

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université de TISSEMSILT
Ahmed Ben Yahia El Wancharissi
Faculté des Lettres et des Langues
Département des lettres et langue française



Mémoire de Master

Domaine : Lettres et langues étrangères
Filière : Lettres et langues française
Spécialité : Didactique des langues étrangères

Thème

**La remédiation lexicale à travers les activités ludiques en
classe de 5^{ème} année primaire
- Tissemsilt -**

Présenté par :
MIS Donia
NAFAH Hanane

Encadré par :
Benmoussa Linda

Promotion : Juin 2021

Jury de soutenance :

Président : Yousfi Boulanouar, Maitre de conférences « B », Université de Tissemsilt.
Rapporteur : Benmoussa Linda, Maitre-assistante « A », Université de Tissemsilt
Examineur : Touadi Cherif, Maitre-assistant « B », Université de Tissemsilt

REMERCIEMENTS

Nous exprimons toute notre reconnaissance à notre encadreuse madame **BENMOUSSA Linda** qui nous a considérablement encouragées tout au long de ce travail. Nous la remercions pour ses précieux conseils, pour sa patience, et pour nous avoir fait confiance en nous laissant mener notre travail dans de meilleures conditions, elle a suivi chaque étape et en a apporté, à chaque fois, ses appréciations, celles-ci nous ont été d'une grande aide.

Nous voudrions également exprimer notre reconnaissance à tous les enseignants de notre département, surtout ceux, qui ont contribué à ma formation durant ces deux années.

Nos remerciements vont aussi à toutes les personnes proches qui nous ont soutenues tout au long de cette période de recherche.

DEDICACE

Je dédie mon présent mémoire à mes chers parents, que nul ne peut
remplacer dans mon cœur,

A mon mari Sid Ahmed et mon cher fils Wassim qui m'ont soutenue tout
au long de mon parcours et qui ont cru en moi et qui m'ont redonné le
courage et le sourire lorsque l'angoisse et le désarroi s'emparaient de mon
être.

Mis donia

DEDICACE

A la mémoire de mes très chers grands parents.

A Mon père, ma fierté.

A Ma mère, mon âme sœur et mon âme.

A Mes nièces : *HADDIL* et *HALA*, mes deux sources d'espoir

A ma chère jumelle : *Naima*

A mes princesses : MINA, HAYAT et LEILA.

A moi-même.

HANANE NAFAH

Table des matières

Remerciement

Dédicace

Dédicace

Sommaire

Liste des tableaux

Liste des figures

Introduction générale

Partie théorique

Chapitre I : L'enseignement / apprentissage du français langue étrangère et la remédiation pédagogique

1. Les modèles de l'apprentissage.....	05
1.1.Le modèle transmissif.....	05
1.2.Le behaviorisme.....	06
1.3.Le constructivisme.....	06
1.4.Le socioconstructivisme.....	07
2. L'enseignement du FLE et du vocabulaire en Algérie en classe primaire.....	08
2.1.L'enseignement du FLE au primaire.....	09
2.2.L'enseignement du lexique.....	10
2.3.Développement du lexique.....	11
2.4.Développement du lexical en langue maternelle.....	11
2.5.L'apprentissage du lexique en langue étrangère.....	13
3. Remédiation :	13
3.1.De quoi s'agit-il ?.....	13
3.2.A qui s'adresse la remédiation ?.....	14
3.3.Organisation de la remédiation pédagogique au primaire.....	14

3.4.Les moments de la séance.....	15
-----------------------------------	----

Chapitre II : Les jeux Ludiques en classe de FLE

1. Définition du jeu ludique.....	17
2. Le jeu éducatif.....	19
3. Le jeu pédagogique	20
4. Pourquoi l'enfant joue-t-il?.....	21
5. Le jeu source de motivation	22
6. Les limites et les contraintes du jeu dans l'enseignement	23

Partie pratique

Chapitre III : recueil et analyse des données

1. Les conditions générales du cadre pratique	26
1.1.Le lieu de l'expérimentation	26
1.2.Le choix de public	26
1.3.Le corpus	26
2. Le déroulement de l'expérimentation	27
2.1.Premier temps : la séance de production N°01	
2.1.1. Les résultats de la première séance	28
2.1.2. L'interprétation des données et analyse des résultats	30
2.2.Deuxième temps : la séance de remédiation	30
2.3.Troisième temps : la séance de la production N°02.....	
3. Proposition d'activités ludiques.....	35
3.1.Le jeu de l'intrus	35
3.2.Rétroaction	35
3.3.La liste des mots	36
3.4.Considérations pédagogiques	37

3.5.Mots croisés	37
Conclusion	41
Références bibliographiques	43
Annexes	

Liste des tableaux

Tableau N01 : Les apprenants.....	29
Tableau N° 02 Résultats obtenus	30
Tableau N° 02 le nombre des mots utilisé par les apprenants dans leurs productions après la séance de remédiation à travers les activités ludiques.....	31
Tableau N° 04 comparatif des résultats obtenus	33

Liste des figures

Figure 01 : Nombre des mots.....	29
Figure N° 02 Nombre des mots utilisé par les apprenants dans leurs productions après la séance de remédiation à travers les activités ludiques.....	32
Figure N° 03 comparatif des résultats obtenus	34

Introduction Générale

Introduction

L'enseignement du français langue étrangère a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer. Compte-tenu de la nécessité de connaître des mots pour pouvoir communiquer (importante pour un usage correct de la langue étrangère), l'acquisition du vocabulaire-souvent négligée si nous la comparons avec la grammaire ou encore la conjugaison- est primordiale dans l'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère. C'est pourquoi les enseignants des classes primaires tentent d'enseigner le vocabulaire via les activités ludiques dans le cadre de la remédiation pédagogique ; cette dernière est un dispositif qui consiste à fournir à l'apprenant de nouvelles activités d'apprentissage pour lui permettre de combler les lacunes lors d'une évaluation.

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès la naissance, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux- conte- dessin...) qui développent ses expériences, enrichissent ses compétences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que La créativité et l'imagination. Elles sont considérées aussi comme un moyen d'expression qui facilite l'échange de connaissances, de propos et de mots. Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait stimuler chez les apprenants de primaire un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'employer le plaisir trouvé dans le jeu pour faire acquérir de nouvelles connaissances.

En effet des auteurs comme J.M.Caré, E.Debyser, H.Augé, S.Halliwell, N. De. Grandmont et d'autres proposent des jeux dans la classe de langue. Tous ces auteurs nous ont encouragés à choisir l'activité ludique comme moyen didactique à utiliser en classe.

Notre préoccupation majeure serait de démontrer à travers ce travail, la manière dont le support ludique (le jeu) pourrait remédier les problèmes des apprenants dans leur apprentissage du vocabulaire. C'est pourquoi, nous sommes posées la question qui suit :

Quel est l'impact de la remédiation à travers le jeu sur la compétence lexicale des apprenants de la 5^{ème} année primaire ?

Comme réponses provisoires à notre problématique, nous supposons que :

- Les activités ludiques, comme facteur motivant pourraient améliorer la capacité d'apprendre le vocabulaire et avoir un impact positif sur l'apprentissage.

Introduction générale

• L'utilisation du support ludique en classe de FLE peut motiver l'apprenant à apprendre cette langue, et peut l'aider à construire progressivement un système lexical cohérent et structuré.

Pour le besoin de notre recherche nous avons fait une expérimentation élaborée avec des élèves d'une classe de 5^{ème} année primaire de l'école BELAID AMAR, située à Tissemsilt.

Les informations collectées vont nous permettre de valider ou d'infirmer nos hypothèses quant à l'utilisation du jeu et donc des activités ludiques pour remédier les problèmes trouvés chez les élèves en classe de langue.

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de deux parties :

- Une partie théorique qui contient deux chapitres. Le premier englobe L'enseignement du FLE en Algérie au primaire, l'enseignement du lexique : Développement du lexique ; développement lexicale en langue maternelle / étrangère et la découverte du sens des mots. A la fin de ce chapitre on voit aussi un aperçu général sur la remédiation pédagogique : sa définition, sa place, pour aboutir ses différentes stratégies. Le second, porte sur l'activité ludique en tant que support didactique de la remédiation ; en premier lieu les différentes définitions données quant à ce type d'activités. En second lieu, nous présentons quelques idées suggérés par des spécialistes dans le domaine de la didactique
- Une partie pratique qui est réservée à l'analyse des données de terrain. Dans ce chapitre, nous analyserons les résultats collectés et nous rendrons compte de l'utilisation des activités ludiques avec des apprenants de 5^{ème} année primaire. Tous les résultats obtenus sont analysés et interprétés. Dans ce même chapitre, nous proposons un ensemble d'activités ludiques qui pourraient servir comme support dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

Et enfin, une conclusion générale qui englobe tous les résultats de recherche et répond à notre question de recherche.

Partie Théorique

Chapitre I :

**L'enseignement / apprentissage du
français langue étrangère et la
remédiation pédagogique**

Les modèles de l'apprentissage.

En 2010, lors d'une conférence sur les théories de l'apprentissage et pratiques d'enseignement, Gérard Barnier traite de la psychologie de l'apprentissage. Pour Barnier la psychologie de l'apprentissage comporte quatre modèles – transmissif – béhavioriste – constructiviste et socio-constructiviste. Ainsi donc, dans cette conférence il exprime le fait que selon lui, le modèle transmissif est le modèle de « base ». C'est à partir de ce modèle que les autres ont vu le jour. Pour Barnier le modèle transmissif est « le modèle traditionnelle d'enseignement ».

Le modèle transmissif.

Pour illustrer cette théorie, Locke (1632-1704) disait que « l'esprit de l'enfant est une

« Page vierge » ou « tabula rasa ». Ce modèle est également appelé « modèle de l'empreinte » ou bien encore « modèle d'enseignement ».

Selon cette théorie, l'apprenant, l'élève est comparée à une « page blanche », à savoir que si on ne lui a pas appris, il ne connaît strictement rien du sujet en cours. L'élève est perçu comme n'ayant au préalable aucun savoir. L'élève n'apprend que grâce à l'enseignant. L'enseignant se doit d'être claire dans ses propos et d'expliquer de manière graduée ce qu'il veut que les élèves apprennent. Les élèves, ignorants, interceptent les connaissances que l'enseignant, celui qui a toutes les connaissances, leur transmet. Ce modèle est illustré par le fait que l'enseignant se doit de remplir la page vide (les élèves) des connaissances.

Pour que le modèle transmissif fonctionne, il faut que les élèves soient attentifs et à l'écoute. Dans ce modèle c'est l'enseignement qui est mis en avant et non l'apprentissage. Tous les élèves reçoivent les informations au même rythme. Le rythme est imposé par l'enseignant mais ça n'est pas forcément le rythme de l'élève.

A cause de la passivité de l'élève, ce modèle est de plus en plus mis à l'écart dans les écoles.

Le behaviorisme.

Le terme « behaviorisme » a été créé par Watson en 1913. Ce modèle est très souvent réduit à la notion de « conditionnement » mis en place par les recherches de Pavlov dans les années 1890 (mais traduites en anglais qu'à partir de 1927). Le conditionnement est le résultat du schéma « Stimulus & Réponse ». Mais le behaviorisme ne s'arrête pas au conditionnement. Selon les behavioristes, apprendre implique une capacité à donner la réponse attendue.

Tout comme dans le modèle transmissif, l'enseignant a un rôle clé dans l'apprentissage. L'enseignant va mettre en place des exercices avec un accroissement de la difficulté. Avec le behaviorisme, l'enseignant doit se centrer sur l'élève et le but de son apprentissage. L'enseignant donne des exercices simples mais de plus en plus difficiles afin de pouvoir donner en tâche finale, une tâche complexe. La limite du behaviorisme est qu'à force de donner des exercices simples aux élèves ils s'habituent à cette difficulté et soient, au final en échec sur une tâche complexe.

Le constructivisme.

Jean Piaget (1896-1980) est l'investigateur de cette théorie, dans les années 1990. Via ce modèle, Piaget « répond » au modèle behavioriste, selon lequel l'apprentissage est restreint au conditionnement (Stimulus & Réponse). Parmi les autres modèles, il est celui qui exprime mieux le dispositif de l'apprentissage.

Selon Piaget « l'apprentissage se fait grâce à l'interaction que l'on a entre les objets et autrui ». Piaget définit le schème comme unité de base de l'apprentissage. A l'origine, les schèmes ne sont que des réflexes simples. Pour Piaget, nous sommes capables de modifier nos actions en les rendant plus performantes. Piaget pense que la capacité d'apprendre est liée au développement de l'enfant.

Avec le constructivisme, l'élève est acteur, il construit ses connaissances en s'exerçant. L'élève est confronté à des situations de problèmes, qu'il doit mettre en lien avec ses connaissances.

Le socioconstructivisme.

Ce modèle également appelé « socio-cognitivism » a vu le jour après le constructivisme, c'est une méthode récente. Cette théorie a été défendue par Bandura, Doise, Mugni, et Perret-Clermont. Ces auteurs ont fait ressortir un processus important qui favorise l'apprentissage qu'ils ont appelé « le conflit social ». Le « conflit social » apparaît lorsque deux personnes comparent leurs idées face à une activité proposée. Il y a donc interactions entre pairs ou avec l'enseignant.

Ce modèle a été développé principalement par Vygotski (1896-1934). Selon lui « le seul apprentissage valable pendant l'enfance est celui qui anticipe sur le développement et le fait progresser » (pensée et langage, 1933). Pour Vygotski, il existe une transition (Zone Proximale de Développement) permettant à l'enfant de passer du stade où il ne sait pas à un stade où il a appris.

Ces cinq théories nous ont permis de pouvoir identifier que le plus important était que les enfants agissent, se mettent en action afin de pouvoir bien apprendre. Mais que la « théorie de l'enseignement » de base, le modèle transmissif n'est tout compte fait, pas le modèle à suivre dans sa globalité.

1 L'enseignement du FLE en Algérie au primaire :

Le français dans le système éducatif algérien avait un statut d'une langue seconde, mais cela a changé après l'application du système fondamental. Le français est devenu langue étrangère.

La situation de cette langue reste encore confuse, car elle est enseignée en tant que langue étrangère du primaire au secondaire, puis devient langue d'enseignement à l'université pour les branches scientifiques et techniques.

Il est à noter que la réalité linguistique du Français Langue Etrangère, actuellement en Algérie laisse penser que cette langue a une place privilégiée à la fois dans les systèmes éducatifs et dans la société Algérienne. Elle est considérée comme un moyen incontournable d'enrichissement de communication et d'ouverture vers le monde extérieur. Sans être la langue officielle, on la retrouve dans de nombreux discours officiels. Sans être la première langue d'enseignement, elle reste pour le moment, avant d'être supplanté par l'anglais, une langue de transmission des idées et du savoir. Sans être la langue d'identité, elle continue à forger de différentes manières et par plusieurs canaux, nos caractères.

La place accordée à cette langue dans le système éducatif et à travers les différents niveaux d'enseignement est capitale, elle récupère petit à petit le statut qu'elle occupait après

l'indépendance et exerce une influence permanente sur tous les domaines, éducatif, social, économique, culturel...

«L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle» ChapitreI,article2.¹

Les nouveaux programmes introduits depuis l'année 2005 fixent comme objectif la réforme du système éducatif Algérien, entraînant une amélioration qualitative en fonction des perpétuelles transformations, que connaît notre pays et le monde de manière générale, mondialisation, développement des technologies. Les objectifs de l'enseignement du Français Langue Etrangère visent à élargir les horizons culturels des apprenants par la découverte d'autres littératures et d'autres civilisations ; c'est-à-dire permettre une ouverture sur le monde, sensibiliser l'apprenant aux nouvelles techniques de communication et lui faire acquérir un outil de communication qui les permet d'accéder aux savoirs.

2 L'enseignement du FLE au primaire :

L'enseignement / apprentissage du français langue étrangère au niveau du cycle primaire, vise à développer chez les jeunes apprenants les capacités de communiquer et de s'exprimer facilement et clairement à l'oral comme à l'écrit, à travers des situations scolaires ou extra scolaires et qui correspondent à son développement cognitif.

L'enseignement du Français langue Etrangère est régi par les objectifs fixés par la loi (n°08-04 du 23 janvier 2008) et qui définit les finalités de l'éducation de la manière suivante :

« L'école algérienne a pour but de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle» ChapitreI,article2.²

L'enseignement du FLE, vise à habituer le jeune apprenant à la langue et lui permettre de l'utiliser pour s'exprimer. Ainsi l'élève, par le biais de cet apprentissage commence à se former et à former des connaissances, ces dernières, seront réinvesties par l'apprenant pour accéder aux

¹ Programme de la 4^{ème} année p4

² Idem P04

différentes informations, s'ouvrir sur le monde extérieur et acquérir un seuil linguistique irréversible. A ce titre l'école doit notamment : «permettre lamaitrise 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» Chapitre II, article4

L'enseignement du FLE a pour mission aussi de donner au jeune apprenant des compétences de base qui lui permettent d'interagir dans des situations de communication réelle simulée, pour une interaction à l'oral comme à l'écrit.

Dans ce cadre nous présentons les objectifs visés par le programme officiel au niveau de la 4^{em} année primaire (Chapitre I, article 2)

Le programme de 4^o Année a pour objectif de³:

-«assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active»,

«doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent apte à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à ,s'adapter aux changements»

Le programme de 4^e année a pour mission de renforcer et de consolider les compétences acquises par l'apprenant de 3^e AP.

Le profil d'entrée : en4^eAP

Rappelons que l'OII (Objectif intermédiaire d'intégration) qui certifie les apprentissages au terme de la 3^e A P est ainsi défini.

OII: Au terme de la 3^eAP, mis dans une situation de communication significative, l'élève sera capable de produire un énoncé mettant en œuvre deux actes de parole à l'oral et à l'écrit.

Le profil de sortie de 4eAP

OII: Au terme de la 4^eAP, l'élève sera capable d'insérer, en respectant les paramètres de la

³ Idem P07

situation de communication, sa production orale ou écrite dans un cadre textuel donné.

3 L'enseignement du lexique :

Nous trouvons qu'il est légitime d'établir la distinction entre les deux notions «lexique» et «vocabulaire» afin de montrer pourquoi nous avons choisi l'utilisation du terme «lexique» et non pas le terme vocabulaire car les deux appellations sont différentes.

D'après R.Galisson et D.Coste« *Le couple lexique / vocabulaire relève assez exactement des oppositions langue / parole (terminologie de F.De Saussure) lexique renvoyant à la langue et vocabulaire à la parole [...]. LE vocabulaire est nécessairement lié à un texte, écrit ou parlé, court ou long, homogène ou composite, alors que le lexique, transcendant au texte, est lié à un ou plusieurs locuteurs. Le vocabulaire d'un texte suppose l'existence d'un lexique dont il n'est qu'une actualisation limitée, un échantillon, c'est-à-dire un sous ensemble* »⁴ Ce qui veut dire que le rapport entre les deux notions est un rapport d'inclusion ; le vocabulaire représente une partie du lexique global [...]. L'enseignant ne pourra jamais découvrir la totalité du lexique des élèves.

Francis Vanoye définit le lexique ainsi : «Le lexique est l'ensemble des mots d'une langue qui sont à la disposition du locuteur. Ce sont les mots qu'il peut, à l'occasion, employer et comprendre. Ils constituent le lexique individuel »⁵, E.Genouvier et J.Peytard ajoutent : « Le lexique d'une langue est théoriquement illimité »⁶. On estime à 150000 le nombre de mots contenus dans le grand Larousse Encyclopédique.

Pratiquement, l'individu ne connaît qu'une infime partie de ce vaste ensemble et il n'utilise qu'une partie de ce qu'il connaît quand il parle ou écrit.

Quant au vocabulaire, il représente l'ensemble des mots effectivement employés par le locuteur dans une situation de communication précise. Le vocabulaire correspond en fait à l'utilisation d'un certain nombre de mots appartenant au lexique même du locuteur. Par exemple, l'ensemble des mots utilisés par un apprenant dans une rédaction n'est que le vocabulaire employé dans cette situation lequel ne représente qu'une partie de son lexique individuel.

⁴Galisson et Coste : Dictionnaire de didactique des langues ; Hachette, Paris, 1976.P317

⁵ Francis Vanoye ; expression et communication

⁶E.Genouvier et J.Peytard, linguistique et enseignement du français.

3.1 Développement du lexique :

Le développement du langage inclue évidemment le développement des instruments du langage telle lexicque la syntaxe et la prononciation et aussi leurs utilisations, Or, ce développement on peut parler de celui du vocabulaire qui occupe une place considérable grâce à plusieurs raisons dont on dénombre quelques-unes :

- Les premiers mots prononcés par l'enfant prouvent que c'est un enfant qui parle
- Au cours des premières années, le vocabulaire se développe d'une manière spectaculaire ; et c'est la base essentielle pour la compréhension et la production du discours.
- La majorité des enseignants se plaignent de la pauvreté du vocabulaire de leurs élèves.
- Plusieurs spécialistes s'accordent à dire que les compétences lexicales sont très importantes pour la réussite scolaire -Lieury (1991) a montré par exemple que les corrélations entre réussite scolaire et connaissances lexicales sont plus élevées que ceux entre réussite scolaire et niveau intellectuel.⁷

3.1.1 Développement du lexique en langue maternelle :

L'être humain se distingue des autres espèces par la faculté du langage, c'est une activité spécifiquement humaine. Selon André Langaney " nous sommes capable de combiner des mots selon une grammaire pour construire des phrases, et celles-ci acquièrent alors un sens supérieur à ce que donneraient la simple addition des mots entre eux. C'est un langage à double articulation des mots et des sens. Seul le cerveau humain est capable de communiquer des informations de cette manière".

Réussir à maîtriser l'expression oral nous permet en fait d'arriver à communiquer avec les autres et à nous représenter le monde. C'est l'une des premières préoccupations de l'école car la maîtrise de la langue est une condition de la réussite scolaire. Cet apprentissage est l'un des premiers de la vie : il commence à se construire dès la naissance, avant et avec les premiers mots. Les différentes étapes de l'acquisition du langage chez les enfants normaux apparaissent à des âges semblables, alors que les étapes du développement présentent une grande régularité.

Arriver au 6^{ème} mois, le bébé commence à sélectionner les sons présents dans son environnement et essay d'en produire à son tour, il jouera avec les sons que son appareil phonatoire permet de produire : il entre dans l'étape du babillage ou babil.

⁷ Lieury;,,Mémoire et réussite scolaire .Paris, Dunod. 1996

De (6 mois à 12 ou 18 mois) le bébé commence à nuancer ses productions sonores, il commence à modifier ses productions selon le contexte social (comme exemple, les sons produits avec la mère ne sont pas les mêmes que ceux produits avec le père).

Quelque mois après, l'enfant s'intéresse seulement aux voyelles, consonnes et syllabes utilisés dans sa langue maternelle et perd peu à peu sa capacité de distinguer les sons étrangers à celle-ci. En cette étape l'enfant peut comprendre jusqu'à 50 mots, car à cet âge, il a déjà assimilé

Un certain nombre d'informations (phonétiques, sémantiques, syntaxiques...etc.) qui lui permettent de saisir le sens des mots, dans la mesure où ils sont intégrés dans des situations de communication quotidienne sinon l'enfant trouve à du mal à les reconnaître.

Le petit apprenant compte sur son entourage ainsi que sur l'aide des adultes pour deviner des mots et construire des relations entre ceux-ci et tous sentiments, actions, savoirs...

Mais ces premiers mots révèlent également que son système phonatoire est encore peu développé. Dans ses premières prononciations l'enfant recourt au doublement de syllabes, comme l'ont expliqué Comblain et Rondal par l'exemple suivant⁸ : « pinpin » pour « lapin », « outre » pour « yaourt » ; la forme phonique et le signifié ne sont pas du tout identiques à celles de l'adulte.

Aux premiers apprentissages, l'enfant a tendance à généraliser le sens d'un mot pour un nombre de référents plus large. Etayons ceci par des exemples de résultats obtenus par Comblain et Rondal : Le mot « papa » chez l'enfant ne signifie pas forcément le vrai sens du mot : « papa » signifie chez l'enfant une personne de sexe masculin, Donc l'enfant va désigner les personnes de sexe masculin de son entourage par ce nom « papa ». Plus tard l'enfant limite cette appellation à l'adulte qui vit en contact étroit avec lui et sa mère. Le concept biologique de paternité n'est réellement compris qu'à l'âge de l'adolescence.

Même constat pour les mots « frère » et « sœur » qui font l'objet d'un long développement. Le mot frère pour l'enfant n'est en fait qu'un autre enfant comme lui vivant sous le même toit et partageant les mêmes parents, et ce n'est qu'à l'âge de neuf ou dix ans que le vrai sens des mots « frère » et « sœur » est éclaircie. Comblain et Rondal précisent que ce « développement graduel » n'est pas spécifique aux termes de parenté.

L'enfant apprend progressivement le sens des mots comme nous le confirme Rondal et Comblain : « L'enfant acquiert donc le sens des mots bribe par bribe. Ce n'est que relativement tard

⁸A. Comblain et J.A. Rondal : *Apprendre les langues ; ou, Quand ; comment ?* Ed Maradaga, France, 2001, P41

dans le développement qu'on pourra être à peu près sûr que l'enfant et l'adulte qui utilisent les mêmes mots, leur associant exactement les mêmes signes. »⁹

Le développement du lexique entre 2 et 6 ans est étonnement rapide car il passe d'une vingtaine de mots à 2500 mots (soit l'acquisition d'un ou deux mots par jour pendant cette période).

3.1.2 L'apprentissage du lexique en langue étrangère :

Apprendre à communiquer en langue étrangère est un acte conditionné par l'apprentissage et la manipulation du lexique de cette langue. Cependant, il est important de noter que les travaux réalisés en domaine de lexique de langue étrangère n'ont pas été explicites dans la plupart des méthodes. Des lors, un grand nombre de ces études ont démontré qu'il y a une relation étroite entre l'apprentissage de la langue maternel et celui de la langue étrangère comme le signale Berman (1987), dans une approche conceptuelle, L'acquisition montre une évolution semblable en langue maternelle et en langue étrangère : Chaque fois qu'il y est de nouvelles formes dans la langue étrangère il y un bouleversement qui se produit dans la langue de l'apprenant (influence de la langue maternelle sur le processus d'apprentissage de la langue étrangère).

Selon D.Groote ²⁸ (1998) L'apprenant disposerait de deux registres pour stocker les formes des mots dans leur aspect phonologique et orthographique : « Le lexique de la L 1 » et « Le lexique de la L2 ». Ces deux registres seraient à leur tour relié à un troisième registre qui est « le registre conceptuel » dans lequel est stocké les sons des mots (les aspects sémantiques).

D'après le modèle de « représentation subordonnée » le lexique de la langue maternel (L1) domine le lexique de la langue étrangère (L2) : L'apprenant accède au registre conceptuel par l'intermédiaire du lexique de la langue maternelle (L1). Alors que dans le deuxième modèle de « Médiation conceptuelle » l'apprenant peut accéder au registre conceptuel (C) directement à partir de la langue étrangère (L2). Aucune interaction directe entre le lexique de la (L1) et le lexique de la (L2), tout contact se fait obligatoirement à travers le registre conceptuel (C).

4 Remédiation : De quoi s'agit-il?

La remédiation est une séance qui vient avec la réforme scolaire de 2008, elle est une activité de régulation permanente des apprentissages qui a pour but de pallier les lacunes et les difficultés

⁹ Idem P42

d'apprentissage relevées lors de l'observation et l'évaluation des apprenants, d'améliorer leurs apprentissages et de contribuer par conséquent à la réduction des décrochages scolaires.

« Un mot qui a la même racine que remède et qui dans le domaine des séances de l'action, est synonyme d'action corrective au mieux, de régulation. En pédagogie, la remédiation est un dispositif plus ou moins formel qui consiste à fournir à l'apprenant de nouvelles activités d'apprentissage pour lui permettre de combler les lacunes diagnostiques lors d'une évaluation formative»¹⁰

Le terme remédiation a une connotation médicale : c'est donner un remède, dans le contexte scolaire, ce terme signifie tout acte pédagogique qui doit permettre à l'enseignant de porter un remède à des difficultés éprouvées par les apprenants grâce à des activités spécifiques un autre angle d'apprentissage.

4.1 A qui s'adresse la remédiation ?

La remédiation s'adresse aux apprenants en difficultés. la difficulté est inhérente à tout apprentissage scolaire : tous les apprenants, pour des raisons différents, risquent d'être à un moment ou un autre, en difficultés d'apprentissage.

4.2 Organisation de la remédiation pédagogique au primaire

La remédiation pédagogique est une composante essentielle du processus d'enseignement apprentissage, elle est aussi une culture qui doit être partagée par l'ensemble des membres de la communauté éducative.

La remédiation pédagogique est une composante essentielle du processus d'enseignement/ apprentissage, elle est aussi une culture qui doit être partagée par l'ensemble des membres de la communauté éducative.

Les séances de la remédiation pédagogique sont intégrées dans la grille des horaires de tous les niveaux de l'enseignement primaire à raison de 45 Min par semaine.

Les matières concernées par la remédiation pédagogique sont la langue arabe, la langue française, et les mathématiques.

¹⁰ Raynal, Françoise et Rieunier, Alain pédagogique : *Dictionnaire des concepts clés ESF*, revuesfrançaised'éducation1998, Vol125, n= 1, pp164.165.

Le nombre d'apprenants ne doit pas dépasser 12 apprenants au maximum.

Les moments de la séance

Cette opération thérapeutique doit passer par les quatre moments suivants :

Une évaluation diagnostique des lacunes des apprenants

- C'est le moment de dépistage des lacunes et des insuffisances des apprenants avec la prise de notes sur un cahier spécial, il s'agit d'une opération d'évaluation continue.

La prescription

- C'est la proposition de remédiation pour chaque cas recensé

Le traitement

- Action pédagogique en classe au cours de la séance de remédiation. Cette action doit avoir des objectifs spécifiques et opérationnels bien tracés.

Le suivi

C'est l'étape de l'évaluation formative des résultats obtenus et la prise de décision

Chapitre II

Les jeux Ludiques

1 Définition du jeu ludique :

Selon le petit Robert, (1991 :p1046): Le «jeu» vient du mot latin« jocus» qui signifie «Badinage, plaisanterie» ou en latin plus courant «amusement, divertissement». Quand au mot «ludique», c'est un dérivé du mot latin «ludus».

Le jeu est défini dans le dictionnaire du petit Robert autant que « activité physique ou, morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ».¹¹ Les notions plaisir, liberté et gratuité sont les mots fondateurs de cette définition, qui paraît proche au jeu de l'enfant en ce qu'il a de plus récréatif. Chez Roger Caillois, dans son ouvrage « Les jeux et les hommes »(1958)¹², l'idée de liberté est pesante : «Le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, où il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celles qu'il veut bien se donner ». Il ajoute également que le jeu ludique est une activité libre par excellence.

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant, c'est son travail à lui, sa préoccupation ; il représente un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie, de développement, de découverte des autres...

L'historien Néerlandais, a tenté de donner une définition au jeu dans son livre « Homo Ludens », le jeu serait « Une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante»¹³

Jean-Claude Arfouilloux précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, c'est « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit »¹⁴.

¹¹ Le dictionnaire de Petit Robert

¹² Roger Caillois, Les jeux et les hommes(1958).

¹³ JohanHuizinga, HomoLudens, essaiurlafonctionsocialdujeu, Gallimard, 1951(1^{ère}Ed,1938).

¹⁴ Jean-Claude Arfouilloux « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat, 1975.

Le jeu est donc considéré comme le travail de l'enfant: Il est un moyen et en même temps une fin en soi.

Après avoir vu ces quelques définitions proposées pour le jeu, nous pouvons dire qu'il n'est pas facile d'opter pour une définition précise.

Dans son ouvrage, « pédagogie du jeu », Nicole de Grandmont parle d'une progression dans le jeu qui va de la modification du jeu jusqu'à sa transformation. Les étapes par lesquelles passe cette progression sont : le jeu ludique , jeu éducatif et jeu pédagogique.¹⁵

Nicole de Grandmont, précise dans son livre « Pédagogie du jeu » que « Le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu »¹⁶, elle souligne également l'importance des notions de plaisir, de gratuité et de créativité d'où l'explication qu'elle propose : « Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité »¹⁷, elle ajoute que « Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur , sans limite de temps ni d'espace. »¹⁸ Cette définition permet de montrer que c'est le joueur qui décide de l'utilisation du jeu, ce qui rejoint le caractère « libre » du jeu évoqué par R. Caillois et J. Huizinga.

En fait, le jeu ludique représente une composante essentielle de la vie de l'homme. C'est un moyen d'exploration qui est très important pour le développement de l'individu, il permet, selon Nicole de Grandmont « d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur », cela se rapproche à la définition du jeu, avancée par Jean Château qui voit dans le jeu un moyen de se représenter le monde extérieur et d'appréhender la réalité. A. Rabaly¹⁹, aussi, trouve que l'activité ludique est le territoire essentiel des apprentissages de l'enfant et où s'actualisent les potentialités personnelles de créativité et de création. Donc, il y a une motivation intrinsèque dans le jeu ludique qui consiste à réaliser une activité essentiellement pour le plaisir et la satisfaction qu'on en retire. Pour Nicole de Grandmont le jeu ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source est les

¹⁵ Jean-Claude Arfouilloux

¹⁶ Nicole de Grandmont, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université 1997. p47-48

¹⁷ Idem

¹⁸ Idem

¹⁹ Rabaly A, cité par N. De. Grandmont.

caractéristiques génétiques et sociales de l'individu. Aussi elle précise que : «L'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'appivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions.

Nicol de Grandmont propose un tableau synthèse dans lequel elle avance les qualités du jeu ludique.

2 Le jeu éducatif:

Lorsque le jeu est employé comme activité libre et gratuite n'ayant ni raison d'être ni but, diminue au fur et à mesure qu'on s'approche du jeu éducatif. Il peut paraître bien contradictoire si nous tenterons de l'associer à un quelconque apprentissage. «Les mots jeu éducation renferment au départ une contradiction dans les termes. En effet, à partir du moment où il devient éducatif, le jeu, activité gratuite par excellence, sans autre but qu'elle-même et que le divertissement qu'elle entraîne ces se en réalité d'être un jeu.»(Rabecq-Maillard,1999)²⁰.

Le jeu éducatif n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique seulement, il présente quelques caractéristiques que N. De. Grand mont qualifie par spécifique.

En premier lieu, le jeu éducatif représenterait« Le premier pas vers la structure »(Grandmont), cette réflexion rejoint celle de Freinet (1960) qui décrivait le jeu éducatif comme le jeu éducatif permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves (Grandmont).

En second lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances (Grandmont, 1997 :66). Dans son contexte éducatif, le jeu aura comme rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure spécifiques au jeu, aux pré-requis. Ainsi « le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort d'apprendre, non pas quel 'effort soit absent, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant».

²⁰Rabecq-Maillard, cité par N.De. Grandmont. , 1999

En troisième lieu, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu, en gardant évidemment son caractère « distrayant » et sans « contraintes » car le rôle fondamental du jeu est de « créer un climat de plaisir»²¹

En ce dernier point, N.De.Grandmont semble partager le même avis que Vial et qui insiste sur le fait que la valeur éducative du jeu doit rester une valeur de «surcroît»(Vial,1981,cité par Grandmont,1997:64).Elle semble s'accorder également avec ce qui est avancé par Ferranet Al, qui trouvent dans le jeu éducatif « un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et en formant l'enfant.»²²

3 Le jeu pédagogique :

Le jeu pédagogique a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages comme le souligne N. De. Grandmont (p 70). Le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifiée de « pédagogie de jeu ».Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'apprenant de sorte que le plaisir devient travail.²³

La logique dans le jeu pédagogique est établie sur l'idée que le plaisir de jouer s'accroît au fur et à mesure qu'il y a apprentissage et elle est fondée sur deux sortes de pédagogie :

L'une indirecte et où l'intervention de l'enseignant n'est pas sentie par l'apprenant (l'apprenant prend les changements de règles, par exemple, comme une technique pour fuir la routine ou l'ennui, quand à l'enseignant, il recourt à ce changement afin d'introduire de nouvelles acquisitions).

L'autre, de la non intervention, qui consiste à laisser l'apprenant face au jeu à partir duquel, il va construire son apprentissage : il passerait peu à peu du jeu ludique au jeu éducatif après avoir acquis les règles qui lui permettraient de réussir.

²¹ Grandmont,1997.P 64.

²²Vial 1981,cité par Grandmont,1997 P 64

²³ N. De. Grandmont (p 70).

Lorsque L'apprenant est prêt, le jeu pédagogique interviendra pour l'aider à vérifier ses connaissances et les réintégrer par la suite afin de résoudre d'autres problèmes.

4 - Pourquoi l'enfant joue-t-il?

Le mode de fonctionnement de l'enfant, c'est le jeu, et il est impossible de le comparer à une belle exploration, à une partie de carte ou d'échec.

Le jeu permet à l'enfant de se développer harmonieusement. Lorsqu'il joue, l'enfant découvre le monde et intègre dans celui-ci ses expériences les plus précoces. Il apprend à connaître les choses, il teste ce qu'il peut ou ne peut pas faire. Par le plaisir éprouvé dans le jeu, l'enfant apprend à maîtriser ses angoisses, à accroître son expérience, à établir des contacts sociaux. Il découvre par le jeu, les différences des autres, il ressent leurs réactions, ses propres qualités et ses propres difficultés.

Les enfants aiment jouer, c'est leur nature, ils s'amuse et ils sont heureux lorsqu'ils peuvent s'aborder sans problème dans leurs jeux. Quand l'enfant découvre et apprend une nouvelle.

Chose par son propre mode d'exercice, l'information acquise ou l'aptitude maîtrisée restera longtemps gravée que si elle avait été l'objet d'une explication ou une démonstration.

Par le biais du jeu, l'enfant apprend beaucoup de mots nouveaux qui enrichissent son vocabulaire, il essaye de mettre en œuvre de nouvelles expressions, des idées personnelles ainsi que des sentiments. C'est à travers des attitudes qu'il entreprend dans le jeu, tel l'initiation des paroles, l'échange de propos, le mime, que l'apprenant fait évoluer son langage. Les activités de groupes favorisent fortement l'acquisition et le développement langagier.

Dans des situations ludiques, l'apprenant dédramatise et banalise la situation, ce qui l'aide à parler et à répéter avec plaisir, le mot ou la phrase jusqu'à les maîtriser.

Le jeu prend une part importante dans l'évolution du langage.

Sur le plan affectif, le jeu aide l'enfant à surmonter les problèmes émotionnels qui lui font obstacle, comme la peur, la timidité, l'anxiété en lui donnant la force et l'énergie pour y arriver.

C'est aussi un moyen qui représente le monde, il aide l'enfant à comprendre beaucoup de choses à travers des situations qui ressemblent à la réalité. Ces situations créées dans le jeu permettent à l'enfant de cerner la réalité, le monde qui l'entoure et des cerner lui-même.

Sur le plan social, le fait de jouer avec ses parents, plait beaucoup à l'enfant, ce qui favorise une socialisation et un développement de personnalité.

Le jeu représente un moyen d'échange entre l'enfant et son milieu puisqu'il l'aide à mieux comprendre la réalité et de saisir les règles de ce milieu. Il contribue également à faire interagir les acteurs de la scène pédagogique. Les contacts créés pendant le jeu aident l'enfant à confronter ses problèmes et à apprendre en groupe, en renonçant progressivement à son égoïsme et à sa subjectivité.

Il commence à accepter l'autre, avec sa différence et par la suite affirmer son identité.

5 -Le jeu source de motivation :

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout du plaisir et cela constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des élèves, qui trouvent plaisir à être en classe. Le jeu ne peut qu'aiguiser leur curiosité ; plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

Lorsqu'on joue, on travaille sans en avoir l'impression. L'auteur Susan Halliwell parle d'un« Apprentissage indirect » et précise que « Les jeux sont bien d'avantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouche-trous enfin de cour sou comme une Récompense après un vrai travail. Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue.»²⁴.

²⁴Susan Halliwell, 1995, P 6

Il est important de préciser qu'en classe de langue et surtout au moment des premiers apprentissages, tout est complètement nouveau et différent. Ainsi, des jeux qui seraient puerils ou ennuyeux dans la langue maternelle ne seront pas forcément vécus comme tel dans la langue étrangère. Ils pourront même valoriser l'élève qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Le jeu va aider et encourager l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant. Le jeu arrive à dédramatiser les situations d'apprentissage.

Nous ne pouvons, dans ce cas, dissocier plaisir et travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère au quel l'enfant participe activement. Cela implique que les règles du jeu sont acquises et respectées par les élèves : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

Weiss note que le jeu « peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils ont créés individuellement et collectivement ».²⁵

Les limites et les contraintes du jeu dans l'enseignement.

Il est sûr que l'usage du jeu est limité. L'apprentissage ne peut se faire sans exercice, sans mémorisation des leçons. Tout apprentissage a pour finalité un « contrôle » de connaissances.

Jouneau-Sion (2009) relève l'importance de la coupure dans le jeu pour que les élèves puissent revenir sur ce qu'ils ont effectué. Le jeu n'est pas une fin en soi, et il est essentiel que le professeur pense à faire « un avant-jeu » et « un après-jeu » pour favoriser l'analyse réflexive

Les enseignants faisant parti au réseau Ludus (Réseau vu dans 1.2.2) considèrent que

« le meilleur jeu est celui que l'on invente pour ses élèves ; transposer tel quel un jeu du commerce, aussi intéressant soit-il, est rarement possible. »

²⁵Weiss 1983, p8

Le jeu peut en effet avoir un « effet pervers », un effet néfaste dissuadant la plupart des enseignants qui auraient pu vouloir utiliser une pédagogie par le jeu. Cet effet pervers, Nicole de Grandmont en parle sur son site « pédagogie et philosophie du jeu », c'est celui

« d'entrave aux apprentissages ». L'effet pervers est le suivant, la « pseudo » facilité d'un jeu peut inciter les élèves à ne pas fournir suffisamment d'efforts. De plus, si le jeu est perçu comme trop ludique pour les élèves, il deviendra un obstacle à l'apprentissage

- Jouer ne comporte pas seulement des limites, il y a aussi la notion de contraintes qui entre en jeu (contrainte temporelle et de gestion). Un enseignant ne peut savoir à l'avance le temps précis de réalisation d'un jeu. Les élèves peuvent être motivés et être calmes comme être tout le contraire, ce qui peut faire varier le temps du jeu. La compréhension de la consigne peut aussi être un facteur de « perte » de temps. Ainsi donc l'enseignant doit avoir à l'esprit que des paramètres indépendants du jeu, peuvent faire varier la durée « de jeu », de mise en situation. La contrainte au niveau de la gestion du matériel peut mettre à malla séance (exemple : préparation du matériel : allumer l'ordinateur, mettre en place tous les jetons...). Avec certains jeux les élèves peuvent rapidement être en action. Toutefois il ne faut pas oublier que chaque élève est différent. Un élève peut rapidement se mettre en action avec un jeu alors qu'un autre élève aura plus de mal, le jeu ne lui conviendra pas. Tout comme il faut varier les supports et les situations d'apprentissage, il faut varier les types de jeux afin de ne pas habituer les élèves.

Partie pratique

Chapitre III :

Recueil et analyse des données

Partie pratique

Dans les deux premiers chapitres nous avons vu que les activités ludiques jouaient un rôle important dans l'apprentissage du vocabulaire. Dans ce chapitre nous essayerons d'appliquer quelques activités ludiques pour voir comment elles pourront influencer sur la remédiation et l'amélioration du vocabulaire chez les élèves d'une classe de cinquième année primaire afin de répondre à notre problématique et de confirmer ou infirmer nos hypothèses.

Les conditions générales du cadre pratique :

Le lieu de l'expérimentation :

Pour la réalisation de notre expérimentation, nous avons choisi l'école de BLAID EMAR qui se situe dans la wilaya de Tissemsilt pour l'élaboration de notre travail après avoir reçu la permission du directeur de l'établissement.

Notre expérimentation a eu lieu chez madame B. N qui a bien accepté de nous recevoir dans sa classe de 5^{ème} année, durant la semaine du 23 à 26 Mai 2021.

Le choix de public :

Concernant le choix du public, nous estimons que les apprenants de la 5^{ème} année primaire sont le meilleur échantillon pour la réalisation de notre expérimentation, parce qu'ils sont un public sensible aux jeux, ils ont étudié deux ans la langue française, c'est-à-dire qu'ils ont une base qu'il faut développer à travers les jeux, surtout que cette année ils ont un examen de fin de cycle pour passer au cycle moyen.

Notre groupe expérimental se compose de neuf (09) élèves, cinq filles et quatre garçons dont l'âge varie de 10 à 11 ans.

Nous tenons à noter que le nombre réduit des apprenants en classe n'est point un choix expérimental c'est à cause des conditions sanitaires du pays, à savoir la pandémie du Covid-19, que les écoles ont pris la décision de travailler par groupes réduits afin de faciliter la distanciation sociale.

Le corpus :

Notre corpus est constitué de productions écrites et des activités proposées aux apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école BLAID EMAR. Nous avons proposé des exercices sous forme de jeux qui visent l'apprentissage du vocabulaire dans le cadre de la

Partie pratique

remédiation pédagogique. Notons que ces exercices ne sont pas issus du livre scolaire, mais importer de quelques sites pédagogiques

Le déroulement de l'expérimentation :

Pour mener à bien notre travail de recherche, nous avons opté pour une méthode expérimentale afin de vérifier l'impact du jeu sur les petits apprenants. Nous avons choisi l'analyse comparatives des productions écrites et la technique de l'observation ce qui peut nous aider et nous faciliter le déroulement de notre recherche. Finalement nous analysons et interprétons les résultats, et nous présentons des commentaires et des remarques.

Notre expérimentation s'est déroulée en trois temps :

Premier temps : Activité de la production écrite n°01

C'est une séance de production écrite qui s'inscrit dans le cadre du :

- Projet « 03 » : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?
- Séquence « 01 » : Quand je serai grand
- Durée de la séance : 30 mn
- Objectif d'apprentissage :
- La compétence transversale :
 - Produire un texte en fonction d'une situation de communication.
 - Exercer sa curiosité, son imagination et sa créativité.
 - La valeur est le respect du milieu et de l'environnement ; conditions nécessaires à l'édification d'un monde plus humain.
 - De respecter une consigne d'écriture.

• Matériel didactique : le cahier d'activité page 70, les cahiers de production et le tableau.

Durant cette séance, l'enseignante a commencé par l'éveil d'intérêt : elle a demandé à ses élèves ce qu'ils aimeraient devenir une fois devenus grands et adultes. Puis, après une petite interaction verbale, elle leur a demandé d'écrire un petit texte dans lequel ils expliquent ce qui se passe pendant un tremblement de terre.

Une fois l'interaction terminée, elle note ces quelques recommandations sur le tableau :

Partie pratique

- Employez le présent de l'indicatif.
- Rédigez des phrases déclaratives.
- Utilisez les majuscules et la ponctuation.

Ensuite, l'enseignante passe directement au moment de l'observation méthodique où elle lit et explique les paramètres de la situation de communication présentés par le cahier d'activités afin d'assurer la compréhension de la consigne.

Après cette étape, elle propose les questions suivantes :

1. Combien de phrases doit-on écrire ?
2. A quel temps doit-on conjuguer les verbes de cette production ?
3. Rappel des critères pour bien écrire :
 - Ecrire 04 phrases déclaratives.
 - Conjuguer les verbes au présent de l'indicatif.

Enfin, le moment de reformulation personnelle. L'enseignante demande aux apprenants de reproduire les phrases sur leurs cahiers d'essai pour un premier essai d'écriture ensuite pour une deuxième écriture propre. A la fin de la séance elle ramasse productions des apprenants.

Les résultats de la première séance :

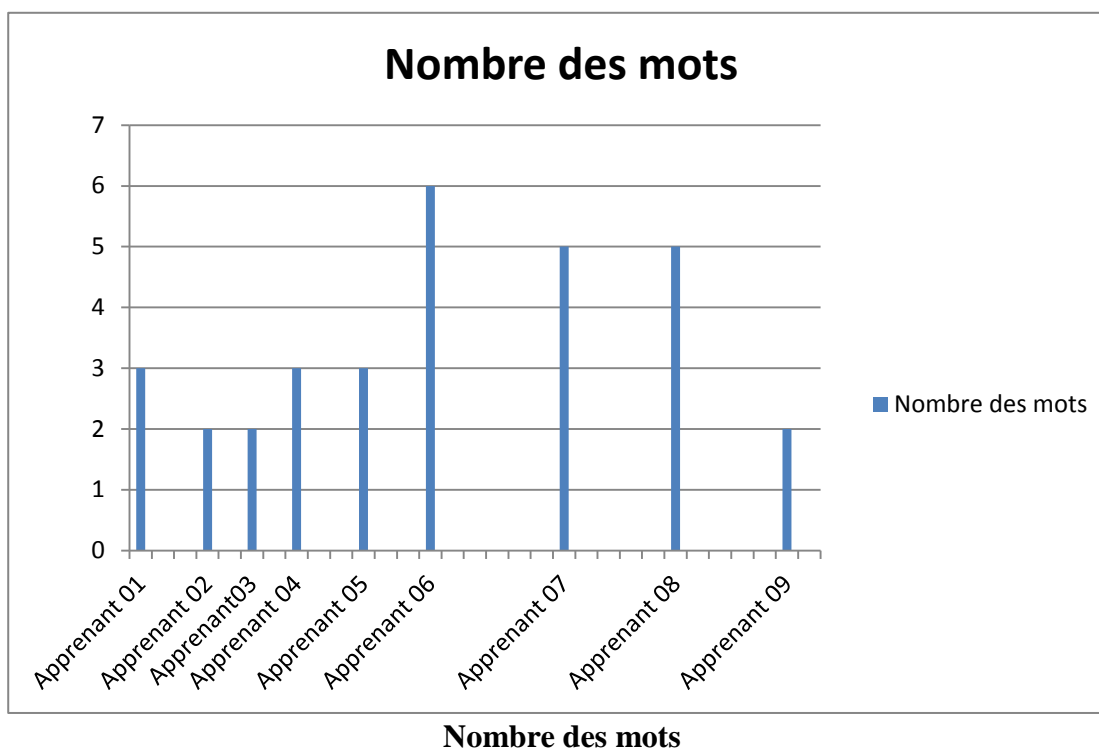
Le tableau (T01) présente le nombre des mots utilisés par les apprenants dans leurs productions et nous avons recueilli pour chacun d'entre eux le nombre de mots employés chacun dans sa propre production. Voici les résultats obtenus

Partie pratique

Tableau N01 : Les apprenants et les mots employés

Les apprenants	Les mots concernant les métier utilisés dans les productions	Nombre des mots
Apprenant 01	Médecin Hôpital Cabinet	03
Apprenant 02	Infirmière L'hôpital	02
Apprenant03	Médecin L'hôpital	02
Apprenant 04	Médecin Thermomètre Stéthoscope	03
Apprenant 05	Pompière Casque Terrain	03
Apprenant 06	Médecin Hôpital Stéthoscope Examiner Les malades Métier	06
Apprenant 07	Infirmière Un hôpital Soigner Les malades Métier	05
Apprenant 08	Médecin Hôpital Thermomètre Stéthoscope Cabinet	05
Apprenant 09	Pompière Sauver	02

Figure 01 :



L'interprétation des données et analyse des résultats :

Après la lecture des données, nous avons remarqué qu'il n'y avait que 6 apprenants sur 9 qui ont utilisé entre 02 et 03 mots appartenant au champs lexicale des métiers alors que le reste qui ne représente que 03 apprenants ont réussi à utiliser entre 05 et 06 mots .l'équivalent du double . Ces résultats montrent bien la pauvreté lexicale de ces élèves .

Deuxième temps : la séance de remédiation

Dans cette séance de remédiation et après la correction des productions des apprenants ,l'enseignante propose des activités ludiques comme un support pédagogique, elle propose une série de jeu destiné aux apprenants qui vise à remédier leurs lacunes lexicales.

Activité ludique 01

IL est question dans cette activité de jouer un jeu de rôle. L'enseignante a distribué de petits textes pour ses élèves qui traitent la thématique des métiers de « médecin ,infirmier et pompier » . Chacun des apprenants choisit un des passages et présente les caractéristiques du métier sélectionné.

Voici le contenu de l'exercice :

Partie pratique

<p>Le médecin Quand je serai grande, je serai médecin. Je travaillerai à l'hôpital. J'utiliserai le thermomètre et le stéthoscope pour examiner les malades. Quel beau métier !</p>	<p>L'infirmière Quand je serai grande, je serai infirmière. Je travaillerai à l'hôpital. J'utiliserai le pansement et la seringue pour soigner les blessés. Quel beau métier !</p>	<p>La pompière Quand je serai grande, je serai pompière. Je travaillerai à la caserne. J'utiliserai l'extincteur et l'échelle pour éteindre l'incendie. Quel beau métier !</p>
<p>L'infirmier Quand je serai grande, je serai infirmier. Je travaillerai à l'hôpital. J'utiliserai le pansement et la seringue pour soigner les blessés. Quel beau métier !</p>	<p>Le pompier Quand je serai grande, je serai pompier. Je travaillerai à la caserne. J'utiliserai l'extincteur et l'échelle pour éteindre l'incendie. Quel beau métier !</p>	<p>Le médecin Quand je serai grande, je serai médecin. Je travaillerai à l'hôpital. J'utiliserai le thermomètre et le stéthoscope pour examiner les malades. Quel beau métier !</p>

Tableau N° 02 Résultats obtenus :

Métiers	Nombre des apprenants
Médecin	05
Infirmier/infirmière	02
Pompier/pompière	02

Activité ludique 02 :

Madame B.N propose un autre jeu : le jeu des images ;elle distribue des documents qui contiennent de 12 images, avec une liste des noms des métiers, et elle leurs demande d'indiquer à chaque fois le métier qui correspond.

Partie pratique

Les métiers

A. Écris le bon nom sous la bonne image.

Liste des mots : un enseignant – un mécanicien – un mineur – un policier – un pompier – un serveur – un employé de bureau – un chauffeur – un coiffeur – un cuisinier – un pilote – un caissier



Résultats obtenus :

Dans cet exercice, tous les élèves ont bien répondu.

Troisième temps : la séance de production N°02

L'enseignante garde le même sujet de rédaction de la séance de production N°01. Puis, elle demande à ses élèves de réaliser une production écrite qui parle du métier ; elle rappelle les éléments du cours, ensuite elle leur donne le temps assigné à la rédaction.

Les résultats de troisième séance :

Le tableau (N°03) présente le nombre des mots utilisés par les apprenants dans leurs productions après la séance de remédiation à travers les activités ludiques.

<i>Les apprenants</i>	<i>Les mots utilisés dans les productions écrites après l'utilisation du jeu</i>	<i>Le nombre de mots</i>
Apprenant 01	Médecin Hôpital Examiner	07

Partie pratique

	Les malades Stéthoscope Métier Les gants	
Apprenant 02	Infirmier Soigner Hôpital Pansement	04
Apprenant 03	Médecin Cabinet Hôpital Stéthoscope Thermomètre	05
Apprenant04	Pompière Casque Caserne Echelle Métier Eteindre L'incendie	07
Apprenant 05	Médecin Métier Hôpital Stéthoscope Examiner Porter tablier blanc Les malades	10
Apprenant 06	Infirmière Hôpital Les gents Seringue Soigner Les malades	07
Apprenant 07	Métier Hôpital Stéthoscope Seringue Soigner Les malades	06
Apprenant 08	Infirmière Hôpital Les gents Seringue	04
Apprenant 09	Médecin Hôpital Thermomètre Stéthoscope Examiner Les malades Métier	07

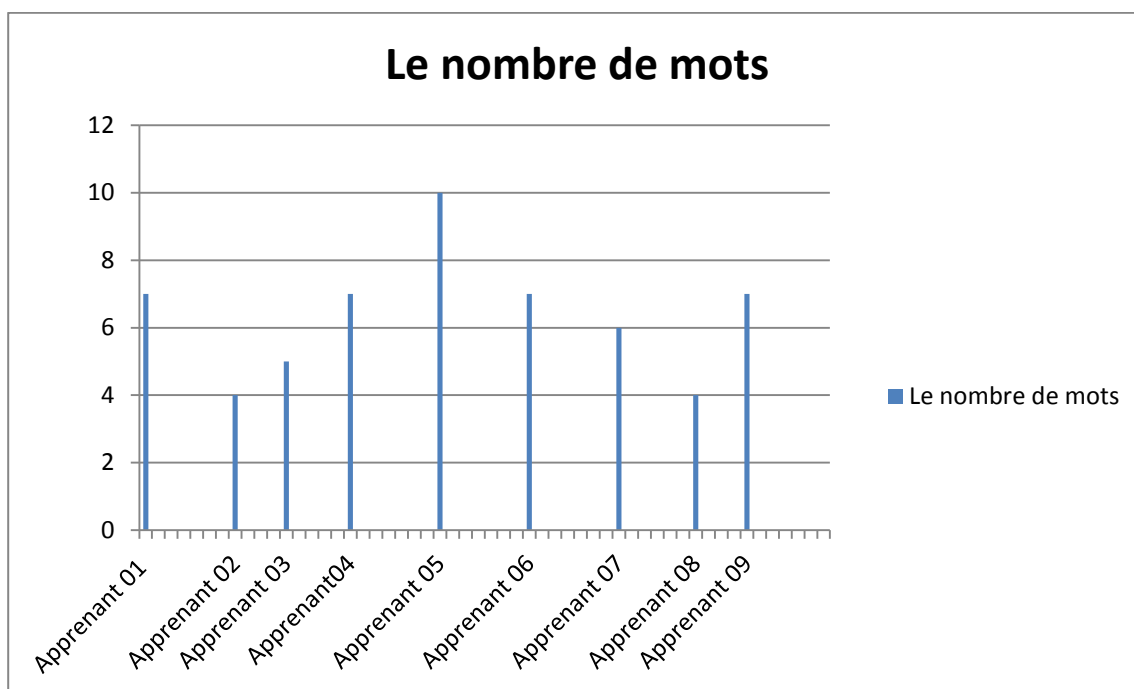


Figure N° 02 nombre des mots utilisé par les apprenants dans leurs productions après la séance de remédiation à travers les activités ludiques.

L'analyse des résultats de la production écrite n°02 :

Après la lecture des données, nous avons remarqué qu'il n'y avait que 2 apprenants sur 9 qui ont utilisé entre 04 et 05 mots appartenant au champs lexical des métiers alors que le reste qui représente un total de 07 apprenants ont réussi à utiliser entre 07 et 10 mots : l'équivalent du double. Ce résultat montre bien l'amélioration lexicale de ces mêmes élèves après les activités ludiques en classe, c'est-à-dire il y a une amélioration dans leurs productions.

L'étude comparative des résultats :

Les deux tableaux (T01) et (T02) représentent le nombre des mots (les champs lexicaux du mot « métier ») correspondants à chaque apprenant.

Tableau N° 04 comparatif des résultats obtenus :

	<i>Le nombre de mots utilisés</i>	<i>Le nombre de mots utilisés</i>

Partie pratique

	<i>dans la production 01</i>	<i>dans la production 02</i>
Apprenant 01	03	07
Apprenant 02	02	04
Apprenant 03	02	05
Apprenant04	03	07
Apprenant 05	03	10
Apprenant 06	06	07
Apprenant 07	05	06
Apprenant 08	05	04
Apprenant 09	02	07

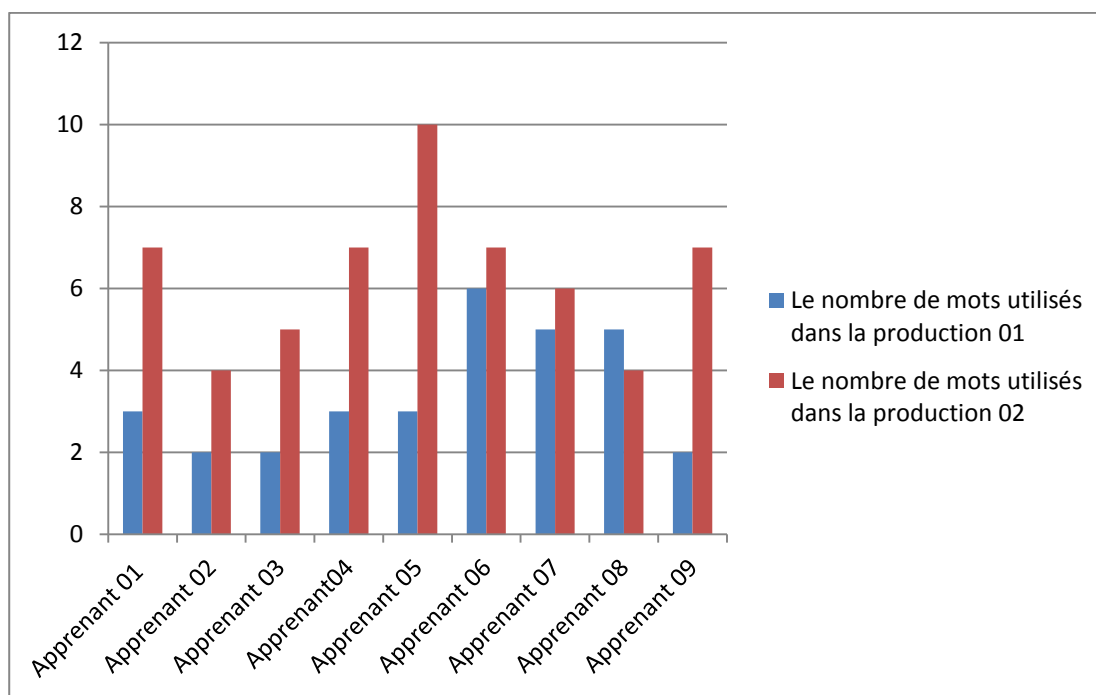


Figure N° 03 comparatif des résultats obtenus

Partie pratique

Nous remarquons à travers les résultats que les élèves après avoir reçu une séance d'activités ludiques, ils ont réussi à améliorer leur vocabulaire de façon remarquable. La moyenne de l'utilisation des mots est passée de 3 mots par copie à 6 mots par copie, quasiment le double.

Partie pratique

Proposition d'activités ludiques

1-Le jeu de l'intrus :

Rétroaction :

Les élèves sont menés, à la fin du jeu, à employer à tour de rôle les mots de la liste dans des phrases simples et personnelles. L'enseignant peut également leur proposer de construire des listes de mots dans lesquelles ils introduisent des intrus.

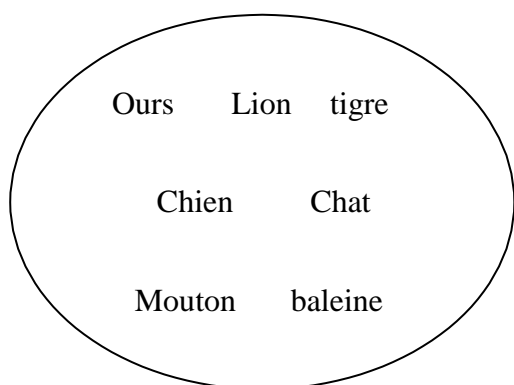
Considérations pédagogiques :

Il s'agit d'une activité qui aide à renforcer l'acquisition des mots et de leur emploi dans des contextes différents. Elle favorise également la participation des apprenants.

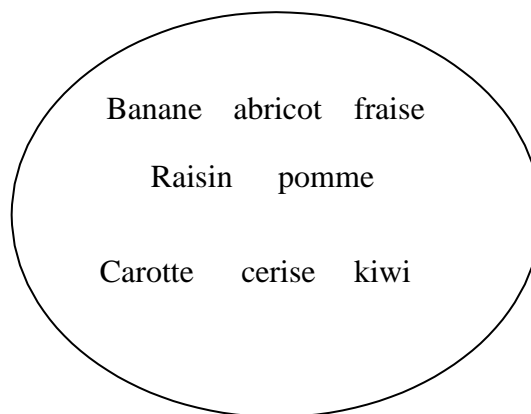
Matériel : Feuilles et crayons pour cocher.

Exemple :1

- Sucre–sucré–sucrier –suc–succulent.
- Balancer–ballon–balançoire–balance.
- Car– bus– camion– avion– voiture- vélo (le vélo qui n'a que deux roue se trou le sans moteur)
- Algérie– Maroc– Egypte– France – Tunisie (France : seul pays qui n'est pas arabe.)



La baleine fait partie des poissons.



La carotte est un légume

Partie pratique

Exemple :2

A la crèmerie :

- Fromage
- Delapizza
- Unyaourt

A la librairie :

- Bibliothèque
- Descahiers
- Unlivre

A L'épicerie :

- Duriz
- Del'huile
- Desmédicaments

A la pharmacie

- Lesirop
- Unmédecin
- Descouches

Alapâtisserie :Alapoissonnerie :

- Unebroche
- Desgâteaux
- Unetarte

- Descoquillages
- Despantalons
- Descrevettes

2- La liste des mots :

Déroulement:

Dans ce jeu, les élèves sont poussés à trouver le maximum de mots appartenant à un domaine précis (champ lexical)

Le groupe ayant trouvé le plus grand nombre de mots gagne.

Rétroaction:

Partie pratique

Rétroaction:

La première partie ayant consisté à trouver les différents mots en question ; la seconde sera de faire le même travail mais entre eux et de manière personnelle, sans faire intervenir leur enseignant.

Considération pédagogique :

Il est question d'activité qui favorise la communication entre les éléments du groupe.

Matériel :

Du papier et un crayon.

Exemple :

des termes appartenant au domaine des études .Stylo– cahier- règle - livre-

Professeur – surveillant – élèves – directeur – inspecteur -Table– tableau– classe– cours– vacances– récréation...

Préfixation et suffixation:

Recopiez sur la même ligne les verbes qui ont le même radical et encerclez-le avec le rouge : Désactiver – démonter -décharger – décoller – déplier – replier – rechargement – remonter –décollage– inactif–activer–freiner–dentifrice–frein–dentiste–édenté–freinage–dont.

3- Mots croisés :

Déroulement :

Le jeu de mots croisés peut se faire autour du vocabulaire étudié. Dans cette activité, il s'agit de classer les lettres dans les cases en s'aidant des images qui précèdent chaque ligne et des lettres qui se trouvent en haut de la grille. L'élève ne peut jouer qu'avec les lettres qui se trouvent en liste, pas plus.

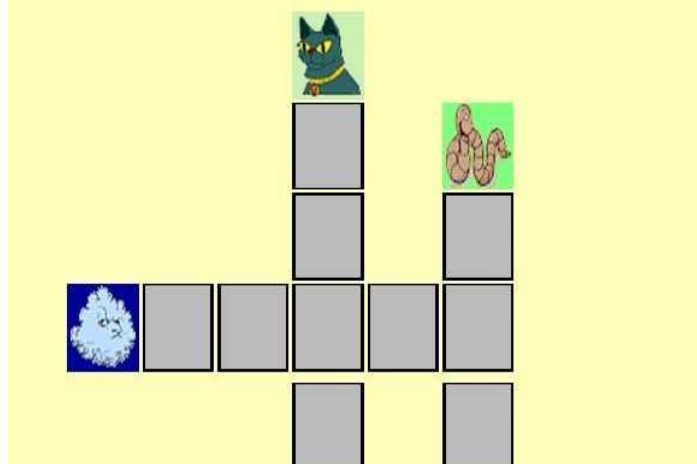
Chaque lettre utilisée doit être barrée.

Rétroaction:

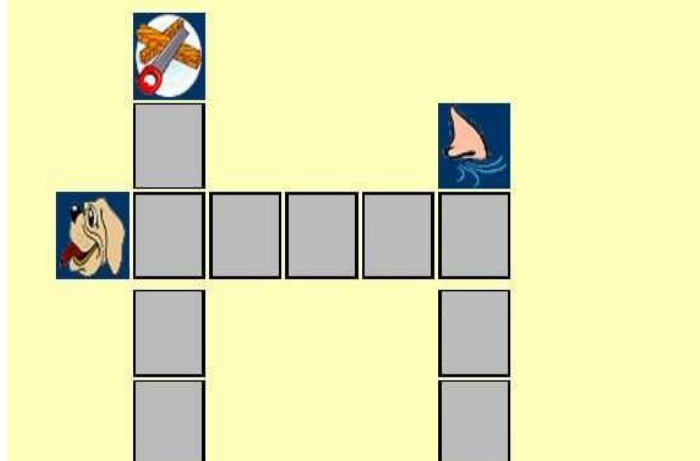
Après le jeu, l'enseignant demande aux élèves de créer des mots croisés à leur tour et de les soumettre par la suite aux autres élèves (ce travail se prépare entre élèves).

Partie pratique

t v n c a e h g u r



z i e n s e e c h i



Conclusion générale

Conclusion générale

Conclusion :

Tout au long de cette recherche, nous avons pour but de voir si l'activité ludique aide à améliorer l'enseignement/ apprentissage du FLE et particulièrement le vocabulaire, et de montrer son efficacité et sa pertinence en classe. Parce qu'il faut reconnaître qu'actuellement, l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, peine pour faire des apprenants d'aujourd'hui des usagers/acteurs de la langue française.

Le recours à l'activité ludique en classe de FLE aiderait à développer certaines compétences comme il motiverait davantage les apprenants dans l'apprentissage. Et en tant qu'une future enseignante nous devons tendre la main aux enfants et les aider en les encourageant dans leur parcours scolaire en les menant à découvrir par eux-mêmes des savoirs et des savoir-faire et surtout de savoir-être

Dans ce travail nous avons insisté sur l'étude du vocabulaire et les activités ludiques. Dans un premier temps, nous avons présentée théoriquement l'activité ludique et son utilisation et importance dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Dans un second temps, nous avons parlé du vocabulaire qui s'inscrit dans une double fonction, de développement et de renforcement des acquis.

Dans la partie pratique, nous avons démontré les différentes phases de notre expérimentation, à savoir l'observation de la séance de la remédiation à travers des activités ludiques et l'analyse des copies des enfants.

Références bibliographiques

Références bibliographies

Ouvrage :

1. A.Comblin et J.A Rondal :Apprendre les langues ;ou ,Quand ;comment ? Ed Maradaga, France, 2001.
2. E.Genovier et J.Peytard, linguistique et enseignement du français.
3. Francis Vanoye ; expression et communication
4. Galisson et Coste : Dictionnaire de didactique des langues ; Hachette, Paris.
5. Grandmont,1997.
6. Jean-Claude Arfouilloux « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat, 1975.
7. Johan Huizinga, Homo Ludens, essai sur la fonction social du jeu, Gallimard, 1951(1^{ère} Ed,1938).
8. Le dictionnaire de Petit Robert
9. Lieury;1996,Mémoire et réussite scolaire .Paris, Dunod.
10. N. De. Grandmont .
11. Nicole de Grandmont, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, EdBoeckunivercité1997.
12. Programme de la 4^{ème} année .
13. Rabaly A,cité par N. De. Grandmont.
14. Rabecq-Maillard, 1999, cité par N.De. Grandmont.
15. Raynal, Françoise et Rieunier, Alain pédagogique : Dictionnaire des concepts clés ESF, revuesfrançaised'éducation1998, Vol125, n= 1.
16. Roger Caillois, Les jeux et les hommes(1958).
17. Susan Halliwell,1995.
18. Vial 1981,cité par Grandmont,1997 .
19. Weiss1983.

Sitographies :

1. Christelle.D.La compréhension orale au collège
2. www.cndp.fr/themadoc/anglais/doc/a-day.pdf.

Annexs

Ministère de l'enseignement supérieur
l'université de Tissemsilt
département de français

Comment réaliser une fiche pédagogique?
La fiche de la préparation de l'écrit
Classe de 5AP

Réalisé par:
AOURAOUI Asma
Étudiante en 1^{ère} année Master.



Préparation à l'écrit: première partie:



- **Projet 3:** Qu'est ce qu'une catastrophe naturelle.
 - **Séquence 1:** Quand je serai grand.
 - **Durée:** 30 min.
 - **Compétence visée:** Produire des énoncés pour les insérer dans un cadre textuel donné.
 - **Compétence transversale:** Exercer la curiosité de l'apprenant , son imagination et sa créativité.
- Valeurs:** Le respect du milieu et de l'environnement, condition nécessaire de l'édification d'un monde plus humain

Les objectifs de la séance:



01 Faire découvrir les métiers

02 Préparer les apprenants à produire un texte sur un métier

03 Comprendre des consignes et répondre par écrit aux différents exercices.



Matériel didactique:

- Le tableau
- Les cahiers
- Les images
- Les exercices fournis par l'enseignant.





Deuxième partie: déroulement de la séance

- **Première étape:**
- Un rappel:
- Faire un petit rappel de la séance de la lecture en posant les questions suivantes:
- Qui aident les personnes en cas de catastrophe?
- Citez quelques noms de métier que vous connaissez.

Je lis et je comprends

Les sauveteurs

Après un tremblement de terre, il faut faire vite pour sauver les victimes ! Les soldats, les pompiers, les infirmiers et les médecins sont les sauveteurs. Ils organisent les secours. Les infirmiers soignent les blessés sous des tentes. Les pompiers cassent les murs avec un marteau-piqueur et une scie à métaux. Les pompiers ont des chiens secouristes. Ils passent partout. Ils sont entraînés pour trouver les blessés coincés sous les ruines.

Emmanuelle Figueras, Les catastrophes naturelles, Toulouse, Milan, 2017, p.30-31.

Eveil de l'intérêt

- Coller les illustrations au tableau et demander aux apprenants
- Que représente les photos ?
- Dire le nom de chaque métier.



Deuxième étape: moment d'observation méthodique:

- 1 Distribuer les images et demander à chaque groupe d'écrire le nom de métier sous chaque image

➤ La correction de cet exercice se fait collectivement au tableau et individuellement sur les feuilles distribuées.

Les métiers

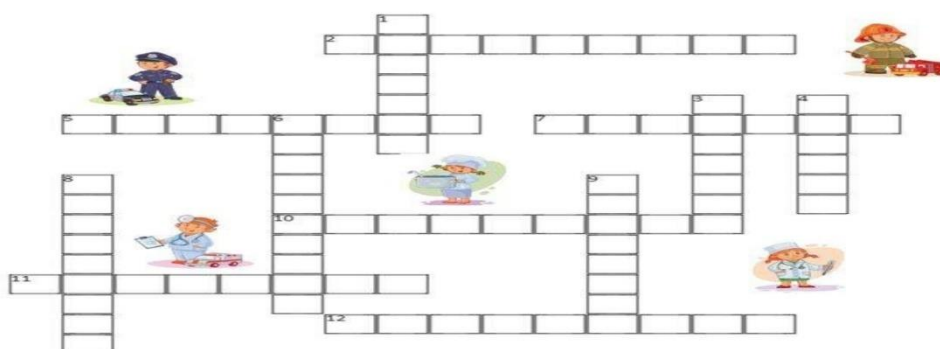
A. Écris le bon nom sous la bonne image.

Liste des mots : un enseignant – un mécanicien – un mineur – un policier – un pompier – un serveur – un employé de bureau – un chauffeur – un coiffeur – un cuisinier – un pilote – un caissier



2 Distribuer un deuxième exercice de jeu croisé

Les métiers



Horizontal

- 2 Il fabrique et vend du pain.
- 5 Il arrête les criminels.
- 7 Il soigne les malades.
- 10 Elle chante et fait des concerts.
- 11 Elle sert les plats au restaurant.
- 12 Elle coupe les cheveux.

Vertical

- 1 Il éteint le feu.
- 3 Il/elle peint des tableaux ou des maisons.
- 4 Il/elle pilote des avions.
- 6 Il conduit des bus.
- 8 Elle donne cours à l'école.
- 9 Elle vend de la viande.

3 un dernier exercice qui consiste à faire correspondre chaque métier à son lieu de travail.

À chacun son travail

➔ Fais correspondre à chaque personnage son lieu de travail.

1. Le cuisinier	a. travaille dans un salon de coiffure
2. le journaliste	b. travaille à l'usine
3. l'acteur	c. enseigne à l'école
4. l'agriculteur	d. travaille à l'hôpital
5. le pilote	e. étudie au collège
6. le photographe	f. chante des chansons
7. l'ouvrier	g. pilote une voiture de course
8. le collégien	h. cultive la terre
9. le coiffeur	i. photographie des paysages
10. l'avocat	l. prépare des articles
11. l'infirmier	m. travaille dans un restaurant
12. la ménagère	n. fait le ménage
13. le chanteur	o. défend les personnes au tribunal
14. le professeur	p. joue dans un film

1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 /

La correction de ces deux exercices se fait collectivement au tableau et individuellement sur les feuilles.

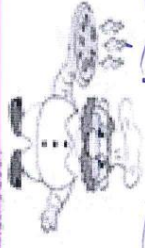
- Étape 3:
Récapitulation et reformulation:
- Demander aux apprenants d'écrire un court paragraphe pour présenter un métier de leur choix.



Les métiers

A. Écris le bon nom sous la bonne image.

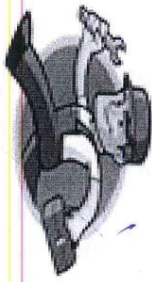
Liste des mots : un enseignant – un mécanicien – un mineur – un policier – un pompier – un serveur – un employé de bureau – un chauffeur – un coiffeur – un cuisinier – un pilote – un caissier



~~un cuisinier~~
un cuisinier



un caissier



un employé de bureau



un pompier



un enseignant



un mécanicien



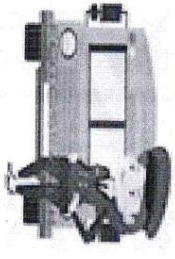
un serveur



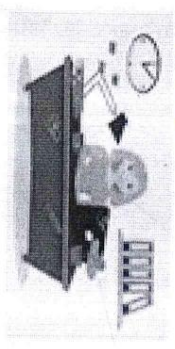
un pilote



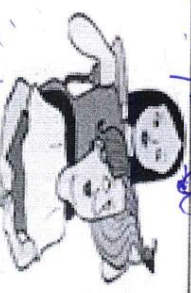
un médecin



un chauffeur



un employé de bureau



un coiffeur

À chacun son travail

Fais correspondre à chaque personnage son lieu de travail.

1. Le cuisinier	h.	travaille dans un salon de coiffure
2. le journaliste	i.	travaille à l'usine
3. l'acteur	j.	enseigne à l'école
4. l'agriculteur	k.	travaille à l'hôpital
5. le pilote	l.	étudie au collège
6. le photographe	m.	chante des chansons
7. l'ouvrier	n.	pilote une voiture de course
8. le collègue	o.	cultive la terre
9. le coiffeur	p.	photographie des paysages
10. l'avocat	q.	prépare des articles
11. l'infirmier	r.	travaille dans un restaurant
12. la ménagère	s.	fait le ménage
13. le chanteur	t.	défend les personnes au tribunal
14. le professeur	u.	joue dans un film

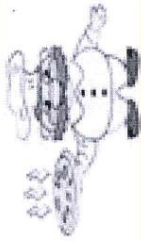
- 1. /... h 2. /... i
- 3. /... j
- 4. /... k
- 5. /... l
- 6. /... m
- 7. /... n
- 8. /... o
- 9. /... p
- 10. /... q
- 11. /... r
- 12. /... s
- 13. /... t
- 14. /... u



Les métiers

A. Écris le bon nom sous la bonne image.

Liste des mots : un enseignant — un mécanicien — un mineur — un policier — un pompier — un serveur — un employé de bureau — un chauffeur — un coiffeur — un cuisinier — un pilote — un caissier



un ~~caissier~~ cuisinier

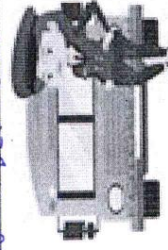


un pompier



un serveur

~~un serveur~~



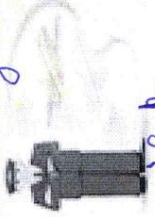
chauffeur



un ~~caissier~~ enseignant



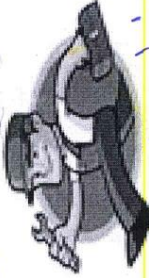
un pilote



un policier



un employé de bureau



un ~~caissier~~ mécanicien



un mineur



un ~~caissier~~ policier

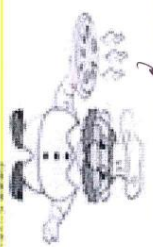


un employé de bureau

Les métiers

A. Écris le bon nom sous la bonne image.

Liste des mots : un enseignant – un mécanicien – un pompier – un pilote – un serveur – un employé de bureau – un chauffeur – un coiffeur – un cuisinier – un ébéniste – un plombier – un caissier



un cuisinier



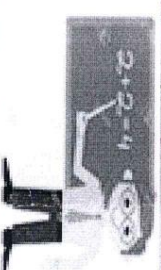
un informaticien



un mécanicien



un pompier



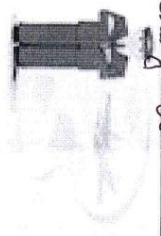
un enseignant



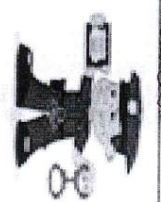
un employé de bureau



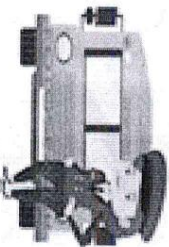
un pilote



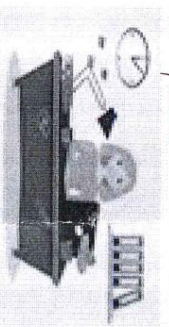
un pilote



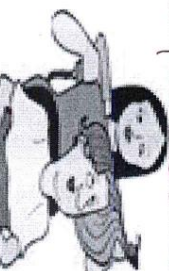
un dentiste



un chauffeur
taxi



un employé de bureau



un coiffeur

9

À chacun son travail

→ Fais correspondre à chaque personnage son lieu de travail.

- | | |
|-------------------|--|
| 1. Le cuisinier | a. travaille dans un salon de coiffure |
| 2. le journaliste | b. travaille à l'usine |
| 3. l'acteur | c. enseigne à l'école |
| 4. l'agriculteur | d. travaille à l'hôpital |
| 5. le pilote | e. étudie au collège |
| 6. le photographe | f. chante des chansons |
| 7. l'ouvrier | g. pilote une voiture de course |
| 8. le collégien | h. cultive la terre |
| 9. le coiffeur | i. photographie des paysages |
| 10. l'avocat | j. prépare des articles |
| 11. l'infirmier | m. travaille dans un restaurant |
| 12. la ménagère | n. fait le ménage |
| 13. le chanteur | o. défend les personnes au tribunal |
| 14. le professeur | p. joue dans un film |

- | | | | | | | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---------------|-------------|---------------|---------------|
| 1. / . M. | 2 / 2 | 3 / . f ... 3 | 4 / . n ... 4 | 5 / . g ... 5 | 6 / . l ... 6 | 7 / 7 | 8 / . s ... 8 | 9 / . a ... 9 |
| 10 / . o ... 10 | 11 / . d ... 11 | 12 / . M ... 12 | 13 / . f ... 13 | 14 / . s ... 14 | | | | |

À chacun son travail

→ Fais correspondre à chaque personnage son lieu de travail.

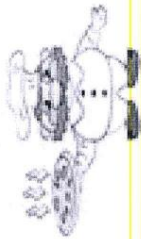
- | | |
|-------------------|--|
| 1. Le cuisinier | a. travaille dans un salon de coiffure |
| 2. le journaliste | b. travaille à l'usine |
| 3. l'acteur | c. enseigne à l'école |
| 4. l'agriculteur | d. travaille à l'hôpital |
| 5. le pilote | e. étudie au collège |
| 6. le photographe | f. chante des chansons |
| 7. l'ouvrier | g. pilote une voiture de course |
| 8. le collègien | h. cultive la terre |
| 9. le coiffeur | i. photographie des paysages |
| 10. l'avocat | l. prépare des articles |
| 11. l'infirmier | m. travaille dans un restaurant |
| 12. la ménagère | n. fait le ménage |
| 13. le chanteur | o. défend les personnes au tribunal |
| 14. le professeur | p. joue dans un film |

- 1./..... 2/..... 3/..... 4/..... 5/..... 6/..... 7/..... 8/..... 9/.....
- 10/..... 11/..... 12/..... 13/..... 14/.....

Les métiers

A. Écris le bon nom sous la bonne image.

Liste des mots : un enseignant – un mécanicien – un mineur – un policier – un pompier – un serveur – un employé de bureau – un chauffeur – un coiffeur – un cuisinier – un pilote – un caissier



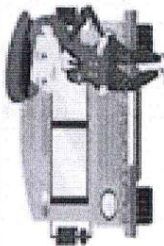
un cuisinier



un pompier



un pilote



un chauffeur



un enseignant
(Chercheur)



un mécanicien
(un enseignant)



un caissier



un policier
(un employé)



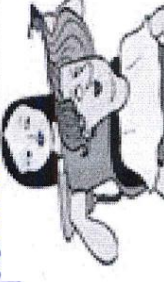
un mineur



un employé



un coiffeur

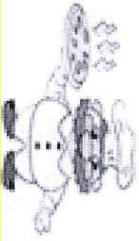


un policier

Les métiers

A. Écris le bon nom sous la bonne image.

Liste des mots : un enseignant – un mécanicien – un mineur – un policier – un pompier – un serveur – un employé de bureau – un chauffeur – un coiffeur – un cuisinier – un pilote – un caissier



un cuisinier



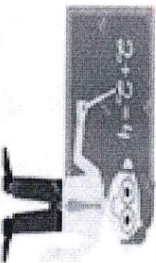
un enseignant



un mécanicien



un pompier



un mineur



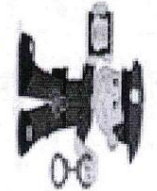
un caissier



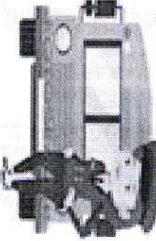
~~un serveur~~ un serveur



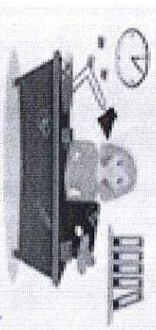
un pilote



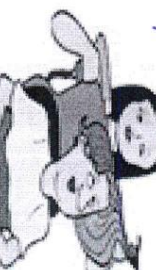
un policier



un chauffeur



un employé de bureau



un coiffeur

<p>Le médecin Quand je serai grande, je serai médecin. Jetravaillerais à l'hôpital. J'utiliserais le thermomètre et le stéthoscope pour examiner les malades. . Quel beau métier !</p>	<p>L'infirmière Quand je serai grande, je serai infirmière. Jetravaillerais à l'hôpital. J'utiliserais le pansement et la seringue pour soigner les blessés. Quel beau métier !</p>	<p>La pompière Quand je serai grande, je serai pompière. Jetravaillerais à la caserne. J'utiliserais l'extincteur et l'échelle pour éteindre l'incendie. Quel beau métier !</p>
<p>L'infirmier Quand je serai grande, je serai infirmier. Jetravaillerais à l'hôpital. J'utiliserais le pansement et la seringue pour soigner les blessés. Quel beau métier !</p>	<p>Le pompier Quand je serai grande, je serai pompier. Jetravaillerais à la caserne. J'utiliserais l'extincteur et l'échelle pour éteindre l'incendie. Quel beau métier !</p>	<p>Le médecin Quand je serai grande, je serai médecin. Jetravaillerais à l'hôpital. J'utiliserais le thermomètre et le stéthoscope pour examiner les malades. . Quel beau métier !</p>

A

Le médecin

Quand je serai grand, je serai
médecin. Je travaillerai à l'hôpital

et les gants pour examiner les malades

quel noble métier.

Le médecin:

Maman

(B)

Quand je serai grande, je serai
médecin. Je travaillerai
à l'hôpital le cabinet le st

st

03

Malk

l'infirmière

chouaf

* Quand je serai grande, je serai infirmière. Je travaillerai à l'hôpital. J'utiliserai ~~le~~ le pansement et la seringue ~~pour~~ pour

chouaf malak

Z'infirmière

Quand je serai grande
je infirmière à l'hôpital

B

* Le médecin.

Quand je serai grande, je serai le médecin. Je travaillerai à
l'hôpital, et j'utiliserai le

02

Le médecin

- Je le metti à l'hôpital

Le cabinet avec le stéthoscope

Le thermomètre,

04

B

Le pompier

Quand je serai grand, je serai pompier.

sur terrain. Le casque.

03

A

Le pompier

Quand je serai grand, je serai

~~un~~ pompier. Je travaillerai

à la caserne. J'utiliserai

l'extincteur et l'échelle

pour éteindre l'incendie.

(a) Quel beau métier!

07

Clara Bonni

Le pompier

02

Quand je serai grande, je
serai pompière, pour sauver
des gens, et je

Bentaleb
Maria

B

La pompière

Quand je serai grande, je serai pompière
je travaillerai dans la caserne
j'utiliserai l'échelle et le tuyau
pour sauver. Il est soldat de
feu.

06

B

Vour Lige de medecin

~~de~~ medecin

Quand je serai grande, je serai
medecin. Je travaillerai
à l'hôpital. J'utiliserai le thermomètre
et le stéthoscope. Le hôpital de
Calvin est très beau. Le médecin

A

de medecin

le medecin

Quand je serai grande, je serai medecin.

Je travaillerai à l'hôpital.

J'utiliserai le thermomètre et le stéthoscope

pour examiner les malades... Quel beau métier!

Le médecin

Quand je serai grand, je serai grand
médecin.

J'utiliserai le thermomètre et le
stéthoscope.

03

A

Le médecin

Quand je serai grand, je serai
médecin. Je travaillerai à l'hôpital.

03

J'utiliserai le thermomètre et le
stéthoscope pour examiner les malades.

A

L'infirmier

Quand je serai grand, je serai infirmier. Je travaillerai dans un hôpital. Je soignerai les malades. Quel noble métier.

05

A

L'infirmière

* Je m'appelle NOUR. Quand je serai grande, je serai infirmière. Je travaillerai à l'hôpital. J'utiliserai les gentils et la seringue. Pour soigner les gens.

Quel noble métier

07

Résumé :

Dans une classe de langues étrangère, la compétence écrite a une place primordiale. Pour faire acquérir cette compétence aux jeunes apprenant, les enseignants de langue sont obligés d'évoluer leur lexique au fur et à mesure de son processus scolaire. Notre recherche met au centre le jeu ludique et cherche à savoir l'impact de la remédiation à travers le jeu ludique chez les enfants pour cela et pour vérifier notre hypothèse on a choisi de faire une expérimentation et assister à des séances dans une classe de cinquième années primaire

Mots clés ; la remédiation, le jeu ludique, le lexique

ملخص:

في قسم اللغة الأجنبية ، يكون للكفاءة المكتوبة مكانة أساسية. لكي يكتسب المتعلمون الصغار هذه المهارة ، يتعين على معلمي اللغة تطوير معجمهم مع تقدم العملية المدرسية. يركز بحثنا على اللعب المرح ويسعى إلى معرفة تأثير المعالجة البيداغوجية من خلال اللعب المرح في الأطفال لهذا وللتحقق من فرضيتنا التي اختبرناها لإجراء تجربة وحضور الجلسات في فصل الصف الخامس. السنوات الابتدائية.

الكلمات الدالة : المعالجة البيداغوجية ، اللعب ، المعجم

Abstract :

In a foreign language class, written competence has a primordial place. In order for young learners to acquire this skill, language teachers are obliged to evolve their lexicon as the school process progresses. Our research focuses on playful play and seeks to know the impact of remediation through playful play in children for this and to verify our hypothesis we chose to do an experiment and attend sessions in a fifth grade class. primary years

Keywords : remediation, play, lexicon