

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE**

Ministère de l'Enseignement Supérieur  
et de la Recherche Scientifique

Université M'hamed BOUGARA  
Boumerdès  
Faculté de lettres et de langues



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة امحمد بوقرة  
بومرداس

كلية الآداب واللغات

**DEPARTEMENT DE FRANÇAIS**

**Mémoire de master**

**Option : didactique des langues étrangères**

**Le ludique et l'apprentissage du lexique en classe de FLE.  
Cas du manuel de 3<sup>ème</sup> année primaire**

**Soutenu par**  
Faiza MOUZAI  
Fatiha Nadjat REDJAL

**Encadré par**  
Pr. Farid BENRAMDANE

**Membres du jury :**

Mme. Habiba BENAOUA	Pr	UMBB	Présidente
Mme. Asma SLIMANI	MCA	UMBB	Examinatrice
M. Farid BENRAMDANE	Pr	UMBB	Rapporteur

**Année universitaire : 2023/2024**

## **Remerciement**

Avant toute chose, nous devons remercier Allah qui nous a donné la force, la patience et le courage d'entreprendre cette recherche.

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à notre encadrant

Pr. BENRAMDANE pour la qualité de son encadrement, ses précieuses orientations, son encouragement, sa patience, ses remarques pertinentes pendant toute la durée de ce travail. Aussi au Pr. BENOUDA, elle nous a encouragées et orientées, et elle était comme une source de motivation durant toute cette année.

Nos gratitude vont aussi à tous nos enseignants depuis la première année universitaire jusqu'à cette dernière année de master.

Enfin, nous adressons également notre gratitude à tout l'encadrement pédagogique du département de français en général.

## Dédicace

Du profond de mon cœur, je dédie ce modeste travail à tous ce qui m'est chers.  
A mes merveilleux parents, à ma chère mère TASSADIT qui symbolise la tendresse ;  
ils ont toujours sacrifié leur propre bien être pour me voir réussir.

A mon cher père Madjid pour son soutien, sa patience, et les sacrifices qu'il a  
consentis pour moi.

Qu'Allah me donne la force pour que je puisse leurs rendre le moindre de leurs  
faveurs.

A mon cher frère Faouzi que j'aime énormément.

Sans oublier mes copines Asma, Nada, Soumia, Fatma, Medjda, Dounia,  
Maroua et mes amis qui m'ont réconforté par leurs présences et leurs  
encouragements, qu'ils trouvent tous ici l'expression de notre gratitude. A ma chère  
collègue Nadjet que j'ai passé avec elle une très belle expérience.

Sans oublier aussi ma grande sœur Madame SLIMANI Sarah qui m'a redonné le  
courage et le sourire lorsque l'angoisse et la tristesse étaient là.



## Dédicace

Je dédie ce travail aux êtres les plus chers à mes yeux et les plus tendres, mes parents.

Ma chère maman Hayet, ma fierté pour sa présence et mon chère papa Arezki, qui a veillé pour notre bien ; les deux symbolisent la tendresse et ont toujours sacrifié leur propre bien - être pour me voir réussir. Qu'Allah les garde pour moi.

A mes piliers, mes frères Mohammed et Abderrahmane pour leur appui et leur encouragement.

A mes chères sœurs Zahra, Sabah et Amina que j'aime énormément ; elles m'encouragent toujours et elles me donnent toujours la force pour continuer.

A mes petites adorables nièces Bouchra, Nabila, Douaa , Hadil, Hiba . A mes chères copines qui ont été toujours à côté de moi et elles ne cessent de m'encourager ; Souhila, Madina , et sans oublier ma collègue Faiza que j'ai passé de très belles expériences.

A mon fiancé Mohamed qui m'a soutenue tout au long de ma recherche, qui a cru en moi et qui m'a redonné le courage et le sourire lorsque l'angoisse, la tristesse s'emparait de mon être.



## Résumé

Dans le domaine de la didactique, les recherches pédagogiques en évoluent visant à découvrir des techniques efficaces qui peuvent faciliter l'enseignement apprentissage du FLE. Parmi ces techniques, l'on relève l'emploi des activités ludiques.

Notre recherche a pour objectif de mettre en évidence l'impact et l'efficacité des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement- apprentissage du français langue étrangère (FLE), précisément, dans l'apprentissage et l'acquisition du lexique chez les apprenants du cycle primaire.

Notre recherche se divise en deux parties : la première partie théorique, constituée de deux chapitres traitent des concepts essentiels sur l'apprentissage du lexique à travers les activités ludiques en classe de 3<sup>ème</sup> AP ainsi que les différents types d'activités ludiques qui existent dans le manuel scolaire.

La deuxième partie, c'est la partie pratique et elle aborde la description de notre expérimentation : une classe de 3<sup>ème</sup> AP, avec l'analyse et les commentaires sur les résultats obtenus.

A partir de nos investigations, nous avons pu confirmer, dans une démarche comparative (activités classiques / activités ludiques) que les activités ludiques peuvent faciliter l'acquisition du lexique chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> AP.

**Mots clés** : enseignement / apprentissage, FLE, activités ludiques, manuel scolaire, motivation, lexique.

## Abstract

In the field of didactics, educational research is developing, aiming to find effective techniques that can facilitate the teaching and learning of FLE, among these techniques fun activities.

Our research aims to highlight the impact and effectiveness of fun activities in improving the teaching-learning of French as a foreign language (FLE), precisely, in the learning and acquisition of the lexicon among primary cycle learners.

Our research is divided into two parts: The first theoretical part, made up of two chapters which treat the most essential concepts on learning the lexicon through fun activities in the 3rd AP class and the different categories of fun activities which exist in the school textbook. The second part is the practical part which addresses the description of our experiment with the 3rd AP class with the analysis and comments on the results obtained. From our study we were able to confirm that fun activities can facilitate the acquisition of the lexicon among 3rd AP learners.

**Keywords:** teaching/learning, FLE, fun activities, manual School, motivation, lexicon.

في مجال التعليم، تتطور البحوث التربوية، بهدف اكتشاف التقنيات الفعالة التي يمكن أن تسهل تعليم وتعلم FLE. ومن بين هذه التقنيات نلاحظ استخدام الأنشطة الترفيهية.

يهدف بحثنا إلى تسليط الضوء على أثر وفعالية الأنشطة الترفيهية في تحسين تعليم وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية (FLE)، وتحديدًا في تعلم واكتساب المعجم لدى متعلمي المرحلة الابتدائية.

ينقسم بحثنا إلى قسمين: الجزء النظري الأول، المكون من فصلين، يتناول المفاهيم الأساسية لتعلم المعجم من خلال الأنشطة الترفيهية في الصف الثالث AP بالإضافة إلى الأنواع المختلفة من الأنشطة الترفيهية الموجودة في الكتاب المدرسي. الجزء الثاني هو الجزء العملي ويتناول وصف تجربتنا: فصل AP الثالث، مع التحليل والتعليق على النتائج التي تم الحصول عليها.

من خلال تحقيقنا، تمكنا من التأكيد، من خلال نهج مقارن (الأنشطة الكلاسيكية / الأنشطة الترفيهية) أن الأنشطة الترفيهية يمكن أن تسهل اكتساب المعجم بين متعلمي المستوى الثالث AP.

الكلمات المفتاحية: التدريس/التعلم، FLE، الأنشطة الترفيهية، دليل

المدرسة، الدافع، المعجم.

## Table des matières

<b>Introduction generale.....</b>	<b>10</b>
<b>Partie théorique.....</b>	<b>14</b>
<b>Chapitre 1:L’enseignement /apprentissage du lexique par le ludique en classe de fle ....</b>	<b>15</b>
1. Le français dans le système éducatif algérien .....	16
2. La langue française dans la Loi d'orientation sur l'éducation nationale n°08-04 du 23 janvier 2008.....	17
3. Le référentiel général des programmes (RGP) : la place de la langue française.....	17
4. L’enseignement apprentissage du français au cycle primaire .....	18
4.1. L’enseignement .....	19
4.2. L’apprentissage .....	19
4.3. L’enseignement-apprentissage comme relation dialectique .....	20
5. Les objectifs de l’enseignement-apprentissage du français .....	20
6. La didactique du jeu .....	21
7. Le lexique et le vocabulaire.....	22
7.1. Le lexique.....	22
7.2. Le vocabulaire .....	22
7.3. Distinction entre vocabulaire et lexique.....	23
8. Le jeu.....	23
9. L’intégration de l’activité ludique dans l’enseignement –apprentissage du lexique .....	24
4.1 Le ludique.....	24
4.2 l’activité ludique.....	25
4.3 l’enseignement du lexique à travers le ludique .....	25
4.4 Le rôle de l’enseignant .....	26
10. Comment peut-on sélectionner un jeu adapté aux élèves ?.....	27
11. Typologies et classification des jeux en classe de FLE .....	28
<b>Chapitre 2: Les différentes catégories d’activités ludiques dans le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire .....</b>	<b>32</b>
1. Le programme général du français langue étrangère dans le cycle primaire en Algérie	33
4.1 Communication orale .....	33
4.2 Communication écrite .....	33
4.3 Maîtrise de la langue .....	33
2. Présentation du manuel de 3 AP .....	34
3. Le programme et le manuel scolaire de français de 3 <sup>ème</sup> année primaire : la place de l’activité ludique.....	38
4. Les catégories d’activités ludiques dans le manuel scolaire de 3 <sup>ème</sup> AP et leurs objectifs	39
4.1 Le jeu de rôle.....	39
4.2 La comptine.....	40
4.3 L’image .....	41
4.4 La maquette .....	42
5. Les activités ludiques dans le guide méthodologique de 3 AP .....	44

<b>CHAPITRE 3:INTRODUCTION DESPOSITIFS PAR LE LUDIQUE EN SUR LES</b>	
<b>SEANCE DULEXIQUE .....</b>	<b>45</b>
1. Introduction .....	46
2. La problematique .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
3. Les hypothèses .....	46
4. L'objectif de la recherche.....	47
5. La méthode.....	47
6. L'approche choisie.....	47
7. La pré-enquête.....	47
8. L'enquête principale.....	48
9. L'échantillon .....	48
10. Le choix de l'échantillon.....	48
11. Le corpus .....	48
12. Les techniques de recherche utilisées.....	48
13. Les outils d'investigation .....	49
14. Enquête et analyse des données .....	51
15. Comparaison entre la séance classique et les séances via le jeu .....	63
16. Synthèse des trois séances.....	64
Conclusion.....	64
<b>Conclusion générale .....</b>	<b>65</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>68</b>
<b>Les annexes .....</b>	<b>72</b>

## **Table des illustrations**

Figure 1: Couverture du manuel scolaire .....	35
Figure 2: Projet 01 du manuel scolaire.....	36
Figure 3: Projet 02 du manuel scolaire.....	36
Figure4: Projet 03 du manuel scolaire.....	37
Figure 5: Projet 04 du manuel scolaire.....	37
Figure 6: Comptine dans manuel scolaire .....	41
Figure 7: Les illustrations dans le manuel scolaire .....	42
Figure 8: La tache dans le manuel scolaire .....	43
Figure 9 :Pourcentage de la participation des élèves dans la première séance .....	54
Figure 10 : Pourcentage de la participation des élèves dans la deuxième séance .....	59
Figure 11 :Pourcentage de la participation des élèves dans la troisième séance.....	63



**INTRODUCTION GENERALE**

## Introduction générale

---

L'enseignement apprentissage des langues étrangères en Algérie notamment le français pose un sérieux problème didactique à l'école algérienne. L'apprenant algérien trouve des difficultés dans l'apprentissage de la langue française à cause du manque des compétences nécessaires qu'il n'a pas acquises au cycle primaire, plus précisément en 3<sup>ème</sup> année, première année d'apprentissage du français en Algérie.

Parmi ces compétences, l'apprentissage du lexique est un élément essentiel de l'acquisition d'une langue étrangère. « Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue »<sup>1</sup>.

En effet, un lexique riche et varié permet aux apprenants de lire et produire des discours dans la langue - cible. En revanche, l'apprentissage du lexique semble parfois ennuyeux surtout avec la méthode classique. Pour cela, il y avait l'intégration des activités ludiques comme : les comptines, les devinettes, les jeux de mots qui offrent une approche différente et plus attirante pour motiver les apprenants et les pousser à enrichir leurs vocabulaires.

Dans notre mémoire, nous proposons d'explorer l'impact des activités ludiques sur l'acquisition du lexique chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire, en utilisant une étude expérimentale pour analyser les résultats.

Cette réflexion nous amène à poser la problématique suivante :

Est-ce que le ludique favorise l'acquisition du lexique chez les apprenants en classe de français langue étrangère ? Si tel est le cas, de quelle manière les activités ludiques du manuel de la 3<sup>ème</sup> année primaire peuvent soutenir l'acquisition du lexique?

Cette problématique nous mène à poser les questions partielles suivantes :

- Est-ce que les activités ludiques peuvent stimuler la motivation des élèves en classe de français langue étrangère ?

---

<sup>1</sup>TREVILLE, MARIE CLAUDE Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde : recherches et théories, Éditions Logiques,2000.P. 9.

## Introduction générale

---

- Est-ce que le jeu favorise l'apprentissage du lexique chez les apprenants de la 3AP ?
- Est-ce que le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire contient des activités ludiques qui peuvent faciliter l'apprentissage du lexique ?

Pour répondre à notre problématique, nous avons proposé les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques peuvent motiver les apprenants en classe de français langue étrangère.
- L'aspect ludique des activités facilite l'acquisition du lexique chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire.
- Le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire contient des activités ludiques qui peuvent enrichir le lexique des apprenants.

Certes, nous pensons que les activités ludiques, comme facteur motivant, aident l'apprenant à enrichir son vocabulaire et lui simplifier la mémorisation de nouveaux termes et de leur sens.

Pour réaliser notre recherche, nous avons opté pour l'élaboration d'une expérimentation avec des élèves d'une classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire de l'établissement scolaire primaire Boumerdassi Ibrahim à Boumerdes.

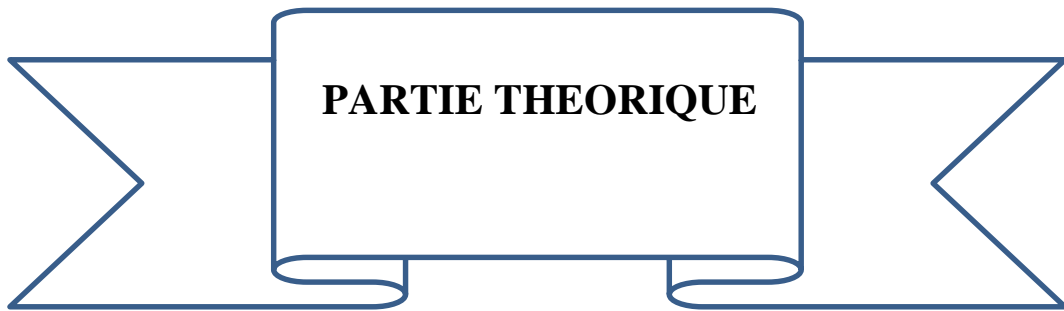
Notre travail de recherche est structuré en deux parties. La première partie est la partie théorique ; elle contient deux chapitres, le premier est intitulé « L'enseignement-apprentissage du lexique par le ludique en classe de FLE » consacré à la présentation des concepts opératoires, en rapport avec l'enseignement-apprentissage du lexique en intégrant des activités ludiques en classe de FLE.

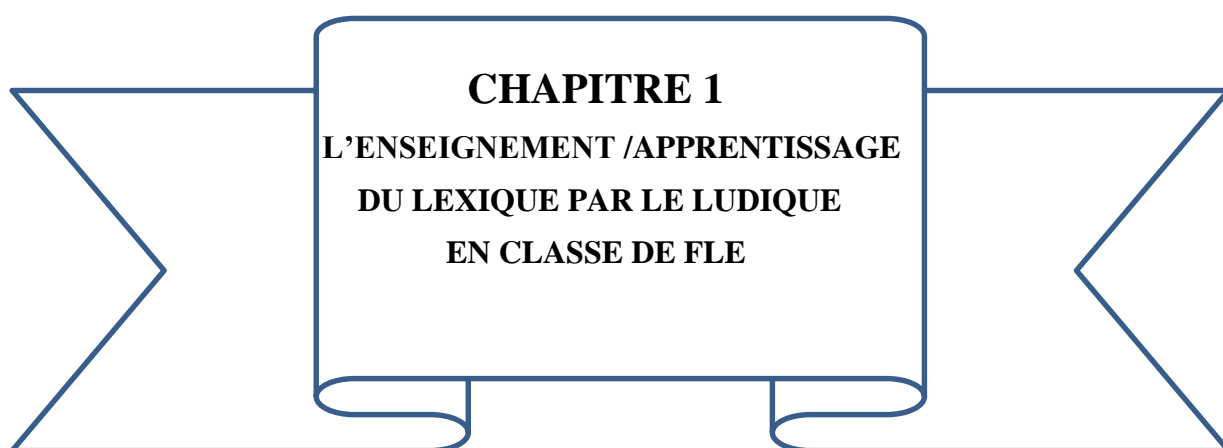
Le deuxième chapitre s'intitule « La différents catégories d'activités ludiques dans le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire » dans lequel on présentera les différentes catégories d'activités ludiques qui existent dans ce manuel.

## Introduction générale

---

Quant à la deuxième partie, elle est réservée à « l'analyse et l'interprétation des résultats » ; dans ce chapitre, nous présentons d'abord l'aspect méthodologique et la description du corpus, ensuite nous analysons les résultats de l'observation de trois séances : l'une avec la méthode classique et les deux autres avec l'intégration des activités ludiques. Pour conclure notre travail, nous faisons une brève synthèse qui englobe les résultats de l'analyse que nous avons faite en essayant de confirmer ou affirmer nos hypothèses de départ.





**CHAPITRE 1**  
**L'ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE**  
**DU LEXIQUE PAR LE LUDIQUE**  
**EN CLASSE DE FLE**

## 1. Introduction

L'utilisation des méthodes ludiques pour enseigner et apprendre le lexique est une approche efficace pour enrichir le vocabulaire des apprenants. En ajoutant des éléments ludiques et divertissants à l'enseignement. Cette méthode est particulièrement avantageuse pour les enfants lors de l'apprentissage. Dans ce chapitre nous allons examiner les principes essentiels de l'apprentissage ludique du lexique ainsi que les avantages qu'il offre aux apprenants.

## 2. Le français dans le système éducatif algérien

L'école algérienne se caractérise par la présence de plusieurs langues nationales et étrangères dans son système éducatif.

Selon Fatiha, la langue française devrait surtout être mieux enseignée afin de donner aux jeunes davantage de chances et d'opportunités pour être plus compétitifs sur le plan scientifique. En l'occurrence, ce n'est pas tant le volume horaire qui compte, mais la qualité des méthodes, la performance des enseignants, l'adaptation du système éducatif aux nouvelles exigences de la société ».<sup>2</sup>

Cette langue a pu forcément s'intégrer dans l'enseignement/apprentissage en Algérie.

Pour mieux décrire le statut de la langue française dans le système éducatif algérien Sebaa dit : « *sans être la langue officielle, la langue française véhicule l'officialité. Sans être la langue d'enseignement, elle reste la langue de transmission du savoir. Sans être la langue identitaire, elle continue à façonner l'imaginaire culturel collectif de différentes formes et par différents canaux. Et sans être la langue d'université, elle est la langue de l'université. Dans la quasi-totalité des structures officielles de gestion, d'administration et de recherche, le travail s'effectue encore essentiellement en langue française.* »<sup>3</sup>

La langue française reste toujours une langue vivante dans le champ de la communication sociale et éducative.

---

<sup>2</sup>FATIHA, F, L'enseignement du français à la lumière de la réforme Inspection générale Ministère de l'Éducation nationale, Algérie, 2006, P 11

<sup>3</sup> SEBAA, R. 2002. L'Algérie et la langue française, l'altérité partagée, Oran, Edition Dar el Gharb, p.85

### **3. La langue française dans la Loi d'orientation sur l'éducation nationale n°08-04 du 23 janvier 2008**

L'objectif de l'école algérienne quant aux langues étrangères est mentionné tel quel dans ladite loi :

*« Développer l'enseignement des langues étrangères afin que l'élève algérien maîtrise réellement, au terme de l'enseignement fondamental, deux langues étrangères, tout en veillant à leur complémentarité avec la langue arabe d'une part, et en tenant compte des intérêts stratégiques du pays, d'autre part.*

*La tendance mondiale en matière d'enseignement dans un monde structuré autour de la communication est au plurilinguisme, impliquant l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles d'enseignement. »<sup>4</sup>*

La loi d'orientation sur l'éducation nationale n°08-04 du 23 janvier 2008 ne consacre pas explicitement le français comme langue officielle en Algérie. Cependant, elle reconnaît l'importance du français dans le système éducatif algérien et prévoit plusieurs mesures pour sa promotion.

L'article 4 de la loi souligne : *« permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères. »<sup>5</sup>*

L'article 35 de la loi précise que *« l'enseignement des langues étrangères est assuré dans des conditions fixées par voie réglementaire. »<sup>6</sup>*

### **4. Le référentiel général des programmes (RGP) : la place de la langue française**

Le référentiel général des programmes (RGP) en Algérie est un cadre établi par le ministère de l'Éducation nationale afin de donner des directives à l'enseignement à tous les niveaux, de la maternelle au secondaire. Il établit les buts, le contenu et les approches pédagogiques à adopter pour chaque discipline, ce qui contribue à garantir la cohérence et la qualité de l'enseignement à travers le pays. C'est un document officiel « qui définit les orientations générales et les principes fondamentaux qui guident la conception et

---

<sup>4</sup> Loi n° 08-04 du 23 janvier 2008 portant Loi d'orientation sur l'éducation nationale. Journal officiel de la République algérienne

<sup>5</sup> ibidem

<sup>6</sup> ibidem

l'élaboration des programmes d'enseignement dans le système éducatif algérien. Il s'adresse à l'ensemble des acteurs impliqués dans la mise en œuvre des programmes, notamment le ministère de l'Éducation nationale, les directions de l'éducation, les inspecteurs, les chefs d'établissement et les enseignants.

Le RGP joue un rôle crucial dans le système éducatif algérien en remplissant plusieurs fonctions essentielles. C'est un cadre d'orientation pour la conception et l'élaboration des programmes d'enseignement, en veillant à la cohérence et à la qualité des apprentissages.

Il définit les compétences et les connaissances que les élèves doivent acquérir à chaque niveau d'enseignement.

Il énonce « *les principes pédagogiques qui sous-tendent l'élaboration des programmes, en mettant l'accent sur l'approche par compétences et l'apprentissage par problème.* »

Il sert d'outil d'évaluation des programmes existants et d'identification des domaines d'amélioration. »<sup>7</sup>

Le Référentiel général des Programmes est un document essentiel pour garantir la qualité de l'éducation en Algérie. « *Il permet d'harmoniser les programmes d'enseignement, de définir des objectifs clairs pour les apprentissages et de mettre en œuvre une pédagogie efficace. En outre, le RGP joue un rôle important dans l'évaluation des programmes et l'identification des domaines d'amélioration.* »<sup>8</sup>

## **5. L'enseignement apprentissage du français au cycle primaire**

L'enseignement-apprentissage du français au primaire vise à former les élèves à la maîtrise de la langue à l'écrit et à l'oral, ainsi qu'à développer leurs compétences en lecture, écriture, compréhension et expression orale. Cela nécessite l'apprentissage des règles des règles grammaticales du lexique.

---

<sup>7</sup> Ministère de l'éducation nationale : <https://www.education.gov.dz/fr/> consulté 16/03/2024.

<sup>8</sup> ibidem

« *Le français qui constitue actuellement la première langue étrangère étudiée qui se démarque grâce à son statut privilégié dans notre pays. En effet, le nombre d'heures hebdomadaires affectées à la matière et la pertinence du volume horaire affecté à cet enseignement ainsi que les enseignants qualifiés, qui jouissent d'une bonne formation pédagogique en est la preuve. Également, l'environnement qui facilite l'apprentissage de cette langue puisque les apprenants algériens dès leur jeune âge, sont en contact permanent avec le français dans les innombrables situations rencontrées quotidiennement dans leur entourage.* »<sup>9</sup>L'enseignement du français au cycle primaire doit être varié, engageant et adapté aux besoins des élèves pour développer les compétences linguistiques des apprenants.

### 5.1 L'enseignement

L'enseignement, c'est la façon de transmettre des savoirs et des connaissances aux apprenants

Selon le dictionnaire de la didactique : « *le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du 18ème siècle, action de transmettre des connaissances.* »<sup>10</sup>

Pour Cuq .J. P, « *l'enseignement est l'action de transmettre des connaissances nouvelles ou savoirs à un élève.* »<sup>11</sup>L'enseignement est un domaine complexe qui exige des compétences variées pour l'éducation.

### 5.2 L'apprentissage

L'apprentissage est le processus dans lequel l'apprenant construit ses connaissances, ses savoirs, savoirs faire et savoir être

Selon Vienneau. R, l'apprentissage est « *le processus interne et continu par lequel l'apprenant construit par lui-même sa connaissance de soi et du monde. Il s'agit d'un processus interactif, alimenté par les interactions sociales entre pairs et par la médiation de l'adulte. L'apprentissage est un processus cumulatif, toute nouvelle connaissance venant enrichir la structure cognitive de l'apprenant. C'est aussi un*

---

<sup>9</sup>HACHANI, S,E , Nouveau regard sur l'apprentissage de la lecture, son parcours complexe et pluridisciplinaire, par des supports ludiques et des jeux, Thèse de Doctorat en sciences, Faculté des Lettres et des Langues étrangères, Batna, 2018, P 07

<sup>10</sup> Dictionnaire de la didactique de français, Ed. Clé International, Paris, 2003, p. 83

<sup>11</sup>CUQ.J. P, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE international, Paris, 2003, p.83.

*processus de nature culturelle et multidimensionnelle dans lequel toutes les dimensions de la personne apprenante sont engagées en vue de l'acquisition de connaissances, d'habiletés, d'attitudes et de valeurs* ». <sup>12</sup> Donc, l'apprentissage est un processus fondamental pour le développement personnel et professionnel.

### **5.3 L'enseignement-apprentissage comme relation dialectique**

L'enseignement-apprentissage est un mot composé qui désigne l'action de l'enseignant et la réaction de l'apprenant. Ces deux concepts sont indissociables et l'un complète l'autre, pour atteindre l'objectif de l'acquisition du savoir chez les apprenants

C'est ce que confirme Galisson : *« l'enseignement et l'apprentissage ne sont pas deux processus séparés, mais plutôt deux moments d'une même relation dialectique. L'enseignant agit pour favoriser l'apprentissage des élèves, et les élèves apprennent en interagissant avec l'enseignant et avec les contenus d'enseignement. Cette relation dynamique est essentielle pour une éducation réussie. »* <sup>13</sup> Donc, l'enseignant et l'apprenant jouent des rôles actifs pour atteindre les objectifs éducatifs.

## **6. Les objectifs de l'enseignement-apprentissage du français**

Les objectifs de l'enseignement de la langue française au cycle primaire sont extraits de l'article de Farid Benramdane :

« L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez les apprenants des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire). Il sera amené progressivement à communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif, la classe constituant le contexte d'immersion privilégié :

- Sur le plan communicatif, l'élève va s'inscrire dans des situations de communication où il prendra sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange.
- Sur le plan cognitif, il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation et par l'interaction.
- Sur le plan linguistique, il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical de la langue française. Les compétences

---

<sup>12</sup>VIENNEAU, R, Apprentissage et enseignement, théorique et pratique, Boucherville, ED, Morin, p 324

<sup>13</sup>GALISSON, J.-L. (1999). Vers une didactique du français : Entre théorie et pratique. Éditions Nathan, p. 127

étant évolutives, chaque palier du cycle primaire concrétisera un stade de leur développement selon les degrés suivants :

- 3AP : Initiation
- 4 AP : Renforcement /Développement
- 5AP : Consolidation/Certification D'après le même chercheur. »<sup>14</sup>

## 7. La didactique du jeu

La didactique du jeu est une approche pédagogique qui considère le jeu comme moyen efficace pour motiver les apprenants et leur faciliter l'acquisition du savoir.

Hamza.N, le confirme dans son mémoire du master « *De nombreux experts, tel que Jean Piaget, et Bruner ont démontré que l'apprentissage à travers le jeu de façon informelle et non-informelle, surtout pendant l'enfance, est essentiel pour poser les bases des apprentissages réussis, transmis en contexte formel comme l'école. Trop souvent considérées comme des activités secondaires, exclusivement récréatives, les activités ludiques sont pourtant source de motivation, et permettent aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives car l'avantage premier du jeu, c'est évidemment sa capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et cœur de l'action. Aujourd'hui le jeu ou les activités ludiques prennent une place considérable dans l'enseignement- apprentissage d'une langue étrangère pour amener l'apprenant à apprendre efficacement et aisément dans un cadre pétri du plaisir et de bienveillance. A l'enfance, les neurones forment d'importantes connexions et en renforcent d'autres. Les enfants, perçus autrefois comme des pages blanches, sont compétents et curieux, prêts à explorer et à apprendre par le jeu.* »<sup>15</sup> Donc , l'apparition de la didactique de jeu a peut démontrer que les jeux ne sont pas seulement une pause dans l'apprentissage, mais un moyen puissant et efficace d'enseigner et d'apprendre .En jouant, nous grandissons ,nous explorons et nous comprenons mieux le monde qui nous entoure . Continuons à valoriser le jeu comme une partie intégrante de notre éducation et notre vie quotidienne.

---

<sup>14</sup> BENRAMDANE, F, « Les langues dans le système éducatif algérien : statuts, gestion scolaire et question de littéracie. »In Les technolèctes au Maghreb : éléments de contextualisation. In Ouvrage collectif. Direction : Leila Messaoudi et F Benramdane. Editions : Publications du laboratoire Langage et société (Maroc) et AUF. 2013, p 57.

<sup>15</sup> HAMZA.N, mémoire de fin d'étude, L'apprentissage du lexique par des activités ludiques : 1AS, 2022, P31

## 8. Le lexique et le vocabulaire

Le lexique et le vocabulaire sont deux piliers essentiels de la langue. Le lexique englobe l'ensemble des mots utilisés dans une langue, tandis que le vocabulaire désigne la connaissance et l'utilisation de ces mots.

### 7.1 Le lexique

Le lexique est l'ensemble des termes utilisés dans une langue ou dans un domaine.

Selon le dictionnaire Larousse, le lexique est un : « *un nom masculin, qui vient du grec "lexikon". C'est l'ensemble des unités significatives formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue* ». <sup>16</sup>

CuqJ.P définit ainsi : « *le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, D'une communauté linguistique d'un groupe social, ou d'un individu...* »<sup>17</sup>

Selon Pioche le lexique est « *l'ensemble des mots qu'une langue met à la disposition des locuteurs...* »<sup>18</sup>

Donc, le lexique facilite la compréhension du langage et des concepts et des connaissances.

### 7.2 Le vocabulaire

Si le lexique représente l'ensemble des mots du dictionnaire d'une langue, le vocabulaire représente une partie du lexique global.

Le vocabulaire selon Picoche « *est l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données.* » <sup>19</sup>

D'après le Dictionnaire Larousse, le vocabulaire est un « *ensemble des termes propres à une science, à une technique, à un groupe, à un milieu, à un auteur.* »<sup>20</sup>

Carnet et Al considèrent le vocabulaire comme « *l'ensemble des mots effectivement employés par une personne dans un acte de parole précis.* »<sup>21</sup>

---

<sup>16</sup> Le dictionnaire Larousse, (1997 :243)

<sup>17</sup> CUQ.J.P dictionnaire de didactique français langue étrangère et seconde CLE internationale, Paris, 2003 ,155.

<sup>18</sup> PIOCHE. J : Précis de lexicologie française. L'étude de l'enseignement du vocabulaire. Paris, Nathan.1992.p44.

<sup>19</sup>Picoche, (1997 :p45)

<sup>20</sup> Le dictionnaire Larousse en ligne : [www.Larousse.fr](http://www.Larousse.fr) consulté le 01/04/2024

<sup>21</sup> CARNET et al, 2008 :p . 4

Le vocabulaire est, donc, un ensemble des mots utilisés par une personne dans un énoncé écrit ou oral.

### 7.3 Distinction entre vocabulaire et lexique

La distinction entre vocabulaire et lexique n'est pas très nette, car ces termes sont souvent utilisés de manière interchangeable ; cependant on peut faire une légère distinction entre les deux :

- Le « vocabulaire » fait référence à l'ensemble des mots qu'une personne connaît ou utilise dans une langue donnée. Il englobe donc les mots actifs (ceux que l'on utilise régulièrement) et les mots passifs (ceux que l'on comprend mais que l'on n'utilise pas nécessairement)
- Le « lexique » se réfère plus spécifiquement à un ensemble de mots utilisés dans un domaine particulier ou dans un contexte spécifique, comme le lexique médical, le lexique juridique, etc. Il peut également renvoyer à l'ensemble des mots appartenant à une certaine catégorie grammaticale, comme le lexique des verbes, des noms, des adjectifs, etc.

En résumé, le vocabulaire est l'ensemble des mots d'une langue, tandis que le lexique peut être considéré comme une subdivision ou une catégorie spécifique de ce vocabulaire, souvent associée à un domaine particulier ou à une structure grammaticale spécifique.

## 9. Le jeu

Le jeu est une activité ludique pratiquée pour le plaisir, souvent régie par des règles ou des objectifs.

Selon le dictionnaire Larousse « jeu : nom masculin (latin, plaisanterie) est défini comme une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir en tirant un plaisir, participer à un jeu »<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup>[www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887).

Le Petit Robert à son tour le définit comme « (...) activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte »<sup>23</sup>

N. De Grandement, l'un des didacticiens connus par ses travaux et ses recherches sur le jeu, il le définit comme « le jeu est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'accent ludique du jeu, se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action. Toutes support qui permettraient de tester l'apprentissage ».<sup>24</sup>

Roger Caillois propose la définition suivante : « *le jeu [doit] être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. [...] Il n'existe que là où les joueurs n'ont pas envie de jouer et jouent [...] dans l'intention de se divertir et de fuir leurs soucis, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante. [...] Le jeu est [...] une occupation séparée, soigneusement isolée du reste du monde, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. [...] Il est une activité incertaine. Le doute doit demeurer jusqu'à la fin sur le dénouement [et il] consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites de la règles [...] Le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même.* »<sup>25</sup>

Donc, le jeu permet l'exploration, la créativité et le développement des compétences sociales, cognitives et physiques.

## **10.L'intégration de l'activité ludique dans l'enseignement – apprentissage du lexique**

### **Le ludique**

« Ludique » désigne des éléments ou des caractéristiques destinés à être divertissants ou amusants, que ce soit dans des jeux, des activités...

*Selon le dictionnaire Larousse, le terme ludique « est un adjectif, du latin "ludus", qui est relatif au jeu, l'activité ludique des enfants. L'adjectif ludique qualifie ce qui permet de s'amuser, qui est de l'ordre du jeu, ses synonymes sont donc : récréatif, divertissant amusant.* »<sup>26</sup>

<sup>23</sup> Le Robert « dictionnaire de français », Dictionnaire le Robert .SEJER, paris, 2011, p249.

<sup>24</sup> N.de Grandement , La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, 1997.p 106.

<sup>25</sup> CAILLOIS, Roger. Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige, Gallimard, 1958, p. 36-39

<sup>26</sup> [www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887). Consulté le 12/03/2024

Le dictionnaire Le Grand Robert fournit l'explication suivante : « *ludique, c'est relatif au jeu.* » <sup>27</sup>

### **L'activité ludique**

L'activité ludique est reconnue comme étant un outil didactique nécessaire dans les méthodes d'enseignement et d'apprentissage.

Dans le dictionnaire de didactique de J.P.Cuq, on peut lire : « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.* » <sup>28</sup>

Donc, il est possible d'affirmer qu'une activité ludique est une activité qui repose sur des règles et des lois, qui relève du jeu, qui encourage les apprenants et qui contribue à rendre la classe plus dynamique et active.

### **L'enseignement du lexique à travers le ludique**

L'enseignement-apprentissage du lexique est une partie indispensable de l'apprentissage d'une langue étrangère notamment dans le cycle primaire car à cet âge, il est essentiel que l'apprenant possède un lexique riche et varié pour qu'il puisse passer d'un palier à un autre sans difficultés, en revanche les apprenants trouvent toujours des difficultés à apprendre le lexique.

C'est pour cela que l'intégration des activités ludiques est une étape très importante, pour garantir l'apprentissage du lexique chez les apprenants, car le jeu fait partie de l'environnement enfantin, et en jouant le jeune apprenant mémorise spontanément.

Donc, les activités divertissantes permettent d'atteindre cet objectif en créant un cadre d'apprentissage stimulant. Principalement, le jeu offre une source significative de motivation et de plaisir qui n'ont pas toujours été présents dans les cours classiques en

---

<sup>27</sup> Robert J.P, dictionnaire pratique de la didactique du FLE, 2002, ophys, p92.

<sup>28</sup>J.P Cuq, 2003, dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde 2003, clé international, p 155

classe de FLE. L'aspect ludique de l'activité stimule les élèves, en particulier les élèves timides, à participer et avoir des échanges verbaux entre apprenants, ce qui rend le cours plus amusant, et l'acquisition du lexique sera plus facile.

A ce propos, Weiss note que « *le jeu peut grandement contribuer à animer les classes et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases individuellement ou collectivement.* »<sup>29</sup>

### **Le rôle de l'enseignant**

L'enseignant a un rôle très important dans la situation enseignement-apprentissage et dans l'aide des apprenants à développer leurs compétences. Ainsi, il doit trouver des outils qui permettent à l'apprenant d'aimer la langue française, parmi ces outils il y a les activités ludiques.

Lors d'une activité ludique, l'enseignant a plusieurs tâches : animateur, guide, joueur ,arbitre... car l'apprenant est un joueur autonome ; donc il est essentiel que l'enseignant encourage ses apprenants et les pousse à travailler et à communiquer tout en créant de bonnes relations avec eux .Comme il est illustré par la citation suivante : « *le professeur comme un partenaire dans le jeu peut donner beaucoup de choses à l'apprenant, le pousser de plus en plus à travailler, à communiquer et bien sûr pour guider l'élève et construire une bonne relation avec les apprenants.* »<sup>30</sup>

Ainsi, pour que les séances des activités ludiques passent dans les meilleures conditions, l'enseignant doit créer un environnement positif, motivant et sécurisant. C'est dans des conditions pareilles que : « *l'enfant restera spontané et il règnera dans la classe une atmosphère propice au plein épanouissement de chacun* »<sup>31</sup>.

En conclusion, pour que l'apprenant soit motivé et qu'il possède le désir d'apprendre, il faut d'abord trouver le désir d'enseignement chez les enseignants dit Viau.R : « comment peut-on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se

---

<sup>29</sup> WEISS, F. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette. 1983. p. 8

<sup>30</sup>TGHEZOUT, A, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère ; Université d'Oran, Algérie .Mémoire de Magistère .Soutenu en2008/2009

<sup>31</sup>SEMENADISSE, B ; BUONOMO, C. activités de communication et d'expression. Nathan, Paris, 1998, p 07 cité par SILVA, Haydé. Apprendre le français par le jeu

trouvent devant un enseignant qui bâille, ne rit jamais, regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ?"<sup>32</sup>

### **11. Comment peut-on sélectionner un jeu adapté aux élèves ?**

Malgré les avantages de jouer, certains jeux sont plus adaptés à l'école primaire que d'autres. Donc, pour choisir un jeu adapté aux élèves il faut suivre, d'après Sridi et Dechoucha, les étapes suivantes :

- « L'objectif du jeu » est: pour chaque séquence pédagogique ou projet didactique, l'enseignant établit des objectifs.
- Le nombre des apprenants : il est nécessaire de connaître le nombre d'élèves présents en classe afin de décider si nous allons jouer en groupe ou individuellement.
- Le niveau des apprenants et leurs caractères : Le parcours d'étude de l'élève est principalement influencé par la personnalité et le niveau de l'apprenant. Il est donc important modeste mais qui est actif. Il arrive parfois qu'on soit ouvert à l'autre et qu'on accepte de collaborer en groupe. En outre, il est un excellent élève mais il n'apprécie pas le travail en groupe, il préfère travailler seul. C'est la raison pour laquelle l'enseignant doit maîtriser parfaitement la classe.
- La durée : Il existe des jeux qui ne demandent pas beaucoup de temps ou une explication approfondie, tandis que d'autres activités demandent du temps. Ici, le niveau des élèves joue également un rôle essentiel.
- L'espace : Pour mener à bien le jeu, il est important de prendre en compte l'espace. Est-ce que la surface de la classe est adéquate, ou est-ce qu'il est nécessaire d'utiliser d'autres espaces extérieurs tels que la cour de l'école? »<sup>33</sup>

Donc, l'enseignant doit prendre des mesures avant toute situation ludique

---

<sup>32</sup>VIAU, R, La motivation des enfants : Le rôle des parents, Québec, 1997, p121

<sup>33</sup> SRIDI Lemya, DECHOUCHA Selma, L'activité ludique dans l'enseignement -apprentissage du FLE. Cas de la 3 Ap.Ecole Bouzerba Abderrahmane de Msila p34.

## 12. Typologies et classification des jeux en classe de FLE

D'après les diverses analyses, il semble que la mise en place d'une classification raisonnée soit un exercice extrêmement complexe car cela conduit à des typologies différentes.

Selon Cuq : « les activités ludiques, que nous dissociions des activités précédentes uniquement pour la clarté de l'exposé car la part ludique peut intervenir dans toute résolution de problème, ont leur place dans l'enseignement. Elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit, et, surtout, de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue et de mettre en valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots.

La variété des jeux qui peuvent être exploités dans une classe de langue est telle qu'il est impossible de dresser une liste exhaustive. De plus, cet outil pédagogique peut s'adapter à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs: tout dépend de la règle ou plus exactement de la grammaire du jeu, c'est-à-dire de la consigne et de l'objectif recherché. On peut, cependant, distinguer quatre grands groupes:

- Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- logiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant;
- Les jeux de créativité, qui engagent une réflexion plus personnelle. Orale ou écrite de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques. Les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc., appartiennent à cette catégorie de jeux.
- Les jeux linguistiques et créatifs ont pour la plupart une inspiration littéraire et les didacticiens ont puisé bon nombre d'activités écrivains ou poètes. Le jeu le

plus célèbre est certainement une structure syntaxique (sujet, détermine faire circuler une feuille de papier entre les participants. Le premier, en se cachant des autres, écrit un substantif, puis il replie la feuille et la passe à son voisin qui complète ce début par un qualifiant (adjectif, complément de nom, etc.) ; le troisième met un verbe, le quatrième un complément d'objet direct, etc. Le dernier joueur déplie la feuille, fait les accords grammaticaux si cela est nécessaire et lit le résultat obtenu. Le professeur est bien évidemment libre de choisir n'importe quelle autre structure syntaxique et de la codifier en fonction des objectifs assignés à l'activité et à son déroulement.

- Les jeux culturels, qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants. Le jeu du Baccalauréat en est un bel exemple: aux rubriques traditionnelles (pays, ville, peintre, écrivain, musicien, savant, etc.) dont il faut remplir les cases en respectant la lettre initiale imposée, il est possible d'en substituer d'autres (comme les régions et les villes de France, les pays où l'on parle français, mais aussi les plats typiques ou les mots clés qui représentent les stéréotypes de la France, etc.).
- Les jeux dérivés du théâtre, qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte; la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète. Le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue. À noter que la plupart des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux répondre aux objectifs ou au niveau de la classe. »<sup>34</sup>

Selon N de Grandmont le jeu est reparti en trois types : « pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique (...) il faut que la pédagogie soit informée des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu :

---

<sup>34</sup> CUQ.J.P ET GRUCA.E Cours de didactique de français langue étrangère et seconde .P457

- 1 Niveau ludique (...)
- 2 Niveau éducatif (...)
- 3 Niveau pédagogique (...) »

D'après cette citation, il est possible de conclure que le jeu ludique est une activité libre et gratuite qui se distingue par son plaisir, sa joie et sa spontanéité, sans règles ni contraintes.

✓ Le jeu éducatif:

Il est défini par comme étant un premier pas vers la structure et l'apprentissage, il permet aux apprenants d'acquérir des informations et des connaissances par le biais du plaisir.

De ce fait, Ferrand et Al décrivent le jeu éducatif : « comme étant ou devant être un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et on formant l'enfant ».

✓ Le jeu pédagogique :

C'est une activité qui permet de contrôler l'apprentissage des apprenants en exigeant la réflexion pour trouver la solution du jeu. L'intérêt du jeu pédagogique est qu'il est un cadre préétabli et sans variante et la compétence du joueur, c'est le centre d'intérêt de ces types de jeux. »<sup>35</sup>

Selon Jean Piaget, on classe les jeux de la façon suivante :

- Les jeux de fictions, symboliques et de représentation : la période représentative ou pensée symbolique (2-6ans) durant laquelle l'objet étant devenu « permanent, l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer, il peut être imaginé et l'enfant peut alors (faire semblant), c'est jouer avec son esprit.

---

<sup>35</sup>GRANDMONT, N, La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles .1997.P66

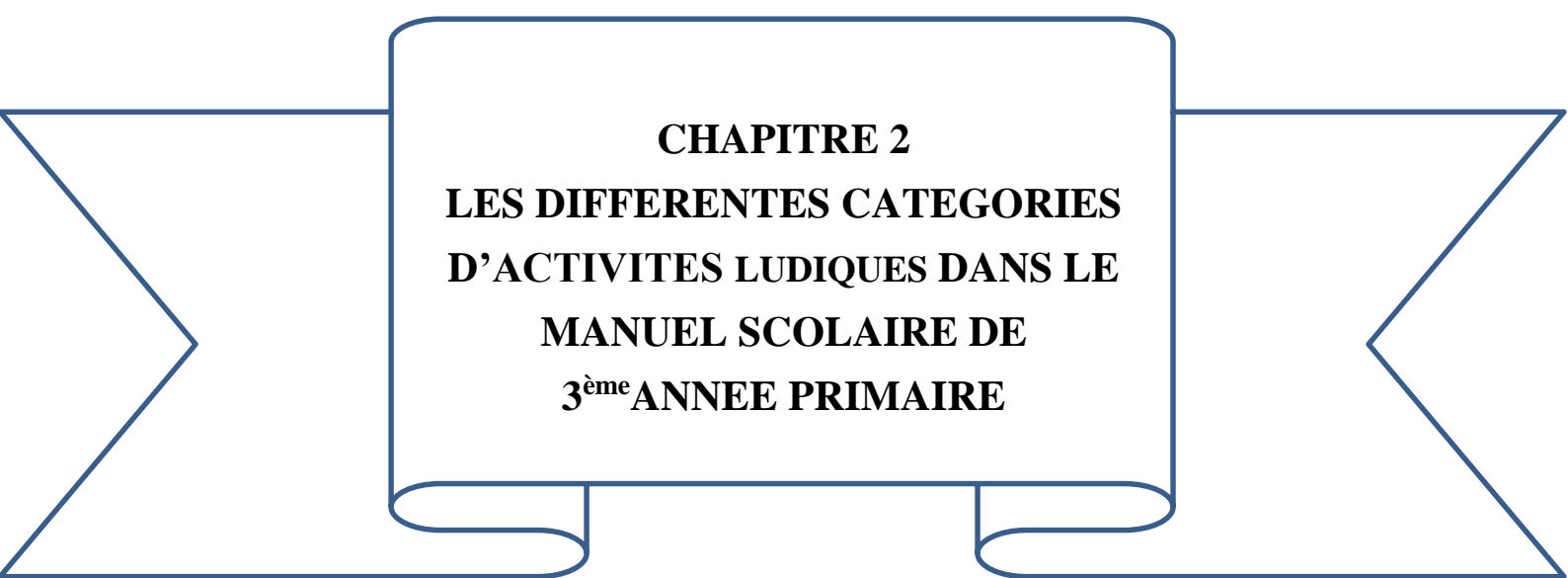
- Les jeux à règles : qui exigent les contraintes de la vie sociale, c'est une véritable institution sociale se transmettant de génération en génération. »<sup>36</sup>

## **Conclusion**

Pour conclure, l'enseignement apprentissage du lexique par des activités ludiques est parmi les méthodes les plus efficaces pour faciliter l'apprentissage aux apprenants.

---

<sup>36</sup>BOUCAULT, t, Piaget et sa théorie de l'apprentissage, <https://nospensees.fr> /Piaget, théorie de l'apprentissage p25



**CHAPITRE 2**  
**LES DIFFERENTES CATEGORIES**  
**D'ACTIVITES LUDIQUES DANS LE**  
**MANUEL SCOLAIRE DE**  
**3<sup>ème</sup> ANNEE PRIMAIRE**

## **Introduction**

Dans ce chapitre nous avons abordé les différentes catégories d'activités ludiques qui existent dans le manuel scolaire de la 3<sup>ème</sup> année primaire avec leurs objectifs.

### **1. Le programme général du français langue étrangère dans le cycle primaire en Algérie**

Le programme de français langue étrangère (FLE) dans le cycle primaire en Algérie, contenu dans les documents officiels du Ministère de l'éducation nationale vise à développer chez les élèves les compétences langagières nécessaires à la communication dans des situations de la vie courante.

Il s'articule, après le document d'accompagnement du programme de français cycle primaire, autour des trois domaines suivants<sup>37</sup> :

#### **1.1 Communication orale**

- Comprendre et réagir à des messages simples et courts
- Initier et poursuivre un dialogue simple
- Raconter des faits simples Exprimer ses sentiments et ses opinions.

#### **1.2 Communication écrite**

- Lire et comprendre des textes courts et simples
- Écrire des phrases et des paragraphes simples
- Utiliser un vocabulaire et une grammaire de base.

#### **1.3 Maîtrise de la langue**

- Apprendre les sons et la prononciation du français
- Découvrir les règles de base de la grammaire et du vocabulaire
- Développer des stratégies d'apprentissage de la langue.

---

<sup>37</sup> Document d'accompagnement du programme de français cycle primaire élaboré par le Groupe Spécialisé Disciplinaire du français. Ministère de l'Education Nationale – 2016. <https://www.education.gov.dz/wp-content/uploads/2015/04/Doc-Fr-Pr-2016.pdf>

Le programme est mis en œuvre à travers une approche communicative qui privilégie l'interaction et la production langagière.

Les élèves sont amenés à utiliser le français dans des situations de communication authentiques et motivantes.

Voici quelques exemples d'activités langagières qui peuvent être réalisées en classe :

- Des jeux de rôle.
- Des mises en situation.
- Des discussions.
- Des exposés.<sup>38</sup>

## **2. Présentation du manuel de 3 AP**

Selon Medjahed, le manuel de la troisième année du primaire qui est l'objet de ce chapitre « est conçu et produit à partir d'une démarche didactique qui relève de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE). Il s'adresse à tous les élèves algériens, dans les différentes régions du pays. Pour ces apprenants, c'est leur première année d'apprentissage de la langue française, autrement dit une phase d'initiation décisive qui doit être la fois progressive et motivante. »<sup>39</sup>

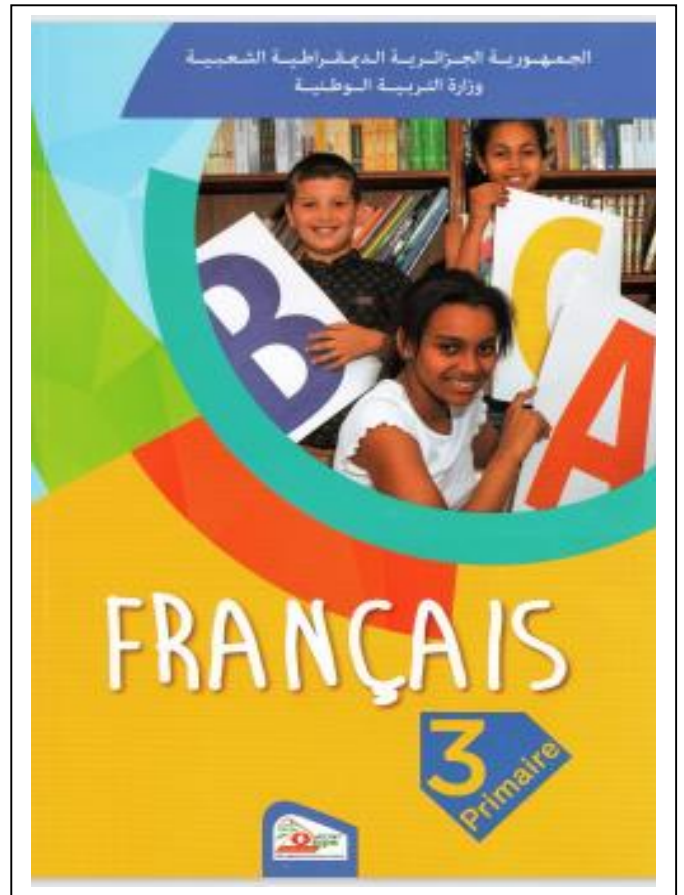
Le manuel scolaire de français de 3<sup>ème</sup> année primaire est le premier livre de langue étrangère destiné à des apprenants dont l'âge varie entre 8 et 9 ans, ayant pour titre « Mon premier livre de français », manuel édité en 2017-2018.

---

<sup>38</sup>ibidem

<sup>39</sup>MEDJAHED, L, Le guide méthodologique de 3<sup>ème</sup> AP

Son élaboration s'inscrit dans le cadre de la refonte du système éducatif algérien. Ce manuel se présente sous forme d'un grand livre de 20×28 cm de dimension et d'un volume de 79 pages. La couverture est cartonnée, ce qui lui offre le caractère maniable. En haut de la couverture, il est écrit en blanc et en arabe « République algérienne démocratique populaire » et juste en bas « Le ministère de l'éducation nationale ». En arrière-plan, la photo représente trois élèves qui portent des fiches comportant les trois premières lettres de l'alphabet française qui, derrière eux, se trouve des étagère portants des livre écrits en arabe. La couverture du manuel est multicolore : ces couleur varient entre le vert qui symbolise la jeunesse, la naissance; le bleu avec ses trois degrés qui symbolise le développement et la croissance et le rouge qui signifie le principe de la vie, l'éclat et la puissance ; en derrière en trouve la couleur jaune qui envahit les 3/4 du manuel scolaire comme couleur représentative de la connaissance. En bas, on trouve le nom de la matière écrite en blanc et en gras dont juste à côté le niveau. A la fin de la couverture du manuel scolaire, on trouve un petit symbole « Office national des publications scolaires » (ONPS). La dernière couverture du manuel représente aussi plusieurs couleurs en forme de demi circulaire, juste en bas se trouve le prix du manuel et la date de parution.



- Le manuel de 3<sup>ème</sup> année primaire, est composé de quatre chapitres principaux et chaque projet se compose de trois séquences ; où chacune qui cherche à développer des compétences des élèves par des activités variées et interactives. Ces quatre projets se présentent de la manière suivante :

TABLEAU DES CONTENUS			
Projet 1 : Vive l'école !			
Produit final : Nous allons réaliser l'album de la classe.			
SEQUENCES	PHONIE GRAPHIE	LEXIQUE CONJUGAISON GRAMMAIRE ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
<b>Séquence 1</b> Bonjour ! Au revoir ! P. 11	a/i m/n	Dire les mots de salutation, Demander et dire son prénom, Nommer le matériel scolaire, Utiliser le présentatif : C'est , Verbe (à l'oral) : aller, Le pronom : Je, La phrase déclarative, La ponctuation : le point, Nom propre/ Prénom ,	<b>ACTE DE PAROLE</b> Saluer/ prendre congé. <b>Dialogue</b> : "Bonjour ! Au revoir !" <b>Comptine 1</b> : « Mon ami Anis » <b>Comptine 2</b> : « L'Alphabet » <b>Tâche 1</b> Fabriquons des badges avec les initiales de nos prénoms.
<b>Séquence 2</b> Je m'appelle Nadir. P. 19	e/é t/d	Dire les noms des couleurs, Qualifier un objet par sa couleur, Utiliser le présentatif : Voici, Verbe (à l'oral) : s'appeler, Les pronoms : Je/ Tu/ Elle , La phrase interrogative, La ponctuation : le point d'interrogation, Le nom commun, Les articles indéfinis : un/une.	<b>ACTE DE PAROLE</b> Se présenter/ présenter. <b>Dialogue</b> : « Je m'appelle Nadir ». <b>Comptine</b> : « C'est demain jeudi » <b>Tâche 2</b> Fabriquons des badges avec nos prénoms.
<b>Séquence 3</b> J'aime l'école. P. 26	o/u l-r	Exprimer ses préférences, Dire ce qu'on aime faire à l'école, Verbe (à l'oral) : aimer/ adorer, Pronoms : Je/Tu/Il, Les articles définis : le/ la, La phrase exclamative, La ponctuation : le point d'exclamation.	<b>ACTE DE PAROLE</b> Exprimer des sentiments/ des préférences <b>Dialogue</b> : « J'aime l'école ». <b>Comptine</b> : « Bonjour Monsieur le Soleil ! Madame la Lune ! » <b>Tâche 3</b> Fabriquons l'album de notre classe.

Figure 2: projet 01 du manuel scolaire

Projet 2 : En famille !			
Produit final : Nous allons réaliser l'arbre de la famille.			
SEQUENCES	PHONIE GRAPHIE	LEXIQUE CONJUGAISON GRAMMAIRE ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
<b>Séquence 1</b> Nous sommes une famille. P. 33	ou u	Présenter les membres de sa famille. Dire les formules de politesse. Dire une énumération avec : Il y a. Nommer les objets de sa chambre. Pronom : nous. Verbe (à l'oral) : être. La phrase : la majuscule, le point. Le sujet de la phrase. La phrase négative. La négation : ne ...pas.	<b>ACTE DE PAROLE</b> Présenter sa famille. <b>Dialogue</b> : « Nous sommes une famille ». <b>Comptine</b> : « la famille tortue » <b>Tâche 1</b> Dessignons nos chambres.
<b>Séquence 2</b> Qu'est-ce que tu veux manger ? P. 41	oi oin	Nommer quelques aliments. Exprimer un goût, une préférence alimentaire. Dire des phrases avec « il faut ». Verbe (à l'oral) : Vouloir. Le verbe de la phrase. La phrase négative. La négation : ni...ni. Les deux points, les guillemets.	<b>ACTE DE PAROLE</b> Demander un objet / répondre à une question. <b>Dialogue</b> : « Qu'est-ce que tu veux manger ? » <b>Comptine</b> : « Il faut se laver les mains ». <b>Comptine</b> : « Ah! le Gourmand » <b>Tâche 2</b> Dessignons le portrait des membres de notre famille.
<b>Séquence 3</b> Tu as quel âge ? P. 49	c-k- g gu qu	Dire son âge. Compter de 0 à 10. Nommer le lieu où on habite. Localisation : adverbe de lieu. Verbe (à l'oral) : avoir. L'adjectif qualificatif. Le singulier et le pluriel des noms. Les articles : le, la, les. Le complément d'objet direct.	<b>ACTE DE PAROLE</b> Demander et dire son âge. <b>Dialogue</b> : « Tu as quel âge ? » <b>Comptine</b> : « Nous allons au bois » <b>Tâche 3</b> Dessignons l'arbre de notre famille.

Figure 3: Projet 02 du manuel scolaire

Projet 3 : Tu connais les animaux ?			
Produit final : Nous allons réaliser l'abécédaire des animaux.			
SEQUENCES	PHONIE GRAPHIE	LEXIQUE CONJUGAISON GRAMMAIRE ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
<p><b>Séquence 1</b> A la ferme. P. 56</p>	s/z au eu œu	Nommer les animaux de la ferme. Nommer les mois de l'année. Le synonyme. Verbe (à l'oral) : devoir. Pronom : Ils. Le substitut grammatical (Il/ Nom propre). Le complément d'objet indirect. Nom au pluriel: l'article des. La marque du pluriel : s, x.	<p><b>ACTE DE PAROLE</b> Nommer les animaux de la ferme. <b>Dialogue</b> : «A la ferme !» <b>Comptine 1</b> : «Les animaux de la ferme». <b>Comptine 2</b> : «A la campagne». Une devinette : «la vache». <b>Tâche 1</b> Fabriquons l'imagier des animaux de la ferme.</p>
<p><b>Séquence 2</b> Où est mon chien ? P. 64</p>	ch- h- j-ge en ien	Nommer les saisons. Nommer les animaux domestiques. L'antonyme. Verbes (à l'oral) : pouvoir et venir. Le substitut grammatical (Elle/ Nom propre) Le féminin du nom : en « ienne ».	<p><b>ACTE DE PAROLE</b> Nommer les animaux domestiques. <b>Dialogue</b> : «Où est mon chien ?» <b>Comptine 1</b> : «Le chat a dit» <b>Comptine 2</b> : «Mon petit chien» <b>Tâche 2</b> Fabriquons l'imagier des animaux domestiques.</p>
<p><b>Séquence 3</b> Qu'est-ce que tu fais ? P. 71</p>	ui oui in ein ain un	Dire ce qu'il fait. Dire la date du jour. Verbe (à l'oral) : faire. Le substitut grammatical (Il/ GN). L'adverbe de temps. Le féminin du nom : en «eurs», «euses», «trices».	<p><b>ACTE DE PAROLE</b> Dire les jours de la semaine Dire la date <b>Dialogue</b> : «Qu'est-ce que tu fais ?» <b>Comptine</b> : «Dans la salle de bain» <b>Une devinette</b> : «Le poussin». <b>Tâche 3</b> Fabriquons l'abécédaire des animaux.</p>

Figure 4: Projet 03 du manuel scolaire

Projet 4 : A la campagne !			
Produit final : Nous allons réaliser l'imagier des fruits.			
SEQUENCES	PHONIE GRAPHIE	LEXIQUE CONJUGAISON GRAMMAIRE ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
<p><b>Séquence 1</b> Je vais à la campagne. P. 78</p>	gn w è-ai ei et é é-er ez ier	Dire l'heure. Nommer quelques moyens de transport. Futur (à l'oral) : verbe aimer. Le substitut grammatical (elle/ GN). Le complément de temps. Le féminin du nom en : ier, er.	<p><b>ACTE DE PAROLE</b> Demander et dire l'heure. <b>Dialogue</b> : Je vais à la campagne. <b>Comptine 1</b> : Quelle heure est-il ? <b>Comptine 2</b> : Les cinq sens, Sophie Arnaud, Nathan, 1980. <b>Comptine 3</b> : A la campagne, Maurice Genevoix, Casterman, 1980. <b>Tâche 1</b> Fabriquons un imagier des feuilles d'arbres et des plantes, cueillies dans la campagne.</p>
<p><b>Séquence 2</b> Nous planterons un arbre. P. 88</p>	x an am on om in-im en em	Fêter la journée de l'arbre. Dire la date et le lieu de la célébration de la journée. Annoncer le thème de la journée. La chronologie. Ecrire les chiffres en lettres : 0-10. Futur (à l'oral) : verbe planter. Le substitut grammatical (Ils/ Nom propre/ GN) Le complément de lieu. Ecrire m devant : m, p, b.	<p><b>ACTE DE PAROLE</b> Situer un événement dans le temps et le lieu. <b>Dialogue</b> : «Nous planterons un arbre». <b>Comptine 1</b> : «Le jardinier». <b>Comptine 2</b> : «Trois framboises rouges». <b>Comptine 3</b> : «Mon petit chien». <b>Tâche 2</b> Dessignons une affiche pour annoncer la fête de l'arbre.</p>
<p><b>Séquence 3</b> Quelle belle journée à la campagne ! P. 97</p>	s = ss. ç. c+ ill-eil euille ouille ouille ia-io aill aille y	Nommer quelques fruits et arbres fruitiers. Narrer des actions vécues. Passé composé (à l'oral) : auxiliaires être/avoir. Le substitut grammatical (Elles/ Nom propre/ GN). Le complément de manière.	<p><b>ACTE DE PAROLE</b> Evoker des actions vécues. <b>Dialogue</b> : «Quelle belle journée à la campagne !» <b>Poème</b> : «Je marche», Rachid Boudjedra, Pour ne plus réver, 1965». <b>Comptine</b> : «Dans la salle de bain». <b>Tâche 3</b> Fabriquons l'imagier des fruits.</p>

Figure 5: Projet 04 du manuel scolaire

### 3. Le programme et le manuel scolaire de français de 3<sup>ème</sup> année primaire : la place de l'activité ludique

Le jeu est un support pédagogique prépondérant dans l'enseignement/apprentissage du FLE dans le système éducatif algérien : « le jeu est considéré comme un facteur motivant qui aide et encourage l'apprenant pour apprendre et qui lui permet de développer ses capacités par le biais de plaisir. Pour Piaget, le jeu est pour l'enfant un moyen de s'affirmer par excellence : il lui permet d'expérimenter et de maîtriser surtout savoir et savoir-faire et d'intégrer la pensée à l'action. A partir de cette affirmation piagétienne, il est très important à l'égard de jeu de voir quelle place lui réserve le programme et le manuel scolaire des 3<sup>ème</sup> année primaire.

En étudiant le programme de français de la 3<sup>ème</sup> année primaire, force est de constater que la part ludique est présent sous l'angle intitulé : « supports et thème ». Les supports préconisés sont assez variés et riches pour faciliter la tâche de l'enseignant et pour proposer à l'apprenant une panoplie très significative qui retiendra, probablement son attention. Ainsi, il comprendra vite qu'au jeu de la comptine, il n'y a pas classe, il n'y a pas que de distraction et d'amusement.

Les supports proposés dans le programme sont des :

- Textes à fonction poétique et ludique : comptine, chanson, devinette, poème, bande dessinée.
- Textes qui induisent un échange verbal, dialogue et saynète.
- Textes qui racontent : contes merveilleux, petits récits, lettre.
- Textes qui décrivent : fiche technique (d'animal, d'une plante...), listes, bande dessinée illustrant un processus.
- Textes qui visent à convaincre. »<sup>40</sup>

Donc, dans le système éducatif algérien, le jeu a repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, des saynètes, du théâtre, dans le but de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

---

<sup>40</sup>Document d'accompagnement de français de la 3<sup>ème</sup> A.P, Alger, Office National des publications scolaires.

## 4. Les catégories d'activités ludiques dans le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> AP et leurs objectifs

### 4.1 Le jeu de rôle

Le manuel scolaire contient plusieurs dialogues qu'on peut transformer en jeu de rôle ; ce dernier est très important dans l'enseignement –apprentissage de la langue française, car il permet de surmonter le plus grand obstacle chez la majorité des apprenants qui est la timidité, c'est-à-dire le fait que l'apprenant parle devant un public plusieurs fois. Le tabou de la timidité sera cassé et l'apprenant sera capable de s'exprimer dans la langue cible.

L'encyclopédie Larousse en ligne définit le jeu de rôle comme « *une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité.* »<sup>41</sup>

Debyser propose une autre définition du jeu de rôle : « *le jeu de rôles, en didactique des langues, est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique. Cet évènement de communication peut être préparé par les apprenants, mais doit laisser une marge à l'improvisation, sans lequel le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettrait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu.* »

On considère que le jeu de rôle en tant que support didactique est un élément motivant, c'est le moteur de l'apprentissage. Il favorise le développement des compétences et des connaissances nécessaires pour assumer ses futurs rôles sociaux et professionnels... Il favorise l'amélioration des compétences des apprenants en argumentation .Il offre la possibilité d'améliorer la prononciation, la prosodie et le lexique, entre autres. Dans un enseignement de français langue étrangère, le jeu de rôle offre un moyen efficace pour l'enrichissement lexical.

---

<sup>41</sup> Larousse, Dictionnaire encyclopédique, consulté le 01/03/2020  
[https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_rôle/88861](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_rôle/88861)

## 4.2 La comptine

La comptine est une activité pédagogique très recommandée dans le cadre de l'enseignement du français, surtout au cycle primaire.

Le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> AP contient plusieurs comptines qui sont présentées sous forme d'une courte poésie ou une petite chanson, visant à améliorer l'acquisition de la langue française chez les apprenants.

Selon le dictionnaire le petit Larousse le mot comptine désigne : « chanson que chantent les enfants pour désigner, en comptant les syllabes, celui qui devra sortir du jeu, courir après les autres, etc. »<sup>42</sup>

D'une autre définition le dictionnaire le robert quotidien définit la comptine comme une « *formule enfantine (chantée ou parlée) servant à désigner celui à qui sera attribué un rôle particulier dans un jeu.* »<sup>43</sup>

La chanson comme support didactique fait partie de la panoplie de documents authentiques. Admettons que le professeur accepte la nécessité et le défi de créer du matériel didactique.

---

<sup>42</sup> Dictionnaire LE PETIT LAROUSSE, illustré 2011, p231

<sup>43</sup> Dictionnaire LE ROBERT quotidien, Ed le robert, 1996, p377



Figure 6: Comptine dans le manuel scolaire

Selon le guide méthodologique, « chaque séquence se termine par une comptine transcrite, à mémoriser par les élèves.

Elle vise à :

- Renforcer le vocabulaire thématique de la séquence.
- Consolider l'apprentissage des sons et des lettres étudiés.
- Travailler la prosodie et les différents schémas intonatifs.
- Apprendre la langue de façon ludique et stimulante. »<sup>44</sup>

#### 4.3 L'image

Le manuel scolaire est riche en images, car elle a une grande importance, elle facilite l'acquisition du lexique et elle permet à l'apprenant de comprendre en un seul coup d'œil les idées que les textes ne peuvent pas transmettre.

Selon le Dictionnaire Larousse en ligne, le mot *image* « vient du latin "imago" : c'est une représentation d'un être ou d'une chose par les arts graphiques ou plastiques, la photographie, le film, etc. »<sup>45</sup> Donc, l'image est un support visuel très important qui

<sup>44</sup> MEDJAHED, L., Le guide méthodologique, Editions MEN, p 7

<sup>45</sup> [www.larousse.dz](http://www.larousse.dz) consulté le 23/4/2024

représente quelque chose du réel sur des graphiques ou des photographies qui servent à transmettre un message ou un sens.



Figure 7: Les illustrations dans le manuel scolaire

#### 4.4 Maquette

Le manuel scolaire contient quatre projets et chaque projet se termine avec une tâche, que les apprenants doivent réaliser ; c'est la maquette. Selon le dictionnaire, le petit Larousse une maquette est définie comme « petit modèle en terre, en cire proportions, d'une construction, d'un appareil, d'un décor, d'un objet quelconque ».<sup>46</sup>

<sup>46</sup><https://www.larousse.fr>



Figure 8: Exemple de tâche demandée dans le manuel scolaire

La maquette est un « ensemble de pièces à monter pour obtenir une reproduction en modèle réduit de quelque chose, en particulier d'un avion , d'un véhicule :monter une maquette ». <sup>47</sup>

Selon le guide méthodologique, « le projet devant être réalisé à la fin de chaque séquence se décompose en mini-tâches d'activité de type manuel. Il vise l'intégration pédagogique réussie par la mobilisation des ressources acquises. Il permet à l'élève de :

- Travailler de façon collective.
- Mobiliser les compétences installées tout au long de la séquence.
- Manifester son autonomie, en développant un esprit de coopération et de collaboration dans le groupe.
- Interagir positivement en groupe.
- Communiquer dans des situations scolaires.
- Savoir agir tout en garantissant l'apprentissage des valeurs citoyennes fondamentales civisme, le respect de l'autre, la solidarité les liens » <sup>48</sup>.

<sup>47</sup> Ibidem

<sup>48</sup> MEDJAHED, L / le guide méthodologique/page 7

### **5. Les activités ludiques dans le guide méthodologique de 3 AP**

Le guide méthodologique de français 3<sup>ème</sup> AP est un outil précieux conçu pour accompagner les enseignants dans leurs pratiques pédagogiques, structuré d'une manière très claire. Il explique en détail le déroulement de différentes activités du manuel (oral réception, oral production ...) et notamment le déroulement des activités ludiques (comptine, tâche du projet ...).

L'activité ludique occupe une place importante dans le guide méthodologique de 3AP, en tant que méthode pédagogique stimulante pour l'apprentissage de la langue française. Donc, il explique en détail les moments où l'enseignant peut ajouter des activités ludiques pour motiver ses apprenants et faciliter l'apprentissage.

### **Conclusion**

En conclusion, le manuel scolaire de la 3<sup>ème</sup> année primaire contient des différentes activités ludiques qui peuvent améliorer l'acquisition du lexique.



## **CHAPITRE 3**

**Introduction de dispositif (enseigner)  
Par le ludique en Sur les séances du  
Lexique**

## **1. Introduction**

Pour approfondir notre recherche et la mener à bien, nous désirons évaluer le degré de l'acquisition du lexique et la motivation des élèves par les jeux et leur réaction. Dans cette section, nous allons présenter le lieu de notre expérimentation, le public avec lequel nous avons travaillé, expliquer les raisons de notre choix de ce public, ainsi que présenter les méthodes de travail et le déroulement de l'expérimentation.

## **2. La Problématique**

Est-ce que le ludique favorise l'acquisition du lexique chez les apprenants en classe de français langue étrangère? Si tel est le cas, de quelle manière les activités ludiques du manuel de la 3<sup>ème</sup> AP peuvent soutenir l'acquisition du lexique?

- ✓ Est-ce que les activités ludiques peuvent stimuler la motivation des élèves en classe de français langue étrangère?
- ✓ Est-ce que le jeu favorise l'apprentissage du lexique chez les apprenants de la 3<sup>ème</sup> AP?
- ✓ Est-ce que le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire contient des activités ludiques qui peuvent faciliter l'apprentissage du lexique ?

## **3. Les hypothèses**

- Les activités ludiques peuvent motiver les apprenants en classe de français langue étrangère.
- L'aspect ludique des activités facilite l'acquisition du lexique chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire.
- Le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire contient des activités ludiques qui peuvent enrichir le lexique des apprenants.

#### **4. L'objectif de la recherche**

Cette étude vise à examiner comment les activités ludiques peuvent être utilisées de manière efficace pour favoriser l'acquisition du lexique en français langue étrangère (FLE). Comment ces activités peuvent-elles stimuler la motivation, l'implication et la conservation du vocabulaire chez les élèves, ainsi que leur influence sur les stratégies d'apprentissage et les performances linguistiques ?

#### **5. La méthode**

Afin de vérifier nos hypothèses, nous avons utilisé la méthode analytique qui implique de décomposer l'objet d'étude en le classant du plus complexe au plus simple. Cette méthode vise à identifier le plus petit élément possible, l'unité fondamentale des phénomènes. En d'autres termes, elle agit par l'analyse ou en relation avec l'analyse. Nous avons également fait appel à la méthode descriptive, qui est une méthode utilisée pour décrire une réalité. Ces deux méthodes seront employées afin de décrire la motivation en classe de français langue étrangère et également d'analyser les données observées.

#### **6. L'approche choisie**

Afin d'accomplir notre travail de recherche, nous avons également intégré une approche mixte, qui implique l'utilisation des méthodes quantitatives et qualitatives dans la même étude afin de répondre à la même question de recherche générale. Cette approche implique également un croisement des données entre l'approche qualitative et l'approche quantitative.

#### **7. La pré-enquête**

En janvier 2024, nous avons mené une pré-enquête afin de vérifier la faisabilité de la recherche, l'existence de l'échantillon et la validité des questions et des hypothèses.

Cette pré-enquête nous a permis de constater que la plupart des élèves éprouvent une démotivation lors de l'apprentissage du français.

## **8. L'enquête principale**

L'établissement Boumerdassi Ibrahim, situé à Boumerdès, a été notre lieu d'investigation. Nous avons été accueillies par la directrice de l'établissement le 14/01/2024 et nous avons été conduits à un enseignant d'application de français niveau 3<sup>ème</sup>AP, avec qui nous avons effectué notre observation.

## **9. L'échantillon**

Notre échantillon est une classe de 3 AP qui se compose de 48 élèves, âgés de 8 à 9 ans, qui ont suivi une scolarité de 3 ans au primaire. L'échantillon a également été formé à partir d'une observation.

## **10. Le choix de l'échantillon**

Notre échantillon n'a pas été choisi au hasard, mais nous avons pris en compte les critères (l'âge et le niveau scolaire) pour évaluer l'efficacité de l'enseignement d'une langue étrangère tout en présentant des activités ludiques. Donc, on a choisi les apprenants de 3AP, car ils sont très intéressés par les jeux, et le niveau de 3 AP joue un rôle crucial dans le système éducatif algérien dont il constitue la première étape de l'apprentissage de la langue française pour les apprenants de 3AP

## **11. Le corpus**

Les données de notre corpus proviennent de l'observation et des activités contenus dans le manuel scolaire.

## **12. Les techniques de recherche utilisées**

Afin de répondre à nos questions, nous avons utilisé différentes techniques de recherche, telles que :

L'observation participante: elle implique deux fonctions pour l'observateur : il observe des individus dont il n'est pas responsable ; il fait partie du groupe et peut participer aux activités. En d'autres termes, c'est observer tout en déclarant les

objectifs. En effet, on observe en participant aux activités du groupe en prenant des notes

L'étude de contenu : C'est une technique de traitement des données les préexistantes ; elles sont traitées par recensement, classification et quantification des caractéristiques d'un corpus. Cette méthode peut être utilisée pour inspirer une recherche, mais elle demeure toujours une étape dans cette recherche. Cette méthode a été employée pour analyser les activités présentes dans le manuel scolaire.

### **13. Les outils d'investigation**

#### **- La grille d'observation**

<b>Critères</b>	<b>Objectifs</b>
Est-ce que l'enseignant utilise l'humour pour détendre l'atmosphère ?	Savoir si les enseignants utilisent l'humour pour créer une atmosphère détendue en classe.
Est-ce que l'enseignant varie habilement son ton de voix ?	Savoir si l'enseignant utilise efficacement son ton de voix pour attirer l'attention des élèves et transmettre différentes émotions ou intentions pédagogiques.
Est-ce que l'enseignant utilise un vocabulaire adapté ?	Déterminer si l'enseignant choisit des mots et des expressions appropriés au niveau de compréhension des élèves.
Est-ce que l'enseignant utilise un vocabulaire riche et varie ?	Savoir si l'enseignant enrichit le langage des élèves en utilisant des mots et des expressions dans ses interactions en classe.
Est-ce que l'enseignant fait des phrases simples dont le sens est évoqué ?	Si l'enseignant communique clairement en utilisant des phrases simples et en donnant du sens aux concepts abordés, facilitant ainsi la compréhension des élèves.

Est-ce que l'enseignant utilise dans des stratégies qui s'adresse aux plusieurs niveaux ?	Identifier si l'enseignant utilise des stratégies qui répondent aux besoins et aux niveaux de compétence variés des élèves dans la même classe.
Est-ce que l'enseignant a appuyé son discours par des gestes significatives ?	Savoir si l'enseignant utilise des gestes et des expressions faciales pour renforcer le contenu enseigné et améliorer la compréhension des élèves.
Est-ce que l'enseignant pose des questions aux groupes ?	Savoir si l'enseignant favorise la participation et l'interaction en posant des questions aux groupes d'élèves, encourageant ainsi la collaboration et l'apprentissage coopératif.
Est-ce que l'enseignant intègre des activités ludiques dans ses méthodes pédagogiques ?	Tenter de savoir si l'enseignant pense que l'activité ludique fait partie de l'apprentissage
Quel sont les moyens que l'enseignant emploie pour encourager ses apprenants qui ont perdu l'envie d'apprendre le français ?	Savoir quel est le moyen que l'enseignant utilise pour motiver l'apprenant
Est-ce que l'enseignant applique les activités ludiques que contient le manuel scolaire ?	Savoir si l'enseignant compte sur les activités du manuel scolaire de 3AP et si ces dernières répondent aux besoins des apprenants.
Est-ce que l'enseignant rencontre des difficultés lorsqu'il applique une activité ludique ?	Identifier les éventuelles difficultés rencontrées par l'enseignant lors de la mise en œuvre d'activités ludiques en classe

Pour confirmer nos hypothèses sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du lexique en classe de 3AP, nous avons décidé de présenter trois séances ; la première séance a été pour faire l'observation d'une séance classique (sans activité ludique), et dans la deuxième et la troisième séance, nous avons

proposé des activités ludiques afin de motiver l'apprenant, lui faciliter l'apprentissage du lexique et enrichir son vocabulaire.

## **14. Enquête et analyse des résultats**

### **Déroulement de la phase d'observation**

Pour entreprendre notre expérimentation, nous devons réaliser et réussir la présentation des cours par une méthode et une technique que nous ne pouvons pas ignorer et qui nous permettra d'avoir une vision générale sur la situation de l'enseignement du lexique en classe de 3AP.

Nous avons pensé programmer trois (3) séances différentes. Une séance où nous présentons le cours sans activités ludiques, et deux autres séances où nous avons essayé de présenter le cours en faisant appel au jeu dans le but de recueillir des données et des remarques sur la classe, la réaction des apprenants face au jeu proposé ainsi que de prendre en charge l'avis des élèves sur l'intégration du ludique pendant la réalisation du cours afin d'enrichir et d'améliorer leur lexique.

### **Déroulement de la séance numéro 01 : Séance avant la présentation de l'activité ludique**

La première séance a une durée de 45 minutes. Le lundi à 8h 30, nous avons assisté à une séance pour observer l'enseignant d'application, ses méthodes, ses techniques et les stratégies qu'il suit pour attirer l'attention de ses apprenants. On a observé aussi le niveau des élèves et leur comportement. Donc, l'observation nous permet de construire une vision générale sur le déroulement des cours, l'interaction, la motivation et la participation des apprenants.

## La première séance (méthode classique)

**Cours :** 3AP

**Durée :** 45min

**Projet02 :** « En famille ! »

**Séquence 02 :** Qu'est-ce que tu veux manger !

**Activité :** Lecteur

**Thème :** « Je m'entraîne »

**Objectifs d'apprentissage :**

- Amener l'apprenant à lire des mots dans des graphies différentes ;
- Comprendre et lire à haut voix un petit texte de lecture ;
- Mémoriser le lexique relatif aux actes de parole.

**Support didactique :** Manuel scolaire page 47, ardoises

**Déroulement de la séance**

**Contrôle des prérequis :**

-Faire un rappel des sons déjà étudiées : *oi ,oin ,f ,v ,ph* ;

-Faire lire les syllabes : *voi – foin-pho* .

**Moment de découverte**

-Mise en contact avec le dialogue écrit

-Demander aux apprenants d'observer le dialogue.

- Qui parlent au téléphone ?
- Accepter toutes les réponses.

**Moment d'observation méthodique**

Lecture magistrale du dialogue avec une articulation bien soignée.

- Qui sont les personnages du dialogue ?
- Ils vont où ?
- Complète à partir du dialogue :
- Farida aime voir l' ..... et la .....
- Qui peut répéter la phrase à sa manière ?

**Moment de reformulation personnelle**

- Lecture oralisée de la phrase effectuée par les apprenants avec un ton naturel.
- Correction des erreurs de prononciation par l'enseignant en insistant sur les phonèmes étudiés.

**Moment d'évaluation**

- Faire un concours du meilleur lecteur.

### Evaluation de l'observation de la 1<sup>ère</sup> séance (la séance classique)

Questions	Nombre des apprenants participants	Pourcentage
-Qui sont les personnages du dialogue ?	10 répondants	21 %
-Ils vont où ?	9 répondants	19 %
-Complète à partir du dialogue : Farida aime voir l' ..... et la .....	12 répondants	25%
-Qui peut répéter la phrase à sa manière ?	7 répondants	15 %

Tableau 1 : Le Taux de participation des élèves dans la 1<sup>ère</sup> séance

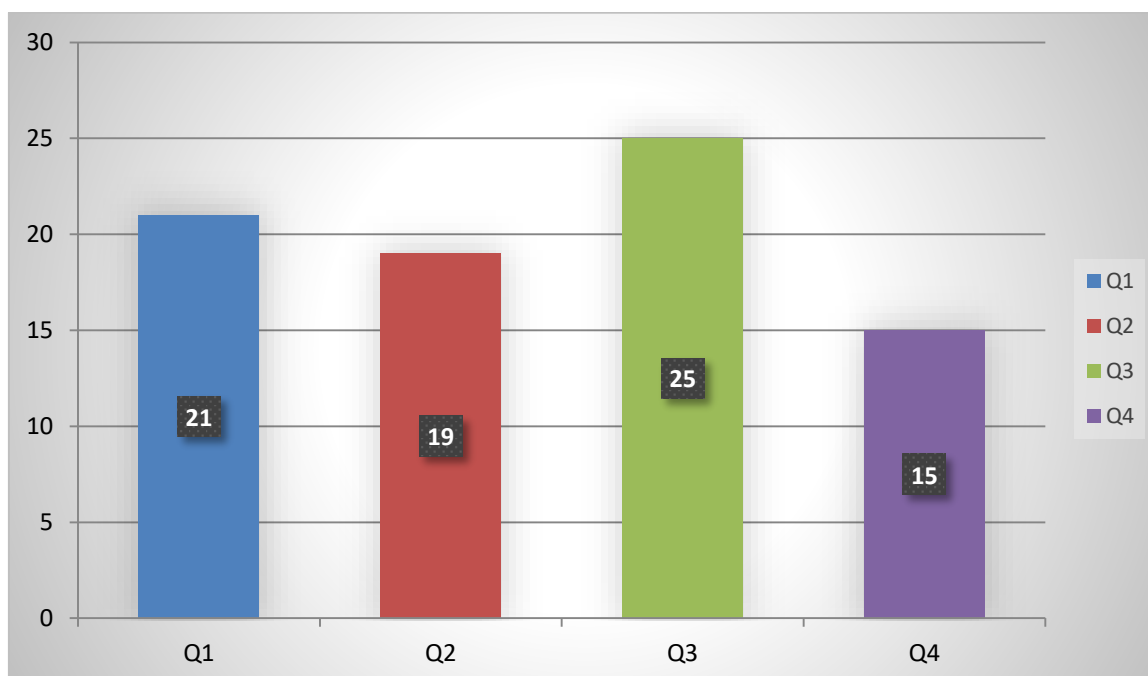


Figure 2 Pourcentage de participation des élèves dans la première séance

## Interprétation des résultats

La participation des élèves est très faible, la majorité des réponses proposées proviennent des apprenants ayant un bon niveau de langue, ce qui s'explique par le manque de motivation pour les autres.

### -Déroulement des séances numéro 02 et 03 : (avec les activités ludiques)

#### La deuxième séance (via l'activité ludique)

Cette séance est consacrée pour la mémorisation de la comptine suivante

**Cours :** 3AP

**Durée :** 30min

**Projet02 :** « En famille ! »

**Séquence 02 :** Qu'est-ce que tu veux manger !

**Activité :** Comptine

**Thème :** « Le gourmand »

**Objectifs d'apprentissage :** -

- Construire le sens d'un message oral
- Améliorer la prononciation des apprenants
- Enrichir le vocabulaire des apprenants



**Support didactique :** Manuel scolaire (page 48), Illustrations, support audio, illustrations.

### **Déroulement de la séance**

L'enseignant a commencé la répartition de sa classe en groupe hétérogène après il a fait par un petit rappel sur la comptine précédente « la tortue ». C'est le contrôle du prérequis ; cette étape permet de préparer psychologiquement l'apprenant au travail à venir et pour créer un climat favorable.

L'enseignant demande aux élèves de lui rappeler la comptine précédente, la majorité des élèves lèvent le doigt, elle choisit trois apprenants pour la chanter individuellement.

### **Moment de découverte**

L'enseignant invite ses apprenants à observer l'image du manuel à la page 48, et puis il pose la question :

-Que voyez-vous dans cette image ?

Il accepte toutes les réponses, après il chante la comptine en expliquant le sens de chaque mot à l'aide des illustrations, gestes, mimiques et grimasse.

### **Moment d'observation méthodique :**

L'enseignant écrit la comptine sur le tableau, puis il procède de la façon suivante :

#### **La 1<sup>ère</sup> écoute**

L'enseignant demande de ses apprenants d'écouter la comptine attentivement. Ensuite il lit la comptine deux fois lentement et à haute voix. Au cours des deux lectures, il explique le sens de la comptine en employant des illustrations et en utilisant des gestes et des mimiques pour que l'apprenant comprenne le sens de la comptine.

#### **La 2<sup>ème</sup> écoute**

- L'enseignant chante la première phrase et les élèves répètent après lui puis ils chantent tous seuls.
- La même démarche pour le reste des phrases jusqu'à la fin de la comptine.

### **Moment de reformulation personnelle**

- L'enseignant choisit une phrase de la comptine ; il la commence, après il demande aux apprenants de terminer avec le mot qui manque.
- Choisis la bonne réponse
- Un homme qui mange beaucoup, c'est :
  - un petit homme                      -un gourmand
- Les poires et les pommes sont des :
  - des boissons                      -des légumes                      -des fruits
- L'enseignant fait un petit concours entre les groupes de la meilleure lecture rythmique de la chanson.

### **Moment d'évaluation**

L'enseignant demande aux élèves de réciter la comptine individuellement en effectuant un concours de la meilleure récitation.

**Evaluation de la participation des élèves dans les deuxièmes séances (séance via le jeu) :**

Questions	Nombre des apprenants participants	Pourcentages
- <i>Que voyez-vous dans cette image ?</i>	18 répondants	37,5 %
L'enseignant choisit une phrase de la comptine ; il la commence, après il demande aux apprenants de terminer avec le mot qui manque.	20 répondants	41,67 %
- <i>Choisis la bonne réponse</i>		
<i>Un homme qui mange beaucoup c'est :</i>	22 répondants	45,83 %
<i>-un petit homme</i>		
<i>-un gourmand</i>		
- <i>Les poires et les pommes sont des :</i>		
<i>-des boissons -des légumes -des fruits</i>		
L'enseignant demande aux élèves de réciter la comptine individuellement en effectuant un concours de la meilleure récitation.	17 répondants	35,42 %

Tableau 2 La participation des élèves dans la deuxième séance

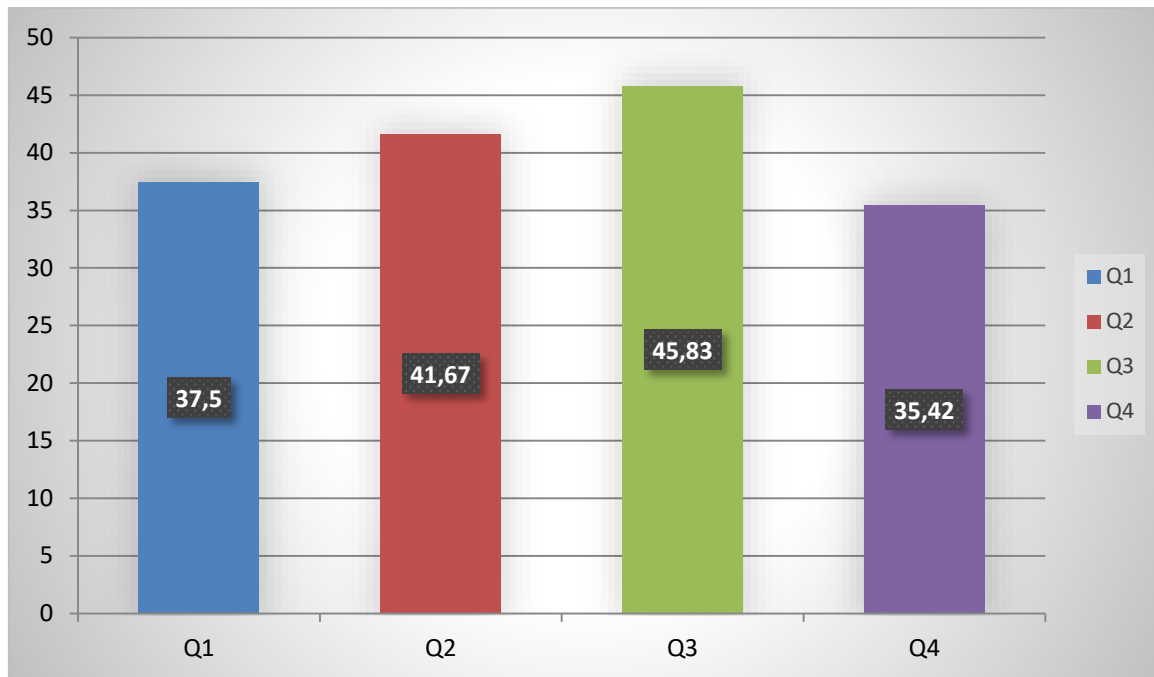


Figure 3 : Pourcentage de participation des élèves dans la deuxième séance

### Interprétation des résultats

La participation des élèves est extrêmement élevée, même les élèves faibles et timides ont également donné des réponses, grâce à la motivation et au choix d'une activité ludique (comptine), qui est l'une des activités les plus populaires pour les élèves de cet âge.

## La troisième séance (via l'activité ludique)

Cours : 3AP

Durée : 45min

Projet02 : « En famille ! »

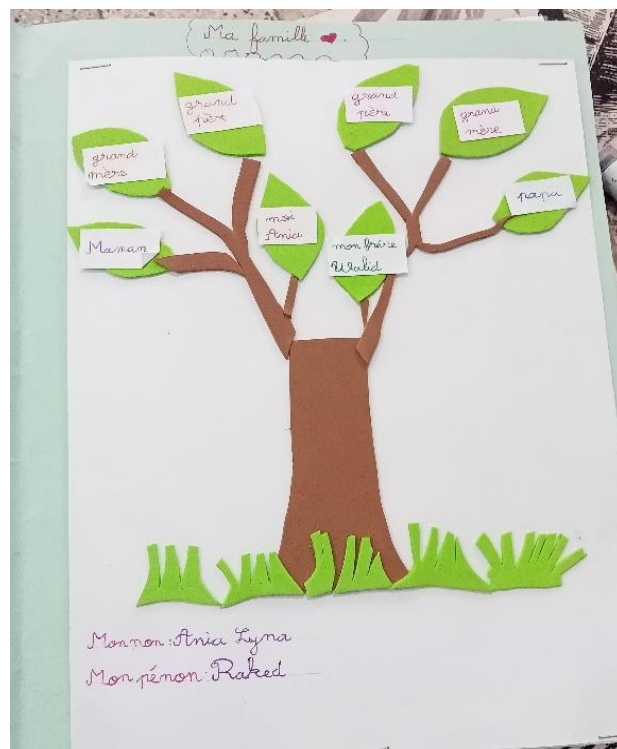
Séquence 0 2 : « Qu'est-ce que tu veux manger ? »

Activité : Réalisation de la tâche 02

Thème : Réaliser l'arbre de ma famille.

Objectifs d'apprentissage :

- Réutiliser le champ lexical (la famille)
- Apprendre de nouveaux mots.
- La motivation des apprenants.



**Support didactique** : Manuel scolaire (page 48), des feuilles cartonné, des crayons de couleurs différentes, scotch,

**Déroulement de la séance**

L'enseignant commence sa séance par un petit rappel dans lequel il demande à ses apprenants de citer les membres de leur famille.

**Moment de découverte**

-Mise en contact avec la tâche à réaliser

« Je présente ma famille »

-L'enseignant annonce à ses apprenants qu'ils vont faire un jeu en répartissant sa classe en groupe hétérogène.

### Moment d'observation méthodique

- Analyse de la consigne, p 48.
- L'enseignant pose les questions suivantes :
  - *Qu'est-ce que vous voyez ?*
  - *Qu'est-ce que je dessine ?*
  - *Qu'est-ce que je présente à mes camarades*

Il accepte toutes les réponses,

Ensuite ils expliquent avec des illustrations et des gestes comment ils vont réaliser l'arbre de leurs familles.

### Moment de réalisation

C'est là où il commence le jeu et les apprenants commencent à réaliser leurs tâches dessinent les membres de leur famille sur des feuilles de dessins avec des crayons de couleurs. Après, ils écrivent au-dessus de chaque dessin le nom de chaque membre de leur famille.

Les élèves présentent leurs familles à tour de rôle devant leurs camarades en faisant le concours de la meilleure présentation et la meilleure réalisation.

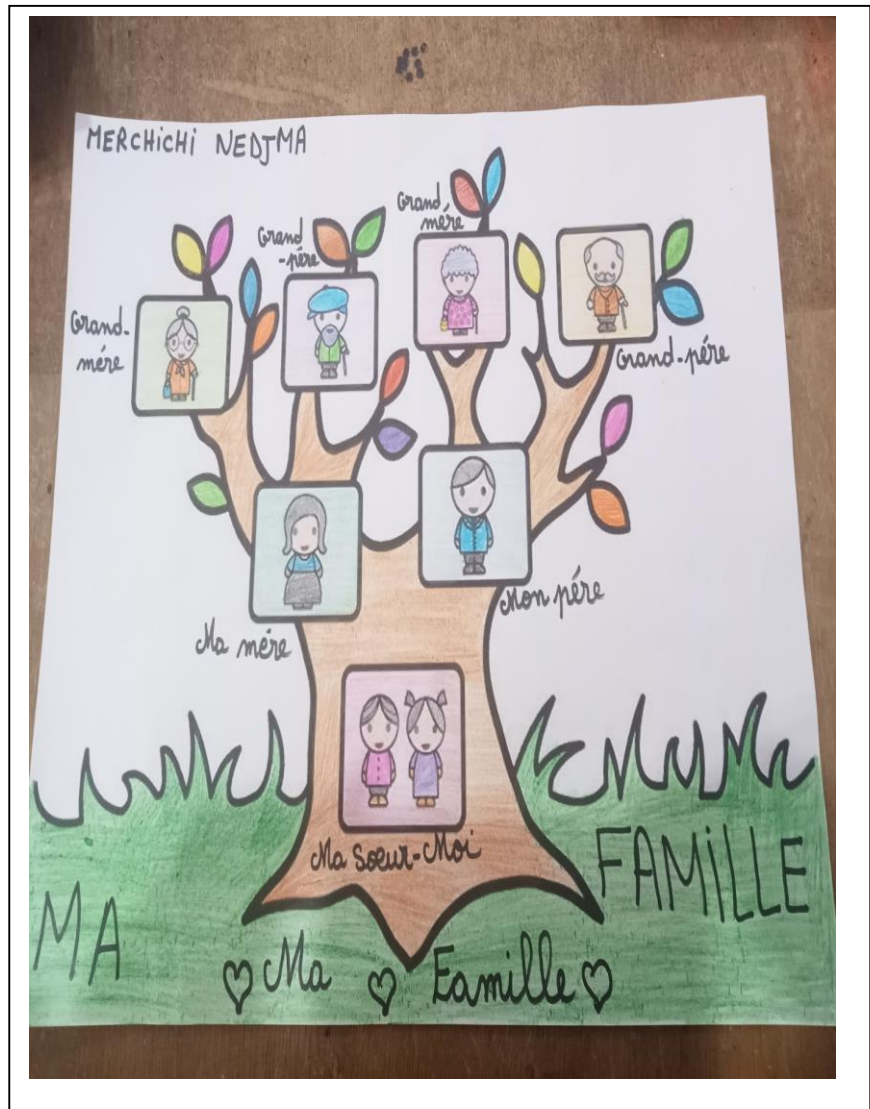


Figure 4 Tâche des élèves : exemple

**Evaluation de la participation des élèves dans les troisièmes séances (séance via le jeu)**

Questions	Nombre des apprenants participants	Pourcentage
<i>-Qu'est-ce que vous voyez ?</i>	17 répondants	35,41%
<i>-Qu'est-ce que je dessine ?</i>	13 répondants	27,08%
<i>-Qu'est-ce que je présente à mes camarades</i>	14 répondants	29,17%
Les élèves présentent leurs familles à tour de rôle devant leurs camarades en faisant le concours de la meilleure présentation et la meilleure réalisation.	10 répondants	20,83%

Tableau 2 la participation des eleves dans la troisieme seance

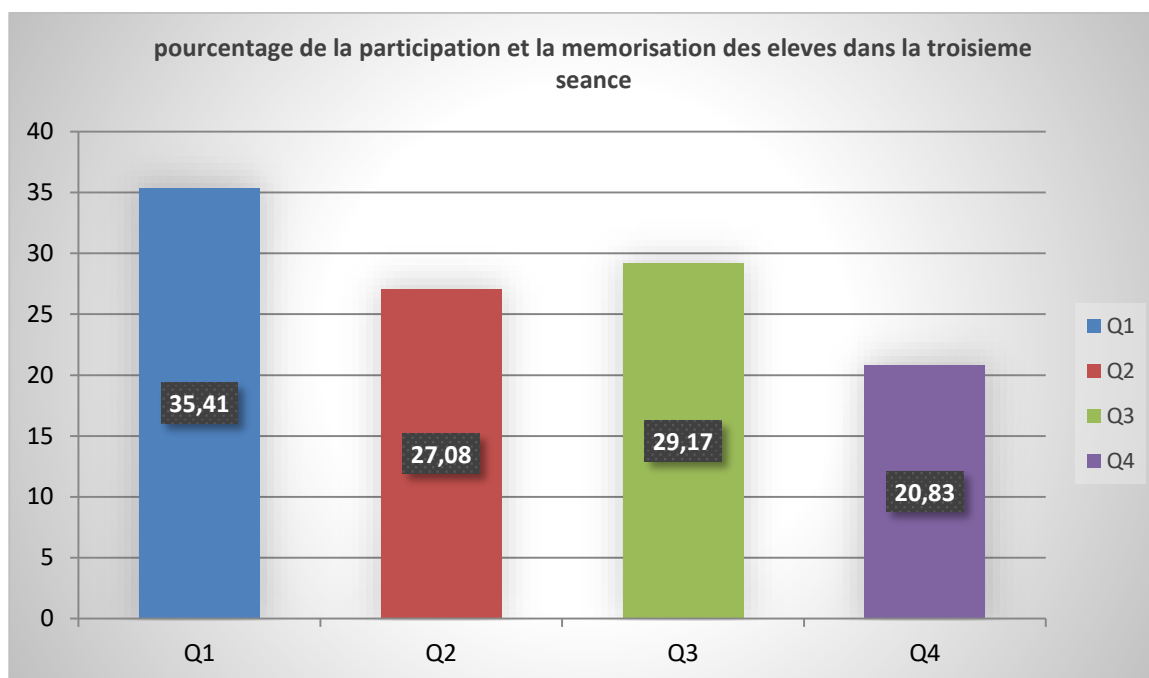


Figure 5 Pourcentages de participation des élèves dans la troisième séance

### Interprétation des résultats

Lors de cette activité, les taux sont également très élevés. La majorité des élèves participent activement, communiquent et sont très motivés. On a constaté qu'ils ont acquis de nouvelles connaissances et ont enrichi leur vocabulaire.

### 15. Comparaison entre la séance classique et les séances via le jeu

La première séance (séance classique.)	La deuxième et la troisième séance (séances via l'activité ludique.)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La classe clame et il n'y a pas beaucoup d'interactions entre l'enseignant et ses apprenants et même entre apprenants.</li> <li>- Les apprenants semblent ennuyés et désintéressés sauf quelques-uns.</li> <li>- Lors de moment de l'évaluation, sauf les élèves qui ont un bon niveau qui participent sinon les autres sont démotivés et inattentifs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La classe est vivante et majorité des apprenants participent même ceux qui sont timides et qui n'ont pas l'habitude de participer.</li> <li>- Les apprenants semblent très heureux surtout lorsque l'enseignant annonce qu'ils vont faire un jeu.</li> <li>- Lorsque l'enseignant commence à regrouper ses apprenants, ces derniers semblaient très attentifs, curieux et très excités pour commencer l'activité.</li> <li>- Lors de moment de l'évaluation là majorités des élèves ont participé et il va appris plus de mot.</li> </ul>

### **16.Synthèse des trois séances**

Nous avons constaté que lorsqu'on utilise des activités ludiques comme la comptine et la tâche en classe de 3AP, l'apprenant est pleinement attentif et très motivé, car il trouve ces activités plus intéressantes en raison de leurs différentes formes et des gestes qui les accompagnent.

Donc, le jeu a un rôle crucial dans la structuration et l'acquisition de nouvelles connaissances, ainsi que dans l'enrichissement du vocabulaire, ce qui est très bénéfique pour l'enseignement du français langue étrangère en classe de 3AP.

### **17.Conclusion**

Durant toute cette partie, nous avons tenté de décrire en détail tout ce qui concerne le protocole de notre expérimentation, puis nous avons tenté d'appliquer quelques activités ludiques afin de voir comment elles pourraient avoir un impact sur l'enseignement/apprentissage du lexique en classe de FLE (cas de 3AP).



**CONCLUSION GENERALE**

## Conclusion générale

---

Au cours de notre recherche, nous avons essayé de montrer l'efficacité de l'activité ludique dans l'amélioration et la facilitation de l'enseignement- apprentissage du lexique en classe de FLE. L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE joue un rôle important dans la motivation des apprenants qui les encouragent à mieux comprendre et apprendre.

D'après les résultats que nous avons eus au terme de notre expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses selon lesquelles l'emploi du jeu peut certainement faciliter et simplifier d'apprentissage du FLE. Il pousse les élèves à mieux mémoriser le lexique étudié.

Nous avons présenté dans notre recherche deux parties ; la première vise la partie théorique sur les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du lexique. Dans le premier temps, nous avons consulté des travaux sur le ludique et l'enseignement /apprentissage du lexique en classe du FLE, ses objectifs et ses caractéristiques. Dans un second temps, nous avons étudié les différentes catégories d'activités ludiques dans le manuel de 3<sup>ème</sup> année primaire.

La deuxième partie concerne la partie pratique, nous avons proposé et analysé trois séances observées, avec une activité classique sans le jeu et deux autres activités à base de jeu ou activités ludiques. Le choix de ces activités n'est pas le fait du hasard, ces dernières s'articulent sur l'enrichissement et la mémorisation de l'apprentissage du lexique chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire. Dans le but de présenter l'efficacité des activités ludiques, nous avons suivi cette démarche qui nous a permis de confirmer nos hypothèses de départ selon lesquelles l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE facilite l'apprentissage et l'amélioration de niveau de l'apprenant.

Dans notre travail de recherche, on peut dire que le ludique est une source de motivation sur les apprentissages, précisément sur l'apprentissage du lexique en classe de 3<sup>ème</sup> année primaire du FLE. Aussi, nous avons découvert que le jeu en classe de troisième année primaire crée une atmosphère d'imaginer, de vérifier et de tester la capacité de résoudre des problèmes linguistiques, il encourage les apprenants à une mémorisation de la langue-cible.

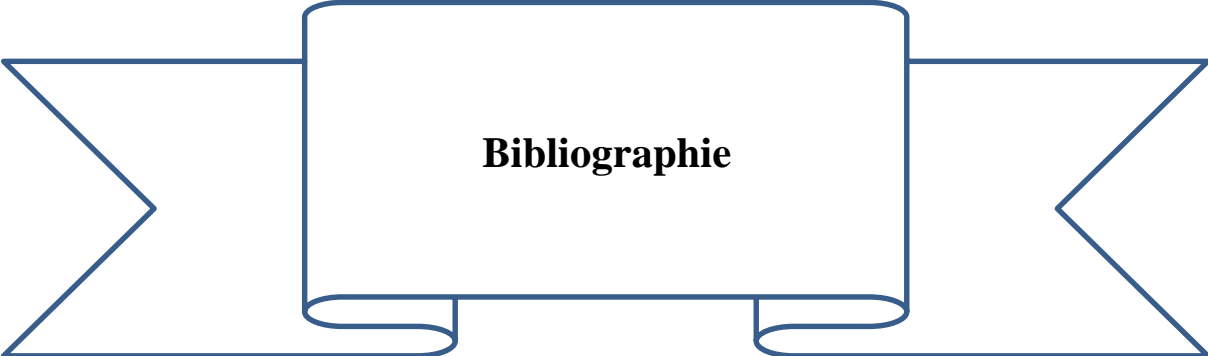
## **Conclusion générale**

---

L'enseignant a pour rôle de donner les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer la langue française comme langue étrangère. Donc l'activité ludique peut être comme une des techniques ou moyens les plus importants dans l'enseignement / apprentissage du FLE en classe.

Lors de notre expérimentation, on a trouvé quelques difficultés comme : le temps insuffisant et le manque des moyens et de matériel, ainsi que les supports ludiques dans les établissements, le tout avec des classes surchargées.

Pour conclure, nous souhaitons que les enseignants appliquent les activités ludiques du manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire (jeu de rôle, comptine, maquette, jeu de mot), comme il faut pour donner l'aspect ludique à l'enseignement/ apprentissage du FLE, parce que ces activités sont considérées comme un moyen de réussite qui permet aux apprenants de développer leurs compétences, et surtout l'apprentissage du lexique.



### Ouvrages

- BENRAMDANE, F, « Les langues dans le système éducatif algérien : statuts, gestion scolaire et question de littéracie. » In Les technolètes au Maghreb : éléments de contextualisation. In Ouvrage collectif. Direction : Leila Messaoudi et Farid Benramdane. Editions : Publications du laboratoire Langage et société (Maroc) et AUF. 2013.
- CAILLOIS R. Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige, Gallimard, 1958.
- CARNET et al, 2008
- CUQ.J.P ET GRUCA.E, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Ed, presses universitaires de Grenoble (PUG).
- CUQ, J, P 2003, dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde 2003, clé international.
- FATIHA F, L'enseignement du français à la lumière de la réforme Inspection générale Ministère de l'Éducation nationale, Algérie, 2006.
- GALISSON, J.-L. (1999). Vers une didactique du français : Entre théorie et pratique. Éditions Nathan.
- MEDJAHED, L, Le guide méthodologique de 3ème AP, Editions MEN, 2016.
- TREVILLE, MARIE, C, Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde: recherches et théories, Éditions Logiques, 2000.
- GRANDMONT, N, La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles .1997.
- PIOCHE. J : Précis de lexicologie française. L'étude de l'enseignement du vocabulaire. Paris, Nathan.1992.
- ROBERT. J. P, dictionnaire pratique de la didactique du FLE, 2002, Ohys.
- SEBAA, R. 2002. L'Algérie et la langue française, l'altérité partagée, Oran, Edition Dar el Gharb.
- SEMENADISSE, B ;BUONOMO, C. activités de communication et d'expression. Nathan, Paris, 1998
- VIENNEAU,R, Apprentissage et enseignement, théorique et pratique, Boucherville, Gaetan Morin.
- VIAU,R,La motivation des enfants : Le rôle des parents, Québec, 1997.

## **Bibliographie**

---

- WEISS,F. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette. 1983

## **Dictionnaires**

- CUQ.J. P, Dictionnaire de didactique du Français: langue étrangère et seconde, CLE
- Dictionnaire PETIT LAROUSSE, illustrer 2011.
- Dictionnaire ROBERT quotidien, 1996.
- Le Robert « dictionnaire de français », Dictionnaire le Robert.SEJER, Paris, 2011.
- Le dictionnaire Larousse, (1997).
- Le dictionnaire Larousse en ligne : [www.Larousse.fr](http://www.Larousse.fr) consulté le 01/04/2024

## **Thèses et mémoires**

- HACHANIS-E, Nouveau regard sur l'apprentissage de la lecture, son parcours complexe et pluridisciplinaire, par des supports ludiques et des jeux, Thèse de Doctorat en sciences, Faculté des Lettres et des Langues étrangères, Batna, 2018.
- TGHEZOUT, A, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère ; Université d'Oran, Algérie .Mémoire de Magistère .Soutenu en 2008/2009
- HAMZA. N, mémoire de fin d'étude, L'apprentissage du lexique par des activités ludiques : 1AS, 2022.
- SRIDI,L, DECHOUCHA,S, L'activité ludique dans l'enseignement -apprentissage du FLE. Cas de la 3 AP. Ecole Bouzerba Abderrahmane de Msila.

## **Articles**

- BOUCAULT, S, PIAGET et sa théorie de l'apprentissage, <https://nospensees.fr> /Piaget, Théorie de l'apprentissage.

## **Lois et documents officiels**

- Loi n° 08-04 du 23 janvier 2008 portant loi d'orientation sur l'éducation nationale. Journal officiel de la République algérienne

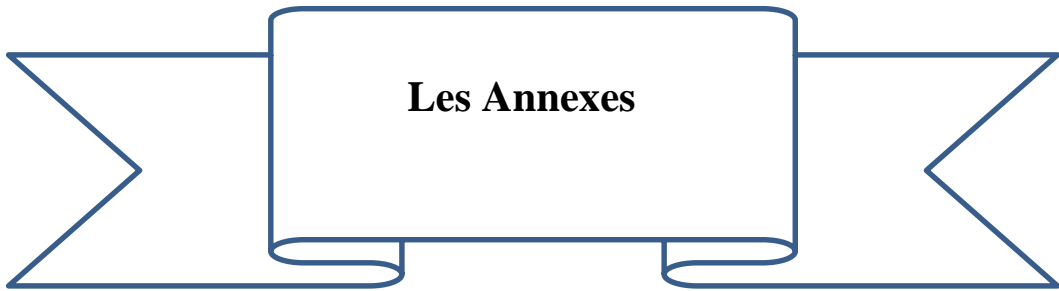
## Bibliographie

---

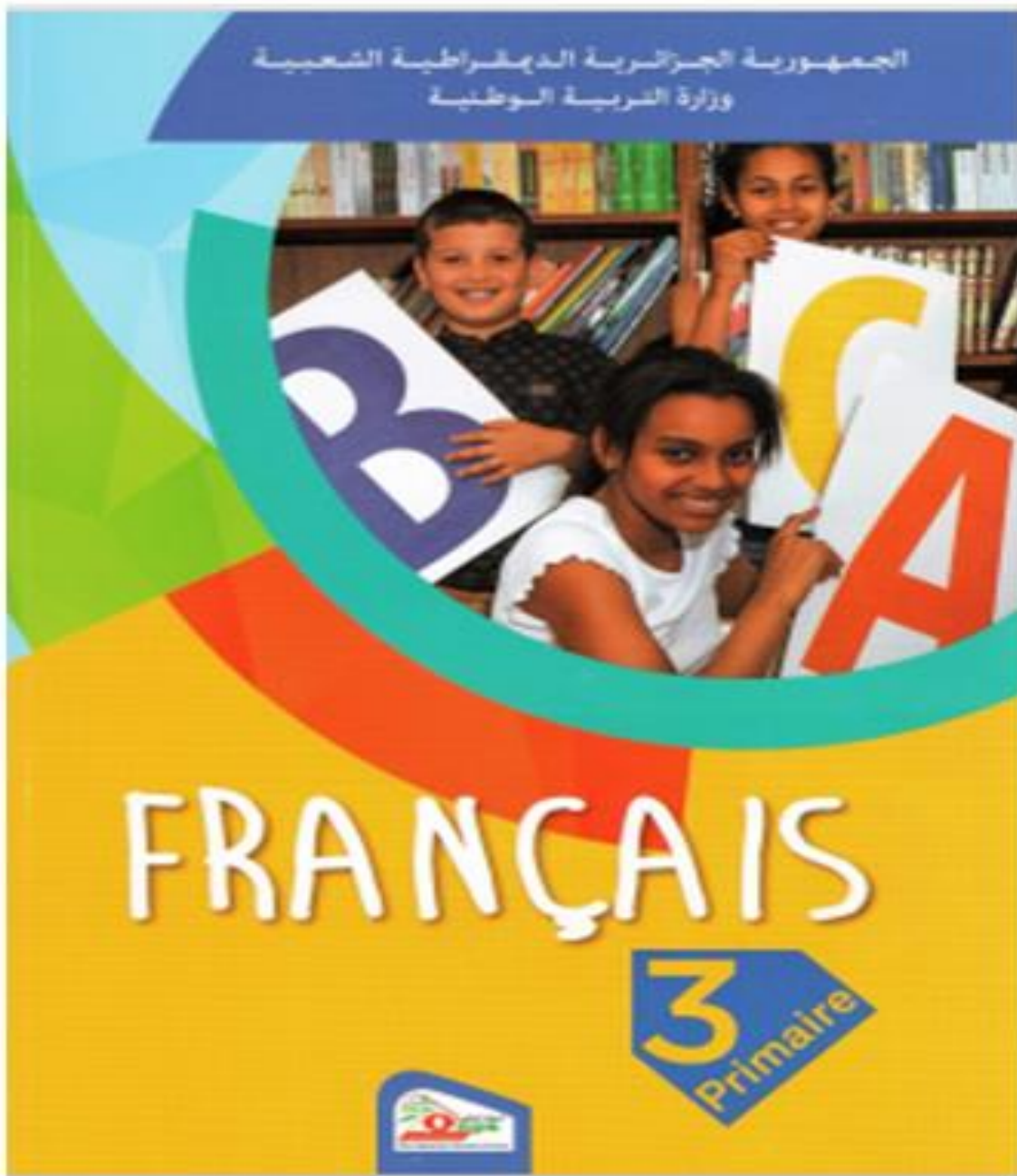
- Document d'accompagnement du programme de français cycle primaire élaboré par le Groupe Spécialisé Disciplinaire du français. Ministère de l'Education Nationale –2016. <https://www.education.gov.dz/wp-content/uploads/2015/04/Doc-Fr-Pr-2016.pdf>
- Document d'accompagnement de français de la 3èmeA.P, Alger, Office National des publications scolaires.

## Site web

- [www.larousse.dz](http://www.larousse.dz) consulte le 23/4/2024
- <https://fr.m.wikipedia>
- Ministère de l'éducation nationale : <https://www.education.gov.dz/fr/> consulté 16/03/2024.



**Les Annexes**



## → La grille d'observation

Critères	OUI	NON
•→ Est-ce que l'enseignant utilise l'humeur pour détendre l'atmosphère ?		
•→ Est-ce que l'enseignant varie habilement son ton de voix ?		
•→ Est-ce que l'enseignant utilise un vocabulaire adapté ?		
•→ Est-ce que l'enseignant utilise un vocabulaire riche et varié ?		
•→ Est-ce que l'enseignant fait des phrases simples dont le sens est évoqué ?		
•→ Est-ce que l'enseignant utilise dans des stratégies qui s'adresse aux plusieurs niveaux ?		
•→ Est-ce que l'enseignant appuie son discours par des gestes significatives ?		
•→ Est-ce que l'enseignant pose des questions aux groupes ?		
•→ Est-ce que l'enseignant intègre des activités ludiques dans ses méthodes pédagogiques ?		
•→ Quel sont les moyens que l'enseignant emploie pour encourager ses apprenants qu'ils ont perdu l'envie d'apprendre le français?		
•→ Est-ce que l'enseignant applique les activités ludiques qui contiennent le manuel scolaire ?		
•→ Est-ce que l'enseignant rencontre des difficultés lorsqu'il applique une activité ludique?		

## L'imagier des fruits

■ Nous fabriquons l'imagier des fruits.

1. Nous dessinons les fruits de chaque saison.
2. Nous écrivons les noms des fruits.
3. Nous fabriquons notre imagier des fruits.



un melon



un citron



une pêche



une datte



des cerises



une pastèque



une banane



une fraise



une pomme



une poire

## Une grenouille

Une grenouille, nouille, nouille  
Qui se croyait, belle, belle, belle  
Montait à l'échelle, chelle, chelle  
Et redescendait, dait, dait  
Se cassait le nez, nez, nez  
C'est à toi de chercher !

Elsa Fouquier, *Mes comptines*,  
Gallimard, 2013, p.4.





## Ma chambre

Je dessine ma chambre.

Je présente ma chambre à mes camarades.

*Dans ma chambre, il y a =*



## La famille tortue

Jamais on n'a vu  
Jamais on ne verra  
La famille tortue  
Courir après les rats  
Le papa tortue  
Et la maman tortue  
Et les enfants tortues  
Iront toujours au pas.

Elsa Fouquier, *Mes comptines*,  
Gallimard, 2013, p.4.



1. Écoute et répète les saisons de l'année.



l'automne



l'hiver



le printemps



l'été

2. Ta/ton camarade montre l'image, tu dis la saison.

Je fabrique un bonhomme de neige en .

Je cueille les marguerites au .

Je vais à la plage en .

La rentrée des classes est en .



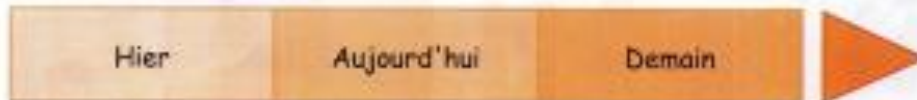
3. Regarde les dessins et lis à haute voix.

Un **grand** garçonun **petit** garçonUn garçon **maigre**un **gros** garçonIl est le **dernier**.Il est le **premier**.

## SÉQUENCE 3

## JE DIS

1. Écoute et répète les jours de la semaine.



-Dis le nom des jours d'hier, d'aujourd'hui et de demain,

2. Dis la date qui correspond à la phrase : 2 mars / 3 mars / 4 mars.

Le contrôle chez le médecin, c'était hier :



Le match, c'est aujourd'hui :



L'excursion, c'est demain :



3. Ta/ton camarade montre le jour, tu dis la phrase qui correspond à la date.

Hier, 3 mars, je suis allé au parc avec maman.

Aujourd'hui, 4 mars, je fête mon anniversaire.

Demain, 5 mars, je ferai du vélo.



## Etude des mots illustrés

**Cours :** 3<sup>ème</sup> A.P

**Projet 4 :** A la campagne !

**Séquence 1 :** Je vais à la campagne.

**Activité :** Etude des mots illustrés

**Durée :** 30 mn

**Thème :** « J'écris et je lis »

**Actes de parole :** Demander et dire l'heure

**Compétence visée :** Lire de manière expressive

**Composante de la compétence :** Lire des mots à haute voix.

**Compétences transversales :** - Développer des démarches de résolution des situations problèmes  
- Structurer sa personnalité

**Valeurs mises en œuvre :** L'élève a conscience de ce qui fait l'unité nationale à savoir une histoire, une culture, des valeurs partagées

**Objectifs d'apprentissage :** - Amener l'apprenant à lire des mots dans des graphies différentes  
- Enrichir le lexique de l'élève par des mots illustrés

**Matériel didactique :** Manuel scolaire page 83/84 – Ardoises

### Déroulement de la séance :

#### **-Contrôle des prés requis :**

-Faire un rappel des sons déjà étudiés : *é/è/ei/er/ai/ez/et / gn*

-Inviter les élèves à lire les mots : **la campagne – aimer – préférer – le nez – une baleine**

#### **I- Moment de découverte :**

- Mise en contact avec le texte écrit suivant :

#### **Tu as déjà voyagé en train ?**

**A la gare, un coup de sifflet du chef de quai annonce l'arrivée du train. Les voyageurs se précipitent pour monter dans les wagons. Le train roule sur les rails. Au cours du trajet, les passagers admirent les beaux paysages qui défilent. Le soir, ils pourront dormir dans les wagons-lits.**

- Demander de lire le texte à haute voix

#### **II-Moment d'observation méthodique :**

- Inviter les élèves à dire le mot du texte qui correspond à l'image :



Le sifflet



le train



les rails



le wagon



le chef de quai

-Inviter les apprenants à lire les mots précédents à haute voix

#### **III- Moment de reformulation personnelle :**

-Demander aux élèves lire les noms du moyen de transport suivants :



La voiture



le train



l'avion



le bateau



le tramway



le bus

-Inviter les apprenants reconnaître le substitut grammatical « elle » dans l'exemple suivant :

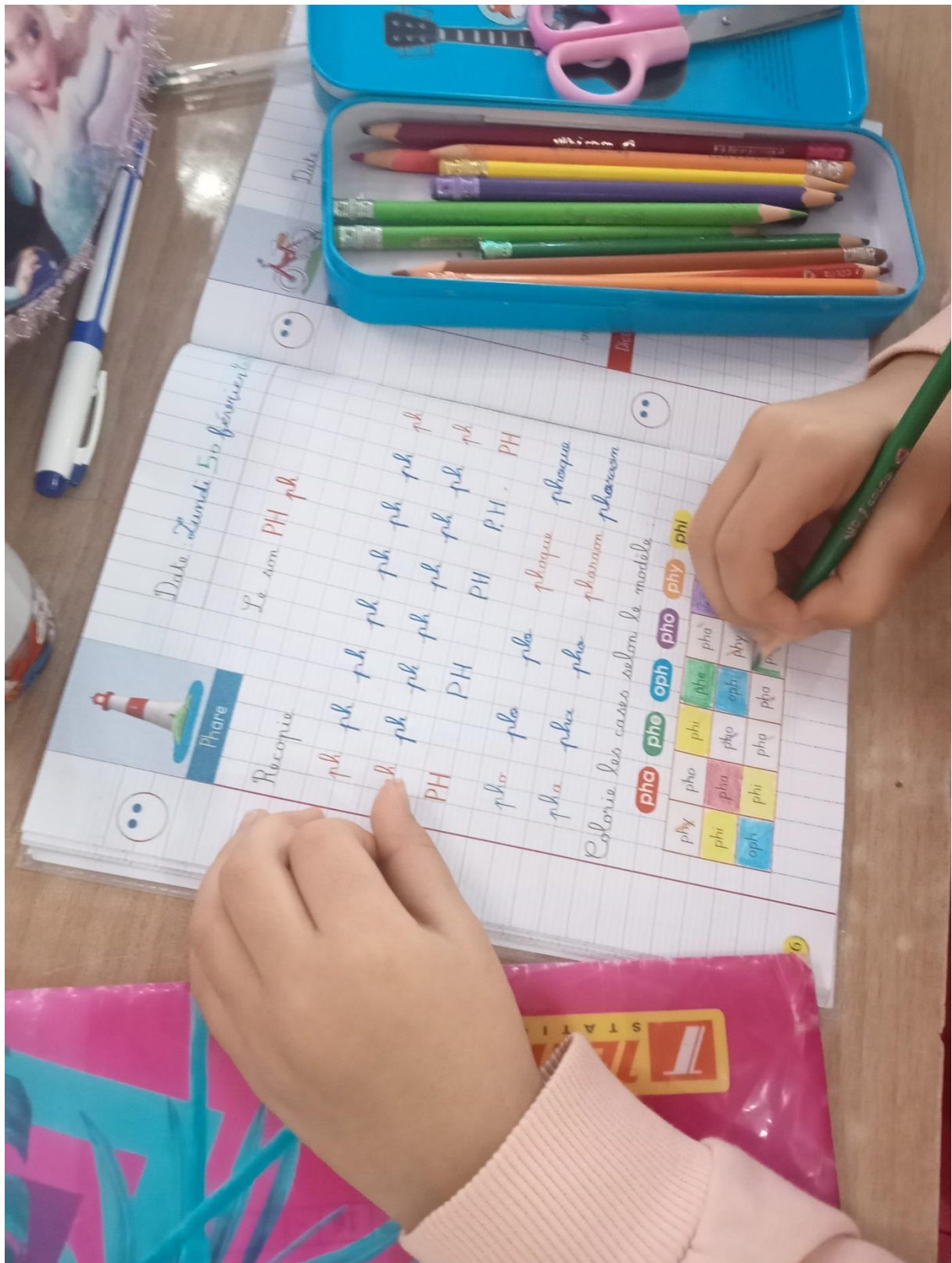
**Tante Nawel** prépare des beignets.

**Elle** prépare des beignets.

#### **IV- Moment d'évaluation :**

Mets le mot souligné au féminin

- C'est un infirmier
- C'est une .....
- C'est un couturier
- C'est une .....



**Vowel Chart:**

ph	ph	ph	ph	ph	ph
ph	ph	ph	ph	ph	ph
ph	ph	ph	ph	ph	ph
ph	ph	ph	ph	ph	ph
ph	ph	ph	ph	ph	ph
ph	ph	ph	ph	ph	ph

**Section 1: Père**

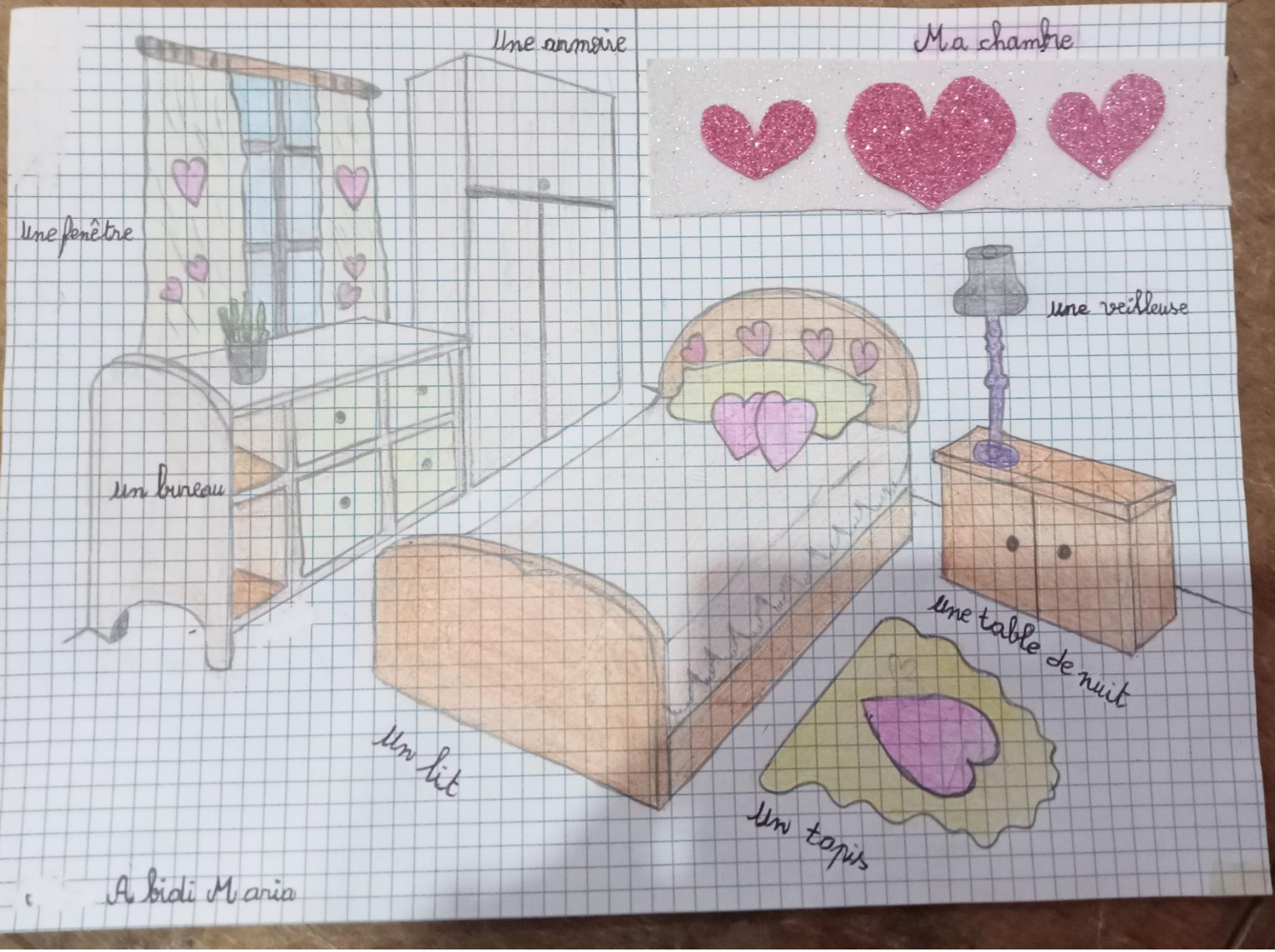
Recepire  
Date: 20/05/2023

**Section 2: Vélo**

Recepire  
Date: 20/05/2023

**Section 3: La lettre**

Recepire  
Date: 20/05/2023



## Tâche 3

**Cours** : 4<sup>ème</sup> A.P

**Projet 3** : A la mer!

**Séquence 3** : Que s'est-il passé ?

**Activité** : Tâche 3

**Durée** : 30 mn

**Thème** : Fabriquons le présentoir des dessins d'histoires

**Acte de parole** : Citer une nouvelle action accomplie (évoquer ce que l'ont peut apprendre aussi)

**Compétence visée** : Produire un texte en fonction d'une situation de communication

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

**Compétences transversales** : - Communiquer de façon intelligible, lisible et appropriée  
- Structurer sa personnalité

**Valeurs mises en œuvre** : l'élève a conscience de ce qui fait l'unité nationale à savoir une histoire

**Objectifs d'apprentissage** : -Amener l'apprenant à jouer la saynète

- Impliquer l'élève dans la réalisation d'une tâche partielle

**Matériel didactique** : Manuel scolaire page – Des papiers en couleur

### Déroulement de la séance :

**-Eveil de l'intérêt :**

-Quelles sont les fêtes que vous connaissez ?

La fête de l'Aïd - La fête de l'anniversaire – La fête du Mouloud -...

**I-Moment de découverte:**

-Ecrire la consigne au tableau :

Fabriquons le présentoir des dessins de nos histoires

-Demander aux apprenants d'observer l'image du livre scolaire page 101

-Que voyez-vous ?

-Accepter toutes les réponses



**II-Moment d'observation méthodique :**

-Lecture magistrale de la consigne, puis lectures individuelles par quelques élèves

-L'enseignant explique ce que les apprenants doivent faire

-Les apprenants préparent leurs outils de travail

-Inviter les apprenants à compléter avec les mots : **Enfin, puis, D'abord**

#### **Yacine est à la plage**

- ....., un petit chatouillis et Yacine dit « atchoum »

- ....., Yacine devient un petit dauphin

- ....., Yacine le dauphin nage avec les poissons et la tortue de mer

**III-Moment d'application :**

-Demander aux élèves de se mettre en groupes

-Les élèves numérotent les images

-Les élèves complètent avec les mots (Enfin, Puis, D'abord)

-Les élèves écrivent un texte pour raconter une histoire, puis ils la dessinent







-L'enseignant encourage les apprenants

-Effectuer un vote pour choisir la meilleure présentation

ACTIVITÉS

1 Reliez les images aux mots.

- 1. une salade
- 2. des tomates
- 3. du raisin
- 4. des cerises
- 5. des oignons
- 6. une orange

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 
- e. 
- f. 

2 Complétez le nom des fruits et des légumes.



1. des courgettes



2. un p \_\_\_\_\_



3. des c \_\_\_\_\_



4. une p \_\_\_\_\_



5. des p \_\_\_\_\_

3 a. Écrivez le nom des fruits et des légumes.



carotte



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ verts



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

O R A N G E X A N K  
I W D M S R C N D D  
Y S H A R I C O T S  
C O N C O M B R E A  
Z C A R O T T E E J  
C X G T S A L A D E  
C H A M P I G N O N  
T U S T O M A T E N



4 Écoutez le message. Entourez les fruits et les légumes que vous entendez.



carottes



concombre



pommes de terre



pommes



oignons

