

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE ABDELHAMID IBN BADIS MOSTAGANEM

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE



Mémoire de Master

OPTION : Didactique des langues étrangères

**L'Apprentissage du lexique en français et utilisation de
jeux de société et de lettres par des apprenants de la 5ème
année primaire**

Mémoire présenté par :

Amina AMARA

Sous la direction de :

Dr. Ilhem BENAHMED

Devant le jury composé de :

Président : Mme. Leila AZDIA

Encadreur : Dr. Ilhem BENAHMED

Examineur : Pr. Malika BENSEKAT

Année universitaire : 2018/ 2019

Remerciements

Tout d'abord, je tiens à remercier ALLAH de m' avoir donné le courage, la volonté et la patience d'accomplir ce travail.

Ensuite, je tiens à adresser mes plus vifs remerciements à Mme. Ilhem Benahmed, Docteur en Didactique des Langues Etrangères, pour m' avoir honorée en me permettant de travailler sous sa direction, pour sa disponibilité et ses conseils judicieux, pour la confiance qu' elle m' a accordé et pour son suivi régulier à l' élaboration de ce travail.

Je remercie ma chère Maman, ainsi que mes sœurs Zaïneb et Khadija, pour leurs critiques constructives, leurs lectures et relectures, pour leur disponibilité, leurs encouragements et soutien constant.

J' adresse mes remerciements aux personnes qui m' ont aidée dans la réalisation de ce mémoire, et spécialement à Madame Chergui.W et ses apprenants de 5ème année du primaire Abdelhamid Ibn Badis, à Mostaganem.

Je tiens à exprimer mes vifs remerciements à tous mes professeurs qui ont contribué à ma formation.

Je remercie également, toute personne ayant contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

Amina

Dédicaces

Avec l'aide d'ALLAH, j'ai pu réaliser ce modeste travail que je dédie :

A mes chers parents,

Aucune dédicace ne saurait exprimer mon respect, mon amour éternel et ma considération pour les sacrifices que vous avez consenti pour mon instruction et mon bien être.

Je vous remercie pour tout le soutien et l'amour que vous me portez depuis mon enfance.

Que ce modeste travail soit l'exaucement de vos vœux tant formulés, le fruit de vos innombrables sacrifices, bien que je ne vous en acquitterai jamais assez. Puisse ALLAH, le Très Haut, vous accorder santé, bonheur et longue vie et faire en sorte que vous soyez toujours satisfaits de moi.

A mes chères sœurs ; A mes sœurs jumelles Zaïneb et Khadija, Sarah et Naouelle.

A mon seul et unique petit frère ; Abdelillah que j'aime tant.

Pour votre soutien moral et encouragements, je vous souhaite une vie pleine de bonheur et de succès. Qu'ALLAH, le Tout Puissant, vous protège et vous garde. Je vous aime.

A mes très chers grands-parents, oncles, tantes, cousins et cousines et toute la famille AMARA,

Veillez trouver dans ce travail l'expression de mon respect le plus profond et mon affection la plus sincère.

A mes chères amies ; Kheira, Yasmine, Amel, Imene, Marwa, Manel et Kawtar.

En témoignage de l'amitié qui nous unit et des souvenirs de tous les moments que nous avons passés ensemble, je vous dédie ce travail.

Amina

« La réussite ne se trouve pas dans la meilleure des places, la plus haute ou la plus payante mais dans le maximum qu'on peut tirer de soi-même ».

RENAUD TREMBLAY

Introduction

L'enseignement/ apprentissage repose sur différentes méthodes, approches et outils didactiques afin d'atteindre les objectifs pédagogiques posés par l'enseignant.

L'enseignement/ apprentissage du Français langue étrangère au primaire a pour but d'installer chez les apprenants des compétences langagières adéquates à leur développement cognitif et lexical, qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale, mais également d'obtenir un résultat scolaire satisfaisant.

Les relations entre le jeu et l'apprentissage sont marquées par une certaine confusion liée à l'idée mythique d'une vocation éducative, une activité qui reste difficile à définir dans une visée éducative.

Le choix de ce sujet a été effectué selon deux motivations : tout d'abord, tout apprenant avant d'entrer dans le milieu scolaire est un enfant, qui est attiré par ce qui touche au jeu et au ludique et cela dès le plus jeune âge. Ensuite, l'enfant est habitué à jouer à la maison quotidiennement, jouer en classe va le rapprocher de son univers, son cocon familial.

Nous sommes toujours passionnée par le jeu ; en effet, il était possible pour nous d'apprécier l'apprentissage à travers le jeu et de développer nos connaissances, nos capacités de concentration, grâce à de petits jeux de société que nos parents nous préparaient à la maison.

L'enseignant doit créer en classe une très bonne atmosphère pour développer une réelle motivation des apprenants. Il va utiliser des moyens d'enseignement propre au jeu, afin d'attirer l'attention de ses apprenants, et rendre l'apprentissage une partie de plaisir avec moins d'ennui. Pour cela il doit savoir intégrer le jeu de société / jeu de lettre dans ses séances d'apprentissage pour atteindre cet objectif.

L'enseignant centre ses efforts sur les besoins de ses apprenants ; il se doit d'identifier son public, les attentes et motivations du public auquel son cours est destiné.

Plusieurs théories en didactique et plusieurs travaux précédents ont abordé ce sujet, que ce soit des mémoires de fin d'étude, des thèses de doctorats, ou des articles, afin de prôner le jeu de société dans l'enseignement/ apprentissage en F.L.E.

Lors de l'observation que nous avons menée durant notre stage de fin d'étude de Master, dans la classe de cinquième année, au sein du primaire Abdelhamid Ibn Badis à Mostaganem, et avec les témoignages de certains parents d'élèves, nous avons constaté que la majorité des apprenants ont une lassitude pour l'apprentissage du vocabulaire, lors des leçons qui leur sont présentées de façon assez routinière et suivant des démarches protocolaires.

À partir de nos constats, nous sommes parvenue à énoncer la question de recherche suivante :

- En quoi l'utilisation de jeux de société/ jeux de lettre permettrait un meilleur apprentissage du lexique en F.L.E ?

A travers ce travail de recherche, qui s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues étrangère, nous tenterons donc de montrer l'importance du jeu de société/ jeu de lettre dans l'apprentissage du vocabulaire, afin que les apprenants puissent reprendre du plaisir dans leur apprentissage du lexique.

Pour répondre à la question, nous allons tester les deux hypothèses suivantes :

H₁- Les jeux de société permettraient aux apprenants d'enrichir leur lexique en français.

H₂- Les jeux de société représenteraient un moyen efficace de motivation chez l'apprenant.

L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue étrangère et en faciliterait donc son apprentissage à l'école primaire.

Pour bien réaliser cette recherche, nous nous sommes intéressée aux apprenants de 5ème année primaire au sein de l'établissement primaire Abdelhamid Ibn Badis, à Mostaganem.

Notre mémoire commence donc, par une introduction générale du thème suivit de deux parties qui sont :

Chapitre 1 : Cadre conceptuel

Le premier chapitre est consacré à une description conceptuelle ou un cadre théorique dans lequel nous nous intéressons aux notions d'enseignement/apprentissage. Puis, nous

définirons les concepts suivants : le lexique, le jeu, le jeu de société et la place du jeu dans l'apprentissage du F.L.E. En outre, nous accorderons une attention toute particulière aux rôles et aux apports de l'enseignant et des apprenants dans la pratique des jeux de société. Et enfin, nous aborderons le jeu comme une source de motivation.

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

Le deuxième chapitre est consacré au cadre méthodologique dans lequel nous allons préciser quel type d'outils de collecte de données nous avons choisi et quel public nous avons ciblé lors de notre enquête.

Chapitre 3 : Analyse des données recueillies

Cette partie est réservée à l'analyse des données du terrain. Nous analyserons les résultats collectés de l'observation suite à la grille d'observation ; ainsi nous analyserons les résultats de l'entretien suite à l'entretien proposé aux apprenants du cycle primaire. Nous rendrons compte de l'utilisation des jeux de société avec les apprenants de 5ème année primaire.

Nous avons choisi une méthode d'observation qui sera fondée sur l'intérêt que portent les apprenants à l'application des jeux de lettre en classe, mais également au dynamisme et à l'enthousiasme que chaque apprenant va extérioriser face aux notions de vocabulaire qu'il rencontrera.

Chapitre 1

L'apprentissage du lexique par le biais du ludique

1. Introduction

Le jeu est fondamental pour le bien-être et le développement de tout enfant. Quand les enfants jouent, ils développent différentes habiletés, ils réfléchissent, résolvent des problèmes, s'expriment, bougent, coopèrent, font appel à leurs impressions.

L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé en science de l'éducation et en psychologie qui défend l'idée selon laquelle l'enfant acquiert des compétences à travers l'activité de jeu, en donnant un sens au monde qui l'entoure.

Le jeu est un support de choix dans le domaine des apprentissages, car il mobilise un grand nombre de capacités cognitives¹ et permet une différenciation pédagogique qui porte ses fruits auprès de jeunes parfois en perte de vitesse, face aux méthodes classiques d'instruction. Le jeu devient un moteur au savoir, il motive l'apprenant à aller de l'avant et ce, dans toutes les matières.

Dans ce chapitre, nous allons tout d'abord évoquer les deux notions enseignement/apprentissage, puis nous allons définir les concepts suivants : le lexique, le jeu, le jeu de société et la place du jeu dans l'apprentissage du F.L.E². Ensuite, nous accorderons une attention toute particulière aux rôles et aux apports de l'enseignant et des apprenants dans la pratique des jeux de société. Puis nous révélerons l'intérêt du jeu de société dans les apprentissages. Et enfin, nous aborderons le jeu comme une source de motivation.

2. Définitions de différents concepts

2.1 L'enseignement/ apprentissage

L'enseignement/ apprentissage est la manière qu'emploie un enseignant pour transmettre un savoir, des connaissances aux apprenants et pour se faire comprendre par ceux-ci. Ces connaissances avant de les dispenser, doivent être au préalable bien structurées et organisées en suivant une démarche scientifique³. Pour ce faire, l'enseignant nécessite

¹ La cognition est l'ensemble des processus mentaux qui se rapportent à la fonction de connaissance et mettent en jeu la mémoire, le langage, le raisonnement, l'apprentissage, l'intelligence, la résolution de problème, la prise de décision, la perception ou l'attention.

² Français Langue Etrangère.

³ La méthode scientifique désigne l'ensemble des canons guidant ou devant guider le processus de production des connaissances scientifiques, qu'il s'agisse d'observations, d'expériences, de raisonnements, ou de calculs théoriques.

d'avoir une connaissance en pédagogie et en didactique. Ces notions constituent la base des moyens et techniques mis en œuvre dans la conception d'une leçon donnée.

Le concept enseignement/ apprentissage peut se définir comme la transmission des connaissances par une aide à la compréhension et à l'assimilation. Elle se confond à l'éducation qui est une conduite sociale ayant pour but de transformer le sujet d'un point de vue cognitif et pratique.

Selon le dictionnaire de didactique du français de Cuq (2003, p. 191) l'enseignement :

« Signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du XVIII^e siècle, action de transmettre des connaissances. Dans cette acception, il désigne à la fois le dispositif global (enseignement public /privé), enseignement primaire/secondaire/supérieur) et les perspectives pédagogiques et didactiques propres à chaque discipline (enseignement du français, des langues, des mathématiques),...».

Et l'apprentissage est défini comme suit d'après Cuq (ibid., p. 22) : *«L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation. L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère ».*

A partir de ces définitions, nous pouvons dire que l'enseignement/ apprentissage se compose de deux termes inséparables, l'un complète l'autre. Ce concept est une transmission de connaissances qui aide les apprenants à apprendre et à assimiler, il doit être structuré et organisé au préalable en suivant une démarche scientifique.

Nous avons évoqué précédemment, dans le premier point, l'enseignement/ apprentissage de façon générale, et à présent nous allons faire le tour d'une notion importante dans notre travail : « le lexique ».

2.1.2 Le lexique

Le lexique est un terme principal dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue. La langue est un code qui régit la communication sociale dans une situation précise, les apprenants qui sont en contact avec la langue française doivent connaître le fonctionnement de cette langue et de ses lois.

Chaque langue est constituée de mots, c'est-à-dire d'un lexique et d'un vocabulaire. Apprendre une langue étrangère réside dans l'apprentissage du lexique de cette langue,

qui contient tous les vocabulaires pour bien communiquer et comprendre l'autre. Il convient généralement d'appeler lexique, l'ensemble des mots constituant une langue.

Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ; « *Le lexique est le trésor de la langue française. Il est composé de tous les mots des différents domaines de l'expérience humaine, représentés en langue* ».

Dans la langue française, le lexique est l'ensemble de mots constituant une langue, il contient tous les mots des différents domaines et spécialités.

Cuq (Op. cit., p. 155) explique en ce sens que ; « *Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social, ou d'un individu ...* ».

Ce passage nous amène à comprendre, que le lexique est l'ensemble des unités significatives formant la langue d'une communauté, d'une activité humaine, d'un locuteur, considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue. Il englobe tous les mots qui construisent les différents vocabulaires destinés à un groupe social.

D'autre part, pour faire apprendre aux apprenants un vocabulaire utile et agréable qui leur servira à communiquer avec un minimum de malentendus, on utilise des listes de mots fréquents, même si elles ne sont pas exactement concordées.

D'après le dictionnaire du Robert (2007, p. 800) le lexique se définit comme étant un : « *Ensemble indéterminé des éléments signifiants stables (mot, locutions) d'une langue, considéré abstraitement comme une des composantes formant le code de cette langue* ».

Également, le Grand Dictionnaire Larousse (2000, p. 907) définit le lexique comme un ; « *Ensemble des mots formant la langue d'une communauté et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue* ».

Donc, les deux définitions des dictionnaires synthétisent que le lexique est un élément très important qui forme le code d'une langue.

Nous avons éclairci un point important dans notre travail, à savoir le lexique et maintenant, nous allons définir le jeu en général ainsi que le jeu de société, qui représente l'axe principal de notre mémoire.

2.1.3 Le jeu : un terme polysémique

Selon Huizinga (1951) : « *Le jeu est un principe originaire à toute culture* ».

Le jeu fait partie de notre vie, il nous autorise, pour un temps, à sortir de « l'ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de se divertir, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux, ...

Le jeu a été l'objet d'étude de nombreux chercheurs, dans de multiples travaux, de domaines différents (psychologie, éthologie, sociologie, philosophie...), c'est la raison pour laquelle il n'existe pas une définition du jeu, mais des définitions ; tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le problème.

D'après De Grandmont (1995, p. 52) le mot jeu vient du latin *jocus* signifiant « badinage, plaisanterie ». Il prit rapidement le sens de *ludus* « amusement, divertissement » en latin vulgaire.

Le terme « jeu » est un terme que nous utilisons tous couramment, pourtant il ne semble pas pouvoir être défini aussi facilement que nous aurions pu le croire de prime abord. En effet, lorsque nous cherchons à l'expliquer, nous nous confrontons rapidement à la difficulté de délimiter ce terme extrêmement large. Plusieurs auteurs en ont proposé une définition.

Selon Ayme, citée par Musset et Thibert (2009, p. 2), le jeu est : « *Une dépense d'activités physiques ou mentales qui n'a pas de but immédiatement utile, ni même de but défini, et dont la seule raison d'être, pour la conscience de celui qui s'y livre, est le plaisir même qu'il y trouve* ».

Selon Caillois, cité par Brougère (2005, p. 40), le jeu est : « *Une occupation isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu* ». Il le qualifie d'« *activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive* » dans son livre Les jeux et les hommes. (2003, p. 42)

Huizinga (1938, p. 51) le rejoint sur cette idée d'activité libre et incertaine en le définissant comme « *une action libre qui ne peut être commandée* » dans son livre Homo Ludens.

Selon Brougère, spécialiste du jeu, le jeu est un terme beaucoup trop polysémique pour poser des barrières qui sépareraient ce qui est jeu de ce qui n'en est pas. Dans son livre

Jouer/Apprendre, publié en 2005, il évoque les différents niveaux de définition du jeu. Il parle du jeu comme objet, du jeu comme ensemble de règles ou encore du jeu comme activité à laquelle se livre le joueur, niveau sur lequel portera notre étude. Devant la difficulté de proposer une définition significative à cause de la diversité des activités dénommées « jeu », il préfère procéder à une clarification de l'usage du mot en relevant certains critères. En effet, pour lui, il n'y a pas nécessairement de lien commun entre toutes ces activités. Il s'agit plutôt d'associations.

Ce complément de définition nous permet d'avoir une autre dimension du jeu, tournée vers l'éveil de la personne, et ainsi donc, vers l'éducation et les apprentissages. Du jeu naturel, libre et non commandé, au jeu structuré par des règles, et qui perd sa finalité exclusive de plaisir et de gratuité, nous nous rapprochons du jeu comme moyen – agréable et attractif – d'acquérir de nouvelles compétences et de nouvelles connaissances. Le rôle du pédagogue va donc être de savoir diriger ce jeu et d'en tirer profit.

2.1.4 Le jeu de société

Le jeu de société est un jeu qui permet l'interaction entre des personnes, s'opposant aux jeux dits solitaires.

Selon le Dictionnaire des jeux de société de Lhôte (1986, p. 6) : « *Les jeux dits de société supposent au moins deux joueurs, des règles réciproques, très souvent l'usage d'instruments, l'organisation de parties comportant un début et une fin, des sanctions par pertes et gains, un caractère reproductible* ».

D'après le site « Jeux de société : des qualités ludiques et pédagogiques », les jeux de société représentent des pièces divertissantes pour les enfants. Pour les pédagogues, il s'agit d'un outil pour initier leurs apprentis. Ces jeux éducatifs peuvent transformer un apprenant de timide, en un grand communicateur. Il peut aussi pousser une personne à devenir plus maligne et plus astucieuse.

Les jeux de société utilisés peuvent nourrir tous types d'apprentissages, qu'ils soient purement scolaires, répondant à des savoirs et des savoir-faire⁴, ou plus tournés vers l'apprentissage de la vie en elle-même, visant dans ce cas des savoir-être⁵ particuliers.

⁴ Le savoir-faire est la connaissance des moyens qui permettent l'accomplissement d'une tâche.

⁵ Le savoir être correspond à la capacité de produire des actions et des réactions adaptées à l'environnement humain et écologique.

La qualité ludique⁶ du jeu de société peut transformer un exercice ou devoirs scolaire, considéré comme une corvée en activité amusement. Étant donné qu'il peut être marié à des éléments d'apprentissage. Chez les enfants, il est souvent plus facile de se souvenir d'une règle de jeux de société plutôt que d'initier un cours de deux pages. Heureusement, chaque jeu pédagogique renferme au moins une norme de savoir-faire et de savoir-vivre. Pour un apprenant qui ressent une frustration dès qu'il est question d'apprendre les leçons ou finir les devoirs, l'approche ludique lui permettra de réussir son parcours scolaire.

Le fait de jouer à des jeux éducatifs représentera pour lui un moyen d'augmenter ses connaissances tout en s'amusant. Les jeux de société se voient aussi comme étant des divertissements pédagogiques. La pratique de ces activités laisse place à l'ouverture de l'esprit.

Selon Haydée.S (2012) le jeu offre une gamme de possibilités extrêmement large, adaptable à tous les niveaux, à tous les publics, à tous les objectifs, à tous les contextes, à condition d'en faire une exploitation raisonnée. Puisqu'il y a probablement autant de jeux pédagogiques possibles que de situations d'enseignement, le secret réside dans une bonne maîtrise des variables pédagogiques, dans une bonne connaissance de l'univers ludique et dans l'articulation optimale entre les deux. Le jeu et l'évaluation font très bon ménage, dès lors qu'il s'agit d'évaluation diagnostique⁷ou formative⁸ plutôt que d'évaluation sommative⁹.

L'enseignant devra toujours se poser des questions sur la manière d'utiliser son jeu, pour être certain d'atteindre l'objectif ou les objectifs qu'il s'est fixé au cours de sa préparation de séance ou de séquence. Il apparaît donc que dans le cadre scolaire le jeu se transforme ; il ne correspond plus nécessairement à la culture ludique dont l'enfant fait l'expérience dans le cadre familial.

⁶ Ludique signifie qui relève du jeu, qui est relatif au jeu.

⁷ Évaluation intervenant au début, voire au cours d'un apprentissage ou d'une formation, qui permet de repérer et d'identifier les difficultés rencontrées par l'élève ou l'étudiant afin d'y apporter des réponses pédagogiques adaptées.

⁸ L'évaluation formative a pour fonction de favoriser la progression des apprentissages et de renseigner l'étudiant et l'enseignant sur les acquis ou les éléments à améliorer. Elle est effectuée en cours d'activité et vise à faire état des progrès des étudiants et à leur permettre de comprendre la nature de leurs erreurs et des difficultés rencontrées.

⁹ L'évaluation sommative ou certificative a pour fonction l'attestation ou la reconnaissance des apprentissages. Elle survient au terme d'un processus d'enseignement et sert à sanctionner ou à certifier le degré de maîtrise des apprentissages des étudiants.

Dans l'espace familial le jeu éducatif renvoie moins à une pratique structurée, qu'à un support ludique qui met l'enfant en situation de jeu avec ce que cela suppose d'autonomie et de plaisir, avec en plus l'espoir que cela contribuera à renforcer des acquisitions définies de façon assez scolaires. C'est en fait le contenu, en référence aux apprentissages scolaires fondamentaux (lecture, écriture, calcul) qui donne son cachet éducatif au jeu (Brougère, 1995, p. 242)

Après avoir discerné les différentes notions du jeu, nous allons distinguer la place du jeu dans l'apprentissage du F.L.E.

2.2 La place du jeu dans l'apprentissage du F.L.E

Winnicott (1975) précise que : « *La principale caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique* ».

Dans l'enfance, jouer est aussi naturel que se développer, explorer, apprendre, communiquer mais avec une dimension spécifique : le plaisir.

En classe, le jeu permet de briser la glace au sein d'un groupe peu communicatif, qui ne se connaît pas, qui soit timide ou réservoir, de développer en eux plusieurs facteurs cognitifs et affectifs .C'est donc à l'enseignant d'exploiter ce dernier dans l'intime but de s'en servir pour l'apprentissage.

L'objectif de la classe de F.L.E n'est pas uniquement l'acquisition des compétences purement linguistiques et décontextualisées, mais bien d'« *agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère* ». (Weiss, 2002, p. 7)

Le jeu est un moyen d'expression du jeune enfant et un facteur de son développement. L'enfant passe la plus grande partie de son temps à jouer. C'est un besoin aussi vital que manger et dormir.

On considère qu'un enfant qui ne joue pas, ou qui ne veut pas jouer est un enfant malade ou perturbé, dont la personnalité ne s'affirme pas. L'enfant implique dans son jeu, toutes ses capacités sensorielles, motrices et verbales.

Château (1954) ajoute que directement lié au développement de l'enfant, le jeu devient un élément essentiel de « l'équilibre de l'adulte ».

Le jeu étant une activité spontanée et régulière des enfants et une partie intégrante de leur vie, il peut permettre d'aborder avec les apprenants des domaines ou des notions qui leur sont étrangers et qui leur paraissent difficiles.

D'après Ameur (2014) pour beaucoup de personnes, le jeu est perçu comme un simple divertissement et qui s'oppose catégoriquement à la notion du travail. Mais chez l'enfant, le jeu est le travail de l'enfant. C'est son « laboratoire » dans lequel, il peut comprendre comment fonctionnent certaines choses, comment doit-il réagir face à différentes situations. Le jeu peut mener, en effet, au travail car il y a un parallèle entre le jeu et le travail.

Faugère, un psychologue de l'éducation, précise dans son article paru dans la revue *Les Langues Modernes* (1994), en disant que « *l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels* ». Il ajoute aussi « *Le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail [...] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer* ».

Donc, nous pourrions tirer profit de la situation du jeu, et exploiter le bonheur ressenti par l'enfant lorsqu'il joue, en le mettant au service de l'apprentissage. C'est à l'enseignant de créer une bonne atmosphère, des activités de classe engageant à la fois l'intelligence et l'émotion, le cognitif et l'affectif. L'avantage du jeu reste à placer les apprenants dans des situations de communication aussi authentiques et naturelles que possible.

Roger Caillois trouve également que : « *Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire. Il devient à ce point structuré qu'on y contacte une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu* ».

Ayant déterminé la place du jeu dans l'apprentissage du F.L.E, nous allons aborder ci-dessous l'exploitation des jeux de société en classe de F.L.E.

2.2.1 L'exploitation des jeux de société en classe de F.L.E, un univers de plaisir et d'apprentissage

Selon Hamza (2014) le terme jeu se résume en quelques mots : plaisir, divertissement, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de

l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et découverte de l'individu.

L'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère. Le jeu de société en tant qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire. Nous supposons que les *jeux de société* seraient une méthode d'apprentissage efficace et un outil pédagogique ludique précieux en classe de langue.

Nous proposons l'activité ludique comme technique qui peut aider le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent. Le jeu de société, conduit de façon méthodique, pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser peu à peu l'usage.

Nous avons clarifié précédemment, l'importance de l'exploitation des jeux de société en classe de F.L.E, et à présent nous allons détailler les différentes conditions pour développer un jeu de société, ainsi que ses apports sur les apprenants, sur l'enseignant, et le rôle de ce dernier dans le bon déroulement du jeu.

2.2.2 Les conditions pour un développement harmonieux du jeu de société

D'Après Robic (2015), afin que le moment de jeu se passe au mieux et soit bénéfique pour tout le monde, il faut que plusieurs critères soient réunis. Selon Boussand-Rio, 2014 :

- une ambiance détendue, le plaisir pour chacun.
- une ambiance différente des situations d'apprentissages où le professeur n'est pas omniprésent.
- les joueurs doivent être à égalité devant le jeu de société : l'issue n'est donc pas connue à l'avance.
- Il faut établir des règles, revenir sur la notion de respect, limiter le jeu dans le temps.

La règle intervient dans trois champs :

- Champ social : respect des règles et des autres joueurs, vie en collectivité.
- Contribue à la construction de la personnalité.
- Champ cognitif : exploration raisonnée du temps, de l'espace pour acquérir de nouvelles stratégies et donc des nouveaux apprentissages.

2.2.3 Rôle et apports

a) *Le rôle de l'enseignant dans les jeux de société*

Le rôle de l'enseignant dans les jeux, est défini suivant les différents temps d'apprentissages (ibid.) :

- En groupe classe, l'enseignant fixe les jeux, explique les règles, étaye au fur et à mesure et doit arriver à une mise en commun au final.
- En aide personnalisée, il a d'abord un rôle d'observation active, puis d'étayage. Il aide l'élève dans sa réflexion et dans sa mémorisation.
- Dans tous les cas, il doit être invité par l'élève à jouer avec lui. Il pourra aussi faire évoluer le jeu vers d'autres situations d'apprentissages.
- Par ailleurs, il doit instaurer un bon climat pédagogique (être bienveillant pour favoriser la confiance en soi des élèves), gérer l'organisation spatiale et temporelle avec souplesse, gérer la répartition des groupes et le matériel.

b) *Apports pour l'enseignant*

Le jeu permettra à l'enseignant de (ibid.) :

- Etablir une relation de confiance avec l'apprenant.
- Développer le plaisir de jouer et donc d'apprendre.
- Une éducation informelle : on apprend à respecter les autres.
- La réciprocité des apprentissages : chacun apprend de l'autre, découvre de nouvelles méthodes pour apprendre...

c) *Apports pour les élèves*

Le jeu développera de nombreux facteurs permettant l'apprentissage chez les élèves comme (ibid.) :

- Etre en interaction avec les autres, avec des adultes ou d'autres pairs : Cette interaction servira de support et de motivation pour continuer à progresser dans les apprentissages.
- Etre actif : un élève apprendra mieux s'il construit son apprentissage et s'il en est l'acteur, que s'il reçoit un enseignement par un tiers.

- Développer la curiosité et la créativité de l'élève : ex : l'importance du dessin. Le dessin est un moyen d'exprimer la créativité de l'élève et permet à celui-ci de communiquer avec les autres personnes qui l'entourent. Le dessin participe donc au développement psychique et psychologique de l'enfant. « Le dessin peut être un jeu très gai, souvent sérieux, toujours expressif, qu'il faut encourager à tous les niveaux scolaires ».
- Se parler à soi-même pour structurer sa pensée et progresser dans les apprentissages.
- Se confronter à des erreurs de parcours, effectuer des recherches pour arriver à un but précis, ne pas se démotiver face à la complexité de la tâche, permettront à l'élève de se préparer à son avenir.
- S'informer sur comment faire les choses en regardant ses pairs agir et/ ou avec l'aide d'un adulte.

Ainsi les compétences mobilisées seront l'observation, la mémorisation, la mise en place de stratégies, la prise d'initiative, la compréhension des règles et des consignes, l'association d'idées (logique/ déduction), la coordination des gestes et l'anticipation.

Ayant détaillé les différentes conditions pour un développement harmonieux du jeu de société, ainsi que ses apports sur les élèves, sur l'enseignant, et le rôle de ce dernier dans le bon déroulement du jeu, nous allons maintenant préciser comment le jeu peut-être introduit en classe.

2.2.4 Introduction du jeu en salle de cours

Afin de présenter un jeu en classe, l'enseignant doit être guidé par une démarche pédagogique qui prendra en considération le niveau et les compétences d'apprentissage de ses apprenants. Il doit également bien choisir les jeux qu'il va présenter, dans le but d'atteindre les objectifs visés et cela dès le début de l'apprentissage.

En présentant le jeu, l'enseignant est donc le seul à gérer l'activité, ainsi la réussite de cette dernière est surtout focalisée sur sa présentation .Il est donc obligé de s'informer au préalable sur les activités choisies et la démarche à suivre.

2.3 Comment peut-on choisir des jeux ?

D'après Zidi (2016), lorsqu'on veut intégrer les jeux en classe de F.L.E au primaire, il est important de connaître plusieurs points essentiels pour bien atteindre les objectifs, et obtenir un bon résultat, nous pouvons les résumer en six points :

a) L'objectif du jeu :

Comme dans toutes séquences pédagogiques, nous avons besoin de préciser et de définir les objectifs d'apprentissage, aussi, l'utilisation du jeu nécessite cette démarche : l'enseignant tâchera de choisir les jeux lui permettant d'arriver au but recherché.

b) Le nombre des apprenants :

Il est très important de connaître le nombre des apprenants, pour savoir s'ils joueront en groupe, en équipe ou individuellement. Tout cela, selon la classe et la relation entre les élèves.

c) Le niveau et la personnalité des apprenants :

Le niveau et la personnalité de l'élève sont deux éléments très importants liés les uns aux autres. Parfois nous trouvons un apprenant de niveau moyen mais dynamique et communicatif, qui peut accepter de travailler en groupe, et paradoxalement un élève excellent mais qui préfère travailler seul. Pour cela, il est nécessaire que l'enseignant sache comment orienter le jeu.

d) Le temps :

Certains jeux nécessitent peu de temps mais une longue explication. Il faut prendre en considération tous les éléments du jeu, ainsi que le niveau des apprenants, afin de bien gérer le temps et l'organisation de la classe.

e) L'espace :

Pour la réalisation du jeu, l'espace est un élément à prendre en considération. L'enseignant doit s'informer si la surface de la classe est suffisante, ou s'il doit exploiter des espaces extérieures, comme la cour de l'école.

f) La participation du professeur dans le jeu :

Le professeur comme un partenaire de jeu, peut transmettre plusieurs connaissances à l'apprenant, l'encourager à travailler plus, à communiquer et bien sûr à construire une bonne relation avec ses apprenants.

Nous avons évoqué précédemment, comment le jeu peut-être introduit en classe, et à présent nous allons découvrir l'intérêt du jeu de société dans les apprentissages.

2.3.1 Intérêt du jeu de société dans les apprentissages

D'après De Graeve (1996, p. 13) : « *L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donnés.* »

L'apprentissage par le biais du jeu permettra à l'apprenant d'acquérir des aptitudes sociales et cognitives, ainsi que de développer sa confiance en soi pour s'engager dans de nouvelles expériences et de nouveaux environnements.

L'intérêt principal des activités ludiques est, qu'ils permettent une mise en situation proche du réel. S'il est parfois difficile de reproduire toutes les données et les circonstances d'une véritable situation de communication dans la salle de classe, les jeux amènent toujours les apprenants à faire semblant, à simuler, à prétendre qu'ils sont ailleurs, ou qu'ils sont quelqu'un d'autre.

C'est dans ces situations proches du réel que les apprenants sont invités à prendre la parole, en mobilisant les connaissances acquises au préalable (ou en cours d'acquisition), afin d'en arriver à une communication proche de ce qu'ils pourraient expérimenter en situation de communication réelle, le tout face à un feedback permanent et continu des autres participants ou du professeur.

Après avoir découvert l'intérêt du jeu de société dans les apprentissages, nous allons aborder un point primordial et bénéfique dans l'apprentissage par le jeu : la motivation.

3. Conclusion

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous avons essayé de survoler quelques définitions proposées pour le jeu, d'une part et d'autre part, elles nous ont aidés à mieux cerner l'utilité du jeu de société comme un moyen pédagogique facilitateur de l'apprentissage, plus précisément, l'apprentissage du lexique en français langue étrangère.

Chapitre 2

Cadre de l'enquête

1. Introduction

Le présent chapitre décrit les étapes parcourues pour la réalisation de notre enquête, dans laquelle nous allons faire une petite expérience pour la mise en pratique de nos activités ludiques, en présentant différents jeux de société dans l'enseignement/ apprentissage du F.L.E, le lexique en particulier avec une classe de cinquième année primaire afin de répondre à notre problématique et de confirmer ou infirmer nos hypothèses.

Toute recherche, toute analyse de situation se fait à l'aide d'une ou de plusieurs méthodes. Il s'agit d'une méthode bien précise qui est « l'enquête ». Il est difficile de définir l'enquête en général, car celle-ci ne se limite pas à un seul type et sa pratique exige le recours à différentes techniques (entretien-questionnaire-analyse de contenu-analyse statistique...). L'enquête est une interrogation sur une situation sociale dans le but de généralisation. Elle passe par trois étapes : L'observation, l'analyse, et l'explication, ce qui lui donne une certaine rigueur pour qu'elle soit considérable pour toute recherche.

Alors, nous expliquerons dans ce chapitre comment le choix de l'échantillon a été fait, ainsi que les outils de collecte de données que nous avons employés, à savoir l'entretien et la grille d'observation.

2. Déroulement de l'enquête

2.1. Lieu de l'expérimentation

Pour l'élaboration de notre travail de recherche, nous avons choisi l'école Abdelhamid Ibn Badis à Mostaganem, comme établissement pour la réalisation de notre travail.

2.2. Choix du public

Concernant le choix du public, nous estimons que les apprenants de la 5ème année primaire sont le meilleur échantillon pour la réalisation de notre expérimentation, étant donné qu'ils représentent un public sensible aux jeux, en plus de cela, ils ont déjà suivi des cours de français durant leur 3ème et 4ème année, donc qu'ils ont plus ou moins une base dans la langue. Ils pourront mieux interagir et être attentifs toute au long de l'enquête.

2.3. Groupe expérimental

Notre groupe expérimental se compose de six apprenants des deux sexes : trois filles (Sirine, Alae et Abir) et trois garçons (Wala, Nadjib et Houssem), leurs âges varient entre

9 et 10 ans et dont le niveau est hétérogène (deux avec un niveau satisfaisant, deux moyens et deux avec un niveau insuffisant).

2.4. Corpus

Notre corpus est constitué du contenu de la grille d'observation et des réponses des apprenants, lors de l'entretien qui s'est fait durant les séances de jeu.

2.5. Outils de recueil de données

Pour réaliser et faciliter le déroulement de notre recherche, nous avons choisi de faire une petite expérience pour observer et vérifier le rôle du jeu de lettre sur les jeunes apprenants. Nous avons donc choisi deux outils : la grille d'observation et l'entretien.

a) Grille d'observation :

Il s'agit d'observer une réalité provoquée ou non par le chercheur : une séance d'animation, un employé à son poste, un groupe d'enfants en train de tester votre outil, etc. La grille d'observation sert à structurer le travail : qu'allez-vous observer exactement ? Comment allez-vous prendre note de vos observations ? Qu'allez-vous en faire ?

Alors dans notre cas, l'observation nous permet de suivre le déroulement des jeux, en particulier dans l'apprentissage du lexique en F.L.E, et l'interaction des apprenants durant la réalisation du travail.

Grille d'observation :

| Séance n° | |
|--|------------|
| L'apprenant | Effectif/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | |
| Est bien concentré | |
| Éprouve de la curiosité | |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | |
| Participe au jeu, pose de questions | |
| Comprend bien le jeu | |
| Mémorise mieux le lexique | |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | |
| Abandonne le jeu proposé | |
| S'adapte au jeu | |
| Participe au jeu avec plaisir | |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | |
| Refuse de participer au jeu | |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | |

La grille d'observation utilisée lors de notre enquête

b) L'entretien : il s'agit d'interroger un individu (ou un groupe) en face à face. Cette méthode est utilisée pour recueillir des informations qui dépendent de la subjectivité des acteurs (ressentis, points de vue, etc...). L'entretien peut être directif (avec des questions fixes), non-directif (ouvert à partir d'un thème général) ou encore semi-directif. L'entretien peut être mené individuellement ou avec un groupe d'interviewés.

Pour l'élaboration de notre enquête, nous avons opté pour un entretien semi-directif avec notre groupe. Pour l'enregistrement de notre entretien, nous avons utilisé le dictaphone d'un téléphone portable. Ce type d'entretien est défini comme suit :

L'entretien semi-directif : « Est une technique d'enquête qualitative fréquemment utilisée dans les recherches. Il permet d'orienter en partie (semi-directif) le discours des personnes interrogées autour de différents thèmes définis au préalable par les enquêteurs et consignés dans un guide d'entretien ».

À l'aide d'un guide d'entretien nous avons posé les questions suivantes à nos six apprenants :

1. Est-ce que tu as aimé ces jeux ?
2. Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ?
3. Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre des nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ?
4. Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ?
5. Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ?
6. Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ?
7. Est-ce qu'il y avait des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à les écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ?
8. Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ?
9. Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ?
10. Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ?
11. Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison (si bien sûr l'apprenant répond par oui à la question 10) ?
12. Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ?

Le guide d'entretien utilisé lors de notre enquête

En ce qui concerne la transcription de notre entretien, nous avons opté pour la transcription standard.

2.6. Travail demandé au public de l'enquête

2.6.1 Activités proposées

Il nous fallait avoir des données suffisamment précises pour cerner le rôle des jeux de société, dans la motivation de l'apprenant, dans l'apprentissage du lexique en F.L.E. Pour cela nous avons proposé aux apprenants une série de cinq jeux, que nous avons répartie

en cinq séances. Les jeux ont été proposés en tant qu'activité ludique non notée. Les apprenants ont joué à ces jeux en classe et en présence de leur enseignante.

Les activités ludiques que nous avons proposées étaient des jeux de société/ jeux de lettre qui se basaient sur le lexique. Nous avons mis en place une diversification de jeux, de manière attrayante et ludique, qui permet de stimuler les capacités lexicales des apprenants et de les familiariser avec la langue étrangère en associant plaisir, divertissement et apprentissage.

2.6.2 Déroulement des séances de travail

Nous exposons ci-dessous le contenu et le déroulement des séances que nous avons pu mettre en place, lors de notre expérimentation au sujet des jeux de société, et leur rôle sur les apprenants, et ce dans l'apprentissage du lexique en F.L.E. Comme nous l'avons déjà évoqué, l'expérimentation est faite sur un échantillon de six apprenants, en se servant de l'outil essentiel de notre étude qui sont les jeux de société. Notre travail s'est déroulé aux mois de mars et avril.

Séance 1 : 03 mars 2019 / 14h30 – 15h30

Pour commencer, avec l'aide de l'enseignante, nous avons choisi les six apprenants (deux avec un niveau satisfaisant, deux moyens et deux avec un niveau insuffisant), nous les avons regroupés pour qu'ils puissent jouer ensemble. Nous leur avons donné le jeu choisi au préalable pour cette séance, puis nous leur avons expliqué ce qu'ils devaient faire.

Nous leur avons proposé de jouer en premier au « **Scrabble Junior**¹⁰ », que nous avons sélectionné en premier afin de les mettre à l'aise. Ce jeu était facile à jouer par rapport à leur niveau.

Cela s'est très bien passé pour nous, et nous avons eu l'impression qu'eux aussi ont pris du plaisir ; ils ont bien aimé le jeu, car ils nous ont demandé à la fin de la séance de revenir le cours prochain.

Séance 2 : Le 10 mars 2019 / 15h30 –16h30

Notre deuxième séance avec les mêmes apprenants ; Ils étaient ravis de nous revoir ; à notre entrée en classe. Nous leur avons proposé de faire le deuxième jeu qui était le

¹⁰ *Le Scrabble* est un jeu de société et un jeu de lettres où l'objectif est de cumuler des points, sur la base de tirages aléatoires de lettres, en créant des mots sur une grille carré, dont certaines cases sont primées. (Voir des images du jeu dans l'annexe n°3, p.17).

« **Taboo Junior**¹¹ », le but du jeu consiste à faire deviner un mot à ses coéquipiers sans utiliser certains mots interdits ou tabous. Il se joue avec un paquet de cartes sur lesquelles est inscrit le mot à faire deviner et la liste des trois mots interdits. Jeu qui demandait plus d'efforts et de rapidité.

Séance 3 : Le 17 mars 2019 / 15h30 - 16h30

Notre troisième séance, toujours avec la présence de l'enseignante, nous avons proposé le troisième jeu « **J'apprends : La combinaison des mots**¹² » aux apprenants.

Séance 4 : Le 07 avril 2019 / 14h30 – 15h30

Lors de notre quatrième séance nous avons présenté le jeu du « **Pendu**¹³ » aux six apprenants. Nous avons fait trois groupes de deux apprenants, en prenant en compte le niveau de chaque élève.

Séance 5 : Le 14 avril 2019 / 15h30 – 16h30

Arrivés à notre cinquième et dernière séance, nous avons proposé le jeu « **Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes** »¹⁴ aux six apprenants.

Après avoir terminé le jeu avec notre groupe, nous nous sommes entretenue avec eux, car nous avons besoin de données suffisamment précises pour pouvoir cerner le rôle des jeux de société, dans l'apprentissage du lexique en F.L.E. Ce qui était important pour nous c'était de mettre les six apprenants à l'aise, afin qu'ils puissent répondre naturellement aux questions de l'entretien.

À la fin de cette dernière séance, nous avons remercié l'enseignante et les six apprenants de nous avoir aidés et de nous avoir accordé un peu de leur temps pour l'élaboration de notre expérimentation.

3. Conclusion

Nous avons décrit à travers ce deuxième chapitre les étapes parcourues pour la réalisation de notre expérimentation auprès des apprenants de la cinquième année primaire. Ceci

¹¹ (Voir des images du jeu dans l'annexe n°3, p.18).

¹² (Voir des images du jeu dans l'annexe n°3, p.19).

¹³ **Le Pendu** est un jeu consistant à trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent. (Voir des images du jeu dans l'annexe n°3, p.20).

¹⁴ **Les Memos nature Le Fleur et Plantes** est un jeu de carte qui a les mêmes principes du jeu **Memory**, où il faut retrouver les cartes par paires. (Voir des images du jeu dans l'annexe n°3, p.22).

nous a permis de positionner notre travail. Ainsi la description de notre expérience va permettre au lecteur du mémoire d'avoir une idée précise sur l'expérience menée.

Chapitre 3

Analyse des données recueillies

1. Introduction

Une fois les données de notre investigation recueillies, nous devons les mettre en perspective en les reliant au problème étudié ; c'est l'étape de l'analyse des données. Cette analyse nous permettra de faire apparaître l'influence de certaines variables ou de certains facteurs sur le phénomène étudié.

Les résultats obtenus seront interprétés en faisant le rapport entre l'analyse des données, la problématique et le champ d'investigation, au sein duquel notre recherche s'est développée. Interpréter les résultats, c'est en fait énoncer les conséquences théoriques et établir les avenues de recherche suggérées par ces résultats.

Ce troisième chapitre sera consacré à cet outil important de compréhension qui est l'analyse de données. Nous allons analyser les données de notre expérimentation, en nous basant sur les résultats obtenus par l'observation des comportements et des réactions des apprenants, au cours de l'expérience, lors de la réalisation des jeux de société, ainsi que les résultats d'entretiens menés auprès de nos apprenants.

Le chapitre comporte, par conséquent, deux parties dont la première concerne l'analyse des résultats de l'observation, et la deuxième est dédiée à l'analyse des résultats de l'entretien.

2. Analyse des résultats de la grille d'observation

Rappelons que notre investigation a été faite en cinq séances, auprès d'un groupe de six apprenants. Dans cette section, nous allons dresser, pour chaque séance, un tableau exposant l'ensemble des observations, avec l'effectif des apprenants qui y correspondent. Les effectifs sont tirés de nos grilles d'observation utilisées durant les cinq séances. Chaque tableau est accompagné par un histogramme qui facilite la lecture. Les données des cinq tableaux seront analysées puis interprétées.

Remarque : l'espace que l'on peut trouver dans les différentes pages de ce travail, est dû aux plusieurs représentations graphiques que nécessitait notre enquête.

| Séance n°1 | |
|--|------------|
| L'apprenant | Effectif/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 6 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 5 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 5 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 6 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 6 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 0 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

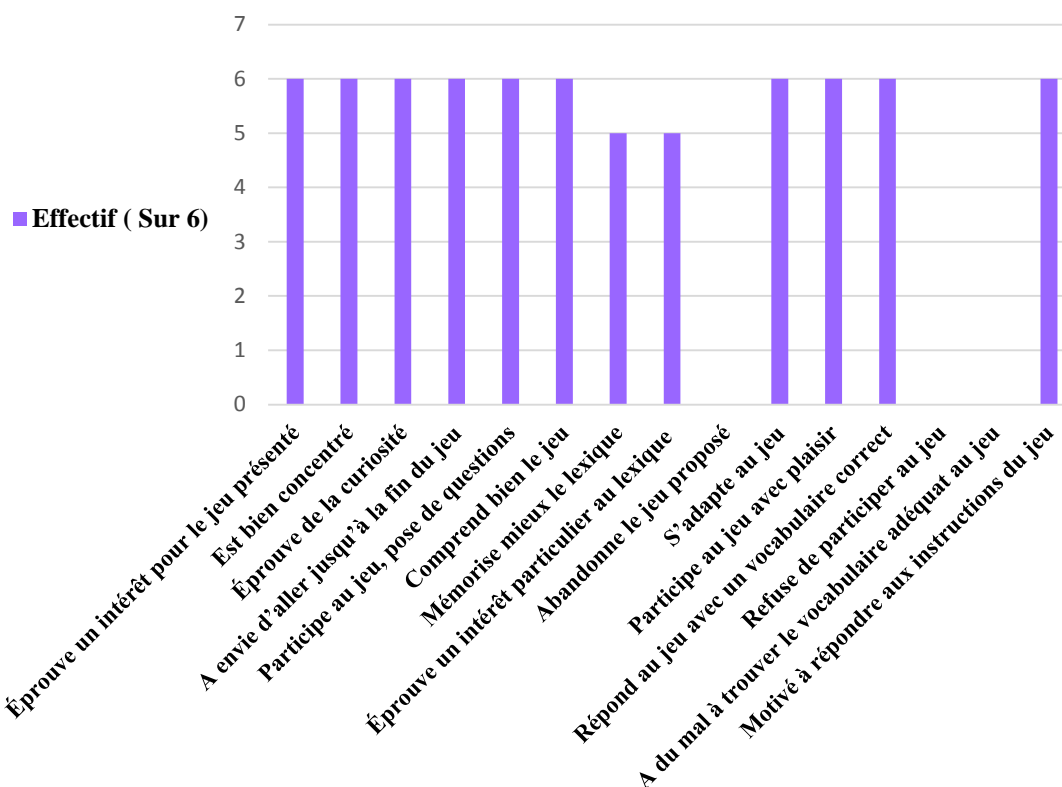
Grille d'observation N°1 : 1^{ère} séance (*Scrabble Junior*)

Le tableau montre que le jeu de la première séance a suscité la curiosité de l'ensemble des apprenants. Nous leur avons laissé le temps de découvrir le jeu, ils ont commencé à regarder le plateau de jeu, toucher les pions et lire les annotations inscrites dessus. Nous avons remarqué que Wala était très attentif aux instructions, il faisait attention à ce que ses camarades respecte bien les règles du jeu¹⁵ et le tour de chacun.

D'autre part, Abir tournait ses jetons face cachée afin qu'aucun joueur ne prenne l'emplacement des lettre qu'elle avait sélectionné : elle a rapidement compris la stratégie du jeu. Alae était très calme et timide, elle ne parlait que lorsqu'on lui demandait de lire les mots qu'elle complétait ; Houssem et Sirine arrivaient à compléter des mots mais ils avaient du mal à les lire. Nadjib, lui, de son côté était concentré, il ne prenait pas beaucoup de temps pour jouer son tour.

¹⁵ Ensemble de consignes établies pour conditionner le bon déroulement d'un jeu.

Voici l'histogramme correspondant



Représentation graphique N°1 : Effectif des apprenants lors de la 1^{ère} séance (*Scrabble Junior*)

| Séance n°2 | |
|---|------------|
| L'apprenant | Effectif/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 5 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 5 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 5 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 3 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 5 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 3 |

| | |
|--|----------|
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 3 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

Grille d'observation N°2 : 2^{ème} séance (Taboo Junior)

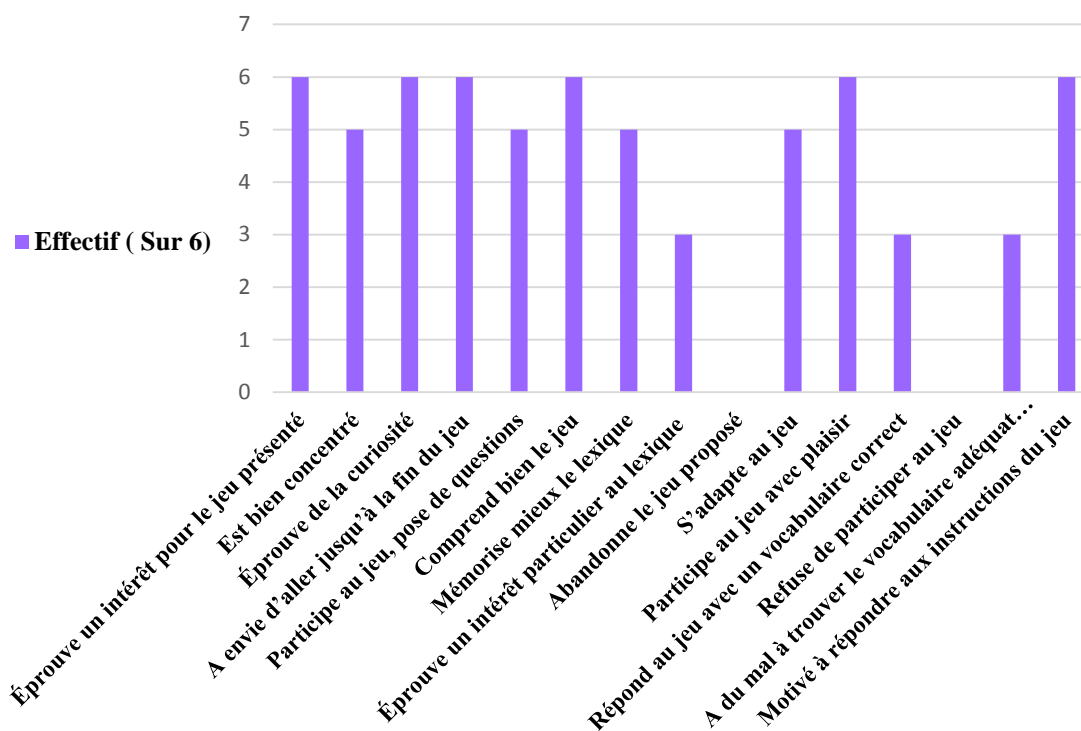
Selon le tableau, tous les apprenants ont montré de la curiosité envers le jeu de cette deuxième séance. Pendant l'installation notre support ludique, les six apprenants attendaient avec impatience de commencer la partie de jeu. Nous leur avons présenté les règles du jeu ainsi que ses éléments, dès qu'ils avaient tous compris ils ont commencé à jouer.

Ils nous posaient des questions de temps en temps quand ils rencontraient des difficultés. Ils étaient concentrés et intéressés de découvrir de nouveaux mots, cette fois-ci par la devinette. Ils se sont adaptés au jeu en le faisant avec plaisir et avec l'envie d'aller jusqu'au bout. La plupart d'entre eux, était motivée à trouver le mot mystère.

À la fin de la séance, nous sommes sortie ravie et satisfaite, parce qu'il y a eu une bonne appréciation de ce que nous faisons, cela nous a prouvé que le sujet sur lequel on menait notre enquête est un sujet vraiment intéressant

Aucun apprenant n'a abandonné ou refusé de faire les activités.

Voici l'histogramme correspondant :



Représentation graphique N°2 : Effectif des apprenants lors de la 2^{ème} séance (*Taboo Junior*)

| Séance n°3 | |
|--|------------|
| L'apprenant | Effectif/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 4 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 6 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 4 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 4 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 4 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 2 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

Grille d'observation N°3 : 3^{ème} séance (*J'apprends : La combinaison des mots*)

Le tableau ci-dessus montre que tous les apprenants ont montré un intérêt envers le jeu de la troisième séance, ils étaient concentrés. Ils avaient pris l'habitude que chaque jeu avait des règles à respecter et ils avaient compris rapidement qu'ils devaient construire des phrases avec les petites étiquettes présentes dans le jeu.

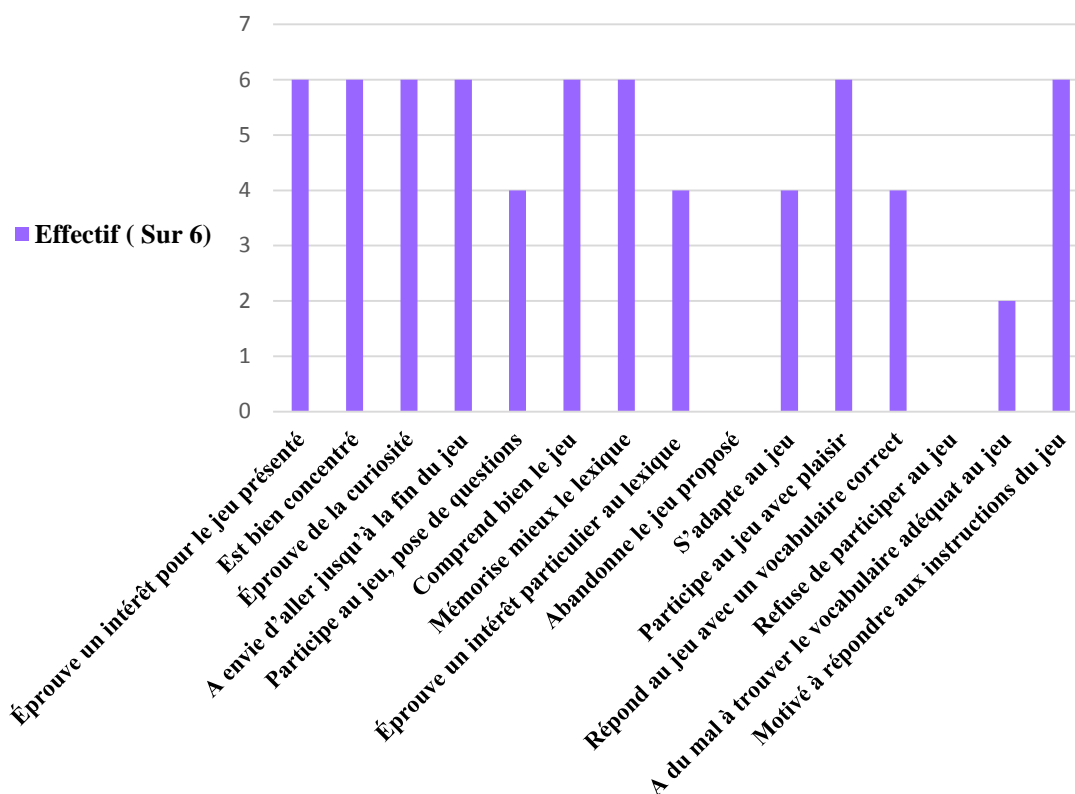
Bien que Housseem éprouvait des difficultés et avait un niveau insuffisant, il s'appliquait dans la composition de phrases. Par contre, Sirine et Alae n'arrivaient pas à former des phrases toutes seules, elles ont eu besoin de notre aide pour le faire. Nadjib, Wala et Abir faisaient la course pour faire le plus de phrases et marquer le plus de points possible.

Malgré que certains avaient du mal à composer des phrases correctes, ils restaient tout de même motivés, car ils étaient attirés par les étiquettes du jeu. En outre, le groupe éprouvait toujours un vif intérêt pour le lexique.

Aucun apprenant n'a abandonné ou refusé de faire les activités.

Quelques apprenants ont posé des questions.

Ces observations sont ainsi schématisées :



Représentation graphique N°3 : Effectif des apprenants lors de la 3^{ème} séance (*J'apprends : La combinaison des mots*)

| Séance n°4 | |
|---|------------|
| L'apprenant | Effectif/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 6 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 6 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 5 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 6 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |

| | |
|--|----------|
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 5 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 1 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

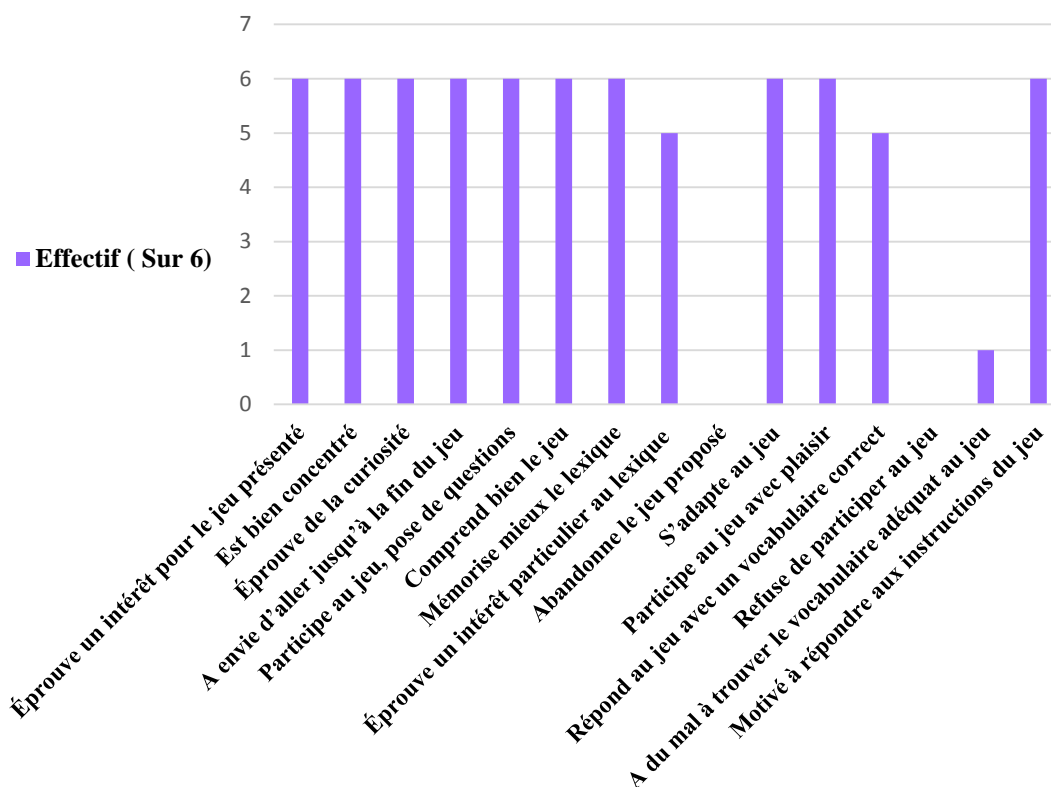
Grille d'observation N°4 : 4^{ème} séance (*Pendu*)

Le tableau correspondant à la quatrième séance montre que tous les apprenants étaient, comme dans les séances précédentes, curieux, concentrés et intéressés par le jeu. Le groupe éprouvait toujours un intérêt particulier pour le lexique. Aucun apprenant n'a abandonné ou refusé de faire l'exercice. Ce jeu leur a beaucoup plu, étant donné qu'il y avait un sablier, un temps à respecter mais également, des petits jetons originaux annotés de lettres, qu'ils devaient placer sur le support à lettre. La majorité des apprenants ont pu faire deviner des mots à leur partenaire.

Tout le monde s'est adapté au jeu, en le faisant avec entrain et désireux d'aller jusqu'au bout de la partie. La mémorisation était meilleure, ainsi que la compréhension.

Une minorité a posé des questions.

Voici l'histogramme correspondant :



Représentation graphique N°4 : Effectif des apprenants lors de la 4^{ème} séance (*Pendu*)

| Séance n°5 | |
|---|------------|
| L'apprenant | Effectif/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 6 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 6 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 6 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 6 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 5 |

| | |
|--|----------|
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 0 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

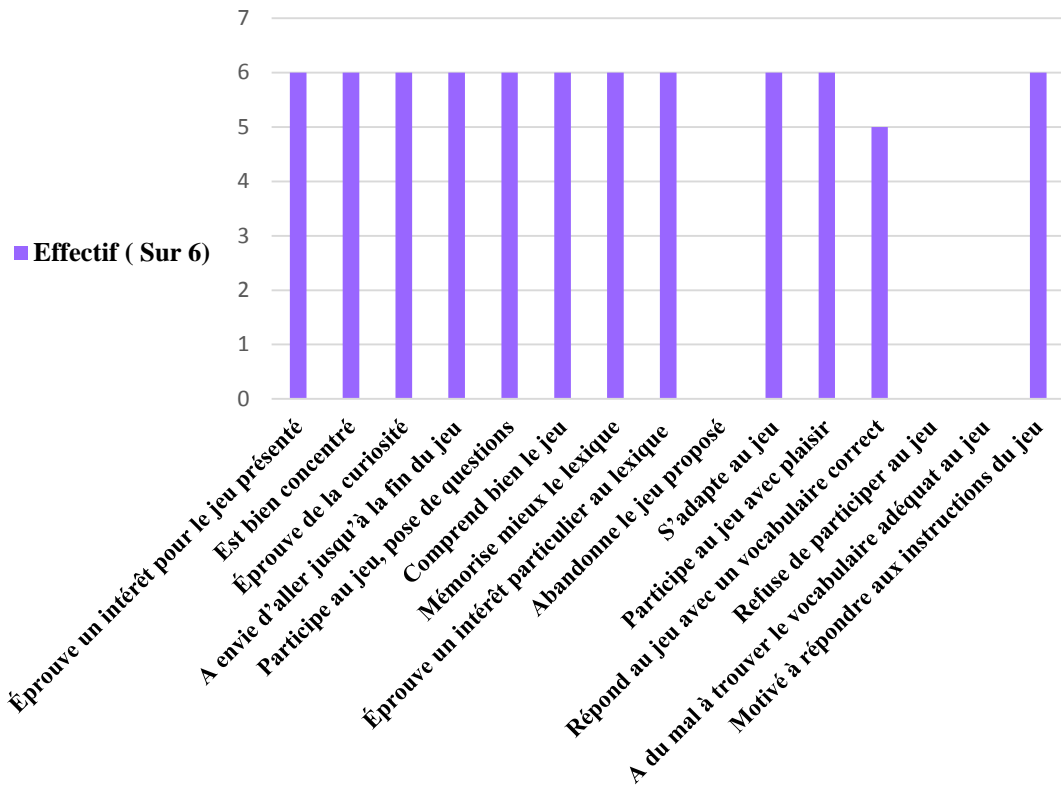
Grille d'observation N°5 : 5^{ème} séance (*Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes*)

Selon le tableau, tous les apprenants étaient intéressés par le jeu de cette cinquième séance. Ils étaient concentrés et souhaitaient découvrir de nouveaux noms de fleurs, cette fois-ci par le biais de la mémorisation de l'emplacement des cartes. Ils se sont adaptés au jeu, en le faisant avec enjoyment et avec la volonté d'aller jusqu'au bout. La plupart d'entre eux, étaient motivés à retenir le plus de nouveau mots possible. Ils se sont bien amusés à vouloir amasser le plus de double possible, ils ont pu apprendre plusieurs noms de fleurs qu'ils ne connaissaient pas.

Dans cette partie de jeu, peu d'apprenants ont posé de questions, ayant bien compris les consignes.

Aucun apprenant n'a abandonné ou refusé de faire les activités.

Voici l'histogramme correspondant :



Représentation graphique N°5 : Effectif des apprenants lors de la 5^{ème} séance (*Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes*)

2.1 Synthèse des résultats de l'observation

Lors de l'analyse des grilles d'observations menée précédemment à travers les tableaux et les histogrammes, la première chose que nous pourrions constater est le caractère commun dans les résultats des activités pendant les cinq séances. Ceux-ci tendent presque vers les mêmes valeurs, dans les cinq séances.

Ces résultats sont très positifs en termes d'apprentissage, et le fait qu'ils se répètent tout au long des cinq séances est une preuve de stabilité de l'apport bénéfique du contenu utilisé, à savoir le jeu de société/ jeu de lettre.

Ce contenu, mélange d'images, d'animations, de couleurs et de supports ludiques était la source principale de la curiosité éprouvée par les apprenants envers les différents jeux. Il a éveillé en eux un intérêt puissant pour participer, apprendre et comprendre ce qu'ils font.

D'autre part, la notion de liberté qui accompagne ce genre de contenu ludique a semé en eux un sentiment d'autonomie, de responsabilité et de confiance qui les a mis à l'aise durant toutes les séances.

Par conséquent, cet outil nous a permis d'écarter l'ennui qui pourrait détourner l'attention de l'apprenant ou le distraire du jeu proposé. Les apprenants étaient concentrés et pleins d'envie d'arriver à la fin de chaque partie de jeu.

Cet état de motivation accompagné de la capacité de comprendre, de retenir et d'ancrer l'information forme un cercle vertueux qui a pu déclencher une mémorisation meilleure chez nos apprenants.

Enfin, malgré l'hétérogénéité de notre groupe d'apprenants en terme de niveau scolaire (insatisfaisant, moyen, satisfaisant), le contenu utilisé a pu convenir à tous ces niveaux et a prouvé son efficacité en rassemblant toutes les bases essentielles d'un apprentissage réussi.

3. Analyse des résultats de l'entretien

Pour mieux comprendre les différentes interprétations et opinions de nos apprenants, nous allons, dans cette section, analyser leurs réponses lors de l'entretien. Un passage obligé, avant de le faire, est la transcription de cet entretien.

Nous allons ensuite dresser des tableaux de synthèse et diagrammes en secteur, basés sur les réponses données, afin de faciliter la tâche d'analyse. Cette étape sera suivie de l'interprétation des résultats obtenus.

3.1. Transcription de l'entretien

Dans un but de clarification et de précision, nous avons reformulé les réponses des apprenants.

Voici ci-dessous, à titre d'exemple un des entretiens transcrits (dans le cadre de l'enquête, lors de la transcription de l'entretien, nous avons opté pour la police en caractère **gras** pour rédiger les réponses des apprenants. Nous avons primé sur le contenu de l'entretien et non sur sa forme) :

Apprenant 01 : Abir

| | |
|---------------------|--|
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as aimé ces jeux ? |
| Abir : | Oui. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ? |
| Abir : | Les devinettes dans le jeu Tabou, parce que j'aime les devinettes. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ? |
| Abir : | Apprendre de nouveaux mots. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ? |
| Abir : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ? |
| Abir : | Oui. Lit, pomme, zoo. |
| Enquêtrice : | Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ? |
| Abir : | Le jeu Tabou. |
| Enquêtrice : | Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ? |
| Abir : | Oui. Bonhomme de neige, brouette |
| Enquêtrice : | Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ? |
| Abir : | Non, j'ai un peu peur de faire des erreurs. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ? |
| Abir : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ? |
| Abir : | Oui, avec mon frère |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ? |
| Abir : | En classe c'est mieux, je préfère jouer avec mes camarades, en groupe. |
| Enquêtrice : | Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ? |
| Abir : | Oui. |

3.2. Présentation des résultats et analyse des réponses

Pour mettre de l'ordre dans les réponses obtenues lors des entretiens, et afin de pouvoir tirer de bonnes conclusions, nous allons utiliser un certain codage.

Pour les questions (1, 4, 5, 7, 9, 10) nous allons synthétiser les réponses des apprenants dans différents tableaux avec deux types de réponses : « oui » et « non ».

Pour les questions 2 et 3, nous allons synthétiser les réponses des apprenants dans un tableau mettant en relation trois préférences : « apprendre de nouveaux mots », « jouer à plusieurs », « les éléments même du jeu », avec le nombre d'apprenants intéressés.

Pour la question 6, nous allons synthétiser les réponses des apprenants dans un tableau, en fonctions de leur préférence de jeu : Scrabble Junior, Taboo Junior, Pendu, J'apprends : La combinaison des mots et Memos nature les Fleur et Plantes.

Pour la question 8, nous allons synthétiser les réponses des apprenants dans un tableau avec trois choix de réponses : « oui », « non » et « un peu ».

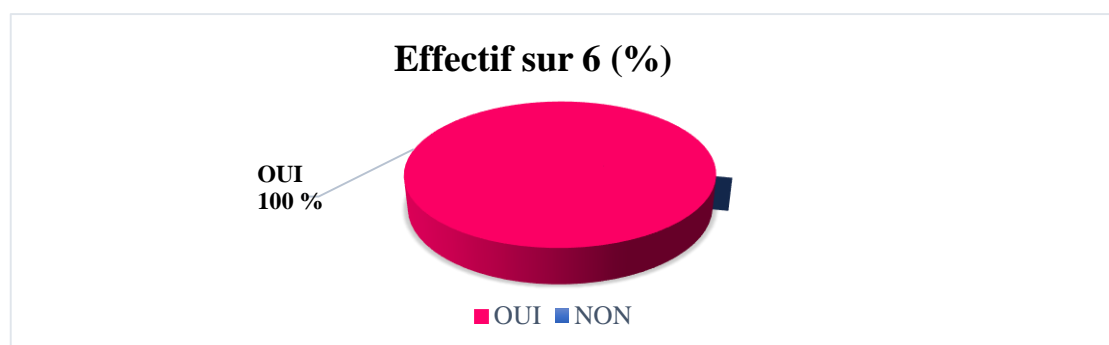
Pour les questions 11 et 12, nous allons synthétiser et regrouper les réponses des apprenants dans un seul tableau.

Tous les tableaux seront accompagnés de diagrammes en secteur.

Question n° 1 : Est-ce que vous avez aimé ces jeux ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------|----------------|-------------|
| OUI | 6 | 100% |
| NON | 0 | 0% |

Tableau N°1 : Réponses données à la 1^{ère} question de l'entretien



Représentation graphique N°6 : Réponses données à la question N°1 de l'entretien

a) **Présentation des résultats**

100% de nos questionnés ont aimé les jeux que nous leur avons proposé.

b) **Analyse des résultats**

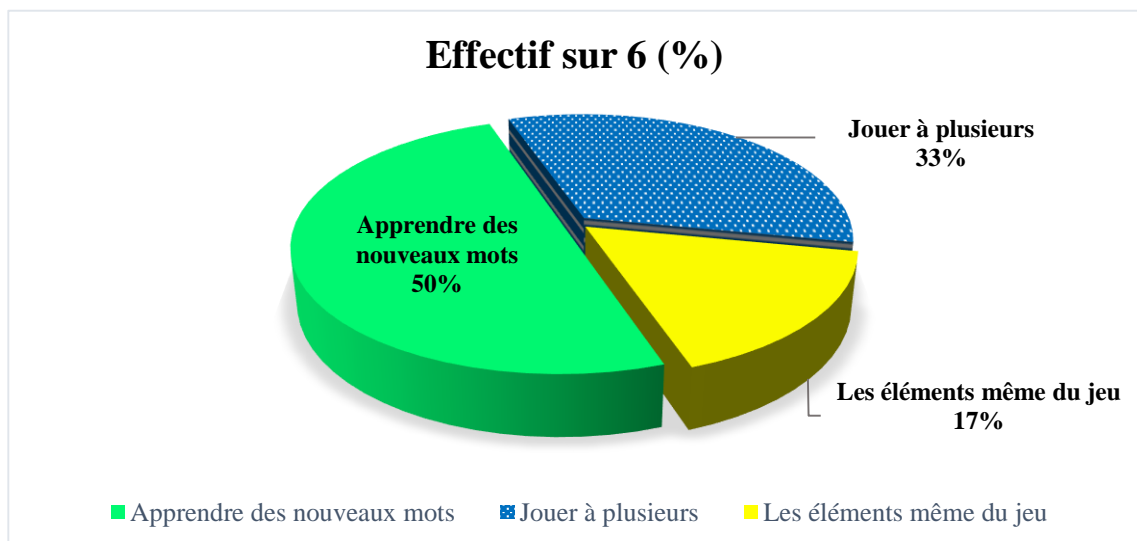
À propos de cette question qui contient comme réponses (oui/non), nous remarquons que le résultat obtenu suite à cette question n'a rien de surprenant, il est évident que l'utilisation du jeu en classe soit appréciée par nos jeunes apprenants, car il ne faut pas oublier que ce sont des enfants avant tous, et que tout enfant aime s'amuser.

Question n° 2 : Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ?

Question n° 3 : Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------------------------|----------------|-------------|
| Apprendre de nouveaux mots | 3 | 50% |
| Jouer à plusieurs | 2 | 33% |
| Les éléments même du jeu | 1 | 17% |

Tableau N°2 : Réponses données à la 2^{ème} et 3^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°7 : Réponses données aux questions N°2 et N°3 de l'entretien

a) Présentation des résultats

50% des apprenants ont appris de nouveaux mots, 33% ont apprécié le fait de jouer à plusieurs, quant au 17% ils ont plutôt été attirés par les éléments même du jeu.

b) Analyse des résultats

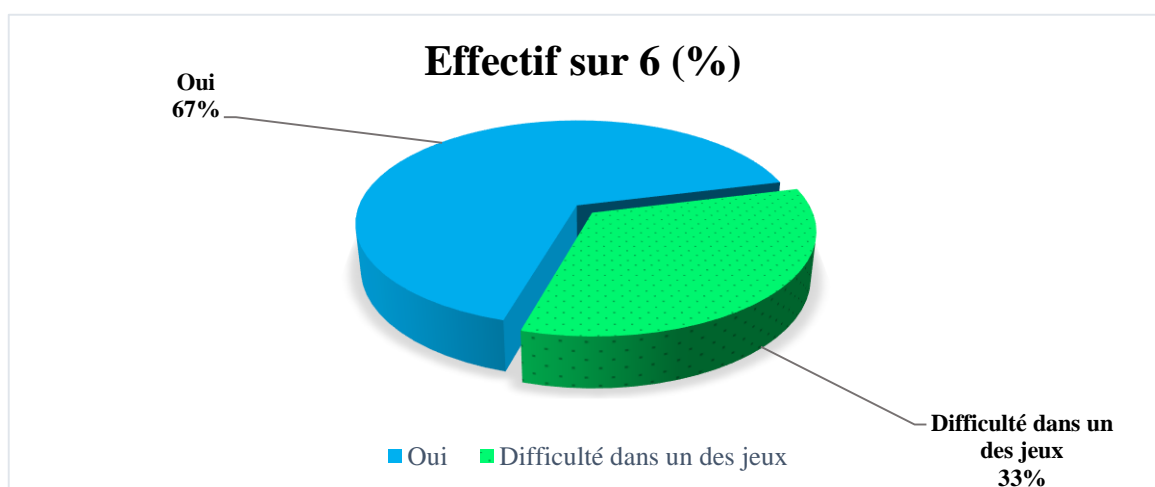
À travers ces deux questions, nous avons tenté de connaître l'avis de nos questionnés concernant leur degré d'appréciation des jeux et en quoi cela les a intéressés. La majorité a pu, grâce aux jeux, apprendre de nouveaux mots. D'autres ont aimé l'effet de groupe, qui mène à une communication interactive entre le groupe et chacun d'entre eux.

En effet, cette interaction joue un rôle important dans le développement de la compétence communicative dans les trois aspects des composants linguistiques, les composantes de la science et le langage social et pratique. Un seul des apprenants a préféré les images, les couleurs ainsi que les jetons et les supports de jeux.

Question n° 4 : Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|------------------------------|----------------|-------------|
| Oui | 4 | 67% |
| Difficultés dans un des jeux | 2 | 33% |

Tableau n°3 : Réponses données à la 4^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°8 : Réponses données à la question N°4 de l'entretien

a) Présentation des résultats

67% des apprenants déclarent que les jeux étaient faciles, 33% ont trouvé des difficultés dans le déroulement de l'un des jeux.

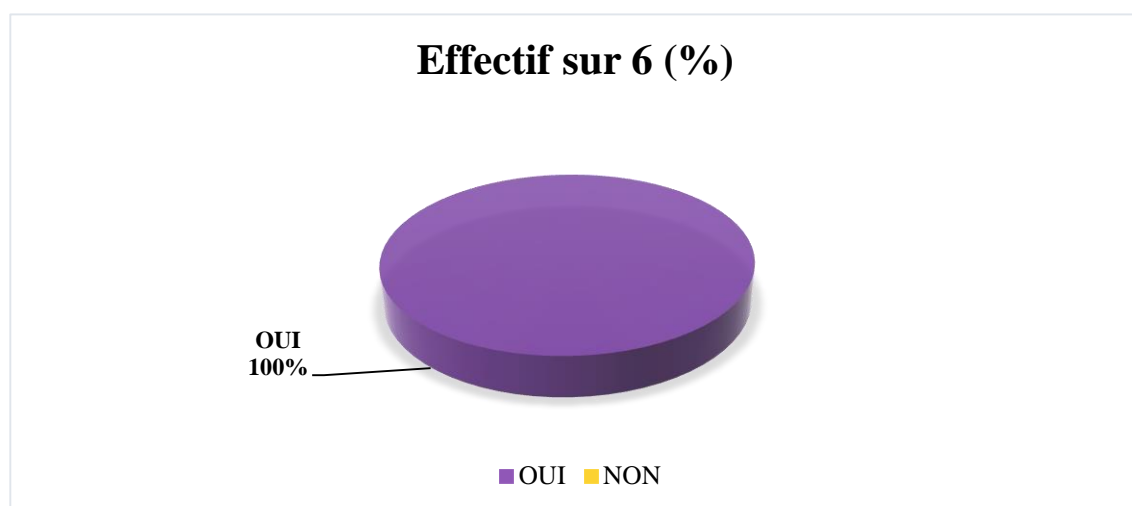
b) Analyse des résultats

À travers cette question, nous avons tenté de connaître si nos questionnés ont trouvé l'application de ces jeux facile. La majorité des apprenants ont pu jouer aux jeux avec toute facilité. En revanche, deux d'entre eux ont rencontré quelques obstacles dans la réalisation d'un jeu, dû à leurs lacunes en lexique.

Question n° 5 : Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------|----------------|-------------|
| OUI | 6 | 100% |
| NON | 0 | 0% |

Tableau N°4 : Réponses données à la 5^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°9 : Réponses données à la question N°5 de l'entretien

a) Présentation des résultats

100% de nos questionnés ont appris de nouveaux mots, lors de la réalisation des jeux que nous leur avons proposé.

b) Analyse des résultats

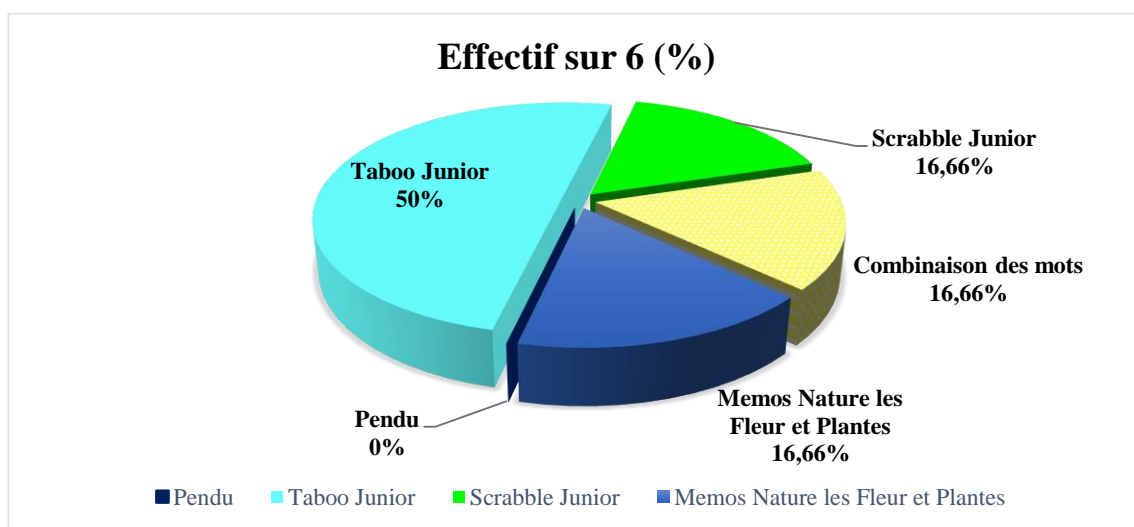
À propos de cette question qui contient comme réponses (oui/non), nous remarquons que les six apprenants ont assimilé de nouveaux mots durant les parties de jeux.

Grâce aux données recueillies, nous pouvons affirmer que le jeu détient un rôle important au sien de l'enseignement/ apprentissage de la langue étrangère. Cette méthode de travail insiste sur l'assimilation du vocabulaire, ainsi l'apprenant pourra s'exprimer facilement et rapidement à l'oral comme à l'écrit.

Question n° 6 : Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ?

| Préférences | Effectif (sur 6) | Pourcentage |
|--------------------------------------|------------------|-------------|
| Pendu | 0 | 0% |
| Taboo Junior | 3 | 50% |
| Scrabble Junior | 1 | 16,66% |
| J'apprends : La combinaison des mots | 1 | 16,66% |
| Memos Nature les Fleur et Plantes | 1 | 16,66% |

Tableau N°5 : Réponses données à la 6^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°10 : Réponses données à la question N°6 de l'entretien

a) **Présentation des résultats** 50% de nos questionnés ont appris plus de mots en jouant au *Taboo Junior*, 17% au jeu *Memos Nature les Fleurs et Plantes*, 17% pour le jeu *J'apprends : La combinaison des mots* et pour finir, 16% lors du *Scrabble Junior*.

b) Analyse des résultats

En consultant ces données, nous constatons que le jeu *Taboo junior* a permis à la majorité des apprenants d'apprendre plus de mots, comparé aux autres jeux. Pour ce qui est du jeu *Pendu* (0%), chacun de nos questionnés proposait à leurs partenaires de jeu des mots simples dont tous avaient connaissance. Ils n'ont donc pas appris de nouveaux mots.

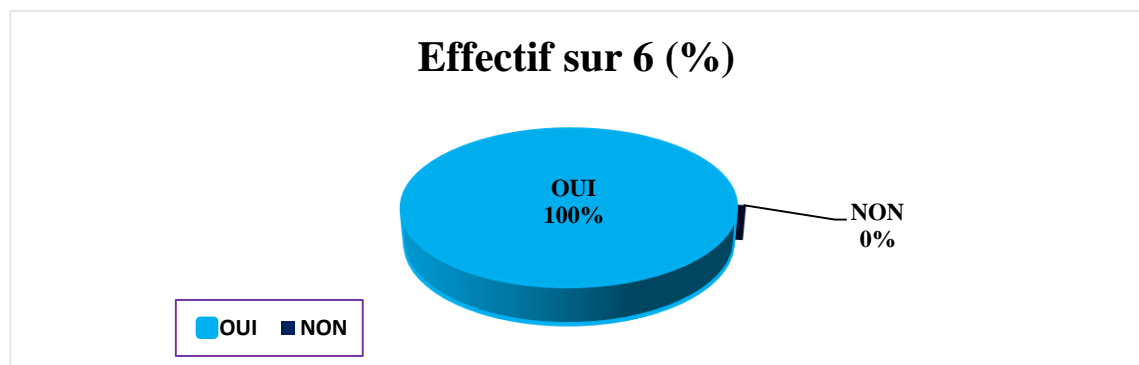
Grâce aux données recueillies, nous pouvons affirmer que le jeu *Taboo Junior* accentue la mémorisation de mots nouveaux. Ce jeu a un rôle décisif dans l'acquisition du vocabulaire et plus particulièrement s'il s'agit d'une langue étrangère.

En effet, la compréhension détient un rôle prédominant pour la mémorisation, elle aide à personnaliser ses expériences, favorisant une meilleure assimilation et une bonne mémorisation, vu que la personne est pleinement impliquée.

Question n° 7 : Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------|----------------|-------------|
| OUI | 6 | 100% |
| NON | 0 | 0% |

Tableau N°6 : Réponses données à la 7^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°11 : Réponses données à la question N°7 de l'entretien

a) Présentation des résultats

100% de nos questionnés ont appris à écrire correctement l'orthographe de mots, lors de la réalisation des jeux que nous leur avons proposé.

b) Analyse des résultats

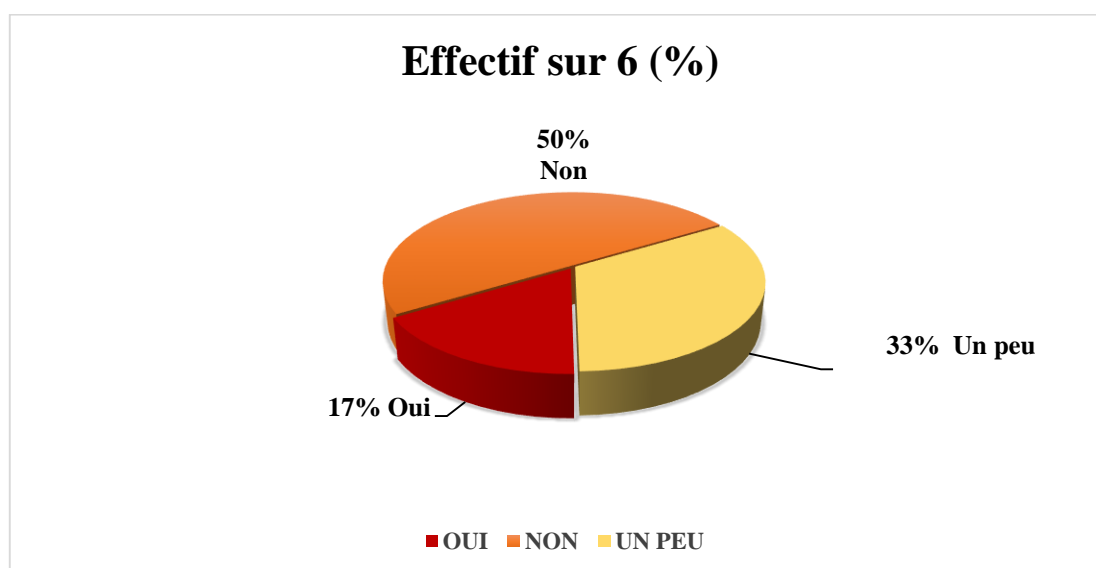
À propos de cette question qui contient comme réponses (oui/non), nous remarquons que les six questionnés ont appris et assimilé l'orthographe de mots qu'ils connaissaient ou d'autre qu'ils leur étaient inconnus.

Après l'analyse des réponses recueillies, nous concluons que les jeux de société sont des éléments importants dans l'acquisition de l'orthographe des mots.

Question n° 8 : Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------|----------------|-------------|
| OUI | 1 | 17% |
| NON | 3 | 50% |
| UN PEU | 2 | 33% |

Tableau N°7 : Réponses données à la 8^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°12 : Réponses données à la question N°8 de l'entretien

a) Présentation des résultats

50% de nos questionnés n'ont pas éprouvé d'appréhension à commettre des fautes dans l'écriture des mots, 33% ont eu un peu d'appréhension, et 17% craignaient de faire des erreurs dans l'écriture des mots lors des parties de jeux.

b) Analyse des résultats

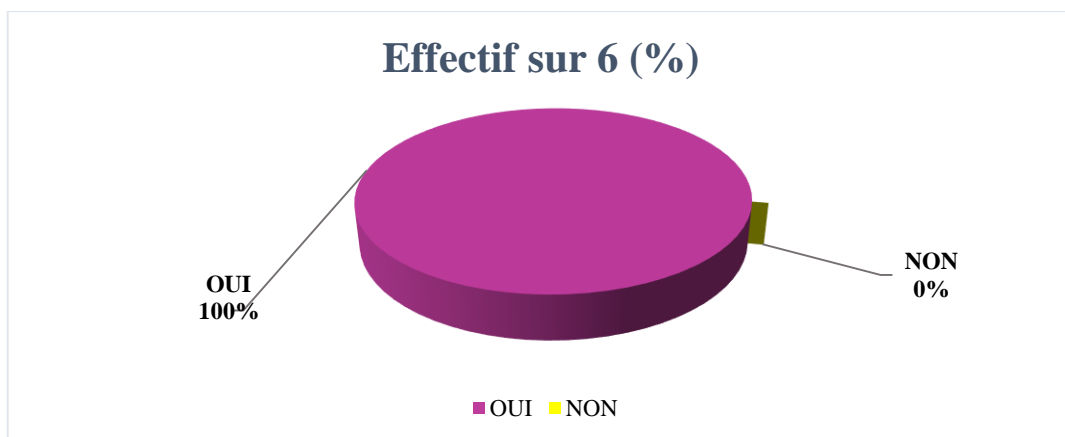
À propos de cette question, nous remarquons qu'un des questionnés avait peur, deux autres appréhendaient un peu de commettre des fautes de français, contrairement aux trois autres, qui jouaient sans prêter attention aux erreurs qu'ils pouvaient faire durant le jeu.

Compte tenu des données recueillies, nous déduisons que l'enfant s'implique pleinement dans l'action ; il essaie, tâtonne librement sans avoir peur d'être jugé. Les résultats obtenus après l'expérience constituent, alors, des points d'appui pour permettre à l'apprenant d'aller au-delà de sa réflexion. Rien n'est figé, tout peut évoluer. Ce sont ses réussites et ses échecs qui, associés à son désir de gagner et de réussir, agissent comme des éléments moteurs à la poursuite de l'activité. Ils sont essentiels pour maintenir l'éveil et l'attention des apprenants. L'angoisse occasionnée par la peur de l'échec est transformée, laissant place au plaisir d'apprendre. L'apprenant porte alors un autre regard sur lui. Plus confiant, il renforce l'estime qu'il a de lui-même et de ses capacités.

Question n° 9 : Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------|----------------|-------------|
| OUI | 6 | 100% |
| NON | 0 | 0% |

Tableau N°8 : Réponses données à la 9^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°13 : Réponses données à la question N°9 de l'entretien

a) Présentation des résultats

100% de nos questionnés ont apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français

b) Analyse des résultats

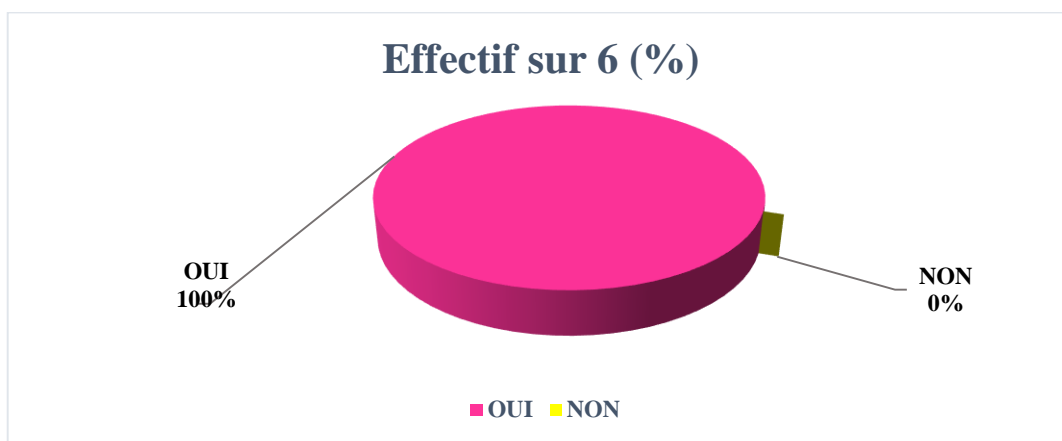
À propos de cette question qui contient comme réponses (oui/non), nous remarquons que les 6 questionnés ont aimé utiliser des jeux pour apprendre le français.

Le jeu est indispensable à l'enfant, le fait d'associer apprentissage et divertissement est un concept intéressant faisant intervenir le jeu. Ce dernier ne nécessitant aucun effort spécifique, il autorise l'enfant à s'instruire tout en s'amusant. Grâce au jeu, l'enfant n'est soumis à aucune pression ou contrainte et progresse à son rythme. Il trouvera un plaisir dans l'accomplissement de son apprentissage.

Question n° 10 : Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------|----------------|-------------|
| OUI | 6 | 100% |
| NON | 0 | 0% |

Tableau N°9 : Réponses données à la 10^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°14 : Réponses données à la question N°10 de l'entretien

a) Présentation des résultats

100% de nos questionnés jouent à des jeux de société à la maison.

b) Analyse des résultats

À propos de cette question qui contient comme réponses (oui/non), nous remarquons que les 6 questionnés s'amuse et apprennent avec des jeux de société à la maison.

Ayant passé en revue les données recueillies, nous constatons que pour un enfant, jouer à un jeu permet de s'amuser, de s'occuper mais aussi d'apprendre. L'intégration des règles développe les différentes modalités cognitives de l'enfant : compter, attendre son tour, accepter la défaite... sont autant d'apprentissages.

En jouant en famille, l'enfant se rend compte aussi que les règles du jeu sont les mêmes pour tous et les accepte, car elles sont susceptibles de le faire gagner.

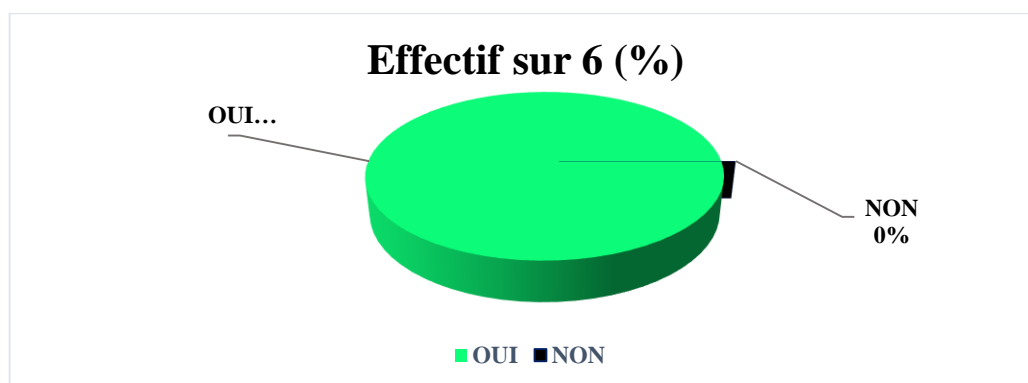
La famille représente un environnement qui contribue à l'évolution et l'adaptation de l'enfant au bain linguistique, qu'elle lui propose à travers des activités, de la motivation et de l'encouragement. Ce cadre familial assure la transmission des connaissances et les consolide par l'acquisition de nouvelles compétences linguistiques, qui évolueront progressivement par la pratique de l'enfant au sein de sa famille.

Question n° 11 : Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ?

Question n° 12 : Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ?

| Réponses | Effectif sur 6 | Pourcentage |
|----------|----------------|-------------|
| OUI | 6 | 100% |
| NON | 0 | 0% |

Tableau N°10 : Réponses données à la 11^{ème} et 12^{ème} question de l'entretien



Représentation graphique N°15 : Réponses données à la question N°11 et N°12 de l'entretien

a) Présentation des résultats

100% de nos questionnés aiment jouer à des jeux de société en classe, comme ils le font à la maison, et 100% d'eux souhaiteraient que leur enseignante fasse plus de jeux durant leur séance de langue française.

b) Analyse des résultats

À propos de cette question qui contient comme réponses (oui/non), nous remarquons que les 6 questionnés ont apprécié de s'amuser en classe avec des jeux de société et ont demandé à leur enseignante d'avoir plus d'activités ludiques de ce genre.

Compte tenu des données recueillies, le jeu de société dans l'apprentissage rend l'apprenant plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux acquis. La joie et le plaisir éprouvés par l'enfant, dans le jeu, ainsi que l'aspect de compétition, permettront à l'apprenant d'être plus enthousiasme et d'avoir plus de volonté dans l'assimilation d'un nouveau savoir. L'enfant sera motivé et cherchera à apprendre plus rapidement.

4. Conclusion

Nous avons décrit, à travers ce chapitre un passage essentiel dans notre étude. Il s'agit de l'analyse des données de notre investigation en se servant de deux outils d'évaluation très usuels qui sont l'observation et l'entretien. Ces deux outils, nous ont permis d'évaluer l'utilisation du jeu de société, dans l'apprentissage du lexique en classe

Selon les résultats obtenus et d'après leur analyse et leur interprétation, il a été clair que ce genre de support représente un facteur efficace dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances d'une manière attractive. L'enseignement du français langue étrangère pourrait largement en bénéficier.

Les jeux de société/ jeux de lettres s'avèrent un puissant stimulant d'apprentissage réussi qui permet aux apprenants de développer leur imagination et leur créativité et les aide à bien mémoriser de nouvelles connaissances et à faire progresser leur vocabulaire. Les enseignants du F.L.E, notamment ceux du cycle primaire, devraient s'en servir dans leurs différentes pratiques à l'oral, à l'écrit, en lexique et en vocabulaire.

L'expérience nous a montré également que ce type d'activités ludiques favorise la motivation et le désir chez les apprenants. Ces derniers, ressentent une liberté et une confiance en eux qui leur permet d'accomplir leur travail sans obstacles, ni

découragement. Des apprenants, même avec un niveau insatisfaisant, ont eu l'enthousiasme de participer et d'aller jusqu'au bout de leurs tâches.

Enfin, malgré tous ces résultats convaincants, nous rappelons que notre étude a été réalisée sur un échantillon de six apprenants, ce qui représente un nombre assez limité. Aussi pour les prochaines recherches, il serait intéressant de s'intéresser à un groupe plus large d'apprenants pour mieux déceler l'influence et le rôle des jeux de société sur l'efficacité de l'apprentissage du F.L.E.

Conclusion

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons eu pour but de démontrer l'importance et l'efficacité des jeux de société, dans l'apprentissage du F.L.E, aux apprenants du primaire.

Plus précisément, nous avons insisté sur l'étude du vocabulaire comme un élément très important dans l'apprentissage de n'importe quelle langue en général, et du français en particulier. En effet, l'importance du vocabulaire est bien apparue dans la communication et la pratique de la langue car sans vocabulaire on ne peut communiquer avec autrui.

Dans un premier temps, nous avons présenté théoriquement les points essentiels relatifs à notre thème, évoquant d'abord les deux notions enseignement/ apprentissage. Puis, nous avons défini les concepts suivants : le lexique, le jeu, le jeu de société et la place du jeu dans l'apprentissage du F.L.E. En outre, nous avons accordé une attention toute particulière aux rôles et aux apports de l'enseignant et des apprenants, dans la pratique des jeux de société. Et enfin, nous avons parlé du jeu comme source de motivation.

Dans la pratique que nous avons faite, et d'après les bons résultats que nous avons obtenus, à travers notre enquête, nous avons pu confirmer nos hypothèses. Ce qui nous amène à encourager les enseignants à utiliser les jeux de société pour améliorer le niveau des apprenants. Nous rappelons que nous avons proposé cinq jeux de société/ jeux de lettres (*Taboo Junior, Scrabble Junior, J'apprends : La combinaison des mots, Memos Nature les Fleur et Plantes*) aux apprenants de 5ème année primaire de l'école Abdelhamid Ibn Badis à Mostaganem.

En guise de conclusion, nous dirons que le jeu de société/ jeu de lettre a un impact positif à la fois sur l'apprenant et l'enseignant. L'enseignant va transmettre le message d'une manière simple, et l'apprenant va acquérir sans peine et bien mémoriser les nouveaux concepts. Il n'est pas forcément aisé d'apprendre une langue étrangère, pour cela nous avons besoin d'intégrer des supports ludiques pour faciliter cette tâche. Pour ce faire, le jeu est l'outil idéal ; l'enfant s'y implique pleinement car il est sans contrainte et n'est pas noté. C'est son désir d'affronter, de savoir ou de gagner qui le propulse dans les apprentissages. La liberté de décisions, d'actions et de procédures lui étant offerte, l'apprenant peut développer ses connaissances et ses compétences tout en expérimentant et organisant son travail, à son rythme. Cependant, c'est dans l'interaction avec ses pairs

que l'enfant pourra faire évoluer ses savoirs et ses représentations. Dans l'échange, l'apprenant prend ce dont il a besoin pour construire et compléter les schèmes, déjà existants.

Pour conclure et d'après notre travail de recherche, nous pensons que le jeu de société, comme support d'apprentissage, est une nécessité à l'école, (mais également à l'extérieur/ à la maison), pour aboutir à une réelle consolidation et assimilation des acquis. En effet, la reprise spontanée de l'apprentissage est une condition importante de sa mise en place et de sa stabilité. Nous pensons avoir servi les pratiques antérieures, qui ont portées sur le domaine du « jeu en classe », par nos savoir-faire et nos réflexions sur l'importance et l'utilité des jeux de société dans un cours de F.L.E, et que ce travail balisera le chemin à d'autres recherches plus poussées.

Références bibliographiques

OUVRAGES

- BOUSSAND-RIO, D. (2014). *Animer un atelier d'accompagnement scolaire par le jeu*. Lyon, Chronique Sociale.
- BROUGERE, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris, Harmattan.
- BROUGERE, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris, Economica.
- CAILLOIS, R. (2003). *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard.
- CHATEAU, J. (1954). *L'enfant et le jeu*, Paris. Scarabée.
- DE GRANDMONT, N. (1995). *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*. Québec, Logiques.
- DE GREAVE, S. (1996). *Apprendre par les jeux*. Bruxelles, De Boeck.
- FAUGERE, P. (1994). *Le jeu, Les langues Modernes n°2*.
- HALLIWELL, S. (1995). *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Paris, Longman.
- HUIZINGA, J. (1988). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- LHOTE, J-M. (1986). *Dictionnaire des jeux de société*. Paris, Flammarion.
- WEISS, F. (2002). *Jeux et activités communicatives dans a classe de langue*, Collection pratique pédagogique, Paris, Hachette.
- WINNICOTT, D.W. (1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris, Gallimard.

ARTICLES EN LIGNE

- BAILLY, R. (2001). *Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott*, *Enfances & Psy*, n°15, Cairn.info, p.41-45, consulté à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41.htm> (le 29/04/2019).
- Centre de ressources et d'ingénierie documentaire, *Le jeu en classe de langue*, Dossier : *Biblio-flash*, consulté à l'adresse : <http://www.ciep.fr/ressources/jeu-classe-langue-pdf-96-ko-juillet-2013> (le 02/04/2019).
- Enseigner à l'Université Laval, *L'évaluation formative et sommative*, consulté à l'adresse : <https://www.enseigner.ulaval.ca/ressources-pedagogiques/l-evaluation-formative-et-sommative> (le 08/04/2019).
- JÄRVINEN-T. J. (2010). *Des théories et des pratiques ludiques : l'éthique et la responsabilité en jeu*, *Société*, n°107, Cairn.info, p.15-27, consulté à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-page-15.htm?contenu=article> (le 29/04/2019).

MUSSET, M & THIBERT, R. (2009). *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*, Dossier d'actualité de la VST n°48, *Institut national de recherche pédagogique*, p.2, consulté à l'adresse : <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/48-octobre-2009.php> (le 04/03/2019).

SILVA, H. (2009). *Le jeu comme outil pédagogique*, *Le français à l'université*, consulté à l'adresse : <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872> (le 30/04/2019).

DICTIONNAIRES

CUQ, J-P. (2003). *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris, CLE International.

LAROUSSE, P. (2002). *Le Grand Dictionnaire Larousse*. Paris

LE PARISIEN, *Sensagent-Dictionnaire*. Dictionnaire en ligne, consulté à l'adresse : <http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/%C3%A9valuation%20diagnostique/fr-fr/>

ROBERT, P. (2007). *Dictionnaire Le Robert*. Paris, SEJER

SITOGRAPHIE

http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maitrise-langue74/IMG/pdf/differences-lexique_vocabulaire. (consulté le 02/03/2019).

https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2003/03_02STA03402.pdf (consulté le 29/04/2019).

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01246359/document> (consulté 23/03/2019)

<http://www.jeux-de-societe.info/jeux-de-societe-des-qualites-ludiques-et-pedagogiques/> (consulté le 02/03/2019).

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/> (consulté le 07/03/2019).

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Taboo> (consulté le 07/03/2019).

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Cognition>(consulté le 07/03/2019).

https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9thode_scientifique (consulté le 07/03/2019).

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Savoir-faire> (consulté le 07/03/2019).

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Scrabble> (consulté le 02/03/2019).

https://fr.wikiversity.org/wiki/Jeux_d%27esprits/Le_pendu (consulté le 02/03/2019).

https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un1.html (consulté le 07/03/2019).

MÉMOIRES

BOUDJEMAA, I. (2015/2016). *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du F.L.E.* (Mémoire de Master). Université de Larbi Tebessi –Tébessa.

HAMAIZI, B. (2016/2017). *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du F.L.E au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques.* (Mémoire de Master). Université Mohamed Lamine Debaghine -Setif 2.

ROBIC, E. (2014/2015). *L'importance des jeux dans les apprentissages : exemple des ateliers mathématiques en cycle 3,* (Master Métiers de l'Enseignement de l'Éducation et de la Formation), Mention Enseignement Premier Degré, Université de Nantes.

TAGHEZOUT, A. (2008/2009). *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère.* (Mémoire de Master). Université d'Oran.

ZIDI, I. (2016/2017). *Le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage du F.L.E « le vocabulaire ».* (Mémoire de Master). Université Mohamed Khider-Biskra.

INDEX DES TABLEAUX

| | |
|---|-----------|
| Tableau n°1 : Réponses données à la 1 ^{ère} question de l'entretien..... | 41 |
| Tableau n°2 : Réponses données à la 2 ^{ème} et 3 ^{ème} question de l'entretien..... | 42 |
| Tableau n°3 : Réponses données à la 4 ^{ème} question de l'entretien..... | 43 |
| Tableau n°4 : Réponses données à la 5 ^{ème} question de l'entretien..... | 44 |
| Tableau n°5 : Réponses données à la 6 ^{ème} question de l'entretien..... | 45 |
| Tableau n°6 : Réponses données à la 7 ^{ème} question de l'entretien..... | 46 |
| Tableau n°7 : Réponses données à la 8 ^{ème} question de l'entretien..... | 47 |
| Tableau n°8 : Réponses données à la 9 ^{ème} question de l'entretien..... | 48 |
| Tableau n°9 : Réponses données à la 10 ^{ème} question de l'entretien..... | 49 |
| Tableau n°10 : Réponses données à la 11 ^{ème} et 12 ^{ème} question de l'entretien..... | 50 |

INDEX DES REPRESENTATIONS GRAPHIQUES

| | |
|--|-----------|
| Représentation graphique N°1 : Effectif des apprenants lors de la 1 ^{ère} séance (<i>Scrabble Junior</i>)..... | 30 |
| Représentation graphique N°2 : Effectif des apprenants lors de la 2 ^{ème} séance (<i>Taboo Junior</i>)..... | 32 |
| Représentation graphique N°3 : Effectif des apprenants lors de la 3 ^{ème} séance (<i>J'apprends : La combinaison des mots</i>)..... | 34 |
| Représentation graphique N°4 : Effectif des apprenants lors de la 4 ^{ème} séance (<i>Pendu</i>).... | 36 |
| Représentation graphique N°5 : Effectif des apprenants lors de la 5 ^{ème} séance (<i>Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes</i>)..... | 38 |
| Représentation graphique N°6 : Réponses données à la question N°1 de l'entretien..... | 41 |
| Représentation graphique N°7 : Réponses données aux questions N°2 et N°3 de l'entretien. | 42 |
| Représentation graphique N°8 : Réponses données à la question N°4 de l'entretien..... | 43 |
| Représentation graphique N°9 : Réponses données à la question N°5 de l'entretien..... | 44 |
| Représentation graphique N°10 : Réponses données à la question N°6 de l'entretien..... | 45 |
| Représentation graphique N°11 : Réponses données à la question N°7 de l'entretien..... | 46 |
| Représentation graphique N°12 : Réponses données à la question N°8 de l'entretien..... | 47 |
| Représentation graphique N°13 : Réponses données à la question N°9 de l'entretien..... | 48 |
| Représentation graphique N°14 : Réponses données à la question N°10 de l'entretien..... | 49 |
| Représentation graphique N°15 : Réponses données à la question N°11 et N°12 de l'entretien..... | 50 |

TABLE DES MATIERES

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCTION | 1 |
| CHAPITRE 1 : L'apprentissage du lexique par le biais du ludique | 5 |
| Introduction | 6 |
| Définitions de différents concepts | 6 |
| L'enseignement/apprentissage..... | 6 |
| Le lexique..... | 7 |
| Le jeu : un terme polysémique..... | 9 |
| Le jeu de société..... | 10 |
| La place du jeu dans l'apprentissage de FLE | 12 |
| L'exploitation des jeux de société en classe de FLE, un univers de plaisir et d'apprentissage..... | 14 |
| Les conditions pour un développement harmonieux du jeu de société..... | 14 |
| Rôle et apports | 15 |
| Le rôle de l'enseignant dans les jeux de société..... | 15 |
| Apports pour l'enseignant..... | 15 |
| Apports pour les élèves..... | 15 |
| Introduction du jeu en salle de cours | 16 |
| Comment peut-on choisir des jeux ?..... | 17 |
| Intérêt du jeu de société dans les apprentissages..... | 18 |
| Conclusion | 18 |
| CHAPITRE 2 : Cadre de l'enquête | 19 |
| Introduction | 20 |
| Déroulement de l'enquête | 20 |
| Lieu de l'expérimentation..... | 20 |
| Choix du public..... | 20 |
| Groupe expérimental..... | 20 |
| Corpus..... | 21 |
| Outils de recueil de données | 21 |
| Grille d'observation..... | 21 |
| L'entretien..... | 22 |
| Travail demandé au public de l'enquête | 23 |
| Activités proposées..... | 23 |
| Déroulement des séances de travail | 24 |
| Conclusion | 25 |
| CHAPITRE 3 : Analyse des données recueillies | 27 |
| Introduction | 28 |
| Analyse des résultats de la grille d'observation..... | 28 |
| Synthèse des résultats de l'observation | 38 |
| Analyse des résultats de l'entretien..... | 39 |
| Transcription de l'entretien..... | 39 |
| Présentation des résultats et analyse des réponses | 41 |
| Conclusion | 51 |

| | |
|---|-----------|
| CONCLUSION | 53 |
| RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES | 56 |
| OUVRAGES..... | 57 |
| ARTICLES EN LIGNE..... | 57 |
| DICTIONNAIRES..... | 58 |
| SITOGRAFIE..... | 58 |
| MÉMOIRES..... | 59 |
| INDEX DES TABLEAUX..... | 60 |
| INDEX DES REPRÉSENTATIONS GRAPHIQUES..... | 60 |
| ANNEXES | |

Annexe 1 : Entretien

À l'aide d'un guide d'entretien nous avons posé les questions suivantes à nos six apprenants :

13. Est-ce que tu as aimé ces jeux ?
14. Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ?
15. Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre des nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ?
16. Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ?
17. Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ?
18. Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ?
19. Est-ce qu'il y avait des mots que tu ne savais pas écrire et que grâce aux jeux, tu as appris à les écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ?
20. Lorsque tu joues, est-ce que tu as moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ?
21. Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ?
22. Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ?
23. Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison (si bien sûr l'apprenant répond par oui à la question 10) ?
24. Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ?

Le guide d'entretien utilisé lors de notre enquête

Apprenant 01 : Abir

| | |
|---------------------|--|
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as aimé ces jeux ? |
| Abir : | Oui. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ? |
| Abir : | Les devinettes dans le jeu Tabou, parce que j'aime les devinettes. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ? |
| Abir : | Apprendre de nouveaux mots. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ? |
| Abir : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ? |
| Abir : | Oui. Lit, pomme, zoo. |
| Enquêtrice : | Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ? |
| Abir : | Le jeu Tabou. |
| Enquêtrice : | Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ? |
| Abir : | Oui. Bonhomme de neige, brouette |
| Enquêtrice : | Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ? |
| Abir : | Non, j'ai un peu peur de faire des erreurs. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ? |
| Abir : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ? |
| Abir : | Oui, avec mon frère |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ? |
| Abir : | En classe c'est mieux, je préfère jouer avec mes camarades, en groupe. |
| Enquêtrice : | Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ? |
| Abir : | Oui. |

L'entretien n°1 : avec Abir

Apprenant 02 : Sirine

| | |
|---------------------|--|
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as aimé ces jeux ? |
| Sirine : | Oui. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ? |
| Sirine : | Le jeu de carte parce-qu' il y a des photos. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ? |
| Sirine : | Les éléments du jeu. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ? |
| Sirine : | Oui, mais le jeu des étiquettes était un peu difficile. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ? |
| Sirine : | Oui. Zoo, rose. |
| Enquêtrice : | Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ? |
| Sirine : | Le jeu des cartes. |
| Enquêtrice : | Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ? |
| Sirine : | Oui. Bonhomme de neige, arc-en-ciel. |
| Enquêtrice : | Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ? |
| Sirine : | J'ai quand même peur de faire des erreurs. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ? |
| Sirine : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ? |
| Sirine : | Oui, j'ai à la maison le jeu de carte |
| Enquêtrice : | As-tu apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ? |
| Sirine : | Oui. |
| Enquêtrice : | Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ? |
| Sirine : | Oui. |

L'entretien n°2 : avec Sirine

Apprenant 03 : Nadjib

| | |
|---------------------|--|
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as aimé ces jeux ? |
| Nadjib : | Oui. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ? |
| Nadjib : | Le jeu où il y a des étiquettes parce que c'est amusant. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ? |
| Nadjib : | C'est apprendre de nouveaux mots. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ? |
| Nadjib : | Oui, ils sont faciles. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ? |
| Nadjib : | Oui maîtresse. Arc-en-ciel, mosquée, courir. |
| Enquêtrice : | Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ? |
| Nadjib : | Le jeu des étiquettes, où on forme des phrases. |
| Enquêtrice : | Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ? |
| Nadjib : | Oui. Brouette, soupe, limonade. |
| Enquêtrice : | Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ? |
| Nadjib : | Je n'ai pas peur de faire des erreurs quand je joue. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ? |
| Nadjib : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ? |
| Nadjib : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ? |
| Nadjib : | Oui. Mais je préfère jouer en classe. |
| Enquêtrice : | Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ? |
| Nadjib : | Oui. |

L'entretien n°3 : avec Nadjib

Apprenant 04 : Housse

| | |
|---------------------|--|
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as aimé ces jeux ? |
| Housse : | Oui maîtresse. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ? |
| Housse : | J'ai aimé le jeu de Scrabble, parce qu'il y a des jetons et de belles images. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ? |
| Housse : | J'ai appris de nouveaux mots. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ? |
| Housse : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ? |
| Housse : | Oui. Pince, lit, nid. |
| Enquêtrice : | Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ? |
| Housse : | Le jeu du Scrabble avec les jetons jaunes. |
| Enquêtrice : | Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ? |
| Housse : | Oui. Lune, balai, cage. |
| Enquêtrice : | Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ? |
| Housse : | Non, je n'ai pas peur de faire des fautes quand je joue. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ? |
| Housse : | Oui maîtresse. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ? |
| Housse : | Oui, j'ai à la maison le jeu de oui /non et le jeu des étiquettes |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ? |
| Housse : | Oui maîtresse. |
| Enquêtrice : | Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ? |
| Housse : | Oui maîtresse. |

L'entretien n°4 : avec Housse

Apprenant 05 : Wala

| | |
|---------------------|--|
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as aimé ces jeux ? |
| Wala : | Oui. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ? |
| Wala : | J'ai beaucoup aimé le jeu où on avance les pions, le jeu du Tabou. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ? |
| Wala : | C'est de jouer ensemble. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ? |
| Wala : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ? |
| Wala : | Oui. Arc-en-ciel, cage. |
| Enquêtrice : | Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ? |
| Wala : | Le jeu Tabou |
| Enquêtrice : | Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ? |
| Wala : | Oui j'ai appris de nouveaux mots, arc-en-ciel, mixer, soupe |
| Enquêtrice : | Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ? |
| Wala : | Non je n'ai pas peur de faire des erreurs. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ? |
| Wala : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ? |
| Wala : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ? |
| Wala : | Oui. |
| Enquêtrice : | Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ? |
| Wala : | Oui. |

L'entretien n°5 : avec Wala

Apprenant 06 : Alae

| | |
|---------------------|--|
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as aimé ces jeux ? |
| Alae : | Oui. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans ces jeux ? Et pourquoi ? |
| Alae : | Le jeu des devinettes parce-que c'est amusant. |
| Enquêtrice : | Qu'est-ce qui t'as le plus attiré dans ces jeux ? Apprendre de nouveaux mots, jouer à plusieurs/ en groupe ou les éléments même du jeu ? |
| Alae : | Jouer en groupe. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as trouvé les jeux faciles à utiliser ? |
| Alae : | Oui ils sont faciles, sauf le jeu où il faut construire des phrases. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as appris de nouveaux mots grâce à ces jeux ? Peux-tu me citer quelques mots ? |
| Alae : | Oui. Planète, terre. |
| Enquêtrice : | Avec quel jeu tu as appris le plus de mots ? |
| Alae : | Le jeu Tabou |
| Enquêtrice : | Y avait-il des mots que tu ne savais pas écrire et que, grâce aux jeux, tu as appris à écrire correctement ? Peux-tu me donner quelques exemples ? |
| Alae : | Oui, planète, nid |
| Enquêtrice : | Lorsque tu joues, as-tu moins peur de faire des erreurs dans l'écriture des mots ? |
| Alae : | J'ai un peu peur de faire des erreurs |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié l'utilisation des jeux pour apprendre le français ? |
| Alae : | Oui. |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu joues à des jeux de société à la maison ? |
| Alae : | Oui. Je joue au jeu des étiquettes « combinaison des mots » |
| Enquêtrice : | Est-ce que tu as apprécié le fait de jouer en classe, comme tu le fais à la maison ? |
| Alae : | Oui. |
| Enquêtrice : | Veux-tu que ton enseignante utilise / utilise plus souvent des jeux ? |
| Alae : | Oui. |

L'entretien n°6 : avec Alae

Annexe 2 : Grille d'observation

| Séance n° | |
|--|------------|
| L'apprenant | Effectif/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | |
| Est bien concentré | |
| Éprouve de la curiosité | |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | |
| Participe au jeu, pose de questions | |
| Comprend bien le jeu | |
| Mémorise mieux le lexique | |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | |
| Abandonne le jeu proposé | |
| S'adapte au jeu | |
| Participe au jeu avec plaisir | |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | |
| Refuse de participer au jeu | |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | |

La grille d'observation utilisée lors de notre enquête

Séance n° 1 le 3 mars 2019 / de 14h30 à 15h30 ..

Jeu utilisé : Scrabble Junior.

Aucune absence : tous les apprenants sont présents

| Séance n° 1 | |
|--|-------------|
| L'apprenant | Effective/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 6 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 5 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 5 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 6 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 6 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 0 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

Grille d'observation n°1

- * Walaa est très attentif aux instructions, il fait attention à ce que ses camarades respectent bien les règles du jeu et le tour de chacun.
- * Abir tourne ses jetons face cachée, afin qu'aucun de ses camarades ne prennent l'emplacement des lettres qu'elle a sélectionnées
- * Alaa est très timide, elle ne parle que lorsqu'on lui demande de lire les mots qu'elle complète.
- * Houssein et Sirine arrivent à compléter des mots, mais ils ont du mal à les lire.
- * Nadjib est concentré, il ne prend pas beaucoup de temps pour jouer son tour.

Grille d'observation N°1 : 1^{ère} séance (Scrabble Junior)

Séance n°2 le 10 mars 2019 / 15h30 - 16h30

Jeu utilisé : Taboo Junior.

Durant cette séance, tous les apprenants sont présents

| Séance n°2 | |
|--|-------------|
| L'apprenant | Effective/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 5 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 5 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 5 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 3 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 5 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 3 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 3 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

Grille d'observation n°2.

- * Les apprenants nous posent des questions de temps en temps, quand ils rencontrent des difficultés.
- * Ils sont concentrés et intéressés de découvrir de nouveaux mots, par la devinette.
- * Ils s'adaptent au jeu et le font avec plaisir.
- * Ils sont motivés à trouver le mot mystère.

Grille d'observation N°2 : 2^{ème} séance (Taboo Junior)

Séance n° 3 : le 17 mars 2019 / de 15h30 à 16h30
 Jeu utilisé : J'apprends : La combinaison des mots.

Aucune absence, tous les élèves sont présents.

| Séance n°3 | |
|--|-------------|
| L'apprenant | Effective/6 |
| Éproue un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éproue de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 4 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 6 |
| Éproue un intérêt particulier au lexique | 4 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 4 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 4 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 2 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

Grille d'observation n° 3

* Nadjib, Walael et Abir font la course pour faire le plus de phrases et marquer le plus de points possible.

* Sirine et Stéphanie n'arrivent pas à former des phrases correctes toutes seules, elles ont besoin de notre aide.

* Tous les apprenants sont motivés.

* Ils sont attirés par les différentes étiquettes du jeu.

Grille d'observation N°3 : 3^{ème} séance (J'apprends : La combinaison des mots)

Séance n° 4. le 7 avril 2019 / de 14h30 à 15h30

Le jeu utilisé durant la séance : le Pendu.

Aucune absence : tous les apprenants sont présents.

| Séance n° 4 | |
|--|-------------|
| L'apprenant | Effective/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 6 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémoire mieux le lexique | 6 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 5 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 6 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 5 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 1 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

Grille d'observation n° 4.

- * Le jeu leur plaît beaucoup, parce qu'il a comme élément un sablier, des petits jetons originaux annotés de lettres.
- * Ils ont pu chacun faire deviner des mots à leur partenaire.
- * Ils ont bien mémorisé les mots.

Grille d'observation N°4 : 4^{ème} séance (Pendu)

Séance n° 5

Le 14 avril 2019 / de 15h30 à 16h30

Le jeu utilisé durant la séance : Les Memos nature, Les fleurs et plantes.

Aucune absence, tous les apprenants sont présents.

| Séance n° 5 | |
|--|-------------|
| L'apprenant | Effective/6 |
| Éprouve un intérêt pour le jeu présenté | 6 |
| Est bien concentré | 6 |
| Éprouve de la curiosité | 6 |
| A envie d'aller jusqu'à la fin du jeu | 6 |
| Participe au jeu, pose de questions | 6 |
| Comprend bien le jeu | 6 |
| Mémorise mieux le lexique | 6 |
| Éprouve un intérêt particulier au lexique | 6 |
| Abandonne le jeu proposé | 0 |
| S'adapte au jeu | 6 |
| Participe au jeu avec plaisir | 6 |
| Répond au jeu avec un vocabulaire correct | 5 |
| Refuse de participer au jeu | 0 |
| A du mal à trouver le vocabulaire adéquat au jeu | 0 |
| Motivé à répondre aux instructions du jeu | 6 |

Grille d'observation n° 5.

- * Ils sont tous concentrés et motivés pour découvrir de nouveaux noms de fleurs, grâce à la mémorisation de l'emplacement des cartes.
- * Ils s'amuse à vouloir amasser le plus de doubles possible.
- * Ils ont appris plusieurs noms de fleurs.

Grille d'observation N°5 : 5^{ème} séance (Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes)

Annexe 3 :
Les jeux utilisés lors de l'enquête



Le jeu Taboo Junior



Image n°2 : 2^{ème} séance - L'utilisation du jeu Taboo Junior



Le jeu : « J'apprends : La combinaison des mots »



Image n°3 : 3^{ème} séance - L'utilisation du jeu *J'apprends : La combinaison des mots*

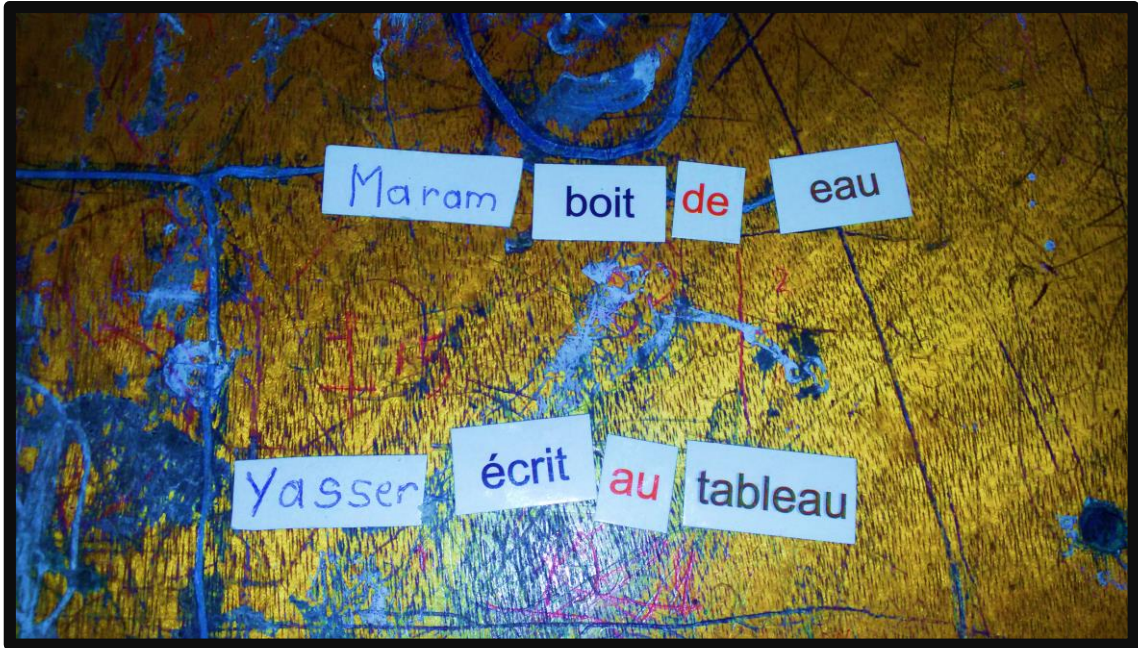


Image n°4 : 3^{ème} séance - L'utilisation du jeu J'apprends : La combinaison des mots



Le jeu Pendu



Image n°5 : 4^{ème} séance - L'utilisation du jeu Pendu



Image n°6 : 4^{ème} séance - L'utilisation du jeu Pendu



Le jeu Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes



Image n°7 : 5^{ème} séance - L'utilisation du jeu Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes



Image n°8 : 5^{ème} séance - L'utilisation du jeu Les Memos nature, Les Fleurs et Plantes