

République Algérienne Démocratique et Populaire
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
Université Abdelhamid Ibn Badis de Mostaganem

**** *

FACULTE DES LETTRES ET DES ARTS
Département de Français



Mémoire de fin d'études pour l'obtention du diplôme
de master.

Option : didactique du FLE/FOS

Le Thème :

**Le jeu dans l'apprentissage du FLE :
Cas de la 4^{ème} Année Primaire**

Présenté par :
Melle. SEGHIER Iman.

Sous la direction de :
Mme. Bentaïfour Nadia .

Devant le jury composé de :

- **Président** : Mr. AMARA.
- **Examinatrice** : Mme. MAGHRAOUI.

Année Universitaire :

2015/2016

Remerciements

Je tiens à remercier profondément mon encadreur : Mme BENTAIFOUR Nadia d'avoir accepté de me prendre en charge pour réaliser ce mémoire. Grace à sa présence, ses conseils et ses remarques, j'ai pu réaliser ce travail.

Je tiens à remercier sincèrement les membres du jury qui me font le grand honneur d'évaluer ce travail.

Je tiens à remercier ma directrice de stage Madame SLIMANE Souad, enseignante à l'école Ben Moussa Kadour, de m'avoir accueillie et d'avoir accepté de diriger ce travail.

Je remercie également tous les enseignants pour les efforts qu'ils ont fournis durant mon cursus de formation.

Je suis reconnaissante à mes proches, mes parents, ma sœur et mes amies qui ont su rester à mes côtés pendant toute cette période de formation.

* /

Table des matières

Table des matières

Introduction	3
1- Jeu et activité ludique	1
1.1 Qu'est-ce-qu'un jeu ?	1
1.2 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?	2
2. Jeu, caractéristiques de ses dérivés	3
2.1 Les activités ludiques	3
2.2 L'approche ludique.....	3
3. Les types d'activités ludiques.....	3
4. Les caractéristiques du jeu	4
5. Le jeu de l'oie.....	5
5.1 Règle et origine	5
1. Le jeu à l'école primaire.....	7
1.1 L'activité ludique : un vecteur de communication	7
1.2 Le jeu aide à acquérir des compétences	7
1.3 L'activité ludique : un élément de motivation.....	7
1.4 L'activité ludique : support d'apprentissage	8
2. Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE.....	9
3. L'expression et la communication orale.....	9
3.1 Les caractéristiques de l'expression orale	9
3.2 L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE.....	10
4. Les avantages et les inconvénients des jeux dans l'apprentissage	11
1. Cadre méthodologique	12
1.1 Plan expérimental	12
1.2 Lieu d'expérimentation	13
1.3 Présentation de l'échantillon	13
1.4 Programmation	13
1.5 Le choix des jeux.....	13
1.6 Le matériel utilisé.....	14
1.7 Les ateliers.....	14
1.8 Grilles d'analyse et observation	14
2. Déroulement de l'activité.....	15
3. Analyse et interprétation des résultats de l'activité	19
Conclusion.....	26
Bibliographie.....	27
Annexes.....	28

Introduction

L'enseignement du français langue étrangère a pour premier objectif de faire apprendre aux élèves à communiquer. Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit. Apprendre à s'exprimer à l'oral est une compétence qui n'est pas facile à acquérir à l'école primaire par les enseignants de la langue étrangère, surtout, si l'apprenant ne possède pas des prérequis nécessaires lui permettant de s'exprimer et de communiquer.

D'une autre part la motivation constitue un facteur essentiel suscitant l'intérêt et l'enthousiasme des élèves et des enseignants. De part sa subjectivité, la question de la motivation n'a pas été simple à traiter. En effet, ce qui motive certains élèves ne motive pas forcément l'autre.

En recourant en classe, j'ai constaté que les élèves des classes FLE à l'école primaire ont pour la majeure partie d'entre eux des difficultés d'expression orale. Cela s'explique de la part des enseignants par l'insuffisance des moyens et/ou techniques pouvant aider l'apprenant dans la construction de son savoir. Il s'agit d'un problème rencontré dans les classes du FLE à l'école primaire où les élèves dévoilent très difficilement leur pensée et n'osent pas s'exprimer leurs propres idées à cause de leur pauvreté lexicale.

Le thème de mon travail porte sur le jeu dans l'apprentissage du FLE cas de la 4^{ème} année primaire. Le choix de ce thème n'est pas fait du hasard, mais s'explique par des différents arguments et a été effectué selon deux motivations :

D'abord, tout enfant est beaucoup plus attiré par le jeu que par autre chose, le dictionnaire de français Le Robert (2005, p.237), le définit comme étant une activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure ». Ses deux caractéristiques, de gratuité et de plaisir, nous permettent de l'envisager comme une bonne solution car il permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre.

Nous avons voulu aussi pénétrer le monde des enfants, un monde de rêves, d'images, de couleurs, de jeux et d'innocence pour leur proposer un enseignement répondant à leur besoin de la manière dont ils veulent et préfèrent. Et j'ai constaté que les activités ludiques restent encore peu utilisées.

Nous avons axé notre mémoire sur la problématique suivante : en quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage du français langue étrangère à l'école primaire ?

Cette question principale est en relation avec une autre interrogation à laquelle je devrai répondre : comment peut-on considérer ce type de jeu comme un outil efficace dans l'apprentissage de la langue française par ces élèves ?

Pour répondre à ces questions, je développerai les deux hypothèses suivantes :

-Le jeu mis au service de l'apprentissage, est un outil majeur dans l'apprentissage du français à l'école. Il est facteur de motivation et permet à ces élèves de communiquer à l'oral.

-Je propose le jeu de l'oie comme technique qui pourrait aider notre public visé (les élèves de la 4^{ème} AP) à développer chez eux la capacité d'accumuler les mots pour les maîtriser.

L'objectif principal de mon travail de recherche est d'aider les élèves à communiquer à l'aide du jeu de l'oie qui est une méthode facile d'enseignement / apprentissage du FLE. Ce jeu les aiderait à démontrer la manière dont il pourrait intervenir dans l'apprentissage du vocabulaire et enfin l'effet exercé par ce jeu sur les élèves.

Pour pouvoir parvenir à ces objectifs, j'utiliserai la méthode expérimentale. Avec des élèves d'une classe de 4^{ème} année primaire de l'école Ben Moussa Kadour, situé à la cité 5 juillet 1962- Mostaganem.

Enfin, j'ai structuré mon travail autour de trois chapitres : le premier sera consacré à l'apport du jeu à la pédagogie. Dans ce chapitre, il est question de montrer l'importance du jeu dans l'apprentissage du FLE. Après avoir exploré le jeu, avec ses différentes significations et types par les diverses théories en s'appuyant sur la conception (activité ludique, et approche ludique).

Au cours du deuxième chapitre j'ai montré le lien entre le jeu et l'enseignement /apprentissage du FLE, et enfin j'ai mis l'accent sur les caractéristiques du jeu chez l'enfant.

Le troisième chapitre sera consacré à l'activité expérimentale, il est réservé à l'analyse des données de terrain. Je rendrai compte de l'utilisation de deux jeux de l'oie avec des élèves de 4^{ème} année primaire dans le but de vérifier son rôle. Tous les résultats obtenus sont analysés et interprétés.

Chapitre 1 : Autour du jeu

L'importance du jeu est toujours perçue et cela depuis l'antiquité, mais il n'a connu son apogée en classe qu'en 20^{ème} siècle comme moyen privilégié pour l'enseignement et l'apprentissage. Il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y a d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour compenser le temps libre.

1- Jeu et activité ludique

1.1 Qu'est-ce-qu'un jeu ?

Lorsque j'ai commencé à travailler sur ce mémoire mes différentes lectures m'ont permis de comprendre que d'essayer de définir le concept de jeu n'est pas une chose facile. Pour définir le jeu j'ai consulté des dictionnaires, j'ai aussi analysé des textes de chercheurs ayant déjà travaillé sur ce sujet.

De nombreux théoriciens du jeu, ont proposé des définitions du jeu. Mon but n'est pas de considérer toutes les définitions proposées, mais de me pencher sur certaines définitions et théories du jeu qui éclaireront ma recherche.

Tout d'abord, j'ai exposé les définitions du jeu les plus courantes, que nous pouvons trouver dans les dictionnaires :

D'après le dictionnaire LAROUSSE¹, le terme de jeu renvoie à une :

- Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : participer à un jeu
- Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physique ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes. Tricher au jeu.

« 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 envie de jouer et jouent [...] dans l'intention de se divertir et de fuir leur souci, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante.»

¹ Larousse, Dictionnaire maxipoche, Nord-compo , Edition 2011,p.767

Chapitre 1 : Autour du jeu

L'un des premiers facteurs de motivation chez l'enfant est le jeu. Dans le jeu, l'élève est actif : il est mobilisé et tombe donc moins vite dans l'ennui.

L'importance du jeu est souvent négligée, il est considéré comme un outil d'apprentissage. Pourtant lorsque les enfants jouent, ils ne font pas que se divertir, ils découvrent, partagent et apprennent.

Le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir c'est pourquoi certains pédagogues se sont penchés sur l'intérêt du jeu à l'école dès le début du 20^{ème} siècle.

Il me paraît qu'il ne faut pas considérer le jeu comme un loisir, comme une activité gratuite mais au contraire comme une véritable activité pédagogique avec des objectifs.

Le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes, ce qui explique la multiplicité des études sur le jeu selon des concepts différents et approches disciplinaires. Le jeu désigne donc, l'activité de jouer en manière générale.

Selon Le Petit Larousse le jeu est une: «activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir».²

1.2 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

Le jeu est fondamental pour le bien-être et le développement de tout enfant. Quand les enfants jouent, réfléchissent, résolvent des problèmes, s'expriment et bougent.

Selon Winnicott (1957), l'enfant joue :

- Par plaisir,
- Pour exprimer de l'agressivité,
- Pour maîtriser l'angoisse,
- Pour accroître son expérience,
- Pour établir des contacts sociaux.

² Le Petit Larousse Illustré, Dictionnaire encyclopédique, Bordas, 1998, P.568

2. Jeu, caractéristiques de ses dérivés

Après avoir donné la définition du jeu, il me paraît évident de m'intéresser à la relation aux termes qui sont dérivés du jeu : activité ludique et approche ludique :

2.1 Les activités ludiques

Le dictionnaire didactique de français³, définit l'activité ludique comme une « activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure »

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs où l'apprenant peut prendre plaisir en apprenant et manifestant sa créativité, comme le signal *Nicole DE GRANDMONT*⁴ : « aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie » (p. 90)

Par ces activités, l'apprenant apprend à connaître les choses en jouant avec d'autres enfants de son âge pour découvrir leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

2.2 L'approche ludique

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage, parce que, en un moment d'une situation d'apprentissage l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexes ; dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif précédent qui est la compréhension.

De plus, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

3. Les types d'activités ludiques

Il existe différents types de jeux qui correspondent à chaque stade du développement de l'apprenant, bien au contraire ces types permettent à l'enseignant de proposer les activités qui correspondent aux besoins des apprenants.

³ CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160

⁴ DE GRANDMONT.Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997

Chapitre 1 : Autour du jeu

Parmi les jeux que nous pouvons exploiter avec les apprenants à l'école primaire, il ya : les jeux à règles, les jeux de logique et de réflexion, les jeux de simulation et les jeux de rôles.

- a) **les jeux à règle et les jeux de logique et de réflexion** : ce sont des jeux qui visent à développer chez l'apprenant des compétences langagières, en suivant les indications fournies par l'enseignant. Ce genre de jeux linguistiques se figurent à travers les jeux de mots (leur morphologie, leur phonétique, leur sens, et sa forme écrite ou orale).
- b) **Les jeux de rôles et les jeux de simulation**, sont des jeux communicatifs, ils se caractérisent par les interactions et les échanges entre les apprenants ou bien les apprenants et l'enseignant. Ce type de jeux, permettent l'apprenant de « découvrir et comprendre le monde, d'exercer ses compétences, de tisser des liens avec son entourage... »⁵ (p. 36)

Dans ces formes de jeu, l'apprenant suit son propre rythme et détermine lui-même, en fonction de sa motivation et son énergie.

4. Les caractéristiques du jeu⁶

A partir de ces définitions, nous avons regroupé les principales caractéristiques du jeu. Le jeu Est donc une activité :

- a) **La fiction** : dans le jeu il existe un décalage par rapport à la réalité. Le jeu possède des caractéristiques imaginaires.
- b) **L'exploration** : jouer, c'est explorer le monde, c'est un exercice de pouvoir
- c) **La socialisation** : le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui. Par ce que le jeu est une fiction. Un apprenant qui joue est un apprenant qui se socialise
- d) **L'inconscience** : l'apprenant au cours du jeu acquiert des connaissances sans qu'il s'en rende compte
- e) **La gratuité** : la seule motivation du jeu est celle du pur plaisir
- f) **La compétition** : le fait de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. On perd ou on gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

⁵ DE GREAVE Sabine, Apprendre par les jeux. De Boeck, Paris P36

⁶ Paraphrasé de <http://www.vaucanson.org/lettres/coinbts/travailsynth.htm>

5. Le jeu de l'oie

Le jeu de l'oie est un jeu de société de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés. Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case. Le jeu de l'oie est un jeu de hasard, c'est-à-dire le seul élément qui détermine la victoire est le hasard.

5.1 Règle et origine

Le jeu se joue avec 2 dés. Un premier coup décide de celui qui va commencer. L'oie signale les cases fastes disposées de 9 en 9. Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques et on double alors le jet. Sur le plan symbolique, l'oie renvoie à un animal qui annonce le danger.

Qui tombe à 6, où il y a un pont, ira à 12

Qui tombe à 19, où il y a un hôtel, se repose quand chacun joue 2 fois.

Qui tombe à 31, où il y a un puits attend qu'on le relève.

Qui tombe à 42, où il y a un labyrinthe retourne à 30.

Qui tombe à 52, où il y a une prison attend qu'on le relève.

Qui tombe à 58, où il y a la mort recommence.

Le premier arrivé à 63, dans le jardin de l'Oie, gagne la partie, à condition de tomber juste sinon il retourne en arrière.

Les plus anciens jeux de parcours en spirale ont été découverts dans les tombeaux des rois égyptiens, 3000 ans av.J.C. en passant par la Grèce, l'Italie et la France, cette forme de jeu s'est répandue dans toute l'Europe à partir du XVI^{ème} siècle. Il est intéressant de constater que la plupart des jeux de l'oie originaires du temps de leur gloire, sont toujours composés de 63 cases. Selon la symbolique antique des chiffres, chaque 7^{ème} et 9^{ème} année dans la vie humaine est mise en péril. 63 cases sont le produit de 7x9.

Chapitre 1 : Autour du jeu

Une autre particularité, est que dans la majorité des jeux de l'oie on rencontre les mêmes surprises (cases : 6, 19, 31, 42, 52,58...) et la spirale s'enroule depuis l'adroite vers la gauche, vers l'intérieur. Dans la spirale on voit une reproduction imagée de la vie humaine, car cette dernière est également déterminée par des dangers, des hasards, des événements heureux, des progrès, des chutes et non dans l'oublier, par la mort.

De même, depuis des temps très reculés, la spirale passe pour être l'image du temps et de son éternité, et c'est pourquoi elle est également considérée comme un symbole d'immortalité dans beaucoup de civilisations. Cependant, au cours des dernières décennies, la signification du jeu a beaucoup évolué. De nos jours, ce jeu est très populaire en tant que simple jeu de société.⁷

⁷ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_l%27oie_\(jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_l%27oie_(jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9))

*Chapitre 2 : le lien entre jeu et
enseignement/apprentissage du
FLE*

1. Le jeu à l'école primaire

En offrant à l'élève la possibilité de jouer, on l'autorise à s'épanouir dans ce qu'il est avant toute chose : avant d'être apprenant, avant d'être écolier, il est un enfant.

Le jeu offre ainsi de multiples avantages, tant pour l'enfant dans sa logique d'apprentissage

Le jeu éducatif existe donc bien, le jeu peut être apprentissage, travail et plaisir.

1.1 L'activité ludique : un vecteur de communication

Le jeu, très présent dans l'enseignement des langues étrangères, ne doit pas être considéré comme un moment de détente uniquement, il est aussi et surtout au service de plusieurs objectifs précis, notamment celui d'amener les enfants à communiquer

En effet, les élèves prennent beaucoup de plaisir à faire des activités dans lesquelles le regard, l'écoute et la parole passent au premier plan. Le jeu apparaît pour l'enfant comme un cadeau, une liberté

1.2 Le jeu aide à acquérir des compétences

Lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problèmes de langue. L'enfant ose parler, essaye, se trompe, réessaye.

Toutes les barrières entre individus tombent et la communication s'établit dans un esprit de compétition entre membre d'un groupe dans un climat de confiance et de sécurité. En effet, le plaisir de parler naît, chez l'élève. Donc il est utile de créer des situations qui mènent l'enfant apprenant à communiquer.

Je donnerai dans la deuxième partie de ce mémoire des exemples concrets venant illustrer mon propos, mais il est clair que les activités ludiques sont un cadre idéal pour toutes formes de communication.

1.3 L'activité ludique : un élément de motivation

Les jeux présentent une source d'une grande motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendant l'apprentissage motivant.

Chapitre 2 : Le lien entre jeu et enseignement/apprentissage du FLE

Le jeu représente à la fois la source de motivation et de plaisir, il augmente la motivation ce qui encourage l'activité. Il ne faut pas utiliser les jeux comme des activités « bouche-trou » ou comme des récompenses, car les jeux sont un moyen d'apprentissage de bonne qualité. On les insère quand la classe est fatiguée ou après une activité qui a demandé des efforts intenses.

La motivation apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec les autres apprenants. Le jeu permet de renforcer la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celle qui sont déjà acquises.

1.4 L'activité ludique : support d'apprentissage

Rappelons d'abord brièvement les différents objectifs à suivre en classe de langue :

-Sur le plan linguistique : on utilisera un lexique renvoyant à la vie quotidienne d'un enfant et les principales fonctions langagières seront abordées : parler de soi, parler aux autres et du monde, s'exprimer pour participer à la vie de la classe.

-Dans le domaine culturel : le maître choisira des activités et la mise en situations de ces activités pourra s'appuyer sur la découverte de quelques éléments de civilisation du pays dont l'enfant étudie la langue (vie quotidienne, fête et traditions, géographie...).

-Compétences transversales : les effets de l'enseignement ne sont pas seulement observables à travers les compétences linguistiques. En effet, le contact avec une langue étrangère permet de renforcer des aptitudes générales telles que la capacité d'écoute, la capacité de mémoriser.

Il est souvent facile pour le maître de répondre à l'objectif culturel en introduisant dans le jeu des traits de civilisations. Il nous semble en effet très important que la langue étudiée ne soit pas écartée de son contexte culturel. L'initiation à la culture et à la civilisation a pour but de donner des repères et des indices à l'élève. La découverte d'une langue s'effectue aussi par la découverte du ou des pays dans lesquels cette langue est parlée. Ceci dit, nous pensons qu'il faut essayer en tant qu'enseignant de dépasser les données purement informatives, en amenant les élèves à réfléchir et à prendre conscience de l'existence de différents modes de vie et culture.

2. Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE

Avant, les jeux ont été considérés comme des activités sans valeur éducative. Mais, depuis quelques années, cette conception a largement évolué en donnant aux jeux une place très importante dans l'éducation de l'enfant, et dans la création d'un contexte qui lui est favorable

Quant à *Weiss* (1983) « Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris ». ⁸ (p. 8)

Les activités ludiques servent comme d'excellents supports pédagogiques, et aident à faire naître une ambiance amicale entre l'enseignant et ses apprenants, parce que l'enseignant à son rôle important, pendant le jeu il devient plutôt un ami aîné, qui dirige le déroulement de jeu.

A travers l'action, l'apprenant arrive à mémoriser mieux, il s'implique profondément dans ces expériences : il joue, échoue, et rejoue de nouveau. La répétition qui se fait aide l'apprenant à fixer l'information dans sa mémoire.les activités ludiques représente une phase initiale très utile au travail.

3. L'expression et la communication orale

Bien communiquer à l'oral, c'est faire passer des messages à l'aide d'un langage choisi, en utilisant une voix bien placée en ajoutant de ses émotions, *Sorez* (1995) déclare « L'expression orale est un moyen de communication. C'est sans doute sa fonction principale » ⁹ (p. 38)

Elle voit l'expression n'a de sens qu'en fonction de la communication, et que les personnes qui éprouvent des difficultés au niveau de la communication, en éprouvent aussi au niveau de l'expression. Apprendre à mieux communiquer, c'est donc aussi apprendre à mieux s'exprimer.

3.1 Les caractéristiques de l'expression orale

Il est essentiel de souligner également que l'orale n'as pas seulement le temps de parole des apprenants mais aussi à l'exemple des attitudes du corps, de la gestuelle. Ceci dit, l'oral ne se réduit pas seulement à une émission sonore, c'est aussi l'écoute et le silence tout autant que la parole.

⁸ -Weiss, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique ». Paris : Hachette.

⁹ Sorez, H. (1995). Prendre la parole. Paris : HATIER.

Chapitre 2 : Le lien entre jeu et enseignement/apprentissage du FLE

L'expression verbale « la voix : avant de comprendre le sens des mots, l'auditoire est irrité par le son de la voix. Pour maîtriser les effets de la voix, il faut travailler le volume, le débit, l'articulation et l'intonation.

- a) **Le volume** : (il s'agit de faire entendre une voix trop faible ou trop forte)
- b) **L'articulation** : bien articuler consiste à détacher et enchaîner correctement les syllabes. L'articulation donne de la netteté à la parole.
- c) **Le débit** : c'est la vitesse à laquelle l'orateur parle. Un débit lent, calme, précipité signifie agitation, nervosité.
- d) **Les pauses** : les pauses et les silences sont des arrêts plus ou moins longs. Ils constituent une sorte de ponctuation orale.
- e) **L'intonation, l'accentuation** : mettre l'intonation, c'est changer la hauteur de la voix. Accentuer, c'est insister sur une syllabe, sur un mot. En ajoutant sur ces deux éléments, la personne traduit des sentiments. On peut, par exemple, prononcer un bonjour poli, enthousiaste, etc.
- f) **L'expression corporelle « le corps parle »** : le corps enregistre des sensations provenant de la façon dont est vécu un dialogue (contentement, étonnement, inquiétude, agacement) et peut les traduire en mouvement (se lever, se redresser, tourner en rond)

3.2 L'enseignement du vocabulaire en classe de FLE

Dans une classe de langue, l'enseignement/apprentissage du vocabulaire s'inscrit dans une dynamique de découverte (la sémantique, syntaxe, lecture, production de texte). Pour apprendre un mot, on s'appuie sur deux aspects : le premier formel, concernant le son et la graphie du mot, et le second, c'est l'aspect sémantique et qui concerne la signification du mot. Ces deux aspects sont très importants pour le fonctionnement des mots et leur emploi dans la communication.

4. Les avantages et les inconvénients des jeux dans l'apprentissage

Pour que tout le monde comprenne l'efficacité et la nécessité du jeu dans l'apprentissage d'une langue étrangère, il faut bien justifier son utilisation, nous citons ci-dessous quelques avantages des activités ludiques. Le jeu permet :

- De modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt de l'apprenant
- D'obtenir une attention de l'ensemble des apprenants
- De faire participer les apprenants timides
- D'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension
- De proposer une grande variété de situation motivante

En dépit de ces aspects positifs, il faut bien se rendre compte des limites de l'usage du jeu dans l'apprentissage. Le jeu en classe apporte aussi un certain nombre de problèmes pour l'enseignant. Le temps du déroulement du jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire.

*Chapitre 3 : analyse et
interprétation des résultats de
l'activité*

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

Au cours de la première partie théorique, j'ai essayé tout d'abord de définir quelques concepts théoriques et de démontrer l'apport du jeu à la pédagogie tout en montrant ses avantages en classe et son lien avec l'enseignement de FLE.

Dans cette seconde partie, j'ai essayé de vérifier et de mettre l'accent sur le rôle du jeu de l'oie dans l'expression orale des élèves en français et l'apprentissage du vocabulaire en langue française.

1. Cadre méthodologique

Dans le but de vérifier chaque hypothèse de départ, j'ai fait appel à une expérimentation. Pour cela, je n'ai pas fait de sélection, j'ai travaillé avec l'ensemble de la classe de 4ème année primaire à l'école : Benmoussa Kadour- Mostaganem

1.1 Plan expérimental

La classe de 4ème année primaire avec laquelle j'ai pu réaliser mon expérimentation représente : deux étapes :

Dans une première étape, j'ai laissé les élèves travailler d'une manière ordinaire (le déroulement habituel de leçon). Et pour la deuxième étape, il s'agit de la présentation de cette façon sous forme d'un jeu de l'oie. En effet, la comparaison de résultats serait intéressante

Dans une deuxième, il s'agit tout d'abord de la présentation d'un jeu de l'oie du vocabulaire .ensuite une activité écrite de vocabulaire a été présentée à ces élèves comme activité d'évaluation dans le but de vérifier la mémorisation du vocabulaire chez eux à travers l'utilisation de ce jeu.

Le tableau ci-dessous présente mon plan :

	Etape 1		Etape 2
Activité/séance	Oral (expression)		vocabulaire
Variables	Déroulement habituel	Présentation du jeu de l'oie « jeu des présentations »	Présentation du jeu de l'oie « jeu des métiers, fruits et légumes, féminin des mots, ...etc. »

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

1.2 Lieu d'expérimentation

Cet établissement scolarise actuellement 410 élèves de la 1^{ère} année primaire (5Ans) à la 5^{ème} année primaire (12 ans) répartis en 14 classes dont chaque classe contient de 22 À32 élèves. Cette école est ancienne. Elle contient 22 Enseignants (1enseignant et 2 enseignantes de français). L'enseignante qui ma reçue est titulaire d'un Bac+2 en langue, elle m'a reçue comme une étudiante qui prépare son mémoire de Master. Elle a commencé à exercer son métier depuis 26 ans. La classe est bien décorée par des panneaux composés de productions des enfants. Ces productions présentent des dessins, histoire, poèmes

1.3 Présentation de l'échantillon

Cette classe se compose de 29 élèves, de sexe différent (16 filles et13 garçons) âgés de 9 à 11 ans.

A l'occasion d'une réunion avec les élèves de cette classe, j'ai exposé mon objectif et ce que je souhaite réaliser avec eux, les élèves étaient très contents.

1.4 Programmation

En accord avec la maitresse, j'ai travaillé en 5 séances pendant (une heure).

1.5 Le choix des jeux

J'ai décidé de faire introduire un jeu de l'oie qui a une relation avec les prés requis des élèves, tout en respectant leur niveau.

Concernant le choix du vocabulaire, avec la collaboration de l'enseignante, j'ai pu me mettre d'accord sur ces deux jeux que j'ai pu pratiquer en classe avec mon public visé, le premier jeu (jeu de l'oie) est pris du web sur le site : <http://latelierdefle.free.fr>¹⁰, et le deuxième jeu (jeu de l'oie) est tiré du site web

https://fr.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/jeu_de_loie_les_m%C3%A9tiers/m%C3%A9tiers-m%C3%A9tiers-d%C3%A9butant/37989

Je signale que je n'ai pas présenté aux élèves la version originale du jeu de l'oie, avant de le présenter, j'ai procédé à quelques modifications (voir annexe) pour les deux jeux afin de pouvoir les adapter à mes objectifs.

¹⁰ Le jeu de l'oie des présentations : http://latelierdefle.free.fr/spip.php?page=articles&id_article=6

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

1.6 Le matériel utilisé

Pour le matériel des jeux, j'ai imprimé les planches des deux jeux en couleur, ce qui attire beaucoup plus l'attention des enfants à cet âge, et en grande taille pour que le contenu de chaque case dans le jeu soit clair et pertinent.

1.7 Les ateliers

Pour réaliser mes différentes tâches, j'ai fait appel à chaque fois une division en groupes (6 groupes)

1.8 Grilles d'analyse et observation

J'ai utilisé deux grilles d'observation pour chaque étape de la première activité.

Elle a pour objectif d'évaluer la production orale réalisée par les élèves de chaque groupe

Quand une personne parle, il y a la voix, le Corps. et les normes de la langue orale, c'est-à-dire l'intonation, le débit, le pauses

Dans mon cas, j'ai pris en considération certains critères d'évaluation qui me semblent les plus adéquats et qui vont me permettre d'évaluer plus la participation de l'élève, avec une participation des énoncés.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

2. Déroulement de l'activité

Première étape : le déroulement de cette étape présenté dans le tableau suivant :

Nom de l'activité	Oral (expression)
Durée	1h15min
But de l'activité	S'exprimer à l'oral pour se présenter et faire connaissance
Présentation de l'activité	Un ensemble des questions
Pré requis	Parler de soi et de son environnement familial
Déroulement de l'activité	<ol style="list-style-type: none">1- Tout d'abord je leurs ait expliqué que faire connaitre quelqu'un nécessite un dialogue entre deux personnes ce qui demande de poser un ensemble des questions concernant le nom, le prénom, l'âge...2- Présentation des questions préparées : les questions sont écrites par au tableau (voir annexe)3- J'ai demandé à chaque binôme par table de faire un dialogue, chaque élève doit poser ces questions l'une après l'autre à son camarade qui doit répondre à chaque question.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

Je de l'oie « jeu des présentations »

Nom de l'activité	Oral (expression)
Durée	
But de l'activité	-s'exprimer à l'oral pour faire connaissance et se présenter
Présentation de l'activité	Un jeu de l'oie (matériel : 4 dés (nombrés), 4 planches du jeu de taille 50.40cm, 4 pions selon le nombre du groupe des élèves
Pré requis	Parler de soi et de son environnement familial
Déroulement de l'activité	<ol style="list-style-type: none">1- Pour préparer les élèves, tout d'abord j'ai leurs ai expliquées que je vais leur faire présenter un jeu qui s'appelle le jeu de l'oie pour se présenter.2- J'ai divisée la classe en 4 groupes (chaque groupe contient 6 élèves) et j'ai distribué le matériel préparé du jeu.3- J'ai leurs fait expliquer les règles du jeu après avoir leur demandé de suivre et de bien comprendre la règle du jeu pour bien jouer.4- Déroulement du jeu :<ul style="list-style-type: none">- les élèves de chaque groupe lancent le dé à tour de rôle-Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. Arrivé sur la case, il doit répondre à la question indiquée sur cette case. Puis, c'est au tour de son voisin de gauche de jouer.- Le premier qui passe la case « arrivé » a gagné !

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

	<p>5- Règles du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none">a) celui qui tombe à la case « attend un tour », il doit attendre le tour de son voisin, puis il relance le dé.b) Celui qui tombe à la case « avance de 5 cases », il doit avancer son pion 5 fois.c) Celui qui tombe à la case « retourne à la case de départ » il doit mettre son pion à la case « départ ».d) Celui qui tombe à la case « recule de 10 cases », il doit déplacer vers son pion 10 fois (reculer son pion de 10 pas).
--	--

Deuxième étape

Dans cette deuxième étape, j'ai présenté le deuxième jeu de l'oie aux élèves. Cette fois, les élèves ont déjà habitude de jouer. Pour cela, j'ai gardé les mêmes groupes que j'ai formés pendant le déroulement du premier jeu. J'ai leur ai distribué 4 planches du jeu, les 4 dés et un pion pour chaque groupe. Ensuite, j'ai leur ait expliqué les règles de ce jeu en leur demandant de bien suivre et de bien comprendre.

Durée du jeu : 45 min

Objectif du jeu :

Savoir nommer le métier correspond à l'image, les fruits et les légumes, le titre de chaque conte, le féminin de chaque nom.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

Déroulement du jeu :

Dans chaque groupe, les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. Arrivé sur la case, il doit être capable de donner le nom du métier, le nom des fruits et des légumes, le féminin de chaque mots, et de donné le titre, les personnages de chaque conte que montre l'image présente sur la case. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant. Le premier qui passe la case « arrivé » a gagné !

Remarque : si un élève ne sait pas nommer un métier...etc., les membres de groupe ont le droit de nommer le métier à la place de cet élève.

Règles du jeu :

- Celui qui tombe à la case de dé, il doit relancer le dé.
- Celui qui tombe à la case du pion, il doit attendre le tour de son voisin, puis il relance le dé.

Ensuite, j'ai préparé l'activité d'évaluation que je vais la présenter aux élèves afin de vérifier la mémorisation chez eux (voir annexe).

Dans une autre séance, je leur ai distribué cette activité photocopié fin de ramener leurs copie pour les cotrigger.dan cette activité, j'ai proposé à ces élèves un ensemble des définitions, chaque définitions présente un métier, les fruits et les légumes, les contes, le féminin et le masculin, tout en lissant le vide à compléter. Ils avaient comme consigne de compléter le vide par le nom qui convient et correspond à chaque définition.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

3. Analyse et interprétation des résultats de l'activité

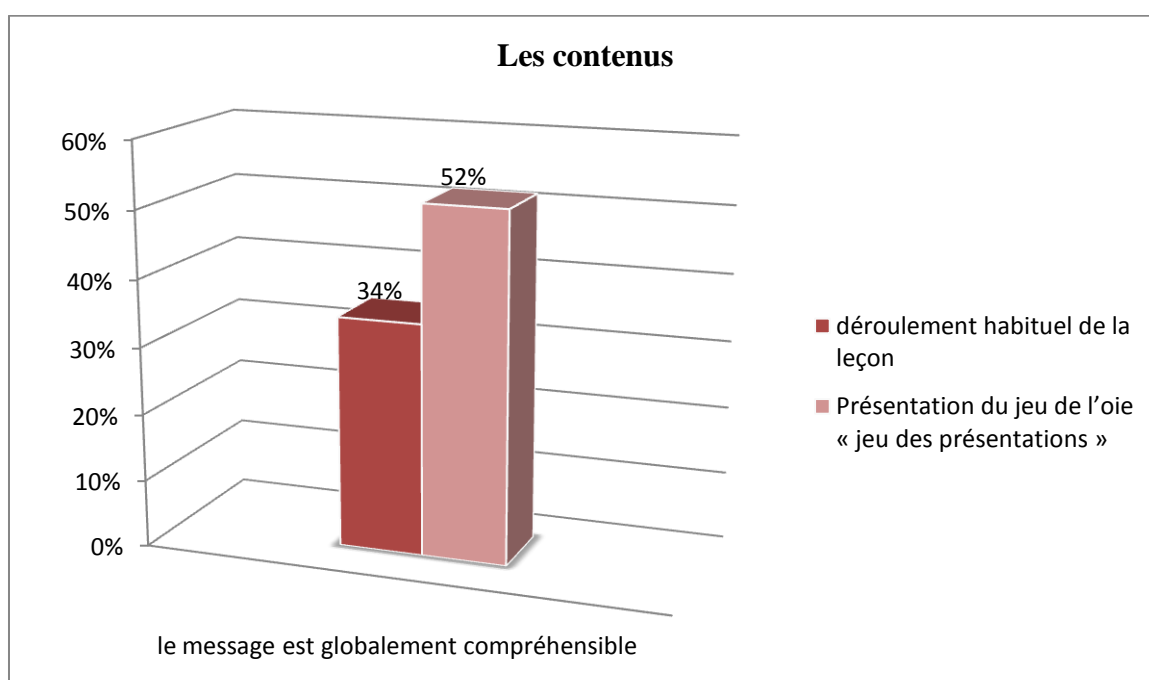
Pour mieux expliquer les résultats collectés suite à cette expérimentation, j'ai opté pour une étude comparative entre les deux premières séances (déroulement de l'activité habituel et le jeu de l'oie « jeu des présentations »). Première étape : les résultats obtenus présentés dans le tableau suivant :

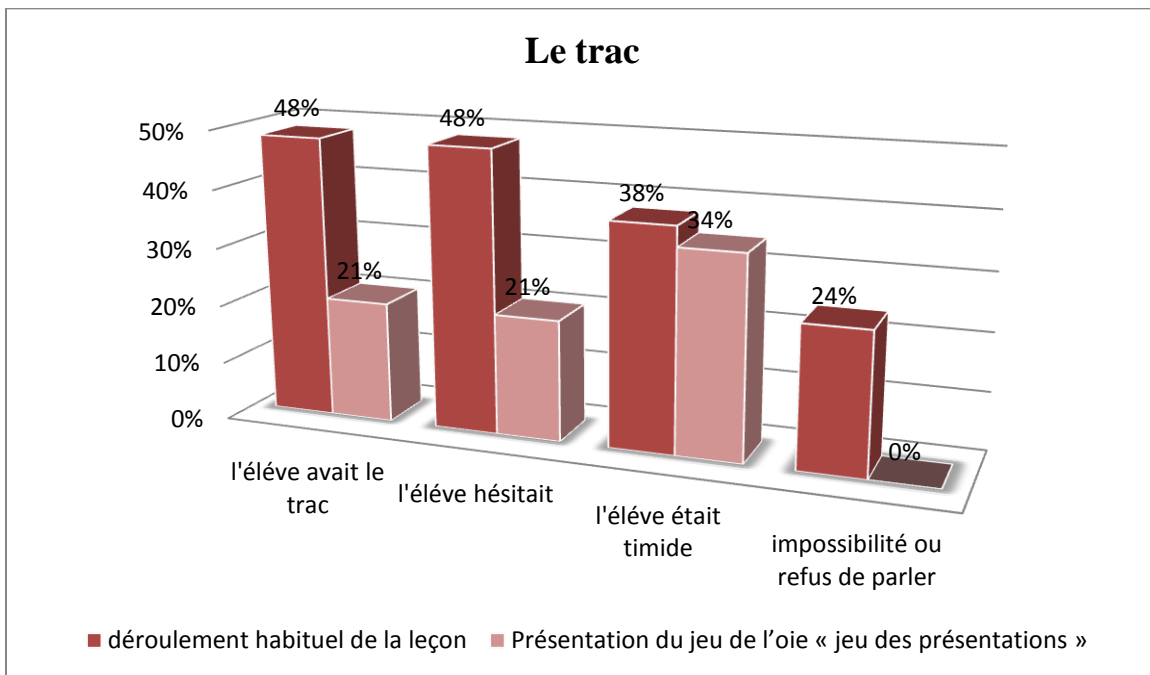
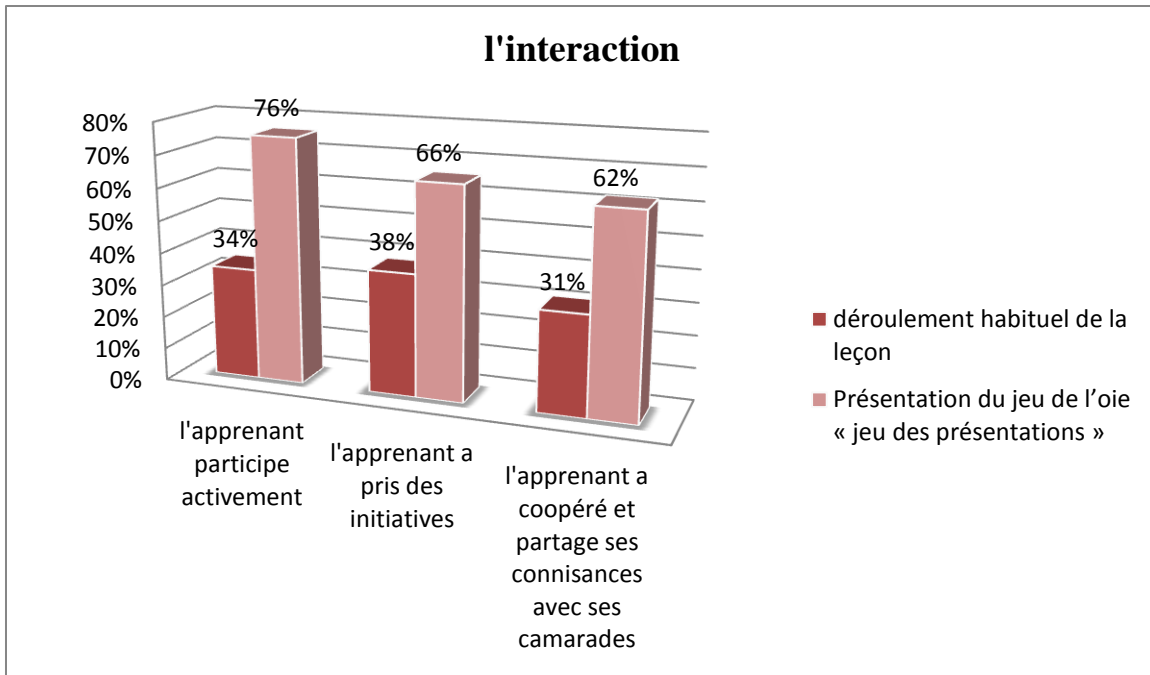
Critère d'évaluation	Indications	déroulement de la leçon habituel		Présentation du jeu de l'oie « jeu des présentations »	
		Nombres des élèves	Pourcentages %	Nombres des élèves	Pourcentages %
Les contenus	Le message est globalement compréhensible.	10	34%	15	52%
	L'apprenant participe activement	10	34%	22	76%
L'interaction	L'apprenant a coopéré et partage ses connaissances avec ses camarades	9	38%	18	66%
	L'apprenant a pris des initiatives	11	31%	19	62%
Le trac	L'élève avait le trac	14	48%	6	21%
	L'élève hésitait	14	48%	6	21%
	L'élève était timide	11	38%	10	34%
	Impossibilité ou refus de parler	7	24%	0	0%
La motivation (intérêt)	L'apprenant est attentif et appliqué	10	34%	22	76%

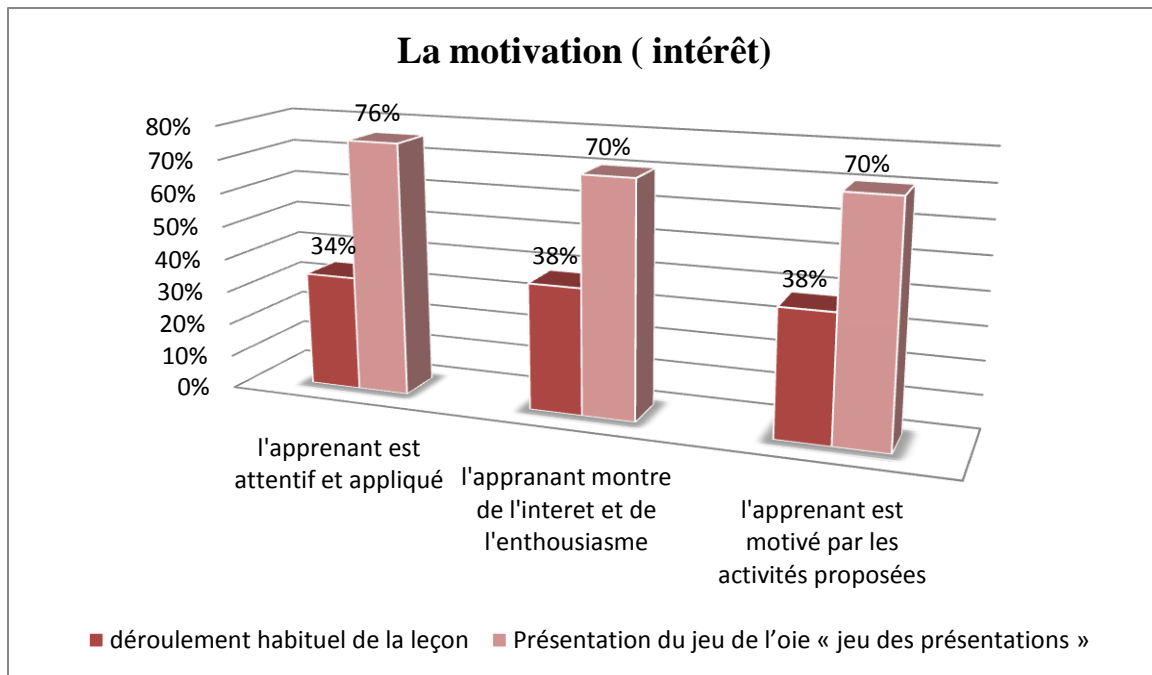
Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

	L'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme	11	38%	19	70%
	L'apprenant est motivé par les activités proposées	11	38%	19	70%

Présentation des résultats :







Analyse et interprétation des résultats :

A travers ces graphiques représentés en pourcentages les résultats de la classe de 4AP, j'ai pu constater que les élèves ont pu mieux s'exprimer oralement et plus facilement l'aide du jeu de l'oie par rapport au déroulement habituel de la leçon qui n'ayant pas bénéficié de la présence de ce support lors de l'apprentissage ; ce qui souligne clairement la contribution positive de ce type de jeu dans la motivation chez ces élèves.

Lors du déroulement habituel de la leçon les élèves avaient peur de parler, ils ont honte de s'exprimer oralement devant le professeur mais aussi devant les élèves. L'une des filles de cette classe a même pleuré. Le fait d'exposer devant les regards des autres élèves et de l'enseignant provoque la peur et la timidité chez ces élèves qui peut être un variable obstacle à la prise de parole et par conséquent faire les erreurs. Par contre avec l'aide du jeu de l'oie ils se sentent libre et affrontent leur timidité ; c'est pour cette raison que le nombre d'élèves désintéressés est très réduit. Ils s'approchent de la planche pour voir les questions et préparer leurs réponses.

Durant le déroulement du jeu, les élèves se montraient plus intéressées, dynamiques, moins timides, ils s'ennuient pas par rapport au moment d'apprentissage habituel et communiquent plus. J'ai remarqué que les apprenants étaient joyeux, détendus et attentifs. Ils n'avaient pas des difficultés à s'exprimer, ils répondent facilement aux questions avec un grand enthousiasme. Le nombre des apprenants motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort en participant et en communiquant en langue française malgré qu'il y avait des difficultés de prononciation pour quelque uns.

Le nombre d'apprenant désintéressés était réduit car ils n'avaient pas le temps de parler entre eux ou faire autre chose que de jouer pour apprendre.

A la fin du cours j'ai posé une question qui était : Qu'avez-vous appris de ce jeu ?

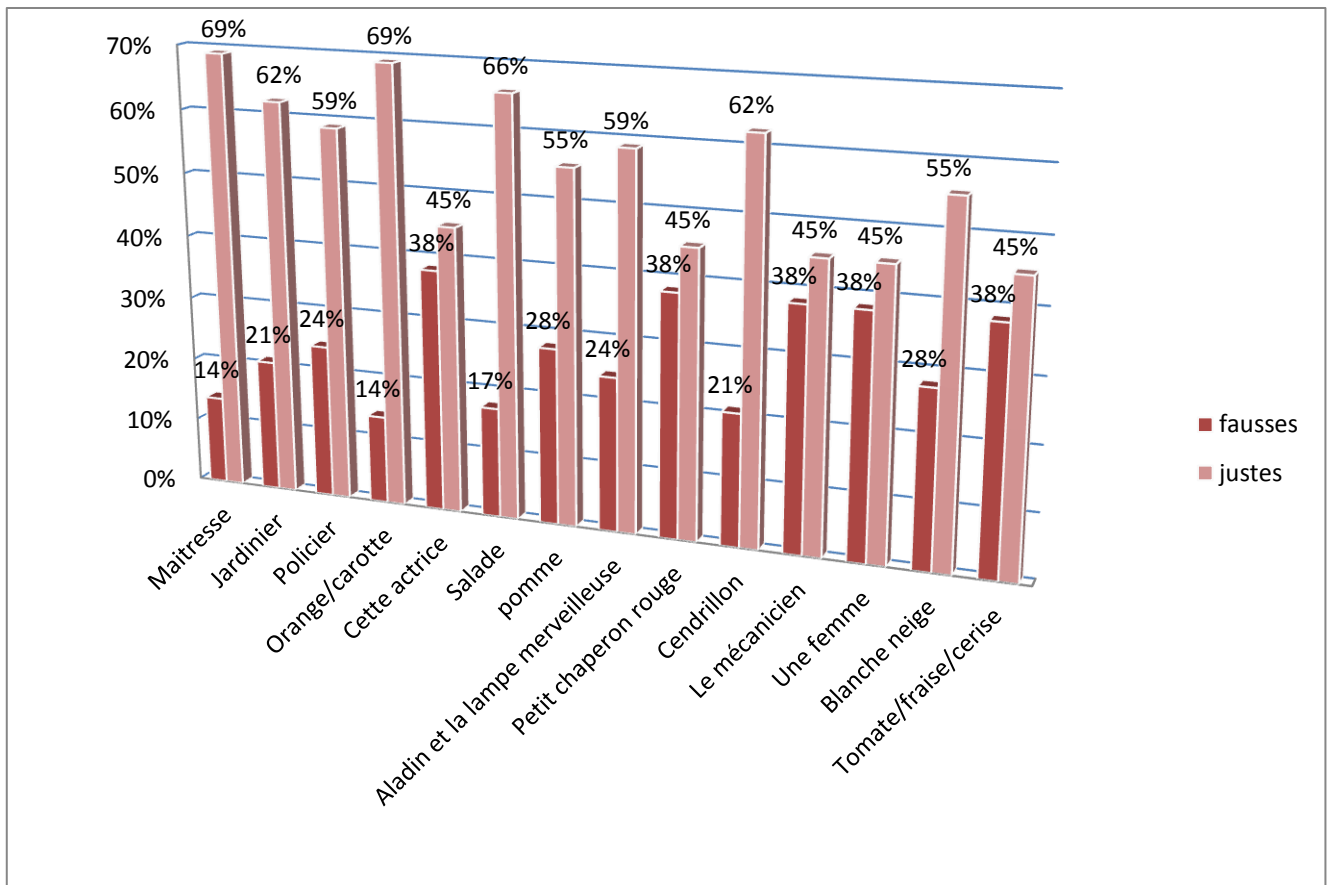
Leur réponse était : on a appris à faire un dialogue, à se présenter et à travailler en groupe.

Tableau N°2

	Je de l'oie			
	Nombre et pourcentages en % des réponses fausses		Nombres et pourcentages en % des réponses justes	
	nombre	Pourcentages %	Nombre	Pourcentages %
Tomate/fraise/cerise	11	38%	13	45%
Maitresse	6	21%	18	62%
Jardinier	7	24%	17	59%
Policier	4	19%	20	69%
Orange/carotte	11	38%	13	45%
Cette actrice	5	17%	19	66%
Salade	8	28%	16	55%
pomme	7	24%	17	59%
Aladin et la lampe merveilleuse	11	38%	13	45%
Petit chaperon rouge	6	21%	18	62%
Cendrillon	11	38%	13	45%

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

Le mécanicien	11	38%	13	45%
Une femme	8	28%	16	55%
Blanche neige	8	28%	16	55%



Analyse et interprétation des résultats

A travers les résultats obtenus, j'ai remarqué que le pourcentage de réponses juste a nettement augmenté.

Pendant le déroulement du jeu, les images présentes sur la planche du jeu permettent aux élèves de reconnaître plus facilement les noms du métier s, le féminin des mots, le titre et le personnage du conte, les couleurs et les noms des fruits et des légumes. Ce qui montre que l'association image/mot aide es élèves à se rappeler des sens des mots et c'est pourquoi ils ont su employer les mots de manière correcte dans l'activité d'évaluation.

Ces résultats me montrent que ce jeu de l'oie a un impact positif sur les jeunes apprenants. Par le biais de la motivation les apprenants mémorisent facilement. Le jeu permet de manifester chez eux du plaisir et de l'enthousiasme, ce qui les a aidés à bien mémoriser le nom des métiers le féminin des mots, le titre et les personnages du conte, les couleurs et les noms des fruits et des légumes.

De plus, le jeu de l'oie est un jeu de société qui se pratique à plusieurs personnes, ce qui a déclenché d'une part la mémoire auditive de l'apprenante d'autre part la progression de la production orale. Cela permet à l'élève d'arriver à une meilleure mémorisation des mots.

Conclusion

En s'appuyant sur les résultats obtenus, je peux dire que ce type de jeu constitue une bonne activité qui peut motiver les élèves de cet âge, les inciter à s'exprimer oralement avec plaisir et les aider à la mémorisation des mots ce qui va leurs permettre d'avoir un vocabulaire très riche.

Conclusion générale

Dans le cadre de cette recherche, je me suis intéressée au jeu comme outil pédagogique qui peut être au service de l'apprentissage et à la transmission du savoir.

Mes hypothèses de départ s'appuient sur l'idée que le jeu favorise la motivation des élèves qui est à la base de tout apprentissage. Il permet de motiver les apprenants de s'exprimer oralement et de les soumettre à une situation d'apprentissage dans laquelle ils apprennent sans s'ennuyer. De plus, il constitue un moteur de mémorisation, ce qui permet de faciliter l'apprentissage. L'apprentissage de n'importe quelle langue nécessite de la part de celui qui apprend une capacité à stocker et à enregistrer ce qui nécessite la concentration et l'attention. L'aspect ludique du jeu permet de motiver les élèves à cet âge, ce qui leur permet de mémoriser facilement.

Le jeu est un facteur de motivation puissant et en ce sens facilite l'apprentissage. En effet il est un vecteur de communication important qui permet aux enfants de s'exprimer et de susciter le goût et le plaisir d'apprendre, et d'instaurer un climat de classe agréable.

Dans mon travail, je me suis intéressé à l'apport du jeu à la pédagogie du français langue étrangère au cycle primaire. Pour montrer l'utilité du jeu dans l'enseignement/apprentissage de FLE, j'ai abordé la démarche expérimentale. J'ai pu pratiquer deux jeux de l'oie en classe de FLE. A travers cette démarche, j'ai déduit que le jeu représente un facteur incontournable de motivation, ce qui donne aux élèves la capacité de s'exprimer oralement sans hésitation, et assure une bonne mémorisation, motive les apprenants et cela dans un climat de détente et de jouissance. Je peux dire aussi que le jeu a pu vraiment assurer sa place comme support pédagogique et qu'il serait dommage de ne pas l'exploiter au service de l'apprentissage.

Cependant, je voulais signaler qu'au cours de cette recherche, j'ai rencontré certaines difficultés, entre autre, le choix des jeux de l'oie. Parce que cela nécessite une prise d'attention de notre part. Pour réussir au mieux l'utilisation du jeu en classe, il est important que son choix soit soigneusement réfléchi, et que l'enseignant joue son rôle à point, en sachant guider et orienter ses apprenants et surtout leur créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise.

Pour finir, je souligne que les jeux doivent alors être complétés par d'autres supports, tels que les chansons, et la vidéo.

Bibliographie

webographie

(s.d.). Consulté le 05 08, 2016, sur Paraphrasé de

<http://www.vaucanson.org/lettres/coinbts/travailssynth.htm>

(s.d.). Consulté le 05 08, 2016, sur

https://fr.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/jeu_de_loie_les_m%C3%A9tiers/m%C3%A9tiers-m%C3%A9tiers-d%C3%A9butant/37989

(s.d.). Consulté le 05 08, 2016, sur

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_l%27oie_\(jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_l%27oie_(jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9))

Ouvrage

Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige*. Paris : Gallimard.

CUQ.J.P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français*. Paris.

GRANDMONT.Nicole. (1997). *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*. De Boeck, Paris.

Sabine, D. G. (s.d.). *Apprendre par les jeux*. De Boeck, Paris.

Sorez, H. (1995). *Prendre la parole*. Paris : HATIER.

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

Winnicott, D.-W. (1957). *L'enfant et le monde extérieu*. Payot.

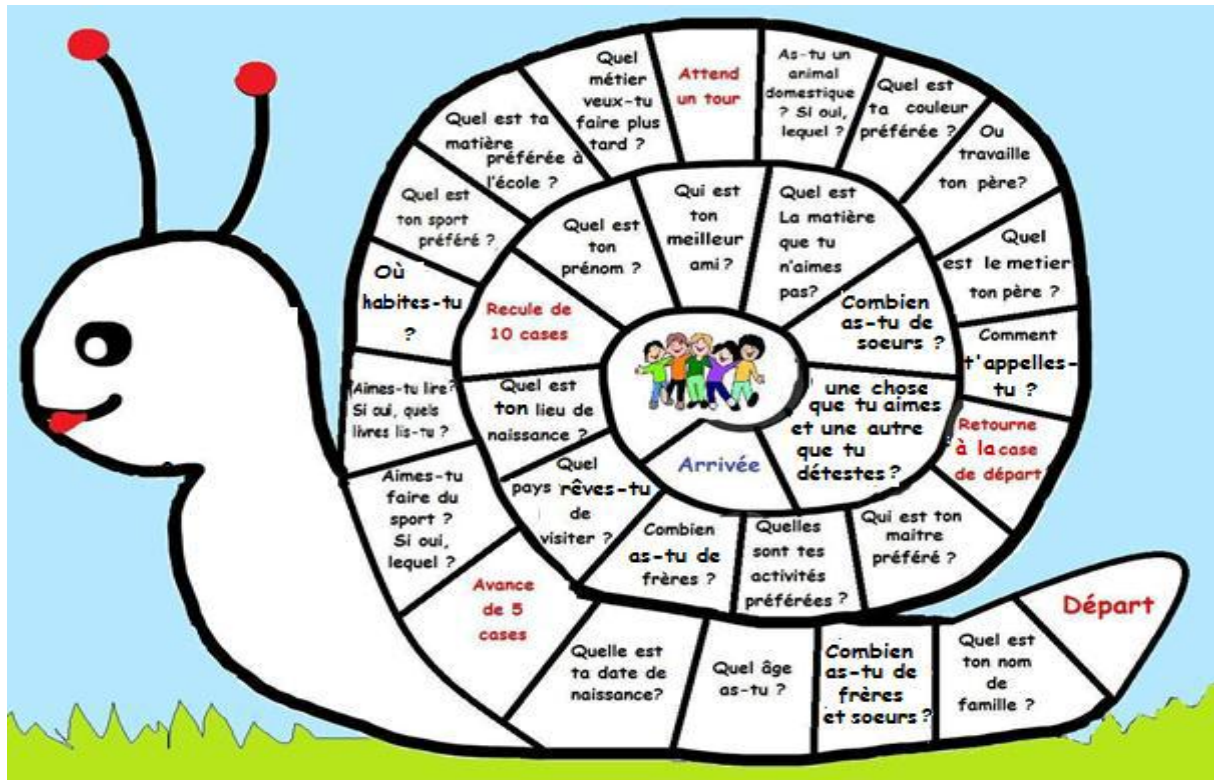
Dictionnaire

Le Petit Larousse Illustrer. (1998). *Dictionnaire encyclopédique*. Bordas.

Le Robert, dictionnaire de français. (1990). Edif, Paris.

Annexes

1- La planche du jeu de l'oie des présentations :



2- Les questions posées lors du déroulement habituel de la leçon:

Question 1 : comment t'appelles-tu ?

Question 2 : quel est ton nom de famille ?

Question 3 : quel âge as-tu ?

Question 4 : quel est ton lieu de naissance ?

Question 5 : où habites-tu ?

Question 6 : combien as-tu de frères et sœurs ?

Question 7 : Quelles sont tes activités préférées ?

Question 8 : quel est le métier de ton père ?

Question 9 : où travaille ton père ?

Question 10 : quel métier veux-tu faire plus tard ?

3- La planche du jeu de l'oie

Début



un coiffeur



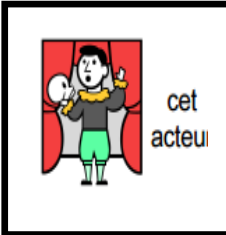
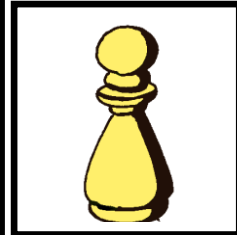
son prince



le maître



un homme



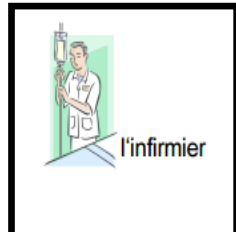
cet acteur



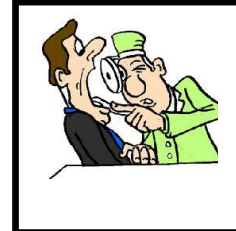
un lion



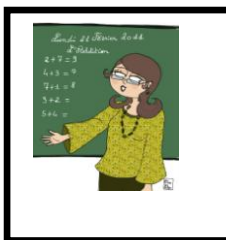
ce vendeur



l'infirmier

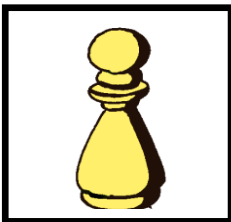


Arrivée





Rejouer



Passer un tour

Une coiffeuse	Sa princesse	dentiste	coiffeur	Fraise	cerise	La maitresse	Une femme
Les trois petits cochons	Aldin et la lampe merveilleuse	Une lionne	Cette vendeuse	cuisinier	cendrillon	framboise	citron
Blanche neige et les sept nains	fraise	carotte	cuisinier	maitresse	dentiste	coiffeur	tomate
Alice au pays des merveilles	L'infermière	La belle et la bête	cerise	policier	pêcheur	peau d'âne	

4- L'activité d'évaluation :

Nom et Prénom :

Activité :

1/ complète le vides par :

Ma maitresse -le policier -cette actrice- - l'infirmière- - Aladin et la lampe merveilleuse- cendrillon -petit chaperon rouge- le mécanicien- blanche neige et les sept nains - une femme - cendrillon- pomme-salade-carotte- fraise-cerise-tomate-le jardinier-orange.

1.est chargé de l'entretien du jardin.
2.est une personne qui enseigne une quelconque matière a des élèves. Au primaire.
3.travail dans la rue, il règle la circulation et arrête les voleurs.
4. est une personne qui répare les voitures.
5. Mon maitre (.....) est formidable !
6. Cet acteur (.....) je l'adore !!
7. Cet homme (.....) est avocate
8. L'infirmier (.....) aide le docteur
9. L'histoire dese déroule a la maison et au palais et les personnages de cette histoire sont la fée, le prince, la belle-mère et cendrillon.
10. les personnages du conte de sont la méchante femme-le prince et les sept nains
11.est une petite fille, qui voulais prendre des galettes pour sa grande mère, ou elle retrouve dans son chemin un méchant loup qui eut bien envie de la manger.
12. L'histoire dese déroule dans la ville de Agrabah , le prénom de sa princesse c'est Jasmine , la couleur de son chapeau est rouge , il trouve la lampe magique dans la caverne aux merveilles.
13. La couleur orange des fruits et des légumes comme...../.....
14. La couleur jaune des fruits tels que.....
15. La couleur de laest verte
16. La couleur rouge des fruits et des légumes comme...../...../.....

5- Grilles d'analyse de l'activité expérimentale

Première étape :

Etape 1 : déroulement de la leçon habituel		Les contenus		
		La motivation	Le trac	
Nom des élèves		Le message est globalement compréhensible.		
		L'apprenant est motivé par les activités proposées		
		L'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme		
		L'apprenant est attentif		
		Impossibilité ou refus de parler		
		L'élève était timide		
		L'élève hésitait		
		L'élève avait le trac		
		L'apprenant participe activement		
		L'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ces camarades		
		L'apprenant a pris des initiatives		
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
	16			
	17			
	18			
	19			
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

Etape 2 : Présentation du jeu de l'oie « jeu des présentations »		Les contenus			
		La motivation	Le trac		
Nom des élèves	1	Le message est globalement compréhensible.	L'apprenant est motivé par les activités proposées	Impossibilité ou refus de parler	L'apprenant participe activement
	2		L'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme	L'élève était timide	L'apprenant a coopéré et partage ses connaissances avec ces camarades
3		L'apprenant est attentif	L'élève hésitait	L'élève avait le trac	L'apprenant a pris des initiatives
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

A travers le tableau suivant, nous avons analysé les résultats obtenus de la classe dans cette première étape de notre activité expérimentale:

Critère d'évaluation	Indications	déroulement de la leçon habituel		Présentation du jeu de l'oie « jeu des présentations »	
		Nombres des élèves	Pourcentages %	Nombres des élèves	Pourcentages %
Les contenus	Le message est globalement compréhensible.				
L'interaction	L'apprenant participe activement				
	L'apprenant a coopéré et partage ses connaissances avec ses camarades				
	L'apprenant a pris des initiatives				
Le trac	L'élève avait le trac				
	L'élève hésitait				
	L'élève était timide				
	Impossibilité ou refus de parler				
La motivation (intérêt)	L'apprenant est attentif et appliqué				
	L'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme				
	L'apprenant est motivé par les activités proposées				

Deuxième étape : cette grille a pour but de citer les métiers, les fruits et les légumes, le féminin des mots, et le titre et les personnages des contes fréquents pendant le déroulement du deuxième jeu de l'oie :

Dans le tableau suivant, nous avons analysé si les élèves ont pu mémoriser les noms des métiers ; des fruits et des légumes, le titres et les personnages des contes, féminin des mots, à travers l'introduction du jeu de l'oie :

	Je de l'oie			
	Nombre et pourcentages en % des réponses fausses		Nombres et pourcentages en % des réponses justes	
	nombre	Pourcentages %	Nombre	Pourcentages %
Tomate/fraise/cerise				
Maitresse				
Jardinier				
Policier				
Orange/carotte				
Cette actrice				
Salade				
pomme				
Aladin et la lampe merveilleuse				
Petit chaperon rouge				
Cendrillon				
Le mécanicien				
Une femme				
Blanche neige				

L'activité d'évaluation :

Nom et Prénom : Belkhir Wiwis

Activité :

1/ complète le vides par :

Ma maitresse -le policier -cette actrice- - l'infirmière- - Aladin et la lampe merveilleuse- cendrillon - petit chaperon rouge- le mécanicien- blanche neige et les sept nains - une femme - cendrillon- pomme-salade-carotte- fraise-cerise- -tomate-le jardinier. orange

1. Le jardinier est chargé de l'entretien du jardin.
2. Le professeur est une personne qui enseigne une quelconque matière a des élèves. Au primaire.
3. Le policier travail dans la rue, il règle la circulation et arrête les voleurs.
4. Le mécanicien est une personne qui répare les voitures.
5. Mon maitre (La maitresse) est formidable !
6. Cet acteur (cette actrice) je l'adore !!
7. Cet homme (une femme) est avocate
8. L'infirmier (l'infirmière) aide le docteur
9. L'histoire de cendrillon se déroule a la maison et au palais et les personnages de cette histoire sont la fée, le prince, la belle-mère et cendrillon.
10. les personnages du conte de Blanche-neige sont la méchante femme-le prince et les sept nains
11. Le petit chaperon rouge est une petite fille, qui voulais prendre des galettes pour sa grande mère, ou elle retrouve dans son chemin un méchant loup qui eut bien envie de la manger.
12. L'histoire de aladin et la lampe merveilleuse se déroule dans la ville de Agrabah , le prénom de sa princesse c'est Jasmine , la couleur de son chapeau est rouge , il trouve la lampe magique dans la caverne aux merveilles.
13. La couleur orange des fruits et des légumes comme Carotte / orange
14. La couleur jaune des fruits tels que pomme
15. La couleur de la Salade est verte
16. La couleur rouge des fruits et des légumes comme fraise et une tomate.

L'activité d'évaluation :

Nom et Prénom : Dacodi Amine



Activité :

1/ complète le vides par :

Ma maitresse -le policier -cette actrice- - l'infirmière- - Aladin et la lampe merveilleuse- cendrillon - petit chaperon rouge- le mécanicien- blanche neige et les sept nains - une femme - cendrillon- pomme-salade-carotte- fraise-cerise- -tomate-le jardinier - orange

1. Le jardinier est chargé de l'entretien du jardin.
2. Ma maitresse est une personne qui enseigne une quelconque matière a des élèves. Au primaire.
3. Le policier...travail dans la rue, il règle la circulation et arrête les voleurs.
4. Le mécanicien est une personne qui répare les voitures.
5. Mon maitre (Ma maitresse) est formidable !
6. Cet acteur (cette actrice...) je l'adore !!
7. Cet homme (une femme...) est avocate
8. L'infirmier (l'infirmière) aide le docteur
9. L'histoire de cendrillon se déroule a la maison et au palais et les personnages de cette histoire sont la fée, le prince, la belle-mère et cendrillon.
10. les personnages du conte de blanche neige et les sept nains sont la méchante femme-le prince et les sept nains
11. petit chaperon rouge est une petite fille, qui voulais prendre des galettes pour sa grande mère, ou elle retrouve dans son chemin un méchant loup qui eut bien envie de la manger.
12. L'histoire de aladin et la lampe merveilleuse se déroule dans la ville de Agrabah , le prénom de sa princesse c'est Jasmine , la couleur de son chapeau est rouge , il trouve la lampe magique dans la caverne aux merveilles.
13. La couleur orange des fruits et des légumes comme carotte...../ orange.....
14. La couleur jaune des fruits tels que..... pomme.....
15. La couleur de la salade.....est verte
16. La couleur rouge des fruits comme tomate / fraise / cerise.

L'activité d'évaluation :

Nom et Prénom : Djelloul Manel

Activité :

1/ complète le vides par :

Ma maitresse -le policier -cette actrice- - l'infirmière- - Aladin et la lampe merveilleuse- cendrillon -
petit chaperon rouge- le mécanicien- blanche neige et les sept nains - une femme - cendrillon- pomme-
salade-carotte- fraise-cerise- -tomate-le jardinier. X X X X X

1. Le jardinier est chargé de l'entretien du jardin.
2. Ma maitresse est une personne qui enseigne une quelconque matière a des élèves. Au primaire.
3. Le policier travail dans la rue, il règle la circulation et arrête les voleurs.
4. Le mécanicien est une personne qui répare les voitures.
5. Mon maitre (Ma maitresse) est formidable !
6. Cet acteur (cette actrice...) je l'adore !!
7. Cet homme (.une femme....) est avocate
8. L'infirmier (L'infirmière) aide le docteur
9. L'histoire de cendrillon....se déroule a la maison et au palais et les personnages de cette histoire sont la fée, le prince, la belle-mère et cendrillon.
10. les personnages du conte de blanche neige et les sept nains sont la méchante femme-le prince et les sept nains.
11. petit chaperon rouge...est une petite fille, qui voulais prendre des galettes pour sa grande mère, ou elle retrouve dans son chemin un méchant loup qui eut bien envie de la manger.
12. L'histoire de aladin et la lampe merveilleuse se déroule dans la ville de Agrabah , le prénom de sa princesse c'est Jasmine, la couleur de son chapeau est rouge , il trouve la lampe magique dans la caverne aux merveilles.
13. La couleur orange des fruits et des légumes comme...carotte...../...orange.....
14. La couleur jaune des fruits tels que..pomme.....
15. La couleur de la ..salade.....est verte
16. La couleur rouge des fruits et des légumes comme fraise / cerise / tomate

L'activité d'évaluation :

Nom et Prénom : SEGHER Reda

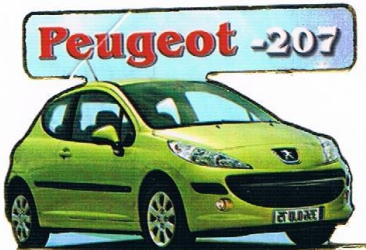


Activité :

1/ complète le vides par :

Ma maitresse -le policier -cette actrice- - l'infirmière- - Aladin et la lampe merveilleuse- cendrillon - petit chaperon rouge- le mécanicien- blanche neige et les sept nains - une femme - cendrillon- pomme-salade-carotte- fraise-cerise- -tomate-le jardinier-orange.

1. Le jardinier...est chargé de l'entretien du jardin.
2. Le maître.....est une personne qui enseigne une quelconque matière a des élèves. Au primaire.
3. Le mécanicien..travail dans la rue, il règle la circulation et arrête les voleurs.
4. Le policier..... est une personne qui répare les voitures.
5. Mon maitre (ma maitresse) est formidable !
6. Cet acteur (cette actrice) je l'adore !!
7. Cet homme (une femme.....) est avocate
8. L'infirmier (l'infirmière) aide le docteur
9. L'histoire de cendrillon..se déroule a la maison et au palais et les personnages de cette histoire sont la fée, le prince, la belle-mère et cendrillon.
10. les personnages du conte de petit chaperon rouge... sont la méchante femme-le prince et les sept nains
11. Blanche-neige.....est une petite fille, qui voulais prendre des galettes pour sa grande mère, ou elle retrouve dans son chemin un méchant loup qui eut bien envie de la manger.
12. L'histoire de aladin.....se déroule dans la ville de Agrabah , le prénom de sa princesse c'est Jasmine , la couleur de son chapeau est rouge , il trouve la lampe magique dans la caverne aux merveilles.
13. La couleur orange des fruits et des légumes comme carotte...../ orange.....
14. La couleur jaune des fruits tels que pomme.....
15. La couleur de la salade.....est verte
16. La couleur rouge des fruits et des légumes comme fraise.../ cerise...../ framboise



L'activité d'évaluation :

Nom et Prénom : *Athab Sabah*

Activité :

1/ complète le vides par :

Ma maitresse -le policier -cette actrice- - l'infirmière- - Aladin et la lampe merveilleuse- cendrillon - petit chaperon rouge- le mécanicien- blanche neige et les sept nains - une femme - cendrillon- pomme-salade-carotte- fraise-cerise- -tomate-le jardinier. *orange*

1. *Le jardinier*...est chargé de l'entretien du jardin.
2. *Ma maitresse* est une personne qui enseigne une quelconque matière a des élèves. Au primaire.
3. *Le policier*...travail dans la rue, il règle la circulation et arrête les voleurs.
4. *Le mécanicien* est une personne qui répare les voitures.
5. Mon maitre (*Ma maitresse*) est formidable !
6. Cet acteur (*cette actrice*) je l'adore !!
7. Cet homme (*une femme*....) est avocate
8. L'infirmier (*L'infirmière*) aide le docteur
9. L'histoire de *Cendrillon* se déroule a la maison et au palais et les personnages de cette histoire sont la fée, le prince, la belle-mère et cendrillon.
10. les personnages du conte de *Blanche neige et les sept nains* sont la méchante femme-le prince et les sept nains
11. *petit chaperon rouge*...est une petite fille, qui voulais prendre des galettes pour sa grande mère, ou elle retrouve dans son chemin un méchant loup qui eut bien envie de la manger.
12. L'histoire de *Aladin et la lampe merveilleuse* se déroule dans la ville de Agrabah , le prénom de sa princesse c'est Jasmine , la couleur de son chapeau est rouge , il trouve la lampe magique dans la caverne aux merveilles.
13. La couleur orange des fruits et des légumes comme *carotte*/... *orange*.....
14. La couleur jaune des fruits tels que *pomme*.....
15. La couleur de la *salade*.....est verte
16. La couleur rouge des fruits et des légumes comme *fraise - cerise - tomate*

L'activité d'évaluation :

Nom et Prénom : *Beanou Lina*



Activité :

1/ complète le vides par :

Ma maitresse -le policier -cette actrice- - l'infirmière- - Aladin et la lampe merveilleuse- cendrillon - petit chaperon rouge- le mécanicien- blanche neige et les sept nains - une femme - cendrillon- pomme-salade-carotte- fraise-cerise- -tomate-le jardinier.

1. *La jardinière* est chargé de l'entretien du jardin.
2. *l'enseignant* est une personne qui enseigne une quelconque matière a des élèves. Au primaire.
3. *Le policier* travail dans la rue, il règle la circulation et arrête les voleurs.
4. *Le mécanicien* est une personne qui répare les voitures.
5. Mon maitre (*l'enseignant*) est formidable !
6. Cet acteur (*l'actrice*) je l'adore !!
7. Cet homme (*cette femme*) est avocate
8. L'infirmier (*l'infirmière*) aide le docteur
9. L'histoire de *cendrillon* se déroule a la maison et au palais et les personnages de cette histoire sont la fée, le prince, la belle-mère et cendrillon.
10. les personnages du conte de *Blancheneige et sept nains* sont la méchante femme-le prince et les sept nains
11. *petit chaperon rouge* est une petite fille, qui voulais prendre des galettes pour sa grande mère, ou elle retrouve dans son chemin un méchant loup qui eut bien envie de la manger.
12. L'histoire de *Aladin et la lampe merveilleuse* se déroule dans la ville de Agrabah , le prénom de sa princesse c'est Jasmine , la couleur de son chapeau est rouge , il trouve la lampe magique dans la caverne aux merveilles.
13. La couleur orange des fruits et des légumes comme... *carotte* / *orange*
14. La couleur jaune des fruits tels que... *pomme*
15. La couleur de la ... *salade*est verte
16. La couleur rouge des fruits et des légumes comme *fraise - cerise - tomate*

