement deux formes de motivation : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque. Il est donc nécessaire de définir ces deux concepts pour saisir et clarifier les différentes interprétations qui leur sont associées.

2.1 La motivation intrinsèque

Selon Mustapha MEZZINE a défini la motivation intrinsèque comme suite : La motivation intrinsèque se révèle lorsque quelqu'un participe à une activité simplement pour le plaisir ou par intérêt personnel. Elle agit de façon délibérée, sans chercher de reconnaissance extérieure ni essayer d'éviter un sentiment de culpabilité. (Mustapha MEZZINE 2014).

La motivation intrinsèque désigne le fait que l'apprenant s'implique dans une activité pour le plaisir et la gratification qu'il en tire. Un apprenant est intrinsèquement motivé

lorsqu'il participe à des activités par désir et par attrait pour l'activité en elle-même, sans espérer de récompense ni tenter d'échapper à un sentiment de culpabilité.

Dans ce genre de motivation, la curiosité est une composante vitale, car l'élève se focalise sur une tâche par désir et volonté de l'exécuter et la saisir. C'est ce qui caractérise cet élève comme étant autodéterminé.

Une personne est intrinsèquement motivée pour une activité, ce qui signifie qu'elle souhaite entreprendre cette activité pour le plaisir que lui apporte sa réalisation. Bien que très souhaitable, ce genre de motivation n'est pas également présent chez tous les apprenants. Ses effets sont profonds et durable.

2.2 La motivation extrinsèque

F. FOUILLET a défini la motivation extrinsèque comme suit : La motivation extrinsèque fait référence à une forme de motivation où l'individu agit dans le dessein d'obtenir un résultat qui ne découle pas directement de l'activité en elle-même. Cela peut, par exemple, consister à recevoir une récompense, à éviter un sentiment de culpabilité ou à chercher l'approbation d'autrui. (F. FOUILLET, 2007).

Cela désigne l'action de pratiquer une activité non pas pour le plaisir qu'elle peut apporter, mais pour des motifs généralement externes ou utilitaires, tels que la sanction, la récompense, la contrainte sociale ou la quête de reconnaissance d'un tiers.

On parle de motivation extrinsèque par régulation externe lorsque les étudiants s'engagent dans leurs études parce qu'ils en sont contraints par leurs parents ou qu'ils espèrent une récompense. Cela veut dire qu'ils ne sont pas animés par une motivation intrinsèque, mais plutôt par des éléments extérieurs ou des stimulants. Par exemple, un étudiant peut se mettre à lire parce que ses parents lui ont promis une récompense financière pour chaque livre terminé, ou il peut le faire pour éviter d'être renvoyé de son cours de français.

Ce type de motivation devient une obligation plutôt qu'une envie d'apprendre et de réussir. Elle occupe une place essentielle dans le processus d'apprentissage, cependant ses actions sont instantanées et manquent de durabilité.

3. Les facteurs de la motivation

La motivation est un ensemble dynamique de facteurs personnels et contextuels. Selon Rolland Viau, un expert dans ce domaine, cette notion est influencée par des facteurs qui interviennent et jouent un rôle crucial dans diverses situations d'apprentissage et d'acquisition. (Rolland Viau,1994)

Selon lui, on peut distinguer plusieurs catégories de facteurs qui ont un impact sur la motivation de l'élève :

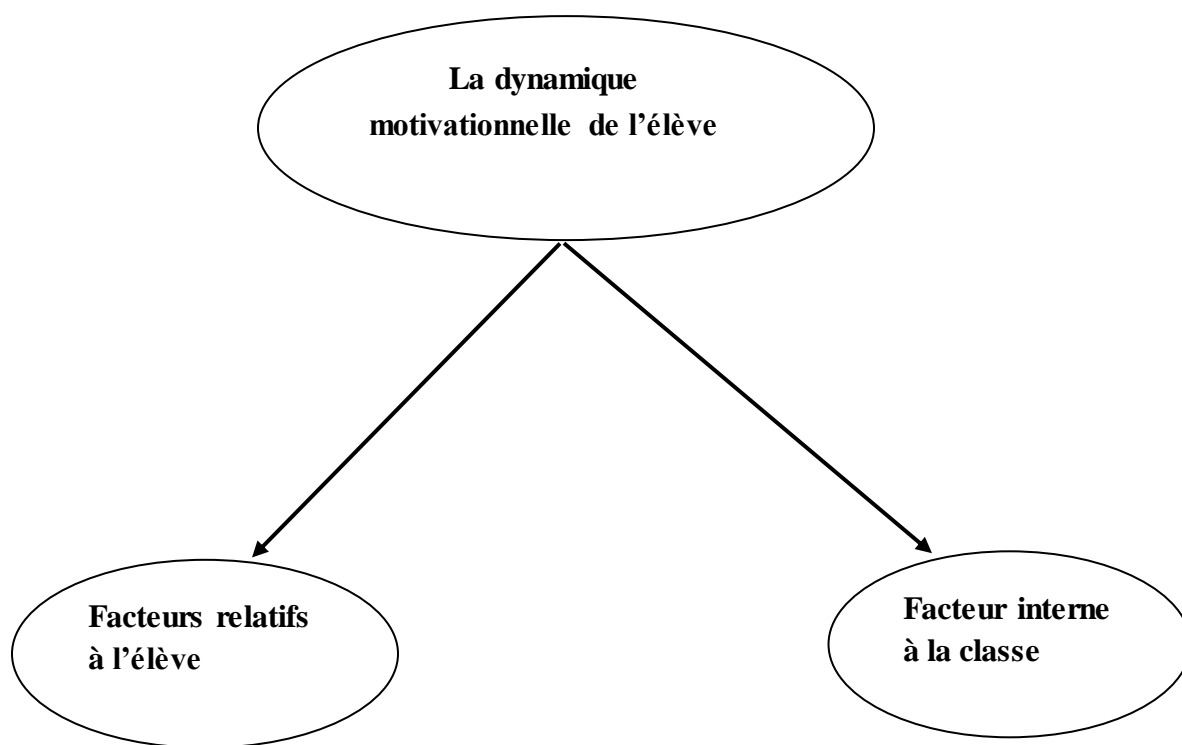


Figure n°01 : les facteurs qui influencent la motivation de l'élève

3.1 Les facteurs relatifs à l'élève

Parmi les facteurs internes influençant la motivation scolaire de l'élève, l'environnement familial occupe une place centrale. Il constitue le premier lieu d'apprentissage, où se construisent les premières attitudes face au savoir et à l'effort. Les

familles transmettent consciemment ou inconsciemment leurs représentations de l'école, de la réussite et de l'importance des études. Ainsi, un élève issu d'un milieu où la lecture est valorisée, où l'on encourage la curiosité intellectuelle ou la participation à des activités éducatives comme les jeux, les discussions ou les sorties culturelles, développera naturellement une disposition plus favorable à l'apprentissage. À l'inverse, un environnement peu stimulant ou indifférent à l'éducation peut freiner la motivation, voire engendrer un désintérêt pour l'école.

En parallèle, la perception que l'élève a de la valeur d'une activité joue un rôle déterminant. Si l'activité est perçue comme utile, agréable ou porteuse de sens, l'élève sera plus motivé à y participer activement. Cette perception dépend non seulement du contexte scolaire mais aussi du milieu familial, des émotions associées à la tâche, et des compétences que l'élève croit posséder. C'est dans ce cadre que s'inscrit la théorie de l'attribution causale de Weiner, selon laquelle l'élève interprète les causes de ses réussites ou de ses échecs à travers trois dimensions : le lieu de la cause (interne, comme l'effort, ou externe, comme la chance), la stabilité (la cause est-elle durable ou temporaire ?) et la contrôlabilité (peut-il agir sur cette cause ?). Ces interprétations influencent directement sa motivation future. Par exemple, un élève qui pense qu'il échoue parce qu'il n'est « pas intelligent » (cause interne, stable et incontrôlable) risque de se démotiver, tandis qu'un élève qui attribue son échec à un manque de révision (cause interne, instable et contrôlable) sera plus enclin à persévérer.

Enfin, le sentiment de compétence, qui correspond à la conviction personnelle de pouvoir accomplir une tâche avec succès, est un autre facteur clé de la motivation. Ce sentiment se construit à travers les réussites passées, les encouragements reçus, les expériences vécues, mais aussi à travers des facteurs physiologiques tels que le stress, la fatigue ou la peur de l'échec, qui peuvent l'affaiblir. Lorsqu'un élève se sent compétent, il développe une attitude proactive, s'engage davantage dans les apprentissages et persévère face aux obstacles. En revanche, un faible sentiment de compétence peut mener à l'évitement des tâches et à la démotivation progressive.

3.2 Facteur interne à la classe

3.2.1 Les activités pédagogiques

L'objectif des activités pédagogiques est de positionner l'élève comme l'acteur central de son processus d'apprentissage.

Pour Delannoy Cécile, Levine Jacques : Un bon enseignant ne se mesure pas seulement à la qualité de son travail personnel, mais principalement à sa compétence pour amener ses élèves à travailler de manière efficace. L'objectif est de proposer des activités diversifiées, intrinsèquement stimulantes et génératrices de véritables apprentissages. (Delannoy Cécile, Levine Jacques, 1997).

Pour qu'une tâche soit motivante, il est nécessaire que :

Être signifiante pour l'élève : avoir du sens et une importance pour susciter son intérêt pour cette activité.

Posséder des objectifs précis et des directives claires : L'activité doit comporter un but précis et des directives claires pour assurer la compréhension des élèves.

Disposer de critères de succès bien définis et facilement compréhensibles.

Exiger un engagement cognitif de la part de l'élève tout en étant stimulante sur le plan intellectuel : L'élève est tenu de penser par lui-même et pas uniquement de suivre les règles.

Être variée et s'adapter aux autres tâches : la cohérence et le sens de la mission par rapport aux autres, ainsi que l'innovation apportée par les autres pour éviter toute monotonie.

Offrir à l'élève la possibilité de prendre des décisions et de s'assumer : cela favorise le contrôle de son apprentissage.

S'étendre sur une durée adéquate : accorder à l'élève un temps suffisant pour conclure l'activité.

Encourager les échanges et la collaboration entre les élèves : mise en valeur des fonctions, apprentissage collaboratif, structuration par groupes de niveaux, en fonction des besoins, affinitaires, mixtes... Joie de collaborer ensemble.

L'enseignant est l'un des éléments clés qui affectent la motivation de l'élève. Encourager ses élèves, maîtriser son sujet, ajuster le contenu en fonction du niveau de l'élève, stimuler

la participation de toute la classe, etc., aura une influence positive sur la motivation de l'élève.

Selon Gerard : Le facteur crucial de réussite ou d'insuccès anticipe le programme, l'organisation du temps, l'effectif de la classe et les autres restrictions institutionnelles ; il précède aussi la sélection de la méthode et des ressources pédagogiques employées. (Gerard, 1995).

Avant de stimuler l'élève, il est essentiel que l'enseignant soit lui-même motivé. En effet, le manque d'outils pour la mise en œuvre des projets, une difficulté à contrôler les élèves, l'absence de légitimité et la non-reconnaissance du métier sont autant de facteurs qui démotivent un grand nombre d'enseignants. Ainsi, un enseignant motivateur est celui qui parvient à instaurer la confiance chez ses élèves, à les soutenir lors des moments difficiles et à stimuler leur apprentissage.

3.2.2 Le climat de la classe

L'environnement social de la classe est essentiel pour l'apprentissage, car il permet à l'élève de se concentrer, de réfléchir et de prêter attention. Il est également essentiel pour la compréhension et la rétention d'informations. L'enseignant est l'un des éléments essentiels pour la réussite de l'apprentissage. Certains peuvent apprécier la satisfaction d'une séance bien menée, tandis que d'autres peuvent ressentir la déception liée à une classe difficile à gérer.

3.2.3 Les récompenses et sanctions

Les encouragements oraux, les gratifications (points, images, friandises, etc.) auront une influence bénéfique sur l'ardeur des élèves et les inciteront à fournir un meilleur effort pour toujours décrocher ces bons points. Pareillement, les punitions sont également bénéfiques et efficaces dans le processus éducatif, grâce à leur but qui pousse l'élève à fournir des efforts pour les esquiver.

4. Intégrer les activités ludiques comme facteur motivant dans l'apprentissage

D'après le dictionnaire Le petit Robert, « Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts". (Le petit Robert, 1991 : 1046).

L'emploi des activités ludiques aide à capter l'attention des élèves tout en favorisant leur créativité et leur participation active. Ils offrent aux élèves l'opportunité de collaborer, de négocier, et de résoudre des problèmes compliqués. Les élèves ont la possibilité d'explorer des nouveaux concepts et de tirer des leçons de leurs erreurs dans une atmosphère à la fois divertissante et constructive.

Ces activités sont souvent perçues comme des instants de plaisir et d'échange social. Les enseignants ont la possibilité d'employer l'aspect ludique afin de rendre leurs leçon plus interactives et plus captivantes pour leurs étudiants.

L'aspect ludique dans l'enseignement est crucial, car il stimule la créativité et l'apprentissage approfondi des élèves tout en encourageant leur collaboration, leur communication et le développement de compétences essentielles pour leur avenir.

5. Qu'est-ce-que le jeu

D'après le dictionnaire le petit Robert, « le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ».

Le dictionnaire de Robert le jeu est comme « activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure » (Robert, 249).

D'après Jean-Pierre Quq dans le dictionnaire didactique, on trouve que « le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant, pour développer une compétence ». (Jean-Pierre Quq, 2003 : 143).

Selon Nicole De Grandmont, le jeu est rempli de joie et de plaisir. Cela se passe sans règles établies, suivant plutôt les désirs et la créativité des participants. Il n'est contraint ni par le facteur temporel ni spatial, se développant à sa manière en fonction des envies des participants. (Nicole De Grandmont, 1997).

D'après ces définitions, On peut dire que le jeu est associé à l'activité de jouer, il est une source de plaisir, un vecteur de communication et un outil d'amélioration des compétences dans des contextes pédagogiques.

6. Les types de jeu

6.1 Le jeu ludique

Nicole Grandmont soutient que « le jeu ludique et le jeu de l'enfance qui se caractérise par l'absence de règles imposées. C'est une activité autonome qui génère du plaisir et permet au joueur d'exercer son intellect de manière spontanée et personnelle, à travers ses propres moyens. En d'autres termes, c'est un moyen d'explorer et de découvrir des connaissances par l'action. Le jeu ludique est donc premier dans l'histoire individuelle. Il n'est pas fait pour apprendre, mais il est pourtant fondamental pour explorer, expérimenter. » (Grandmont, 1997 : 106).

Il offre la possibilité d'organiser son processus physique et de développer ses aptitudes cognitives et émotionnelles.

Enfin, Nous pouvons dire que l'incorporation d'activités ludiques dans le programme éducatif d'une langue étrangère offre des bénéfices indispensables qui permettent à l'élève de maîtriser ses émotions, de s'exprimer et de progresser vers d'autres niveaux, tout en participant avec aisance au mouvement créatif riche en bonheur et en plaisir. Il se caractérise par une certaine spontanéité.

6.2 Le jeu éducatif

Le but principal du jeu éducatif est d'apprendre. On voit ce genre de jeu comme un stimulant pour l'apprentissage et comme une première étape vers l'organisation, une évaluation des acquis qui permet à l'enseignant de surveiller les comportements stratégiques.

On ne procède pas à l'évaluation des compétences de l'apprenant et on n'examine pas son niveau de savoir ; au contraire, on le place dans un contexte d'apprentissage pour qu'il puisse se former.

Ce genre de jeu offre à l'apprenant l'opportunité d'acquérir de nouvelles connaissances dans des contextes suffisamment longs pour faciliter l'apprentissage, tout en permettant d'observer les comportements.

Ainsi, le jeu éducatif a pour fonctions : de structurer à travers des cadres prédéfinis, d'accompagner grâce à l'envie d'apprendre du joueur, d'aider à délimiter et comprendre son univers intérieur et extérieur et finalement, de promouvoir les acquisitions de type intellectuel, affectif et psychomoteur.

Selon l'âge, l'objectif et les spécificités de chaque joueur, les jeux éducatifs peuvent revêtir diverses formes. Toutefois, ils partagent tous un désir commun : enseigner tout en s'amusant.

La stratégie du jeu éducatif est mise en œuvre à travers l'intégration d'un concept de jeu populaire que nous ajoutons à notre contenu. Par exemple, des jeux tels que les jeux de mémoire, le puzzle, les mots croisés, etc., qui sont parmi les plus réputés et populaires à l'échelle internationale.

En somme, on ne pouvait contester l'aspect éducatif de ce genre, étant donné qu'il se situe entre le véritable jeu et le dur travail. En d'autres termes, l'apprenant a la liberté de sélectionner le jeu qui suscite son intérêt, mais il doit sérieusement s'investir pour parvenir à l'objectif.

6.3 Le jeu pédagogique

Ce jeu pédagogique se distingue véritablement des jeux ludiques et éducatifs, car le concept de plaisir n'est plus au premier plan. Ce concept est décrit comme une activité ou un instrument servant d'évaluation des connaissances et des acquis (évaluer les apprentissages). On pourrait considérer le jeu éducatif comme une étape d'application pratique des savoirs. On met l'accent sur la réussite ou la performance.

Le joueur est ici invité à contrôler ses compétences et son savoir. Ces jeux éducatifs contiennent une certaine forme d'expertise liée à la concurrence avec les autres. Il met l'accent sur l'obligation d'apprendre. Ainsi, il est conçu uniquement pour évaluer de manière observable, quantifiable et mesurable une action et/ou un comportement cognitif, à l'instar de tout type d'épreuve/examen oral ou écrit.

6.4 Le jeu coopératif

Le jeu coopératif se distingue par la présence d'un but partagé à réaliser en commun, nécessitant l'engagement actif de l'ensemble des participants. À l'opposé des jeux compétitifs où l'objectif est de battre les autres, le jeu coopératif met l'accent sur la collaboration, la solidarité et la victoire collective. Chaque participant joue un rôle crucial, en apportant sa contribution individuelle à la résolution du problème ou à l'accomplissement de la tâche. Cette dynamique favorise le dialogue, l'audition, le respect des normes partagées et la considération des idées des autres.

Dans un cadre éducatif, en particulier dans une classe de FLE pour les jeunes apprenants, le jeu coopératif se révèle particulièrement approprié. Il génère une ambiance de confiance propice à l'apprentissage, diminue le stress associé à la performance personnelle et consolide les relations sociales parmi les élèves. Ce genre de jeu encourage également l'expression spontanée dans la langue cible, puisque les apprenants communiquent dans un environnement ludique et accueillant, où les erreurs sont admises et rectifiées en groupe.

Les jeux coopératifs peuvent inclure des fonctionnalités d'entraide, où les apprenants se soutiennent mutuellement pour comprendre une directive, rechercher un terme ou réaliser une tâche linguistique. On les utilise fréquemment dans les domaines liés à l'enfance, car ils favorisent la socialisation et le développement de compétences psychosociales cruciales telles que l'empathie, la collaboration, la résolution de conflits et la négociation.

On peut classer ces jeux en fonction de différents critères : le niveau de coopération requis (totale ou partielle), la nature de l'activité (jeu de rôle, jeu d'action), la composition du groupe (nombre de participants, arrangement), l'âge des joueurs, la durée du jeu ou même les ressources nécessaires. Les jeux collaboratifs, grâce à leur adaptabilité, s'intègrent facilement dans les programmes éducatifs axés sur l'apprentissage du vocabulaire, l'expression orale ou la compréhension de l'oral et de l'écrit. Ils contribuent également à instaurer une dynamique de groupe positive et inclusive.

7. Qu'est-ce qu'une activité ludique

Le mot « ludique » ; c'est un dérivé du mot latin « *ludus* » qui signifie relatif au jeu.

Dans la majorité des définitions, le ludique et le jeu sont presque synonymes, pour éclaircir cette question, nous avons fait appel à la didactique.

Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, définit l'activité ludique comme « une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure » (Cup, 2003 : 107).

Selon le Dictionnaire l'internaute 2021, « une activité ludique désigne une activité liée au jeu, une activité dans le but principal est de s'amuser, il s'agit d'une activité récréative divertissante, amusante. »

Brigitte CORD-MAUNOURY a défini l'activité ludique comme « Activité qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte ». (Brigitte CORD-MAUNOURY,2000 : 239-254).

La base de données CNRTL ¹ donne la définition suivante à l'activité ludique : « Activité qui se dépense dans le jeu, activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel ».

Les activités ludiques désignent les loisirs qui impliquent un gagnant et un perdant, régis par des règles établies.

La pédagogie perçoit les activités de jeu comme des supports didactiques et éducatifs où l'élève s'engage dans l'apprentissage du savoir avec plaisir et fait preuve de créativité. Afin d'instaurer une atmosphère de motivation et d'interaction, l'enseignant propose ce genre d'activité à ses apprenants. Ce type d'activités conduira l'apprenant vers de nouvelles explorations, en l'associant à d'autres enfants du même âge pour observer leurs différences qui sont précisément le moteur de leur évolution, et c'est lorsque l'apprenant ressent les réactions des autres qu'il en retire le plus grand bénéfice.

L'activité ludique enrichit constamment l'intelligence de l'apprenant tout en participant à la formation de son identité.

Cela lui offre une meilleure compréhension de son environnement et contribue à l'enrichissement de son imagination.

8. Les types d'activité ludique

Il est pratiquement impossible d'établir une typologie précise des activités de loisir. En effet, elle peut fluctuer selon les buts pédagogiques, les goûts des apprenants jouent des rôles ou des personnages et interagissent avec d'autres apprenants selon leurs traits spécifiques afin de reproduire des scénarios de la vie quotidienne. Ces jeux peuvent être de nature fictive ou réaliste et présenter divers objectifs. Cette activité peut permettre aux apprenants d'exercer leurs compétences linguistiques dans un cadre authentique.

8.1 Les jeux de société

¹ CNRTL : Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, fondé en 2005, constituer une ressource riche en textes littéraires, scientifiques et techniques.

Les jeux d société, tels que les jeux de mots et les jeux de cartes, se présentent comme des outils pédagogiques performants pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. Ces jeux, grâce à leur aspect ludique et interactif, contribuent non seulement à l'enrichissement du vocabulaire, mais également au développement des compétences grammaticales et de la communication. A travers le jeu, les apprenants sont encouragés à utiliser leur vocabulaire de manière active, à formuler des phrases grammaticalement correctes et à interagir avec leurs camarades dans des contextes spécifiques.

Cette forme d'activité stimule la motivation, la concentration et l'implication des élèves, tout en instaurant un cadre favorable à l'apprentissage coopératif. Par ailleurs, les jeux de société proposent des occasions d'apprentissage indirect, où les compétences linguistiques sont assimilées de façon fluide et plaisante, fréquemment sans que les apprenants ne se sentent engagés dans un effort éducatif traditionnel.

8.2 Les quiz

Les quiz constituent une activité ludique et interactive parfaitement appropriée à l'enseignement du français langue étrangère, notamment pour l'apprentissage et le renforcement du vocabulaire. En classe, ces quiz interactifs sont un moyen efficace d'évaluer les savoirs des apprenants tout en fournissant une réponse immédiate. Cette rétroaction est essentielle, car elle aide les apprenants à reconnaître leurs fautes, à consolider leurs connaissances et à avancer selon leur rythme.

Les quiz peuvent se présenter de différentes manières (questions à choix multiples, vrai ou faux, réponses ouvertes, etc.) et être réalisés sur différents supports (papier, numérique, applications interactives), ce qui les rend facilement personnalisables à tous les niveaux et environnements éducatifs.

Par ailleurs, les quiz stimulent la rétention à long terme en utilisant l'effet de rappel actif, un mécanisme cognitif qui demande aux apprenants de se remémorer les informations précédemment étudiées, consolidant ainsi leur mémoire. En intégrant un élément de compétition ou de collaboration (en équipes, avec un temps limité), ces quiz favorisent aussi l'engagement, la motivation et le sens du collectif. En effet, leur usage courant favorise une révision agréable et répétée des concepts lexicaux et grammaticaux, ce qui prévient l'ennui des études traditionnelles.

8.3 Les jeux-vidéo éducatifs

Les jeux vidéo éducatifs offrent une méthode d'enseignement innovante et stimulante pour l'apprentissage du FLE. Ces jeux, en intégrant des aspects ludiques, narration interactive et des buts linguistiques, offrent aux apprenants une pratique engageante de diverses compétences langagières : compréhension de l'oral et de l'écrit, expression écrite, développement du vocabulaire et même certaines notions de grammaire.

Les jeux vidéo éducatifs présentent une flexibilité d'utilisation remarquable, ils peuvent être utilisés en classe en tant qu'activité de groupe ou individuellement à domicile, avec des niveaux progressifs ajustés au rythme propre à chaque élève. En encourageant la motivation, la persévérance et l'indépendance, ils s'alignent idéalement sur une pédagogie active et adaptée, au service de l'apprentissage du FLE.

8.4 Les exercices interactifs

Les exercices interactifs tels que les jeux-questionnaires, les puzzles, les énigmes, les mots croisés, les jeux de devinettes et encore les associations images-mots, etc., bien que ces activités soient considérées comme des jeux, elles sont essentielles pour développer les compétences linguistiques, en particulier le vocabulaire et la grammaire. Leur nature interactive stimule la curiosité et l'engagement des apprenants, qui contribuent activement à l'élaboration de leurs connaissances tout en s'amusant.

En manipulant des mots, en déchiffrant des énigmes ou en remplissant des puzzles, les élèves mettent à l'épreuve leur mémoire, leur capacité d'observation, leur sens logique et leur imagination. Ces activités encouragent un apprentissage contextualisé, où les termes et les constructions grammaticales acquièrent une signification dans des contextes spécifiques, généralement visuels ou narratifs. Elles facilitent aussi la diversification des méthodes d'enseignement et l'adaptation à différents types d'apprentissage (visuel, auditif, kinesthésiques), rendant ainsi les cours plus inclusifs.

De plus, les exercices interactifs peuvent se faire individuellement ou en petits groupes, favorisant ainsi la collaboration, la communication et l'assistance mutuelle entre collègues. Dans la classe de FLE, ils participent à l'établissement d'un environnement relaxant et stimulant, où l'erreur est considérée comme une phase naturelle du processus éducatif. Ces activités, incorporées de façon régulière, favorisent la révision, la mémorisation des connaissances et l'enrichissement du vocabulaire de manière dynamique et captivante.

9. L'activité ludique au service de l'enseignement/ apprentissage du FLE

L'incorporation du jeu / l'activité ludique grâce aux nouvelles méthodes dans le processus d'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère, particulièrement au niveau primaire, n'est pas le fruit du hasard. C'est parce qu'elle représente une des techniques les plus séduisantes pour les apprenants. Le jeu, par son aspect ludique, génère une ambiance stimulante en cours de FLE et facilite ainsi le processus pédagogique, l'attention revêtant une importance supérieure à la motivation dans ce contexte.

En effet, l'emploi du jeu en classe de FLE transforme le cours traditionnellement rigide en une expérience d'apprentissage plus vivante qui suscite l'intérêt des étudiants. Cela offre un moment de relaxation tout en favorisant le développement de leurs aptitudes linguistiques et renforçant leur assurance personnelle. Elle a aussi pour but de diffuser les connaissances et les compétences de manière naturelle et d'établir une communication en encourageant l'interaction verbale entre les élèves et leurs enseignants.

Selon WEISS : il est certain que le jeu représente l'un des contextes les plus « authentiques » pour l'utilisation de la langue en classe, permettant aux élèves de progresser considérablement dans leur processus d'apprentissage. (WEISS François, 1983).

Les élèves qui sont passifs et éprouvent des difficultés à participer de peur de commettre des erreurs, vont grâce au jeu, surmonter leurs problèmes et vaincre leur peur et leur timidité. En effet, l'erreur n'est plus perçue comme une faute. De plus, l'élève a la liberté d'exprimer sans aucune restriction. Ainsi, le jeu joue un rôle éducatif fort et offre aux apprenants l'opportunité d'atteindre une étape cruciale dans leur processus d'apprentissage.

10. La place des activités ludiques dans le programme de la 5^{ème} année primaire

Le manuel scolaire joue un rôle crucial dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE au niveau primaire. C'est un outil essentiel qui oriente tant l'enseignant que l'élève tout au long des séquences d'apprentissage, en proposant une structuration didactique, des ressources linguistiques ainsi que des activités éducatives. Ainsi, notre étude se positionne dans une perspective à la fois descriptive et éducative. Elle cherche à contrôler l'adéquation du manuel scolaire avec les buts du programme officiel de la cinquième année d'école primaire, tout en observant comment ce manuel est effectivement utilisé en classe par les enseignants.

L'analyse du programme révèle indiscutablement qu'il n'inclut pas explicitement l'utilisation de jeux dans l'enseignement du vocabulaire. Les objectifs sont établis en termes de compétences linguistiques générales à acquérir, sans imposer des techniques spécifiques ou suggérer des séquences d'activités ludiques. Ainsi, malgré la diversité des exercices proposés dans les manuels scolaires, l'accent est principalement mis sur des activités de répétition, de mémorisation et d'application, souvent strictes et peu stimulantes pour l'élève. Il n'y a donc soit pas de caractère divertissant, soit il est très peu suggéré.

En réalité, dans l'enseignement pratique, les enseignants modifient fréquemment le contenu du manuel scolaire pour l'ajuster à leur propre méthode d'enseignement, intégrant des activités ludiques qu'ils mettent en place eux-mêmes. Cette adaptation a plusieurs buts : attirer l'intérêt des élèves, rendre l'enseignement plus dynamique et participatif, créer un climat de classe plus favorable, mais avant tout favoriser la rétention et la réutilisation du vocabulaire appris. L'activité ludique se transforme alors en un outil didactique additionnel, capable à répondre aux exigences cognitives et émotionnelles des apprenants, spécialement chez les jeunes enfants.

Bien que le programme de la 5e année du primaire ne fasse ni mention ni organisation des activités de jeu, celles-ci prennent une place importante dans les pratiques en classe. Cette situation souligne une discordance entre les directives officielles et les méthodes pédagogiques constatées, où les enseignants occupent une position clé pour l'amélioration du cadre officiel proposé par les manuels scolaires. Ainsi, ils se transforment en acteurs de l'innovation pédagogique, ajustant leurs méthodes en fonction des exigences particulières de leurs élèves.

11. Le rôle du jeu dans la communication chez l'apprenant en classe de FLE

L'activité Ludique occupe une place essentielle dans l'acquisition d'une langue, car il permet à l'apprenant de s'approprier une langue étrangère de façon naturelle et dans un environnement favorable, ce qui influence positivement sa psychologie. En effet, le jeu place l'apprenant dans un contexte authentique et stimulant dans le but de l'encourager à parler spontanément et lui permettre d'exposer oralement ses idées, ses émotions et ses réflexions. Cela contribue à l'élargissement de son savoir et à l'amélioration de ses aptitudes linguistiques. De plus, ce type d'activité stimule l'interaction et la collaboration entre les étudiants en classe. Dans ce cadre on peut dire que le jeu sert d'outil efficace pour encourager l'expression orale en classe de FLE. Martine KERVRAN insiste sur cet aspect communicationnel du jeu et confirme que : le jeu est une forme de communication axée sur le défi : parvenir à un objectif spécifique en suivant des règles clairement établies. Cela suscite

le besoin et l'envie de dominer la langue : pour contribuer de manière productive et pour réussir, il est indispensable d'écouter, de parler et de comprendre. Les compétences linguistiques sont présentées, établies ou révisées dans un contexte motivant et naturel. (Martine KERVRAN, 1996).

12. L'importance des activités ludiques dans une classe du FLE

L'activité ludique encourage l'élève à améliorer sa mémoire ; sur la base de cette théorie, ces activités ont progressivement commencé à être incorporées dans le champ de l'enseignement et de l'apprentissage du FLE.

Selon Weiss : Ces activités offrent aux apprenants l'opportunité d'appliquer de manière originale et individuelle le vocabulaire et les structures assimilés durant les cours en les extrayant du contexte dans lequel ils ont été appris. (Weiss, F, 1983).

Dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage, les activités ludiques possèdent une grande importance que nous pouvons synthétiser en trois aspects.

12.1 Le jeu comme source de créativité

Le jeu est un outil efficace pour stimuler la créativité de l'enfant. Notamment, les jeux de construction, les jeux symboliques ou les jeux de rôle fournissent à l'élève un espace d'expression sans contrainte, lui permettant d'exprimer son imagination et d'explorer des concepts inédits sans la peur de l'échec ou du jugement. Ces genres de jeux donnent à l'enfant la possibilité de concevoir, modifier, structurer et restructurer des éléments pour construire des univers, narrer des récits ou solutionner des situations problématiques. Ce processus stimule fortement les capacités cognitives avancées telles que la planification, l'abstraction, la souplesse d'esprit et le raisonnement divergente, toutes indispensables pour l'apprentissage et l'innovation.

En offrant des activités ludiques, l'enseignant incite l'élève à prendre une part active dans son processus d'apprentissage. Il n'est plus juste un destinataire de savoir transmis, mais un explorateur qui élabore ses propres connaissances en se basant sur ses représentations, ses expériences et ses décisions. Cette liberté laissée dans le jeu favorise l'engagement, stimule la prise d'initiative et facilite une meilleure intégration des connaissances, puisque l'enfant apprend à travers la manipulation, l'expérimentation et l'appropriation active des contenus. En outre, l'aspect amusant du jeu stimule la créativité, diminue les inhibitions et favorise le plaisir d'apprendre, ces éléments étant essentiels pour maintenir une motivation durable.

Dans les cours de français langue étrangère, les jeux créatifs peuvent offrir une grande valeur: l'élaboration d'histoires basées sur des images, la construction de maquettes ou d'objets en rapport avec un domaine lexical, les jeux de rôle où les étudiants créent des conversations, et ainsi de suite. Ces activités aident non seulement à améliorer le vocabulaire et la parole, mais aussi à renforcer l'assurance personnelle et la compétence en collaboration avec autrui. Le jeu créatif se transforme donc en un véritable instrument didactique au profit du développement intégral de l'élève, conjuguant imagination, expression orale, sentiments et intelligence cognitive.

12.2 Le jeu construit la personnalité de l'enfant

Le développement global de l'enfant se déroule à travers diverses étapes où le jeu joue un rôle crucial, en tant qu'activité naturelle, spontanée et indispensable à son évolution physique, cognitive, émotionnelle et sociale. Le jeu, bien plus qu'un simple divertissement, représente pour l'enfant un véritable outil d'expression, de découverte personnelle et de compréhension du monde qui l'entoure. Il constitue fréquemment le seul moyen d'évasion dans une routine dominée par des normes et des obligations éducatives. Par conséquent, même pendant sa période d'éducation, l'enfant doit avoir la possibilité de poursuivre le jeu. En effet, c'est à travers le jeu qu'il explore, établit ses repères, nourrit sa réflexion et progressivement façonne son caractère.

Une des contributions significatives du jeu est la stimulation de l'autonomie et de l'indépendance. En jouant, l'enfant prend des décisions, opte pour des choix, résout des problèmes, ce qui le conduit à exprimer sa volonté, à mieux se comprendre et à renforcer sa confiance en lui. Le jeu, surtout dans son aspect social (jeux en groupe, jeux de rôle, jeux coopératifs), favorise aussi l'acquisition de compétences interpersonnelles importantes. Cela offre à l'enfant l'opportunité de communiquer, de discuter, de négocier et de collaborer avec ses camarades, ce qui favorise son intégration au sein du groupe et son ouverture envers les autres.

De plus, la nature divertissante et variée des activités de loisir participe à l'élaboration d'une personnalité multifacette. Chaque jeu représente une nouvelle occasion d'apprentissage, exigeant des aptitudes diverses : coordination motrice, raisonnement logique, créativité, mémoire, expression verbale, écoute active, et plus encore. Ce rafraîchissement régulier d'expériences stimule la capacité d'adaptation et l'enrichissement personnel de l'élève. Par le biais du jeu, l'enfant développe la capacité de maîtriser ses émotions, de suivre les règles,

d'accepter l'échec, de persister et de se remettre sur pied après une défaite. Ces aptitudes sont essentielles pour forger une personnalité équilibrée et épanouissante.

En somme, le jeu ne se contente pas d'amuser ; il joue un rôle crucial dans le développement de l'identité de l'enfant, en l'exposant à des situations qui sollicitent son physique, son intellect et ses émotions. Il est donc un outil didactique et éducatif majeur qu'il convient d'apprécier pleinement dans les activités scolaires, notamment dans l'enseignement du français langue étrangère, où le progrès linguistique peut être étroitement associé à l'épanouissement individuel.

12.3 Le jeu comme facteur d'acquisition des compétences

Le Gouvernement du Québec met en évidence que le jeu constitue la méthode principale d'apprentissage pour l'enfant. En jouant, il explore son environnement, en apprend les éléments et acquiert la maîtrise sur eux. Le jeu tient donc une place cruciale dans son développement intégral et représente une préparation optimale pour son admission à la maternelle. (Gouvernement du Québec, 2023).

En raison de son caractère engageant, interactif et dynamique, le jeu s'avère être un moyen efficace pour favoriser le développement des aptitudes chez l'enfant. Au travers du jeu, l'élève est encouragé à exprimer ses pensées sans restriction, à explorer de nouvelles circonstances, à faire des erreurs sans peur d'être critiqué, puis à les rectifier indépendamment ou avec le soutien de ses camarades. Ce mécanisme d'expérimentation, essentiel à l'apprentissage, favorise son aptitude à penser, à évaluer, à décider et à conclure. Par le biais du jeu, l'enfant développe aussi sa confiance en soi, apprend à partager, à collaborer et à se conformer à des règles, ce qui stimule simultanément son intelligence cognitive, sociale et émotionnelle. Ces divers éléments sont étroitement connectés et s'appuient l'un sur l'autre, encourageant un apprentissage complet et durable.

Les activités ludiques immergent l'élève dans des situations concrètes où il est amené à résoudre des problèmes, effectuer des tâches ou poursuivre un but tout en respectant un cadre bien défini. Ce milieu d'apprentissage stimulant et engageant incite l'enfant à mobiliser et enrichir diverses compétences : expression orale et écrite, raisonnement logique, structuration d'idées, gestion du temps, travail d'équipe, créativité, etc. Contrairement aux exercices scolaires conventionnels, le jeu apporte une dimension émotionnelle et affective qui favorise l'implication de l'élève. Il se perçoit comme acteur de son apprentissage, ce qui renforce sa motivation interne et son autonomie.

12.4 Le jeu comme support d'apprentissage

Selon le Programme-cycle de l'éducation préscolaire, l'enfant emploie différentes méthodes d'apprentissage, comme l'imitation, l'observation, l'expérimentation ou le fait de poser des questions. Néanmoins, le jeu reste sa méthode d'apprentissage favorite, lui offrant l'opportunité de réaliser tout son potentiel. (Ministère de l'Éducation, 2021).

Le jeu joue un rôle crucial dans les méthodes pédagogiques contemporaines, en tant qu'instrument flexible et multifonction qui permet d'atteindre différents buts éducatifs. Lorsqu'il est intégré dans le milieu éducatif, le jeu ne sert pas seulement à divertir : il devient un outil d'enseignement précieux. Les activités ludiques constituent pour le professeur une stratégie efficace pour l'inculcation des règles grammaticales, l'élargissement du vocabulaire, le perfectionnement de l'orthographe ou encore l'amélioration de la compréhension des structures syntaxiques, le tout se déroulant dans une atmosphère à la fois détendue et stimulante. Par exemple, des activités comme les charades, les énigmes ou les compétitions de vocabulaire offrent aux étudiants l'occasion de s'exercer à la langue tout en se divertissant.

Sur le plan culturel, le jeu peut représenter un tremplin vers l'exploration de la civilisation et des aspects culturels du monde francophone. En choisissant des jeux centrés sur des scénarios de la vie courante, des coutumes ou des célébrations culturelles, l'enseignant offre aux apprenants l'opportunité d'élargir leur compréhension des dimensions 2sociales, historiques et symboliques de la langue ciblée.

Enfin, le jeu participe au développement de compétences transversales. Il encourage l'écoute attentive, la rétention d'informations, la focalisation, le travail collaboratif, le raisonnement analytique et l'esprit critique. Par l'intermédiaire de la concurrence amicale ou du travail d'équipe, les élèves apprennent aussi à se conformer aux règles, à maîtriser leurs sentiments et à trouver des solutions de façon indépendante. Par conséquent, le jeu, au-delà d'être une simple source de divertissement, se transforme en un véritable outil d'éducation globale, qui sollicite tant les aspects cognitifs, affectifs, sociaux que culturels de l'élève.

13. Les conditions de l'utilisation des activités ludique

Une bonne utilisation des activités ludiques en classe de FLE peut produire des effets notables. On pourrait affirmer que le jeu constitue un outil ou une méthode pédagogique pour stimuler l'activité linguistique chez l'individu.

L'activité ludique doit servir un but d'apprentissage spécifique (maîtrise d'un concept, amélioration de compétences, etc.), et ne pas être employé uniquement pour « divertir ».

Il faut que le jeu soit ajusté en fonction de l'âge, du niveau de développement cognitif et affectif ainsi que des compétences des élèves.

L'activité doit être intégrée au programme scolaire et favoriser l'application ou l'amélioration des connaissances liées à la discipline étudiée.

Les règles du jeu doivent être claires, organisées et connues à tous pour prévenir la confusion et conserver l'intérêt éducatif.

L'enseignant doit adopter une posture proactive : il oriente, surveille, motive et réajuste l'attention sur les objectifs d'apprentissage visés.

Il est essentiel d'avoir une phase de réflexion sur l'activité (de manière orale ou écrite) pour aider les apprenants à reconnaître ce qu'ils ont assimilé.

Il est primordial de ne pas exploiter le jeu au-delà de son rôle éducatif. Le jeu devrait être un moyen, pas une fin en soi.

Lorsque le matériel est à disposition, la responsabilité revient à l'enseignant de créer un environnement propice aux jeux. Il peut, par exemple, recourir au tirage au sort pour garantir une plus grande équité entre les groupes d'élèves. En utilisant des termes et des expressions qui aident les apprenants à élargir leur lexique et à diversifier leur manière de s'exprimer (par exemple, j'ai gagné, j'ai oublié), cette approche facilite l'apprentissage pour l'élève.

Nous concluons à partir des informations exposées dans cette partie que les activités ludiques constituent un excellent outil d'apprentissage au niveau primaire, car elles sont essentielles pour les enfants de 7 à 11 ans compte tenu des bénéfices qu'elles sont perçue comme une source de bonheur et de relaxation. Elles contribuent à l'évolution psychologique et éducative de l'enfant. L'évolution psychologique Il s'agit de la motivation et du plaisir qu'elles apportent, ce qui rend l'enfant actif.

Durant son apprentissage, qui inclut le développement pédagogique visant à instaurer des compétences linguistiques et communicatives chez l'apprenant. Ces points bénéfiques mettent en lumière l'importance de les incorporer dans l'enseignement/apprentissage du FLE, ce que nous essayerons d'examiner dans la partie pratique.

Chapitre 02

Descriptif du corpus et choix méthodologiques

Dans cette partie nous allons présenter les activités ludiques comme outils pédagogique pour favoriser l'acquisition du vocabulaire chez les élèves de 5^e-ème année primaire, c'est la raison pour laquelle nous utilisons une méthode expérimentale pour cet outil.

Cette méthode se base sur une étude comparative dans une classe à travers deux séances : une utilisant une méthode traditionnelle et l'autre avec des activités ludiques variées en nous appuyant sur une grille d'observation, et nous élaborons deux outils d'investigations : un questionnaire destiné aux apprenants et un entretien avec un enseignante de français pour recueillir leurs impressions sur l'usage des activités ludiques en classe.

1. Présentation des outils d'investigation

1.1 Questionnaire

Nous avons choisi le questionnaire comme outil de collecte de données, car il nous permet de recueillir des informations quantifiables de manière claire.

Selon Grawitz le questionnaire est comme « un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté. Le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquête une information ». (Grawitz,1986 : 728).

Le questionnaire a été distribué aux apprenants de la 5^{ème} année primaire (39 élèves, 19 filles et 20 garçons), visant à montrer le rôle ou l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

Le questionnaire débute par une brève introduction contextualisant cette recherche, il contient une série de neuf questions formulées de manière simple et compréhensible aux apprenants, sont des questions fermées à choix multiples, certains proposent des choix intermédiaires comme Parfois ou Un peu, permettant une nuance dans les réponses.

Questionnaire adressé aux apprenants de la 5^{ème} année du cycle primaire

Dans le cadre d'un travail de recherche de Master en didactique du FLE sur l'activité ludique, nous vous serions reconnaissants de bien vouloir répondre à ce questionnaire et nous vous remercions de votre collaboration.

- 1) Sexe :
- Fille
- Garçon
- 2) Aimes-tu apprendre de nouveaux mots en classe ?
- Oui
- Non
- Parfois
- 3) Aimes-tu jouer en classe ?
- Oui
- Non
- Parfois
- 4) Aimes-tu jouer en groupe ?
- Oui
- Non
- Parfois
- 5) Est-ce que les jeux t'aident à apprendre de nouveaux mots en classe ?
- Oui
- Non
- Un peu
- 6) Comment tu trouves les activités ludiques ?
- Amusantes
- Ennuyeuses

7) Quels sont les jeux que tu préfères en classe ?

Jeux de devinettes

Jeux de carte

Jeux de rôle

Jeux de mots

8) Est-ce que les activités ludiques te permettent de mieux comprendre les leçons ?

Oui

Non

Un peu

9) As-tu remarqué que ta motivation était plus élevée après avoir participé à des activités ludiques ?

Oui

Non

Un peu

1.2 La grille d'observation

Afin d'analyser l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE, nous avons choisi l'observation en classe comme un deuxième outil d'investigation. Cette méthode nous a aidés à collecter des informations véritables et concrètes concernant le déroulement réel des séances d'enseignement.

L'observation a été effectuée dans une école primaire, particulièrement dans une classe de cinquième année. Pour une comparaison fiable et valable, nous avons assisté à deux séances d'un même cours : la première séance ç'est déroulée avec la méthode classique tandis que la seconde avec des activités ludiques, et pour observer nous avons utilisé une grille qui

contient plusieurs critères d'analyse liés au déroulement du cours, au comportement et engagement des apprenants, au rôle de l'enseignante, à la gestion de classe et à l'évaluation en classe.

Cette grille nous a permis d'examiner de manière structurée l'importance du ludique en classe et d'en mesurer l'efficacité par rapport à une méthode traditionnelles.

Voici la grille d'observation

Les critères	Les indicateurs	Oui	Non	Remarques
Le déroulement du cours	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignante commence-t-elle par la salutation ? - Fait-elle une récapitulation de la dernière séance ? - L'enseignante explique clairement les objectifs de l'activité ? - Est-ce qu'elle utilise un langage clair et compréhensible ? - L'enseignante suit-elle l'enchaînement des étapes de la séance ? 			
Comportement et engagement des apprenants	<ul style="list-style-type: none"> -L'activité ludique attire l'attention des tous les élèves, même ce qui sont au fond de la classe ? - Les élèves sont-ils tous plein d'énergie ? - Les élèves sont-ils motivés ? - Les élèves interagissent positivement entre eux ? - Les élèves respect-ils les consignes et les règles de l'activité ? - L'élève est concentré sur l'activité ? 			
Le rôle de l'enseignante	<ul style="list-style-type: none"> -L'enseignante explique l'activité et ses consignes ? - L'enseignante guide-t-elle les élèves 			

	pendant l'activité ? - L'enseignante fait-elle beaucoup d'efforts pendant le cours ?			
Gestion de classe	-La classe est-elle calme ? - Les élèves parlent-ils en même temps en classe ? - Le cours est-il interactif ? - L'enseignante circule-t-elle entre les rangées de la classe ?			
L'évaluation en classe	-L'enseignante évalue les fautes des élèves ? - L'enseignante explique les mots et les phrases mal comprises ? - Les élèves ont-ils compris le cours grâce à l'activité ludique ?			

1.3 Entretien

Dans le cadre de notre étude à la fois qualitative et quantitative sur l'impact des activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en classe de 5^{ème} année primaire, nous avons choisi d'intégrer un entretien semi-directif comme un outil complémentaire de collecte des données.

Suite à une première prise de contact par email, nous avons fixé un rendez-vous en présentiel avec une enseignante expérimentée de l'école primaire Ben Azzouz Abdelkader. L'entretien a eu lieu dans une atmosphère de confiance, en face à face, dans un espace calme au sein de l'établissement d'une durée environ vingt minutes. Il s'est déroulé d'une manière libre, l'enseignante répondant spontanément à mes interrogations pendant que je prenais des notes manuscrites.

Cet entretien visait à comprendre son opinion sur l'intégration des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire, ainsi que d'identifier les bénéfices et les défis de leur mise en œuvre.

2. Présentation de l'expérimentation

2.1 Le lieu de l'expérimentation

Pour l'élaboration de notre travail de recherche, nous avons choisi de mener notre expérimentation au sein de l'école primaire qui porte le nom d'un ancien moudjahid qui s'appelle « **Ben Azzouz Abdelkader** », ç'est l'un des anciens primaires à Maghnia dans lequel il a été créé en 1990.

Le primaire est situé à la cité Azzouni en face la mosquée TAQWA près de l'établissement public de santé Guened Mouhamed.

2.2 L'infrastructure

L'école contient trois portails d'entrée, une pour les élèves, la deuxième pour les enseignants et les fonctionnaires et la troisième de parking, cela facilitant la circulation et la sécurité au sein de l'établissement. Il est divisé en deux étages contenant 10 salles de classes vastes bien éclairées et équipées.

L'établissement dispose aussi d'un espace administratif organisée, regroupe divers bureaux : le bureau du directeur, bureau de secrétaire, bureau de la surveillance, salle des professeurs et sans oublier la salle de réunion. Il contient un blocs sanitaires propres séparé pour les filles et les garçons. De plus, une grande cour de récréation spacieuse et sécurisée offre aux élèves la possibilité de se relaxer et de s'amuser durant les pauses et même pour les activités sportives.

2.3 Le choix de public

Concernant le choix du public pour la réalisation de notre expérimentation, nous avons choisi les apprenants de la cinquième année primaire, sont le meilleur échantillon parce qu'ils sont naturellement attirés par les jeux, aussi ils ont déjà des bases en lecture et en écriture. Alors ç'est l'âge qu'il faut enrichir leur vocabulaire, et les activités ludiques les aident à mieux apprendre.

2.4 Le groupe expérimental

Notre groupe expérimental se compose de 39 apprenants aux deux sexes 19 filles et 20 garçons. Son âge est entre 9 ans à 11 ans.

- 13 apprenants de 9 ans
- 21 apprenants de 10 ans
- 5 apprenants de 11 ans

Ce chapitre a présenté de manière détaillée la méthodologie adoptée dans le cadre de notre recherche, dont l'objectif est d'analyser l'influence des activités ludiques sur l'acquisition du vocabulaire en FLE chez les élèves de 5^{ème} année primaire. Nous avons exposé notre méthodologie en associant des méthodes qualitatives et quantitatives complète et nuancé sur notre étude.

Chapitre 03

Analyse et interprétation des résultats

Ce chapitre « Analyse et interprétation des données » constitue une étape essentielle de notre travail de recherche puisqu'il nous offre l'opportunité de mettre à l'épreuve nos hypothèses aux terrains. Ce chapitre vise à présenter de manière structurée les résultats que nous avons obtenus à travers différents outils méthodologiques dans le cadre de notre étude sur l'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire chez les élèves de la 5^{ème} année primaire.

1. Analyse des questionnaire destinés aux apprenants de la 5^{ème} année primaire.

Une fois les questionnaires récupérés, il est maintenant nécessaire de les analyser afin d'obtenir des clarifications sur notre étude.

Pour mieux utiliser les résultats obtenus, nous allons élaborer des tableaux et des graphiques pour résumer les réponses à chaque question. Ensuite, une analyse sera réalisée sous forme de commentaire pour interpréter ces données.

Question n°01 : Sexe

Tableau n°01 : le sexe des apprenants

Fille	47,63
Garçon	52,63

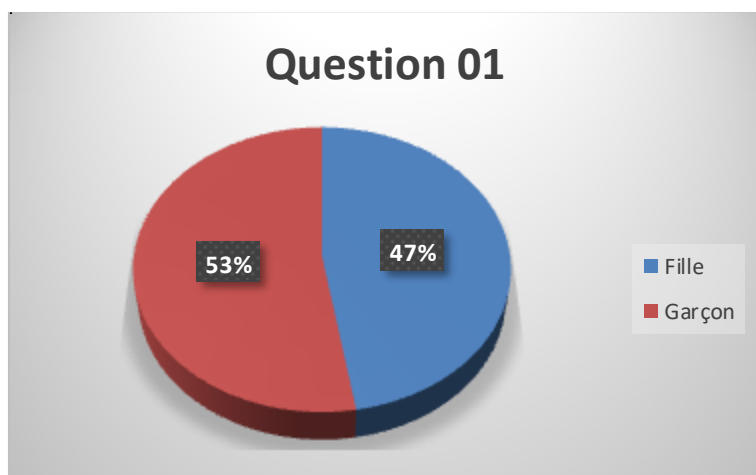


Figure n° 01 : le sexe des apprenants

Commentaire

D'après l'analyse des copies collectées, nous remarquons qu'il y a 53% de filles et 47% de garçons parmi les apprenants. Cette répartition équilibrée montre une bonne diversité dans le groupe étudié et cette différence n'est pas très grande.

Question n°02 : Aimes-tu apprendre de nouveaux mots en classe ?

Tableau n°02 : Intérêt des élèves pour l'apprentissage de nouveaux mots en classe

Oui	78,94%
Non	2,63%
Parfois	18,42%

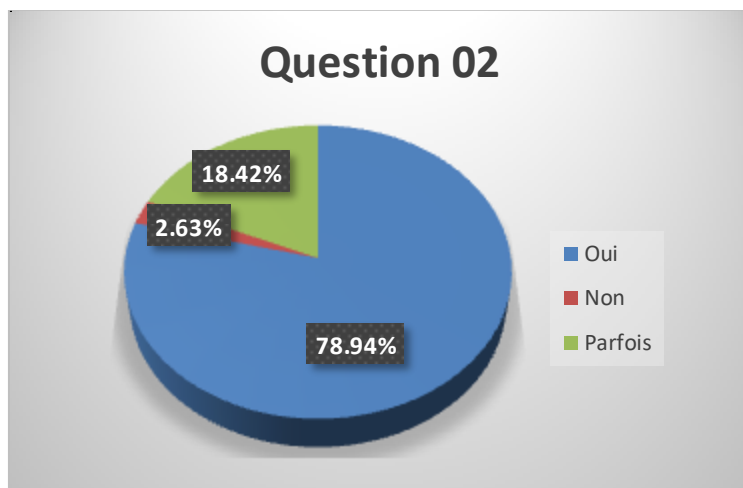


Figure n° 02 : Intérêt des élèves pour l'apprentissage de nouveaux mots en classe

Commentaire

Nous constatons que 78,94% des élèves aiment apprendre de nouveaux mots en classe, ce pourcentage élevé montre un fort intérêt et motivation à enrichir leur vocabulaire en classe, c'est un point très positif pour l'enseignement de la langue. A cet âge, les élèves ont généralement un grand esprit de curiosité d'apprendre de nouveaux mots qu'ils peuvent utiliser dans leur vie quotidienne ou dans des contextes scolaires. En effet, l'acquisition de nouveaux mots leur offre la possibilité de s'exprimer plus efficacement, de comprendre une plus grande variété de textes et de participer plus facilement en classe. Cela peut leur apporter un sentiment de fierté et de confiance en soi.

Cependant, 18,42% déclarent aimer cela seulement Parfois, ce qui peut indiquer que leur intérêt varie en fonction des méthodes utilisées par exemple, certains élèves ne peuvent trouver l'activité captivante que si elle est présentée de manière ludique, diversifiée ou liée à leurs intérêts personnels.

Enfin, une minorité 2,63% n'aime pas apprendre de nouveaux mots, cela peut-être y a certains élèves ont des obstacles liés à des problèmes de langue, manque de motivation et de confiance en soi. C'est pour cela, il serait pertinent pour l'enseignant trouve des solutions a ces obstacles pour offrir un soutien et encourager une attitude plus favorable au vocabulaire.

Question n°03 : Aimes-tu jouer en classe ?

Tableau n°03 : Appréciation du jeu en classe

Oui	10,52%
Non	76,31%
Parfois	13,15%

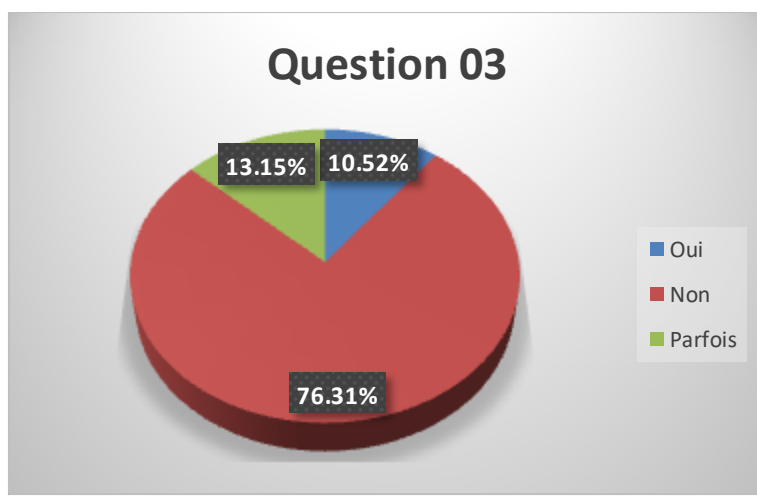


Figure n°03 : Appréciation du jeu en classe

Commentaire

Les résultats montrent que seuls 10,52% des élèves aiment jouer en classe, tandis que 76,31% répondent non, ce résultat peut s'expliquer par une mauvaise compréhension de la question, les élèves ont peut-être compris le mot « jouer » comme des jeux récréatifs ou de divertissement (tels que ceux pratiqués pendant la récréation) et non aux jeux éducatifs intégrés à l'apprentissage. Cette confusion pourrait avoir un impact sur leurs réponses parce que les élèves peuvent croire que jouer en classe est une perte de temps plutôt que comme une manière ludique d'apprendre.

De plus, la réponse « parfois » choisie par 13,15% des élèves, suggère que leur appréciation dépend du type d'activité proposée. Donc ces résultats indiquent qu'il serait important d'expliquer aux élèves que le jeu en classe ne se limite pas à des instants de divertissement ou un moment de distraction, mais aussi un outil pédagogique comme les jeux éducatifs qui servent à mieux apprendre et capter leur intérêt.

Question n°04 : Aimes-tu jouer en groupe ?

Tableau n°04 : Appréciation du jeu en groupe par les élèves

Oui	71,05%
Non	7,89%
Parfois	21,05%

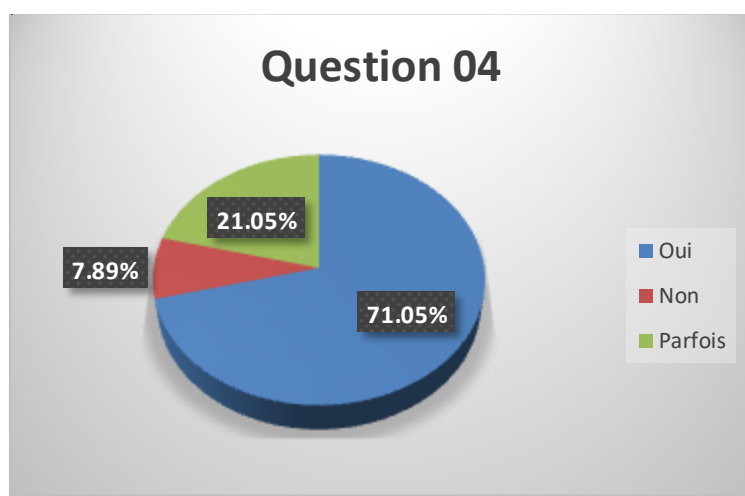


Figure n°04 : Appréciation du jeu en groupe par les élèves

Commentaire

La majorité des élèves (71,05%) aiment jouer en groupe, ce qui montre qu'ils apprécient les activités collaboratives surtout lorsqu'elles prennent la forme de jeux. On peut attribuer cette préférence au fait que le jeu en groupe offre la possibilité de communiquer et d'interagir avec leurs camarades, de collaborer, d'échanger des idées et des pensées, et de développer un esprit d'équipe. De plus, le jeu en groupe peut également encourager la motivation, car les élèves se sentent soutenus et moins tendus lorsqu'ils collaborent dans un cadre ludique.

Cependant, 21,05% répondent parfois, ce qui signifie que certains élèves aiment les jeux en groupe uniquement dans certaines situations. Leur intérêt peut varier en fonction de la nature du jeu, de la constitution du groupe ou de l'organisation de l'activité. Par exemple, certains élèves peuvent se sentir moins à l'aise dans un groupe bruyant, ou au contraire, s'ennuyer si l'activité n'est pas assez stimulante.

Enfin, une minorité 7,89% des élèves n'aime pas jouer en groupe, peut-être parce qu'ils préfèrent travailler seuls à cause de la timidité, le manque de confiance en soi, ou qu'ils ont du mal à interagir avec les autres.

Question n°05 : Est-ce que les jeux t'aident à apprendre de nouveaux mots en classe ?

Tableau n°05 : l'efficacité des jeux pour apprendre de nouveaux mots

Oui	84,21%
Non	2,63%
Un peu	13,15%

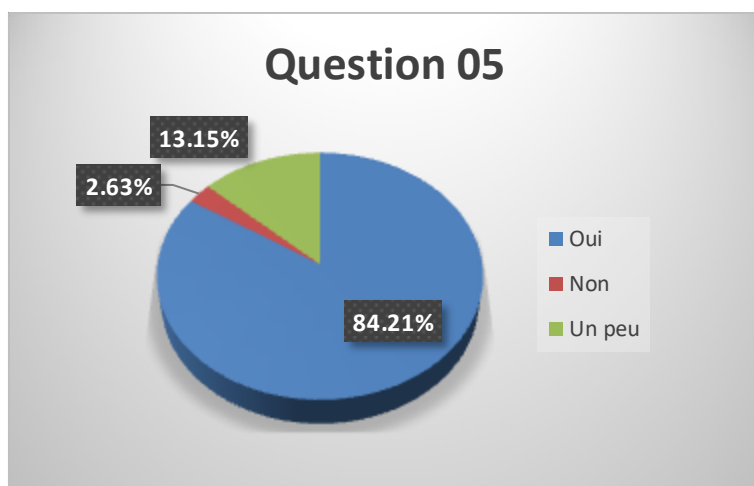


Figure n°05 : l'efficacité des jeux pour apprendre de nouveaux mots

Commentaire

Les résultats sont très positifs : 84,21% des élèves affirment que les jeux les aident à apprendre de nouveaux mots, ce qui prouve l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage du vocabulaire. Cette réponse indique que les élèves apprécient la valeur éducative du jeu, il rend l'apprentissage plus amusant, facilite la mémorisation et offre l'opportunité de découvrir et d'utiliser les mots dans un contexte concret et stimulant.

Le jeu peut être un levier important pour enrichir le vocabulaire, à condition qu'il soit bien intégré aux méthodes d'enseignement. Cela permet d'attirer l'attention, de créer une atmosphère positive et de stimuler l'engagement actif des élèves, ce qui est essentiel dans l'apprentissage des langues.

En revanche, 2,63% des élèves estiment que les jeux ne sont pas utiles, cela pourrait s'expliquer par une préférence pour des méthodes traditionnelles, ou par un problème de faire le lien entre le jeu et l'objectif pédagogique. Il se peut aussi que ces élèves n'aient pas encore eu d'expériences positives avec les jeux pédagogiques.

Enfin, 13,15% pensent qu'ils les aident un peu. Cela montre que l'impact des jeux peut varier en fonction de leur type, de sa façon d'utilisation et de leur niveau de difficulté. Les élèves considèrent parfois les jeux comme un moyen d'apprendre des mots, mais pas forcément de manière systématique. Ils ont besoin d'activités plus ciblées ou plus captivantes pour bénéficier pleinement des jeux.

Question n°06 : Comment tu trouves les activités ludiques ?

Tableau n°06 : L'opinion des élèves sur les activités ludiques

Amusantes	97,36%
Ennuyeuses	2,63%

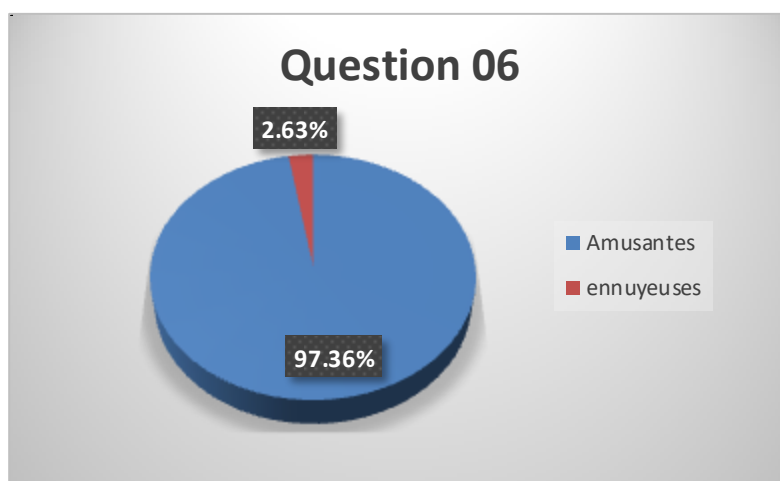


Figure n°06 : L'opinion des élèves sur les activités ludiques

Commentaire

La grande majorité des élèves 97,36% trouvent les activités ludiques amusantes, ce qui montre qu'elles sont bien perçues, elles stimulent l'intérêt, l'engagement et le plaisir d'apprendre. Cela confirme que l'utilisation de méthodes ludiques en classe est un excellent moyen de motiver les apprenants, de rendre les leçons plus vivantes et de favoriser une approche plus dynamique de l'apprentissage.

Le caractère amusant des activités ludiques contribué également à diminuer le stress, à renforcer la confiance en soi et encourager les élèves à exprimer leurs pensées plus librement, en particulier dans le cadre de l'acquisition du vocabulaire ou de pratiquer la langue. Cette réponse positive est donc un indicateur et un signe pour les enseignants qui intègrent des jeux dans leur enseignement.

Par contre, une minorité 2,63% les trouve ennuyeuses. Cela peut s'expliquer par une préférence pour des méthodes plus traditionnelles ou que certains jeux ne les intéressent pas. Par exemple, certains élèves peuvent avoir un caractère calme qui préfèrent des activités tranquilles, organisées ou individuelles, et ne se sentent pas à l'aise dans des jeux de groupe.

Question n°07 : Quels sont les jeux que tu préfères en classe ?

Tableau n°07 : Types de jeux préférés en classe

Jeux de devinettes	65,78%
Jeux de carte	52,63%
Jeux de rôle	26,31%
Jeux de mots	47,36%

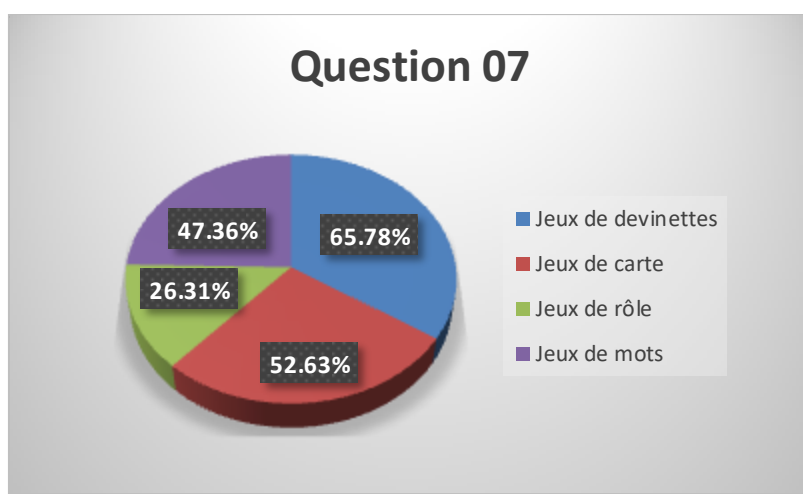


Figure n°07 : Types de jeux préférés en classe

Commentaire

Les jeux de devinettes sont les plus appréciés (65,78%) parce qu'ils poussent les élèves à réfléchir et éveillent leur curiosité tout en encourageant l'apprentissage de nouveaux mots. Il offre également une participation rapide et spontanée, ce qui pourrait justifier sa popularité.

Ensuite, les jeux de cartes (52,63%) sont bien aimés, occupent la deuxième place. On les utilise couramment pour l'apprentissage du vocabulaire, la mémorisation ou la compréhension de manière interactive. Leur présentation organisée et visuelle peut séduire de nombreux apprenants, surtout ceux qui préfèrent les activités calmes.

De plus, les jeux de mots (47,36%) sont également adorés puisqu'ils donnent l'opportunité aux élèves de manipuler le langage, d'explorer des synonymes et de partager des idées. Ils développent le vocabulaire de façon amusante et encouragent la créativité.

Enfin les jeux de rôle sont moins choisis (26,31%). Bien qu'ils soient moins cités, ils sont essentiels pour le développement de la communication orale, de l'imagination et de la confiance en soi. La raison de leur classement inférieur pourrait être expliquée au malaise que ressentent certains élèves à parler devant les autres ou à jouer un rôle en public.

Question n°08 : Est-ce que les activités ludiques te permettent de mieux comprendre les leçons ?

Tableau n°08 : L'impact des activités ludiques sur la compréhension des leçons

Oui	89,47%
Non	2,63%
Un peu	7,89%

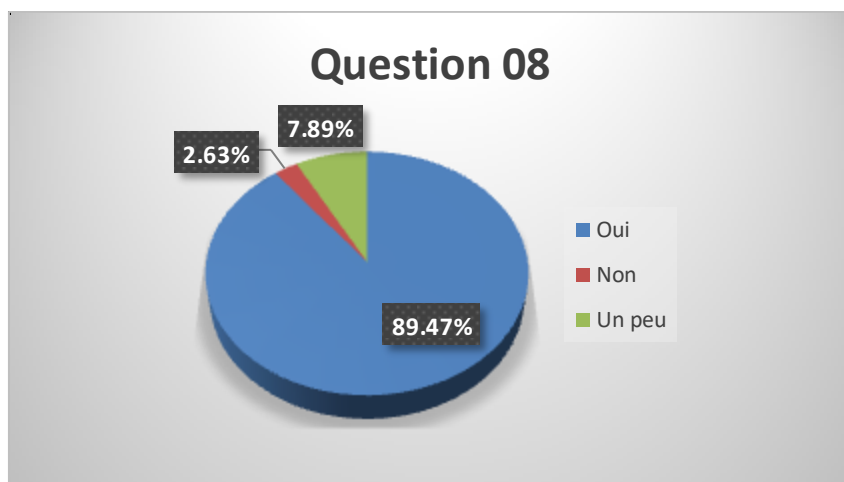


Figure n°08 : L'impact des activités ludiques sur la compréhension des leçons

Commentaire

La plupart des élèves 89,47% affirment que les activités ludiques facilitent leur compréhension et leur mémorisation de ce qu'ils apprennent. En effet, les jeux rendent les cours plus interactifs, plus concrètes et plus captivants. Lorsque les élèves s'engagent de manière active dans des jeux associés à la leçon, leur compréhension est facilitée par une meilleure concentration, une motivation élevée et une implication plus forte.

Ensuite, une petite partie des élèves 7,89% trouve qu'ils aident un peu, cela indique que, pour certains, les activités ludiques peuvent être bénéfiques mais pas toujours suffisantes. Cela peut varier en fonction du genre de jeu, du moment de son utilisation ou de la façon dont

il est animé. Il se peut que ces élèves nécessitent des explications supplémentaires ou des méthodes différentes pour une compréhension adéquate.

Enfin, 2,63% des élèves ne voit pas d'amélioration peut-être parce qu'ils ont des difficultés à se concentrer lorsqu'ils sont en contexte de jeu, ils peuvent ressentir une pression sociale ou une gêne à participer en groupe, ce qui limite leur engagement et leur compréhension.

Question n°09 : As-tu remarqué que ta motivation était plus élevée après avoir participé à des activités ludiques ?

Tableau n°09 : L'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants

Oui	78,94%
Non	2,63%
Un peu	18,42%

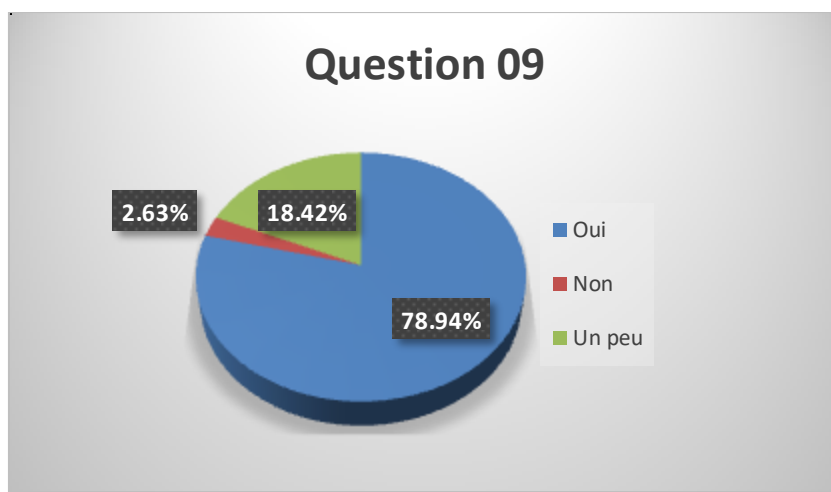


Figure n°09 : L'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants

Commentaire

Les résultats montrent que 79,94% des élèves se sentent plus motivés après avoir participé à des activités ludiques, ce qui prouve que le plaisir joue un rôle essentiel dans l'apprentissage. Quand un élève s'amuse, il devient plus réceptif, plus dynamique et plus engagé dans la mission. Le jeu introduit un aspect émotionnel et affectif qui stimule l'envie d'apprendre, offrent souvent l'occasion de collaborer en groupe, d'interagir, de s'amuser, ce

qui favorise une ambiance positive et réduit le stress. Cette atmosphère encourageante contribue à développer une motivation intrinsèque, c'est-à-dire une motivation qui vient de l'élève lui-même, car il tire du plaisir de l'activité.

Cependant, 18,42% disent que leur motivation augmente un peu, peut-être parce que certains élèves soient beaucoup plus motivés par des défis personnels ou par un sentiment de progression visible et il est possible que d'autres trouvent certains jeux trop simples, trop longs ou inadaptés à leur méthode d'apprentissage et qui ne captivent pas de la même manière.

Enfin, une minorité de 2,63% ne remarque aucun changement sur leur motivation, ce qui peut s'expliquer par des facteurs personnels ou scolaires. Par exemple, certains élèves peuvent rencontrer des problèmes d'apprentissage qui font du jeu un défi moins accessible ou trop rapide pour eux, ce qui peut les démoraliser. Il est aussi possible que ces élèves n'aient pas compris l'objectif pédagogique du jeu, la fatigue et manque de confiance en soi.

En conclusion, les résultats du questionnaire indiquent que les jeux ont une influence bénéfique sur l'acquisition de vocabulaire chez les élèves en classe de cinquième année primaire. La plupart des élèves déclarent apprécier l'apprentissage de nouveau vocabulaire et considèrent que les activités ludiques en classe facilitent la compréhension des leçons. Ils se sentent davantage stimulés après avoir pris part à des jeux pédagogiques, surtout quand ceux-ci sont effectués en groupe. Les jeux les plus populaires comprennent les jeux de mots, les devinettes et les cartes. Ces réponses témoignent de manière générale que le jeu stimule l'intérêt, l'engagement et la rétention du vocabulaire, bien qu'une petite partie reste moins motivée. Les activités ludiques se révèlent donc être un moyen pédagogique efficace et motivant en classe de FLE.

2. Le déroulement de l'expérimentation

2.1 La nature de l'expérimentation

Pour réaliser et faciliter le déroulement de notre recherche nous avons choisi la méthode comparative pour vérifier l'influence des activités ludiques sur les apprenants.

Dans ce cadre deux séances d'un même cours ont été observées : la première, menée avec la méthode classique, et la deuxième intégrant des activités ludiques.

2.2 Descriptions de classe

J'ai assistée dans une classe de cinquième année primaire situé au deuxième étage, cette classe d'une surface moyenne, elle est propre, bien éclairée et équipée d'un tableau, bureau de l'enseignante, elle est divisée en quatre rangées comporte quatre à cinq tables.

La classe est dessinée et décorée par des images et des étiquettes de l'alphabets, les jours de semaines et la conjugaison du verbe « être » et « avoir ».

2.3 Déroulement des séances

2.3.1 La première séance (Observation non participante)

- ❖ **Projet 01** : Au Zoo !
- ❖ **Séquence 02** : C'est un vrai Fennec ?
- ❖ **Activité** : Vocabulaire
- ❖ **Support** : Tableau, les ardoises
- ❖ **Durée** : 1 heure

L'enseignante a commencé le cours par une évaluation : « citez quelques parties du corps d'un animal de votre choix ? »

Les élèves ont répondu oralement en donnant des exemples comme (les pattes, la queue, le museau...). Ensuite elle leur a écrit un court texte au tableau sur le fennec et elle a demandé aux élèves de lire une lecture silencieuse.

Après cela, l'enseignante a lu le texte à haute voix en insistant sur la prononciation et les mots clés, elle l'a expliqué de manière simple en donnant des synonymes et des explications pour les mots difficiles par exemple : (nocturne = qui vit la nuit).

Ensuite, elle leur pose des questions de compréhension telles que : « Où vit le fennec ? », « De quoi se nourrit-il ? », les élèves ont répondu en écrivant leurs réponses sur leur ardoise et en les levant chaque question pour que l'enseignante puisse vérifier leurs réponses.

Pour s'assurer qu'ils avaient bien compris, elle leur a proposé un exercice suivant :

Complétez le texte par : oreilles, nocturne, l'herbe, queue, la savane, pattes.

Le fennec est un animal, il possède de grandes Il a une langue Il a quatre Il se nourrit de, il vit dans

Les élèves complètent individuellement, puis l'enseignante corrige collectivement en demandant à quelques élèves de lire leurs réponses.

2.3.2 La grille d'observation (La méthode classique)

Les critères	Les indicateurs	Oui	Non	Remarques
Le déroulement du cours	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignante commence-t-elle par la salutation ? - Fait-elle une récapitulation de la dernière séance ? - L'enseignante explique clairement les objectifs de l'activité ? - Est-ce qu'elle utilise un langage clair et compréhensible ? - L'enseignante suit-elle l'enchaînement des étapes de la séance ? 	<ul style="list-style-type: none"> × × × × × 		
Comportement et engagement des apprenants	<ul style="list-style-type: none"> - L'activité ludique attire l'attention des tous les élèves, même ce qui sont au fond de la classe ? - Les élèves sont-ils tous plein d'énergie ? - Les élèves sont-ils motivés ? - Les élèves interagissent positivement entre eux ? - Les élèves respect-ils les consignes et les règles de l'activité ? - L'élève est concentré sur l'activité ? 	<ul style="list-style-type: none"> × × 	<ul style="list-style-type: none"> × × × 	<p>L'enseignante n'a pas utilisé d'activité ludique lors de la séance. Pas tous les élèves. Il y avait peu d'interaction.</p> <p>Certains élèves avaient du mal à rester concentrés.</p>

Le rôle de l'enseignante	-L'enseignante explique l'activité et ses consignes ? - L'enseignante guide-t-elle les élèves pendant l'activité ? - L'enseignante fait-elle beaucoup d'efforts pendant le cours ?	× ×	×	
Gestion de classe	-La classe est-elle calme ? - Les élèves parlent-ils en même temps en classe ? - Le cours est-il interactif ? - L'enseignante circule-t-elle entre les rangées de la classe ?	× ×	× ×	
L'évaluation en classe	-L'enseignante évalue les fautes des élèves ? - L'enseignante explique les mots et les phrases mal comprises ? - Les élèves ont-ils compris le cours grâce à l'activité ludique ?	× ×		Aucune activité ludique utilisée.

2.3.3 Analyse de la grille d'observation

- **Le déroulement du cours :** la séance était bien structurée et organisée, avec une approche basée sur la lecture, l'explication et l'écriture. Cette méthode était plus centrée sur l'enseignante, limitant l'interaction et la participation active des élèves et même l'apprentissage était plus passif car y a aucun changement dans les types d'activités, même l'enchaînement des étapes manquait de dynamisme, ce qui a pu donner un caractère monotone à la séance pour certains élèves.

Le contenu était pertinent, mais les méthodes de travail n'encourageaient pas assez la participation active des élèves par exemple, le manque de travail en groupe, de dialogues ou d'activités pratiques, surtout pour certains élèves qui ont besoin de bouger, manipuler ou collaborer pour maintenir leur concentration sur la tâche.

- **Comportement et engagement des apprenants :** l'engagement des élèves durant cette séance n'était pas le même pour tous. Certains étaient attentifs et suivaient bien les

explications, tandis que d'autres, surtout ceux qui sont assis au fond de la classe, avaient du mal à rester concentrés.

Le manque d'interaction rendait la leçon moins motivante pour certains élèves, même s'ils respectaient les consignes et faisaient les exercices, leur attention diminuait progressivement. Cette approche traditionnelle n'a pas favorisé un engagement actif et dynamique, ce qui pouvait affecter leur motivation.

- **Le rôle d l'enseignante** : l'enseignante a joué un rôle central dans la transmission du savoir, car elle a expliqué le texte clairement et donné des synonymes, des explications et des descriptions simples pour faciliter la compréhension. Elle a guidé et accompagné les élèves à travers le contenu en formulant des questions de compréhension et en corrigeant leurs réponses. Son enseignement était structuré et clair, mais il manquait d'interaction. Cette approche bien qu'organisée, limitant leur participation et pouvait réduire la motivation des élèves.

- **Gestion de classe** : la classe était organisée et restait calme, mais il y avait peu d'interactions et d'échanges entre les élèves, ce qui rendait l'atmosphère un peu silencieuse. Ils prenaient la parole uniquement lorsqu'on leur demandait, ce qui limitait leur participation spontanée et certains avaient du mal à rester concentrés et ils n'étaient pas très engagés à cause du manque de variété dans les activités. Cette approche très contrôlée garantissait la discipline, mais ne favorisait pas assez l'engagement actif des élèves dans leur processus d'apprentissage.

- **L'évaluation en classe** : les élèves ont été évalués avec un exercice écrit où ils devaient compléter un texte avec les bons mots pour vérifier leurs compréhensions. L'enseignante a corrigé leurs erreurs et expliqué les fautes, mais il y avait peu de retours de la part des élèves, ils ont adopté une position d'écouter sans avoir la possibilité de participer activement, de dialoguer et justifier leurs réponses.

L'apprentissage était moins efficace pour certains élèves, ils ont eu des difficultés car ils ne participaient pas activement en plus l'absence des activités interactives et ludiques pendant l'évaluation peuvent affecter leurs motivations.

2.3.4 La deuxième séance (Observation participante)

- ❖ **Projet 01** : Au Zoo !
- ❖ **Séquence 02** : C'est un vrai Fennec ?
- ❖ **Activité** : Vocabulaire
- ❖ **Support** : Activités ludiques.
- ❖ **Durée** : 1 heure

La présentation des activités ludiques :

Dans le cadre de notre recherche, j'ai proposé des activités ludiques interactives comme : jeux de puzzle, jeux de devinette pour faciliter aux élèves leurs mémorisation et leurs compréhensions du vocabulaire.

- **La 1 ère activité ludique : (annexe n°02)**

Avant la séance j'ai préparé un puzzle représentant un Fennec, avec différentes pièces qui contient des morceaux de phrases décrivant ses caractéristiques par exemple : (Le fennec est un animal nocturne, il a une longue queue).

A l'aide de l'enseignante nous avons introduit l'activité en posant quelques questions aux élèves pour capter leurs attentions :

- Quels animaux connaissez-vous ?
- Connaissez-vous le fennec ?

Nous avons ensuite divisé la classe en six groupes et distribué les pièces de puzzle, l'enseignante elle a expliqué clairement l'activité que chaque groupe devait reconstituer l'image du fennec en reliant les parties de la corp aux segments de phrases correspondants et le premier groupe a terminé l'assemblage su puzzle sera désigné comme gagnant.

Au cours de l'activité nous avons circulé entre les groupes pour les guider et poser des questions afin de les aider à réfléchir sur les caractéristiques de l'animal

L'enseignante est intervenue pour clarifier certaines réponses et encourager la participation de tous les élèves, en remarquant que la plupart interagissent de manière positive et coopérative entre eux, ils sont très curieux et motivés à reconstituer l'image de fennec.

Après avoir terminé le puzzle, un représentant de chaque groupe a lu les phrases correspondant aux différentes parties du corps de fennec.

Et pour terminer, l'enseignante a fait une récapitulation de ce qu'ils avaient appris en rédigeant une petite description du fennec sur le cahier de classe.

• **La 2^{ème} activité : (annexe n°03)**

L'enseignante avait affiché plusieurs images d'animaux au tableau et préparé un panier contenant des étiquettes avec les noms de leurs parties du corps, elle a expliqué clairement l'activité aux élèves que chacun, à tour de rôle devait venir au tableau choisir une étiquette dans le panier sans regarder, puis la lire à haute voix devant toute la classe et elle a rappelé que, si un élève se trompait, ses camarades pouvaient l'aider à corriger son erreur.

Pour s'assurer que tous les élèves comprenaient ; l'enseignante a donné un exemple en prenant une étiquette au hasard, en la lisant à haute voix et en la collant sur la bonne image tout en expliquant son choix.

Une fois que tout le monde était prêt, les élèves ont commencé l'activité avec beaucoup d'enthousiasme et de motivation, ils avaient hâte de participer et attendaient leur tour avec impatience.

Après chaque placement, l'enseignante a demandé aux élèves : « Est-ce que c'est juste ? » , elle insiste surtout sur l'importance de bien prononcer le mot et de réfléchir avant de coller l'étiquette.

A la fin de l'activité, l'enseignante a fait un retour sur les mots appris en les répétant avec les élèves et leur a posé des questions pour vérifier compréhension.

2.3.5 La grille d'observation (activités ludiques)

Les critères	Les indicateurs	Oui	Non	Remarques
Le déroulement du cours	- L'enseignante commence-t-elle par la salutation ?	×		
	- Fait-elle une récapitulation de la dernière séance ?	×		
	- L'enseignante explique clairement les objectifs de l'activité ?	×		

	- Est-ce qu'elle utilise un langage clair et compréhensible ? - L'enseignante suit-elle l'enchaînement des étapes de la séance ?	× ×		
Comportement et engagement des apprenants	-L'activité ludique attire l'attention des tous les élèves, même ce qui sont au fond de la classe ? - Les élèves sont-ils tous plein d'énergie ? - Les élèves sont-ils motivés ? - Les élèves interagissent positivement entre eux ? - Les élèves respect-ils les consignes et les règles de l'activité ? - L'élève est concentré sur l'activité ?	× × × × × ×		
Le rôle de l'enseignante	-L'enseignante explique l'activité et ses consignes ? - L'enseignante guide-t-elle les élèves pendant l'activité ? - L'enseignante fait-elle beaucoup d'efforts pendant le cours ?	× × ×		
Gestion de classe	-La classe est-elle calme ? - Les élèves parlent-ils en même temps en classe ? - Le cours est-il interactif ? - L'enseignante circule-t-elle entre les rangées de la classe ?	× × × ×	× ×	
L'évaluation en classe	-L'enseignante évalue les fautes des élèves ? - L'enseignante explique les mots et les phrases mal comprises ? - Les élèves ont-ils compris le cours grâce à l'activité ludique ?	× × ×		

2.3.6 Analyse de la grille d'observation

- **Le déroulement du cours** : l'enseignante a commencé par poser des questions pour attirer l'attention des élèves, puis elle a expliqué les règles du jeu de puzzle ainsi que l'activité avec les étiquettes, qui ont été rapidement mises en pratique par les élèves en manipulant le matériel, ce qui a facilité leur compréhension du vocabulaire contrairement à une méthode traditionnelle où l'élève est toujours passif, ils ont appliqué immédiatement les nouveaux mots appris, ce qui a facilité une mémorisation plus rapide et plus durable.

Ces activités ont rendu le cours plus vivant et intéressant pour les élèves. Cette méthode interactive était plus dynamique et participative.

- **Comportement et engagement des apprenants** : tous les élèves étaient très motivés et enthousiastes à l'idée de participer dès le début, ils avaient hâte de jouer leur rôle. L'esprit de compétition dans le jeu de puzzle et devinette a renforcé leur engagement en favorisant une bonne ambiance plus vivante et même les élèves les plus timides à s'impliquer. En travaillant en groupe, ils ont échangé des idées et réfléchi ensemble pour réussir

Cette approche a éveillé en eux un sentiment de curiosité et de plaisir, ils sont restés attentifs et concentrés jusqu'à la fin du cours.

- **Le rôle de l'enseignante** : l'enseignante a joué un rôle actif en accompagnant les élèves tout au long des activités. Après avoir expliqué clairement les consignes, elle a circulé entre les groupes pour observer leur travail, les guider et les encourager à travailler ensemble. Elle a pris le temps d'aider les élèves qui rencontraient des difficultés en donnant des explications et elle s'est aussi assurée que tous participent et restent attentifs, elle n'a pas juste corrigé les erreurs ou donné directement les réponses, elle a encouragé ses élèves à réfléchir, à échanger leurs idées et apprendre par eux-mêmes, ce qui a renforcé leur confiance et leur engagement.

Grâce à cette méthode plus interactive, l'apprentissage s'est fait de manière plus fluide et naturelle.

- **Gestion de classe** : la classe était plus animée, mais dans un cadre bien structuré et organisé. Cette approche a permis aux élèves de parler, de bouger et échangeaient les idées entre eux, tout en restant concentrés sur leur activité, elle donne un sentiment de liberté contrôlée.

L'enseignante a bien géré le dynamisme de la séance en s'assurant que l'enthousiasme des élèves ne perturbe pas le bon déroulement du cours.

Cette approche a favorisé une meilleure concentration, un engagement plus fort et une participation plus équilibrée entre tous les élèves.

- L'évaluation en classe : l'évaluation s'est faite progressivement et en lien avec les activités. L'enseignante a corrigé les erreurs immédiatement, en insistant aux élèves de bien réfléchir avant de répondre et surtout sur la bonne prononciation des mots. A la fin de la séance, elle a repris avec eux les mots appris en les répétant et en vérifiant leur compréhension à travers des questions.

Cette méthode a facilité une meilleure mémorisation des mots et a permis aux élèves d'apprendre de manière plus efficace et durable.

L'analyse comparative entre la séance traditionnelle et la séance intégrant des activités ludiques révèle des différences notables en termes d'engagement, de motivation et de qualité d'apprentissage des élèves. Dans l'approche traditionnelle, le cours était organisé de manière structurée, mais reposait principalement sur une méthode d'enseignement magistrale. Les apprenants adoptaient une attitude passive, basée sur l'écoute et la reproduction, avec peu d'interactions. L'enseignante tenait une position dominante, et malgré la clarté des instructions, l'implication des apprenants restait mesurée. Quelques élèves manifestaient même des signes de désengagement ou de perte de motivation, surtout ceux qui avaient du mal à maintenir le rythme ou l'attention.

En revanche, pendant l'activité ludique, l'ambiance en classe était plus dynamique, interactive et collaborative. Les jeux pédagogiques ont éveillé la curiosité et encouragé l'engagement actif des élèves, établissant un environnement propice à l'apprentissage. Même les élèves généralement timides ont montré de l'engagement. L'enseignante a eu l'opportunité d'assumer un rôle plus participatif, en soutenant les élèves, en leur posant des questions, et en les orientant dans l'élaboration de leurs connaissances. L'évaluation, intégrées aux activités, a favorisé la rectification des erreurs en temps réel et l'amélioration de la compréhension.

Par conséquent, cette expérimentation démontre que les activités ludiques vont au-delà du simple divertissement : elles représentent un outil pédagogique puissant, stimulant non seulement l'engagement et la concentration des élèves, mais également une meilleure appropriation du vocabulaire en FLE. Elles favorisent l'implication active, l'apprentissage en groupe et rendent le processus éducatif plus captivant et performant.

3. Analyse d'entretien

- **L'importance des activités ludiques** : l'enseignante affirme que « L'utilisation des activités ludiques est très bénéfique pour l'enseignement, elles facilitent la tâche, et elles servent aussi à activer la mémorisation et cibler l'attention des apprenants, et beaucoup plus enrichir le stock lexical ». Cette déclaration confirme l'hypothèse laquelle les activités ludiques aident non seulement les élèves à être actifs en classe, mais aussi de renforcer et d'enrichir leur vocabulaire et surtout l'acquisition de nouveaux mots de manière efficace, motivante et durable.

Les activités ludiques offrent aux élèves l'opportunité de pratiquer les mots spontanément, ils sentent plus à l'aise, sans timidité ni gêne. Elles captent leur attention, augmentent leur motivation et leur implication.

- **L'usage des activités ludiques dans l'enseignement** : lorsqu'on lui demande l'enseignante si elle utilise des activités ludiques, elle répond : « Oui, on utilise souvent ça dépend de la leçon ». Cela montre qu'elle utilise selon les besoins et les objectifs du cours, par exemple si une leçon demande une mémorisation importante ou un vocabulaire un peu difficile par rapport les élèves, elle peut intégrer une activité ludique pour favoriser et faciliter leurs compréhensions

On comprend donc que les activités ludiques sont pas utilisées pour jouer mais pour favoriser un meilleur apprentissage des élèves et atteindre les objectifs des leçons

- **Les types d'activités utilisée** : concernant les activités ludiques utilisé, l'enseignante cite plusieurs types : « Les mots croisés, les jeux de rôle, les jeux de devinettes, puzzle...etc. ». Cela montre que ces différentes activités rendent l'apprentissage plus interactif et motivant. Par exemple, les mots croisés aident les élèves à reconnaître et à bien écrire les mots. Ils permettent aussi à réfléchir et réviser le vocabulaire d'une façon amusante.

Ces types d'activités favorisent le développement de plusieurs compétences chez les élèves telles que la compréhension, la mémorisation, l'expression orale et la collaboration en groupe.

- **L'engagement des apprenants** : lorsqu'on lui interroge sur la réaction des apprenants durant les activités ludiques, elle répond : « Bien sûr, les apprenants sont très actifs et dynamiques durant les activités ludiques ». Cette affirmation montre que ces activités

favorisent un impact positif sur la motivation et la participation des élèves, ce qui les aide à mieux apprendre, rendre le cours vivant, renforcer la mémorisation du vocabulaire et capter leurs attentions facilement que la méthode traditionnelle.

En effet, les activités ludiques intègrent un aspect de plaisir, de challenge et de compétition qui transforme l'apprentissage en une expérience plus captivante. C'est surtout le cas des élèves de primaire qui ont une capacité d'attention limitée et ont besoin de changer d'activités pour rester concentrés.

- Les difficultés rencontrées : malgré que les activités ludiques aient de nombreux avantages, l'enseignante mentionne plusieurs difficultés : « Le manque du matériel pédagogique au niveau des établissements, le nombre des apprenants dans la classe et l'insuffisance de temps ».

Tout d'abord, le manque de matériel pédagogique (jeux, outils numériques...etc.) réduit les possibilités de créativité et la variété des activités proposées et si les ressources manquent, il devient difficile pour l'enseignant de concevoir des jeux pédagogiques, ce qui conduit généralement à privilégier des méthodes plus traditionnelles. Ce manque peut aussi être dû à un budget limité dans les écoles primaires.

Ensuite, le nombre élevé d'élèves et la surcharge dans les classes complique l'organisation des activités ludiques et il est difficile d'engager tous les élèves, de surveiller leurs interactions ou de garantir la participation de chacun. Cela peut entraîner de la confusion, du bruit, manque de discipline, ce qui décourage certains enseignants de l'emploi de ces méthodes malgré qu'elles sont efficaces.

De plus, l'insuffisance de temps qui est un facteur majeur car les activités ludiques demandent plus de temps de préparation et d'organisation, et les enseignants sont tenus de respecter un calendrier précis pour finir le programme scolaire, c'est pourquoi certains préfèrent utiliser la méthode classique plus rapide pour transmettre le savoir.

Ces problèmes rendent l'organisation de ces activités plus compliquée par exemple, un grand nombre d'élèves peut limiter leur compréhension et créer du désordre en classe.

- Préférence entre la méthode ludique et traditionnelle : lorsqu'on lui demande si elle préfère enseigner avec des activités ludiques ou avec la méthode traditionnelle, l'enseignante apporte une réponse équilibrée : « Enseigner avec des activités ludique est très important de

rendre l'apprentissage amusant mais il faut varier entre les deux méthodes selon le temps, le cours et surtout selon les apprenants, si les élèves paraient fatigué on fait une activité ludique pour attirer leurs attentions et si on voit que la leçon est facile on suit la méthode traditionnelle». Cela montre qu'elle adapte son enseignement aux besoins des élèves, elle prend en considération leurs état émotionnel et leurs concentration variable et qu'il faut combiner entre les deux méthodes. L'enseignante s'efforce de trouver un équilibre entre la participation des élèves et la faisabilité pédagogique.

L'analyse des données recueillir à travers le questionnaire, la grille d'observation et l'entretien prouve l'importance des activités ludiques dans l'acquisition du vocabulaire en 5^{ème} année primaire. Les résultats montrent que ces activités stimulent la motivation, l'engagement et la mémorisation des élèves, facilitent leur compréhension, elles encouragent la communication entre eux, réduisent la pression liée aux méthode classique et beaucoup plus enrichir leur vocabulaire, contrairement à ce que nous avons observé avec la méthode traditionnelle. Il est donc essentiel de renforcer l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement en trouvant des solutions aux obstacles rencontrés tels que : le nombre élevé des apprenants, le manque de matériels et le temp limité.

Conclusion

Conclusion

Dans le cadre de notre recherche, nous avons pu démontrer de manière claire et fondée l'importance et l'efficacité des activités ludique dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au niveau primaire. L'objectif principal était de vérifier si l'intégration des jeux pédagogiques permettait d'améliorer l'acquisition du vocabulaire chez les élèves de la 5^{ème} année primaire.

Les résultats auxquels nous sommes arrivées grâce aux questionnaires, aux grilles d'observation et à l'entretien réalisée avec une enseignante, ont permis de confirmer et valider nos hypothèses de départ. Il est évident que l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère, particulièrement au niveau primaire, constitue un outil pédagogique efficace pour favoriser l'acquisition du vocabulaire.

Les séances utilisant des activités ludiques ont prouvé des meilleurs résultats que celles menées avec des méthodes traditionnelles. En effet, les élèves ont démontré un intérêt marqué, une motivation supérieure, une attention renforcée et une participation engagée tout au long de la séance. Ce qui est particulièrement remarquable, c'est que même les élèves les plus timides ont pris part avec enthousiasme, témoignant de la capacité du jeu à rassembler et à motiver tous types d'apprentissage

Le jeu pédagogique contribue de manière significative à modifier l'atmosphère de la classe. Plutôt que de se conformer à un cadre strict et stressant, souvent lié aux méthodes traditionnelles, les activités ludiques créent une ambiance plus décontractée, dynamique et favorable à l'apprentissage. Les élèves se sentent à l'aise, libres de partager leurs idées sans la peur de commettre une erreur ou d'être jugés. Cette ambiance encourageante favorise non seulement l'engagement, mais également la confiance en soi, un élément essentiel pour s'améliorer dans une langue étrangère.

Par ailleurs, l'effet de l'activité ludique sur la mémorisation du vocabulaire a été particulièrement marquant. Grâce à la répétition sous-entendue, de l'interaction et de la dimension concrète des activités proposées, les élèves ont plus efficacement mémorisé les nouveaux mots. Cependant, ils n'ont pas seulement retenu ce vocabulaire, ils ont également été capables de l'utiliser de façon spontanée dans leurs discours et leurs écrits. Ces progrès ont été visibles à travers leurs réponses plus précises, leur vocabulaire élargi et leur comportement plus assurée durant la séance.

Conclusion

En conclure, les activités ludiques constituent une approche pédagogique à la fois stimulante et efficace. Elles répondent aux exigences cognitives et émotionnelles des apprenants tout en respectant les objectifs établis par les programmes scolaires. Elles favorisent l'apprentissage ludiques tout en gardant une méthode sérieuse et organisée.

Il est donc essentiel de conseiller les enseignants à intégrer des activités ludiques dans leur approche pédagogique, car ces dernières représentent une technique efficace pour enrichir le vocabulaire et faciliter la compréhension des élèves. Cependant, pour assurer l'efficacité totale de cette méthode, il est nécessaire de proposer des solutions à quelques défis tels que le manque de matériel pédagogique, le nombre élevé des élèves dans la classe ou encore le temps limité par créer des supports simples et faciles, la mise en place de séances de travail en petits groupes ou une meilleure organisation du temps d'enseignement en classe.

Références bibliographiques

Références bibliographiques

Ouvrages

BAZIN JEAN MICHEL. (2008). Des méthodes et des exemples de bonnes copies. Paris : BOECK.

DELANNOY Cécile, LEVINE Jacques. (1997). La motivation : Désir de savoir, décision d'apprendre. Paris : Hachette.

Fouillet, F. (2007). Motivation et émotion : Un cadre théorique. Presses Universitaires de France : PUF.

Grandmont, N. d. (1997). La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Montréal : logiques.

Girard, D. (1995). Enseigner les langues : méthodes et pratiques. Paris : Bordas.

GRAWITZ, M. (1986). Lexique des sciences sociales, Dalloz.

KEVRAN, Martine. (1996). L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Paris : Armand Colin.

Landsheere V., (1992). L'éducation et la formation. France : PUF.

Martin J.-C. (2013). Comment bien prendre la parole en public. Paris : Leduc.

Mustapha MEZZINE. (2014). Le moteur des activités humaines. France : Lulu.

NUTTIN, J. (1996) « Théorie de la motivation humaine : de besoin au projet d'action ». Paris : PUF.

PICOHE, Jacqueline. (1977). Précis de lexicologie française. Paris. Nathan université.

VIGDOR.

Tréville M.C et Duquette. L. (1996). Enseigner le vocabulaire en classe de langue. Paris : Hachette.

Tardif, J. (1992). Pour un enseignement stratégique : L'apport de la psychologie cognitive. Montréal : Les Éditions Logiques.

Viau, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Québec : Éditions du Renouveau Pédagogique Inc. (ERPI).

Références bibliographiques

Weiss, François. (1983). « Jeu et activités communicatives dans la classe de langue », collection « Pratique pédagogique ». Paris : Hachette.

Dictionnaires

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. "Ludique."

<https://www.cnrtl.fr/definition/ludique>

Dictionnaire Le Petit Larousse Illustré.

Dictionnaire Le petit Robert

<https://www.dictionnairelinternaute.fr/benchmark,2021>

J.P. CUQ (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris : CLE International.

MOUNIN, G., (2004). « Dictionnaire de la linguistique ». Paris : PUF.

Pédagogie : dictionnaire des concepts clés. (1997). Paris : ESF.

SILLAMY, N. (1999). Dictionnaire de psychologie. Paris.

Articles

CORD-MAUNOURY, Brigitte. (2000) Analyse du site Polar FLE. Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication, vol. 3, no 2.

Oxford, R., & Crookall, D. (1989). Research on language Learning stratégies : Methods, findings, and instructional issues. The Modern Language Journal, 73(4), 404–419.

Mémoires consultés

Hana, Prochazkova. (2013). « Enseigner le vocabulaire en classe de FLE ». Fakulta filozoficka Zapadoceske univerzity v Plzni.

Sitographie

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/motivation/> (Consulté le 23/04/2025)

Gouvernement du Québec. (2023). Importance du jeu pour le développement de l'enfant.

Disponible sur : <https://www.quebec.ca/famille-et-soutien-aux->

Références bibliographiques

[personnes/enfance/developpement-des-enfants/importance-jeu-developpement-enfant](#) (consulté le 24/04/2025).

Ministère de l'Éducation. (2021). Programme-cycle de l'éducation préscolaire. Québec : Gouvernement du Québec.

<https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/education/pfeq/prescolaire/Programme-cycle-prescolaire.pdf> (consulté le 24/04/2025).

Annexes

Annexe n° 01 : Exemples de questionnaires remplis par les élèves de la 5 ^{ème} année primaire.....	I
Annexe n°02 : La 1 ^{ère} activité ludique (Puzzle).....	V
Annexe n°03 : La 2 ^{ème} activité ludique.....	VII
Annexe n°04 : Photos prises lors des séances en classe.....	IX

Annexe n° 01 : exemples de questionnaires remplis par les élèves de la 5^{ème} année primaire.

Questionnaire adressé aux apprenants de la 5^{ème} année
du cycle primaire

Dans le cadre d'un travail de recherche de Master en didactique du FLE sur l'activité ludique, nous vous serions reconnaissants de bien vouloir répondre à ce questionnaire et nous vous remercions de votre collaboration.

1) Sexe :

Fille
 Garçon

2) Aimes-tu apprendre de nouveaux mots en classe ?

Oui
 Non
 Parfois

3) Aimes-tu jouer en classe ?

Oui
 Non
 Parfois

4) Aimes-tu jouer en groupe ?

Oui
 Non
 Parfois

5) Est-ce que les jeux t'aident à apprendre de nouveaux mots en classe ?

Oui
 Non
 Un peu

6) Comment tu trouves les activités ludiques ?

Amusantes
 Ennuyeuses

7) Quels sont les jeux que tu préfères en classe ?

Jeux de devinettes

Jeux de carte

Jeux de rôle

Jeux de mots

8) Est-ce que les activités ludiques te permettent de mieux comprendre les leçons ?

Oui

Non

Un peu

9) As-tu remarqué que ta motivation était plus élevée après avoir participé à des activités ludiques ?

Oui

Non

Un peu

**Questionnaire adressé aux apprenants de la 5^{ème} année
du cycle primaire**

Dans le cadre d'un travail de recherche de Master en didactique du FLE sur l'activité ludique, nous vous serions reconnaissants de bien vouloir répondre à ce questionnaire et nous vous remercions de votre collaboration.

1) Sexe :

Fille

Garçon

2) Aimes-tu apprendre de nouveaux mots en classe ?

Oui

Non

Parfois

3) Aimes-tu jouer en classe ?

Oui

Non

Parfois

4) Aimes-tu jouer en groupe ?

Oui

Non

Parfois

5) Est-ce que les jeux t'aident à apprendre de nouveaux mots en classe ?

Oui

Non

Un peu

6) Comment tu trouves les activités ludiques ?

Amusantes

Ennuyeuses

7) Quels sont les jeux que tu préfères en classe ?

Jeux de devinettes

Jeux de carte

Jeux de rôle

Jeux de mots

8) Est-ce que les activités ludiques te permettent de mieux comprendre les leçons ?

Oui

Non

Un peu

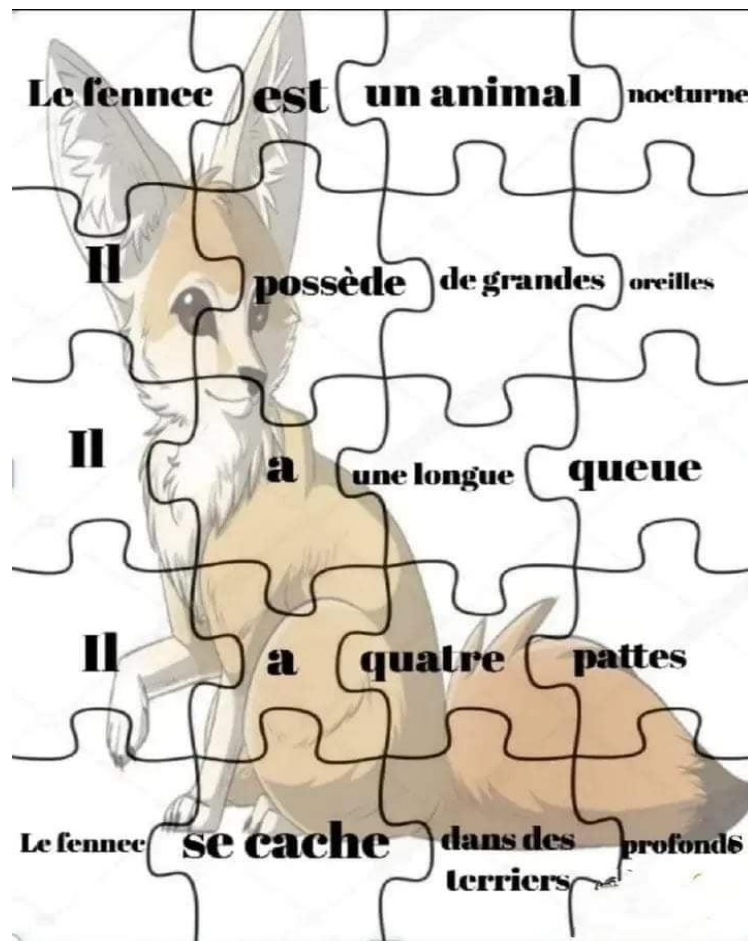
9) As-tu remarqué que ta motivation était plus élevée après avoir participé à des activités ludiques ?

Oui

Non

Un peu

Annexe n°02 : la 1 ère activité ludique (Puzzle).



Mets la ponctuation: (. ,)

le loup est un animal sauvage
il a une petit museau pointu est
une longue queue il a pelage gris
il se nourrit la viande il vit
dans la forêt et les montagnes
sa femelle la louve.
son petit le louveteau.

Mets la ponctuation (. ,)

le loup

le loup est un animal sauvage.
il vit dans la forêt, il se nourrit
de viande il a une longue queue et
quatre patte et un pelage gris,
son petit museau pointu
sa femelle la renarde.

Annexe n°03 : la 2ème activité ludique.





Annexes

Annexe n°04 : photos prises lors des séances en classe.

