

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de L'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**



**Centre universitaire Salhi Ahmed – Naama**  
**Institut des Lettres et des Langues**  
**Département de Langue français**  
**Mémoire pour l'obtention du diplôme de Master**  
**Option : Didactique des langues étrangères**

**L'impact des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du  
vocabulaire dans la classe du FLE. « Cas des apprenants de 1<sup>ère</sup>  
année moyenne »**

**Présenté par :**

- **Mlle. Youcefi Rania**
- **Mlle. Amrani Iman**

**Sous la direction de :**

- **M. Saadane Brahim Kheireddine Braik.**

**Année universitaire 2024-2025**

المركز الجامعي صالحى أحمد - النعامة -

معهد الآداب واللغات

قسم اللغة الفرنسية



خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

أنا الممضى أسفله :

السيد (ة) : يوسف رانيا

الصفة ( طالب - أستاذ - باحث ) طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 208102369

الصادرة بتاريخ : 14 - 04 - 2022

المسجل (ة) بكلية / معهد : الأستاذ المساعد الدكتور المساعد

قسم : اللغة الفرنسية

والمكلف (ة) بانجاز أعمال بحث ( مذكرة التخرج - مذكرة ماستر - مذكرة

ماجيسٽر - أطروحة دكتوراه ( عنوانها : L'impact des activités ludiques sur l'enseignement / apprentissage du vocabulaire

أصرح بشرفي أنني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية في إنجاز البحث المذكور أعلاه .

التاريخ : ١٥ ج ١ ٢٠٢٥

توقيع المعنى

معهد الآداب واللغات

قسم اللغة الفرنسية

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

أنا الممضي أسفله :

عمري إيمان

السيد (ة) :

طالب

الصفة ( طالب - أستاذ - باحث )

20 999 36 25

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم :

2024 . 02 . 20

الصادرة بتاريخ :

الآداب واللغات الأجنبية

المسجل (ة) بكلية / معهد :

اللغة الفرنسية

قسم :

والمكلف (ة) بإنجاز أعمال بحث ( مذكرة التخرج - مذكرة ماستر - مذكرة

ماجستير - أطروحة دكتوراه ) عنوانها : L'impact des activités

ludiques sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire

أصرح بشرفي أنني ألتمزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات

المهنية والنزاهة الأكاديمية في إنجاز البحث المذكور أعلاه .

2025

10 جوان

التاريخ :

توقيع المعنى

# Remerciements

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à toutes les personnes qui nous ont soutenues, guidées et encouragées tout au long de l'élaboration de ce mémoire.

Nos remerciements les plus sincères vont à notre encadrant, Saadane Brahim Kheireddinne BRAIK, pour sa disponibilité, ses précieux conseils, sa bienveillance et son accompagnement tout au long de ce travail. Son expertise et son soutien ont grandement contribué à la réussite de cette recherche.

Nous remercions également tous ceux qui, de près ou de loin, nous ont aidées, encouragées, ou simplement crues en nous : enseignants, collègues, amis, membres de nos familles... Votre présence a fait toute la différence.

Ce travail est le fruit non seulement de nos efforts, mais aussi de l'amour, de la patience et du soutien que nous avons reçus de notre entourage. À chacun d'entre vous, nous disons merci du fond du cœur.

# Dédicace

Tout d'abord, je tiens à remercier Dieu de m'avoir donné la force et le courage de mener à bien ce modeste travail.

À mon très cher père **Mejdi**, et à ma tendre mère **Fatima**,

Votre amour et vos sacrifices ont tracé le chemin de mes rêves. Merci d'avoir toujours cru en moi.

À mes grands-parents, **Elhadj Leghrissi** et **Lhadja Zohra**,

Votre sagesse et vos enseignements continuent de m'éclairer à chaque étape de ma vie.

À mes grands frères, **Mostapha** et **Fethi**,

Mes complices de toujours, avec qui j'ai partagé les rires, les peines et les espérances de cette aventure.

À mes petites sœurs : **Feryal**, **Marwa**, **Israa**, **Maria**, **Arwa**, et notre petite **Kaouther**,

Mes alliées précieuses, qui illuminent mon quotidien par leur innocence, leur affection, et leur présence douce.

À mes tantes, **Meghnia** et **Zahra**,

Votre bienveillance et vos mots réconfortants ont été une source constante de sérénité dans ma vie.

À mes chères amies : **Imane**, **Chahinez**, **Chaimaa**, **Zaza**, **Dalel**, **Yasmine**, **Aliae**, **Bouchra**,

Vous avez été mes compagnes de route, mes confidents, mes éclats de rire. Grâce à vous, ce parcours a été plus doux,  
plus léger, plus vivant.

À **ma personne préférée**,

Toi qui as toujours été fier de moi, dont le soutien inconditionnel a été ma force dans les moments les plus sombres.

Merci de m'avoir portée quand je doutais.

À vous tous, je dédie ce moment de victoire, de gratitude et d'émotion.

Sans votre amour, votre encouragement et votre soutien indéfectible, cette réussite n'aurait jamais été possible.

Merci d'avoir été mes anges gardiens, mes étoiles brillantes dans la nuit,

mes mots d'encouragement quand tout semblait s'écrouler.

Je vous porte dans mon cœur, et je vous offre cette réussite comme le plus humble des hommages.

**Merci pour tout.**

**Alia**

## Dédicace

Du profond de mon cœur je dédie ce travail :

À mon cher père (Belkacem), mon épaule solide, ma source de force et de soutien.

À celle qui m'a donné l'Amour, et fait de moi la fille que je suis aujourd'hui, à ma chère mère  
(Zahzouh Soumia).

Ce travail est le fruit de votre patience, vos sacrifices et vos prières, que Dieu vous garde.

À mes agréables sœurs Khadija, Assia et la petite princesse Meryem.

À Mon cher unique frère (Tayeb), que Dieu le protège

Une spéciale dédicace à :

Mon cher oncle (Fatmi), le pilier de la famille, mon guide précieux et ma source de soutien et  
d'encouragement et sa femme Rachida, ainsi a mes autres  
oncles (Mohamed),(Habib),(Abdelmadjid),(Mustapha)et(Mejdoub), et leurs femmes qui mont  
beaucoup encourage

À mes chères aimables tantes, à mes idoles ; (Fadila),(Rachida),(Jawida) (Malika), (Fatima),a ma  
chere tante (Zahzouh Fatima).

À mes chères grand-mères (Sakina et Fadila) pour leur tendresse leurs prières tout au long de mes  
études, que Dieu les garde près de nous.

Je tiens également à exprimer mes gratitudes à toute la famille chaque un par son nom, pour leur  
soutien moral et leur encouragement tout au long de mon parcours.

À mes chères amies Rania, Chahinez, Zaza, Dalel, yassamine, CHaima et Maroua et tous mes  
collègues, Merci pour ces moments partagés.

**Imane**

# Sommaire

## **Sommaire**

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Introduction générale..... | 11 |
|----------------------------|----|

### **PREMIERE PARTIE: théories et concepts**

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| CHAPITRE 01: Éléments théoriques de base..... | 16 |
|-----------------------------------------------|----|

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Chapitre 2 : Le jeu dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire... | 30 |
|-------------------------------------------------------------------------|----|

### **DEUXIEME PARTIE : cadre pratique**

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Chapitre 03: Etude est investigation..... | 44 |
|-------------------------------------------|----|

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Conclusion générale. .... | 66 |
|---------------------------|----|

|                        |    |
|------------------------|----|
| bibliographiques. .... | 69 |
|------------------------|----|

|               |    |
|---------------|----|
| Annexes ..... | 75 |
|---------------|----|

# Résumé

### I. Résumé

Ce mémoire explore l'impact des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE, en se concentrant sur les élèves de première année moyenne. Constatant la perte d'efficacité des méthodes traditionnelles, l'étude met en avant le jeu comme outil pédagogique puissant favorisant la motivation, l'implication, et la mémorisation durable. Une recherche expérimentale a été menée à travers des activités ludiques intégrées en classe, appuyée par des questionnaires et des observations. Les résultats montrent que le jeu améliore l'acquisition du lexique et rend l'apprentissage plus vivant, plus motivant et plus efficace. Ce travail propose ainsi des pistes concrètes et transférables pour les enseignants de FLE.

Mots clés :

vocabulaire, FLE, activités, ludiques, apprentissage, motivation, mémorisation, élèves de 1ere année moyenne

### الملخص

يبحث هذا المذكرة في أثر الأنشطة الترفيهية على تعليم/تعلم المفردات في قسم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، مع التركيز على تلاميذ السنة الأولى متوسط. وقد لوحظ تراجع فعالية الأساليب التقليدية، فجاء هذا العمل ليبرز دور اللعب كأداة تربوية فعالة تعزز التحفيز والمشاركة وحفظ الكلمات على المدى الطويل. أجريت دراسة ميدانية من خلال دمج أنشطة لعب داخل القسم، إلى جانب استبيانات وملاحظات. أظهرت النتائج أن استخدام الألعاب يساعد بشكل واضح في ترسيخ المفردات ويجعل عملية التعلم أكثر متعة وفعالية. ويوفر هذا البحث مقترحات عملية قابلة للتطبيق في أقسام اللغة الفرنسية.

الكلمات المفتاحية :

المفردات، الفرنسية كلغة أجنبية، الأنشطة الترفيهية، التعلم، التحفيز، التذكر، تلاميذ السنة الأولى متوسط

### Abstract

This thesis investigates the impact of playful activities on teaching and learning vocabulary in French as a foreign language (FLE), focusing on first-year middle school students. Recognizing the declining effectiveness of traditional methods, the research highlights the value of games as powerful pedagogical tools that foster

## Résumé

---

motivation, engagement, and long-term memorization. An experimental study was conducted with the integration of game-based activities in class, supported by surveys and classroom observations. The findings confirm that playful learning enhances vocabulary acquisition and creates a more dynamic, enjoyable, and effective learning environment. The study offers practical and adaptable strategies for FLE teachers.

Keywords :

vocabulary, FLE, playful activities, learning, motivation, memorization, first-year middle school students.

---

# Introduction générale

### II. Introduction générale

L'enseignement du français langue étrangère connaît une évolution constante. Les pratiques pédagogiques traditionnelles perdent de leur efficacité. Les élèves deviennent moins réceptifs aux méthodes classiques.

L'enseignant est confronté à un défi majeur : maintenir l'intérêt. Motiver l'apprenant devient une priorité. Or, un élève motivé apprend mieux. Il s'implique davantage. Il retient plus facilement.

Le vocabulaire constitue une composante essentielle de la compétence linguistique. Sans lexique, pas de communication. Pas d'interaction. Pas de compréhension. Pas de production. Apprendre du vocabulaire, c'est construire les fondations de la langue. Pourtant, cette tâche se révèle souvent difficile. Répéter des mots sans contexte devient ennuyeux. Les listes de vocabulaire démotivent. L'élève oublie rapidement ce qu'il a appris.

Dans la classe de FLE, ce constat est fréquent. Surtout au niveau moyen. L'élève entre dans une nouvelle étape. Il quitte l'univers de l'école primaire. Il découvre des matières plus complexes.

Il rencontre de nouvelles exigences. Le français, langue étrangère pour beaucoup, devient une matière à part entière. Le vocabulaire, lui, devient un obstacle ou une clé. Tout dépend de la manière dont il est enseigné.

Face à ce constat, une piste pédagogique se dessine : l'intégration du jeu. Le jeu attire. Il amuse. Il détend. Mais surtout, il enseigne. Il permet d'apprendre sans s'en rendre compte. Il crée une atmosphère positive. Il transforme la classe en un lieu d'échange. Il favorise la collaboration. Il stimule l'effort. Il rend l'élève actif.

Le jeu ne se limite pas à une distraction. Il peut devenir un outil d'apprentissage puissant. Il propose des situations concrètes. Il offre un contexte. Il donne du sens aux mots. Il facilite l'usage réel du vocabulaire. Il encourage la mémorisation à travers l'action.

Dans ce mémoire, nous explorons cette dimension ludique. Notre sujet porte sur l'impact des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire dans la classe du FLE. Plus précisément, nous étudions le cas des apprenants de première année moyenne.

Ce niveau a été choisi pour plusieurs raisons. Les élèves de 1re AM sont en pleine construction linguistique. Leur niveau de langue est encore fragile. Leur répertoire lexical

reste

limité. Mais leur curiosité est vive. Leur envie de jouer est intacte. Leur énergie est grande. Il s'agit donc d'un moment clé. Un moment décisif. Une période favorable à l'expérimentation pédagogique.

Notre thème soulève une question centrale :

Dans quelle mesure les activités ludiques influencent-elles l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire en FLE chez les élèves de première année moyenne ?

De cette problématique découlent plusieurs interrogations secondaires.

Quel type de jeux convient le mieux à ce public ? Quelles compétences langagières sont sollicitées par le jeu ? Quel rôle joue le plaisir dans l'apprentissage ? Comment mesurer l'efficacité d'une activité ludique ? Les résultats sont-ils durables ? Peuvent-ils être généralisés ?

Notre objectif principal est d'évaluer l'impact réel des jeux pédagogiques sur l'acquisition du vocabulaire. Il s'agit de déterminer si le jeu facilite la mémorisation. S'il améliore l'usage des mots appris. S'il renforce la motivation.

D'autres objectifs sont également poursuivis. Comprendre la perception des élèves. Identifier les jeux les plus pertinents. Fournir aux enseignants des outils concrets. Proposer des pratiques transférables.

Trois hypothèses structurent notre recherche.

1. Les activités ludiques facilitent l'acquisition du lexique chez les élèves de 1re AM.
2. Le jeu favorise l'implication active et la motivation des apprenants.
3. L'apprentissage du vocabulaire par le jeu permet une mémorisation plus durable.

Pour vérifier ces hypothèses, nous avons mené une recherche expérimentale. Elle s'est déroulée dans un établissement moyen. Un groupe d'élèves de 1re AM a participé. Des séquences pédagogiques ont été conçues. Des activités ludiques ont été intégrées. Des questionnaires ont été administrés. Des observations ont été menées. Les résultats ont été

analysés.

Le mémoire s'organise en trois grands chapitres.

Le premier chapitre est théorique. Il définit les concepts fondamentaux. Il s'intéresse aux notions de jeu, d'activité ludique, de vocabulaire, et d'apprentissage. Il retrace l'évolution de

l'usage des jeux en classe. Il présente un aperçu diachronique. Il montre comment le jeu a progressivement gagné sa place dans la pédagogie moderne. Il souligne les apports théoriques des chercheurs.

Le deuxième chapitre établit le lien entre jeu et enseignement du vocabulaire. Il revient sur les différentes stratégies pédagogiques. Il analyse la complémentarité entre ludisme et apprentissage linguistique. Il examine l'effet des jeux sur la motivation. Il met en lumière l'importance du contexte et de l'interaction.

Le troisième chapitre est consacré à notre expérience de terrain. Il décrit le protocole expérimental. Il présente les activités conçues. Il expose les données recueillies. Il analyse les réponses des élèves. Il discute les résultats obtenus. Il confronte nos hypothèses à la réalité du terrain.

Notre mémoire a pour ambition d'enrichir la réflexion pédagogique. Il vise à replacer le jeu au cœur de l'enseignement du FLE. Il cherche à prouver que le jeu n'est pas une perte de temps. Mais un outil efficace. Un levier puissant. Un moteur d'apprentissage. Un pont entre plaisir et savoir.

---

# **Chapitre01 :**

# **Éléments**

# **théoriques de base**

### **III. Chapitre I Éléments théoriques de base**

#### **A. Remarques préliminaires**

L'enseignement du français langue étrangère repose sur des principes fondamentaux. Il implique des approches variées. Nous interrogerons ces concepts. Comprendre leurs implications nous permettra d'analyser les pratiques pédagogiques actuelles.

Chaque méthode répond à des objectifs précis. L'acquisition du vocabulaire, la maîtrise des structures linguistiques et le développement des compétences communicatives en dépendent.

L'histoire de l'éducation montre une évolution des méthodes. Jadis, l'apprentissage était strict et rigide. La mémorisation occupait une place centrale. Les élèves répétaient sans véritable interaction. Progressivement, le jeu a trouvé sa place dans l'enseignement. Il a d'abord été perçu comme un simple divertissement. Peu à peu, il est devenu un outil pédagogique reconnu. Aujourd'hui, il favorise la motivation et l'engagement des apprenants. Nous retracerons cette évolution.

Réfléchir sur le rôle du jeu dans la société, son interaction avec les institutions tel que le système éducatif ou encore ses liens avec le Pouvoir, servira de fil d'Ariane pour comprendre l'évolution et la perception du jeu dans l'Histoire, de l'Antiquité à nos jours<sup>1</sup>.

Les activités ludiques jouent un rôle clé dans l'apprentissage des langues. Elles captivent les apprenants. Elles facilitent la mémorisation et stimulent la communication. Le plaisir d'apprendre devient un moteur puissant.

Lorsqu'un apprenant joue, il oublie la peur de l'erreur. Il s'implique plus naturellement. Il interagit avec ses pairs. Le langage se construit alors dans un contexte dynamique. Nous verrons comment ces pratiques enrichissent l'acquisition du FLE.

À travers cette réflexion, nous reviendrons sur l'impact du ludique. Nous montrerons son importance dans l'enseignement des langues. Notre premier chapitre mettra en lumière les fondements et les enjeux de cette approche.

---

<sup>1</sup> Lalu, Julien, « Le jeu dans l'histoire, de l'Antiquité à nos jours », Appel à communications , Calendrier , Publié le vendredi 11 janvier 2013, <https://doi.org/10.58079/mkn>

Nous examinerons les bénéfices des activités ludiques sur l'apprentissage. Nous analyserons également les défis de leur mise en place. Ainsi, nous comprendrons mieux leur rôle dans la construction des compétences linguistiques.

## **B. Concepts de base**

Acquérir une langue étrangère demande du temps. Le vocabulaire en constitue une base essentielle. Sans mots, aucune communication n'est possible. Dans le cadre du FLE, l'apprentissage lexical suit une progression précise. Les apprenants débutants rencontrent d'abord des mots simples. Peu à peu, leur lexique s'élargit.

L'exposition au français reste limitée en dehors de la classe. Il devient donc crucial de multiplier les occasions de contact avec la langue. L'enseignant joue un rôle fondamental. Il guide, corrige, encourage. Parfois, il introduit de nouveaux mots par des supports variés. Tantôt il privilégie l'écoute, tantôt la lecture. Chaque méthode a son efficacité.

Comme le note à ce sujet Heather Hilton :

L'acquisition des langues étrangères est d'abord et surtout un processus mental – qui opère dans un contexte social et comportemental, certes, mais qui est essentiellement une question de l'acquisition d'un nouveau système de connaissances. La cognition et les facteurs cognitifs, donc, sont à la base de toute explication du fonctionnement (ou du dysfonctionnement) de l'AL2, et tout aussi essentiels aux théories et aux pratiques en didactique des langues [...]<sup>2</sup>.

Ainsi, afin de retenir un mot, il faut le voir, l'entendre et l'utiliser. La simple mémorisation ne suffit pas. Un mot isolé s'oublie rapidement. L'intégrer dans un contexte favorise sa rétention. Ainsi, donner du sens au lexique facilite son assimilation.

---

<sup>2</sup> Heather Hilton, Théories d'apprentissage et didactique des langues, La Clé des Langues [en ligne], Lyon, ENS de LYON/DGESCO (ISSN 2107-7029), novembre 2009. Consulté le 02/03/2025. URL: <https://cle.ens-lyon.fr/langues-et-langage/langues-et-langage-en-societe/acquisition-apprentissage-et-diffusion-des-savoirs/theories-d-apprentissage-et-didactique-des-langues>

## **1. Les particularités du vocabulaire en classe de FLE**

L'apprentissage lexical en FLE se distingue de celui de la langue maternelle. Les élèves ne disposent pas d'un bain linguistique naturel. Leur environnement quotidien ne favorise pas toujours l'exposition au français. À l'école, ils doivent donc compenser ce manque par des activités adaptées.

Ainsi que nous le rappelle Rebhi Seif :

En français, il n'y a pas de correspondance directe entre le sens et les lettres, le lexique mental doit donc contenir une représentation orthographique de chaque mot. Pour cette raison, nous pouvons dire que pour expliquer la capacité de l'homme à parler et à comprendre, nous devons répondre à deux questions : Que savent les locuteurs de leur propre langue ? Et comment utilisent-ils ces connaissances tout en conversant ? En fait, « la personne qui parle une langue connaît toutes sortes de choses sur cette langue, comprend ses règles et sa phonologie. Après avoir été longtemps délaissé par les linguistes en général et les psycholinguistes en particulier, le domaine du langage parlé est depuis quelques années l'un des secteurs les plus dynamiques de la psychologie cognitive. » Il est clair que la langue parlée n'est plus la langue écrite. Il constitue le moyen de communication "naturel" et "privilegié" entre les êtres humains<sup>3</sup>.

Certains mots s'apprennent plus vite que d'autres. La ressemblance avec la langue maternelle peut aider. Cependant, elle peut aussi induire des erreurs. Parfois, un mot familier a un sens différent en français.

Ces pièges lexicaux compliquent l'acquisition. L'enseignant doit en tenir compte.

Les premières notions concernent le quotidien : famille, école, nourriture. Les élèves manipulent ces mots en classe. Ils les associent à des images, des gestes ou des sons. Une approche multi sensorielle renforce la mémorisation. Plus un mot est sollicité, plus il devient familier :

---

<sup>3</sup> Rebhi, S. (2016). Le lexique et le langage sous l'approche psycholinguistique. Revue Traduction et Langues 15(1), 78-86.

Pour conclure, il faut dire que pour distinguer la langue parlée de la langue écrite on s'appuie sur la dimension temporelle, qui est en effet la caractéristique la plus essentielle pour distinguer la parole. En d'autres termes, celle-ci se déroule à la fois séquentiellement et n'est pas disponible dans le champ de l'ensemble<sup>4</sup>.

## **2. L'approche ludique dans l'enseignement du FLE**

Le jeu transforme l'apprentissage. Il dynamise la classe et stimule la motivation. Loin d'un enseignement magistral, il encourage l'interaction. Dans un cadre ludique, les élèves osent davantage s'exprimer. Ils expérimentent la langue sans craindre l'erreur.

Douangdara revient sur cette idée dans son travail de au Laos :

On distingue trois catégories de jeu : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique. Je vais m'intéresser plus particulièrement à ce dernier car c'est ce type de jeu qui est au cœur de mon objet d'étude. Toujours selon cette auteure, le jeu pédagogique est « une activité d'apprentissage réalisée par l'apprenant, cadrée par des règles précises, avec ou sans enjeu de compétitions, avec ou sans présence d'un formateur, dans laquelle s'effectue un déplacement, soit du rôle de l'apprenant, soit du thème de l'apprentissage, soit des objets utilisés »<sup>5</sup>.

Dans cette perspective, jouer ici ne signifie pas seulement se divertir. Derrière chaque activité, un objectif pédagogique est présent. Rendre le vocabulaire vivant, faciliter son usage, améliorer la prononciation : autant de bénéfices liés aux jeux en FLE.

Les neurosciences montrent que l'émotion favorise la mémorisation. Un mot appris dans un contexte engageant s'ancre mieux dans la mémoire. Ainsi, en associant plaisir et apprentissage, l'enseignant maximise l'efficacité de son cours.

## **3. Les types d'activités ludiques adaptées au FLE**

Les jeux en classe de FLE ne se limitent pas à un simple amusement. Ils servent un but précis. Certains renforcent la mémorisation, d'autres favorisent l'expression orale.

---

<sup>4</sup> Rebhi, S. (2016). Le lexique et le langage sous l'approche psycholinguistique. *Revue Traduction et Langues* 15(1), 78-86

<sup>5</sup> Laura Douangdara. *Optimiser l'apprentissage du FLE par le jeu: expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos*. Sciences de l'Homme et Société. 2015. dumas-01215251

Les jeux de rôle immergent les apprenants dans des situations concrètes. Commander au restaurant, demander son chemin, acheter un billet : autant de mises en scène utiles.

Les jeux de société stimulent la communication. Jouer en équipe incite à parler. Tour à tour, les élèves argumentent, expliquent, décrivent.

Les jeux numériques séduisent les jeunes générations. Applications interactives, quiz en ligne, escape games : autant de supports modernes et engageants.

Les jeux de lettres et de mots enrichissent le lexique. C'est ce qui nous intéresse le plus ici. Devinettes, charades, mots croisés : ces activités sollicitent l'attention et la réflexion. Ils sont aussi appelés jeux linguistiques :

Les jeux linguistiques comprennent les jeux lexicaux, grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, phonétiques et orthographiques. Ces jeux permettent de découvrir des structures, de manier certaines règles de la langue ou encore d'intégrer et de mémoriser les règles. On trouve une infinité de jeux linguistiques, aussi bien oraux qu'écrits. Il y a notamment le pendu qui permet de travailler l'orthographe, le pictionary pour s'entraîner sur le lexique, les vire langues pour la phonétique, etc.

Cela peut aussi prendre une forme dramaturgique. Le théâtre pédagogique développe la spontanéité. En incarnant un personnage, l'élève oublie sa peur et s'exprime plus librement.

Chaque activité a ses spécificités. L'enseignant sélectionne celles qui correspondent aux objectifs du cours.

#### **4. Les avantages du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE**

Jouer en classe ne sert pas uniquement à détendre l'atmosphère. Loin d'être une perte de temps, le jeu optimise l'apprentissage. Il capte l'attention des élèves et les implique activement.

L'aspect ludique stimule la mémoire. Un mot appris dans une situation engageante est mieux retenu. L'interaction entre pairs favorise également l'acquisition.

En répétant les mots lors d'un échange, l'élève les ancre dans sa mémoire à long terme.

Sarah écrit à ce propos :

Le jeu peut instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), aborder différents domaines (grammaire,lexique... etc.) et intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage , les activités ludiques ont des enjeux dans la pédagogie : elles suppriment non seulement l'aspect rébarbatif de tout apprentissage mais modifient également la vision de la matière enseignée qui est perçue parfois comme astreignante. Elles établissent aussi des relations plus authentiques dans les interactions, créent une dynamique dans les échanges entre les participants et dépolarisent les relations maîtres / élèves<sup>6</sup>.

Parler, écouter, reformuler : ces actions renforcent les acquis. Grâce au jeu, l'apprentissage devient naturel. Les apprenants progressent sans même s'en rendre compte. Ils s'expriment avec plus d'aisance.

Bien encore, le jeu encourage la collaboration. Les élèves travaillent ensemble, s'entraident, se corrigent. Cette dynamique de groupe favorise une meilleure assimilation du vocabulaire.

## **5. Les limites et défis de l'approche ludique en FLE**

L'intégration du jeu en classe de FLE ne va pas sans défis. oal maîtrisé, il risque de détourner les élèves de l'objectif initial et trop de divertissement ne permet pas la concentration :

Plusieurs difficultés peuvent être rencontrées lors de la mise en place du jeu. Tout d'abord, il est possible que les élèves ne retiennent rien de l'activité ludique car ils n'ont pas cerné la raison de l'usage du jeu. Vanthier (2008) souligne le fait que bien jouer en classe ne garantit pas forcément le bon apprentissage. Il arrive que parfois les apprenants se contentent de prendre plaisir au jeu et ne se rendent pas compte des enjeux pédagogiques. Il revient à l'enseignant de leur expliquer les buts de l'activité ludique. Un autre écueil possible est que l'enseignant ne voie que la fonction linguistique du jeu. Cependant, bien que qu'il existe une grande variété de jeux axés sur la langue, le jeu a

---

<sup>6</sup> Hamouche, Sarah, Introduction Des Activités Ludiques Dans L'enseignement / Apprentissage De La Grammaire Du Fle. (cas Des Apprenants De 1<sup>ère</sup> Année ooyenne), Les Cahiers du SLADD, vol 5, Numéro 1, p. 221-234, 2012.

d'abord une fonction sociale. En jouant avec autrui, l'individu va être amené à communiquer. Ainsi, l'enseignant a la possibilité de trouver des jeux et/ou les adapter pour correspondre à des objectifs pédagogiques qui ne sont pas forcément linguistiques. Enfin, le jeu ne peut pas plaire à tout le monde et certains refusent de jouer pour des raisons personnelles. Dans ces cas-là, il peut essayer de varier les jeux ainsi que les modalités de travail et les objectifs pédagogiques, et de mettre les apprenants à l'aise autant que possible<sup>7</sup>.

L'équilibre entre apprentissage et amusement reste primordial. Un jeu mal structuré devient inefficace. L'enseignant doit poser un cadre clair. Il fixe des règles, encadre les échanges et oriente l'attention sur les objectifs linguistiques. Certains élèves participent avec enthousiasme. D'autres restent en retrait. Assurer l'implication de tous constitue un défi. Pour cela, varier les activités s'avère essentiel. L'alternance entre jeux individuels et collectifs permet d'intégrer chacun à son rythme :

Le matériel représente une autre contrainte. Certains jeux demandent des ressources spécifiques. Tout n'est pas toujours disponible. Dans ces cas, l'enseignant improvise et adapte ses outils. La simplicité reste parfois la meilleure solution.

L'évaluation des effets des activités ludiques en FLE

Comment mesurer l'impact des jeux sur l'apprentissage ? Plusieurs indicateurs permettent d'évaluer leur efficacité.

L'observation en classe donne des indices sur l'engagement des élèves. Leur participation et leur enthousiasme reflètent leur motivation. Les tests de vocabulaire permettent de comparer les acquis avant et après l'activité. Une progression rapide valide l'efficacité du jeu.

Les questionnaires recueillent les impressions des apprenants. Leur ressenti aide à ajuster les stratégies d'enseignement.

L'analyse des erreurs éclaire les points à renforcer. Repérer les lacunes guide les prochaines séances. L'évaluation ne doit pas être perçue comme une contrainte. Elle sert

---

<sup>7</sup> Laura Douangdara. ootiver l'apprentissage du FLE par le jeu : expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos. Sciences de l'Homme et Société. 2015. Dumas-01215251

à affiner les méthodes. Un suivi régulier garantit un apprentissage efficace.

Notons en conclusion que l'approche ludique transforme à l'évidence et de manière pertinente l'apprentissage du FLE. Elle stimule la motivation, facilite la mémorisation et favorise l'expression orale. Cependant, son efficacité dépend de son encadrement. Un équilibre doit être trouvé entre plaisir et rigueur. Trop de ludique risquerait de nuire à la progression. À l'inverse, une approche trop académique pourrait démotiver les élèves.

L'enseignant joue donc un rôle central. Il ajuste ses stratégies, varie les supports et mesure les résultats. Chez les apprenants de première année moyenne, cette méthode s'avère particulièrement efficace. Elle répond à leurs besoins et à leur dynamique d'apprentissage. Grâce aux jeux, le vocabulaire devient plus accessible. L'expression en français gagne en fluidité. L'apprentissage, loin d'être une contrainte, se transforme en une expérience enrichissante et engageante.

### **C. Aperçu diachronique de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement**

Bien que la réflexion historique sur la dimension ludique de l'apprentissage n'ait pas été l'objet d'études prolifiques, nous pouvons considérer quelques aspects que l'histoire a retenu. Un appel à contributions publié sur Calenda est revenu sur le sujet :

*Le jeu et le divertissement occupent une place prépondérante dans de nombreuses civilisations. Pourtant, les historiens se sont longtemps détournés de son étude, sans doute en raison de son caractère peu sérieux, voire improductif (Roger Caillois, 1958). Cette vision, qui ne considère le jeu que sous son aspect récréatif, a cependant été dépassée depuis longtemps, depuis le « serio ludere » des humanistes italiens aux travaux de l'historien néerlandais Johan Huizinga soulignant la fonction sociale du jeu (Huizinga, 1938). Depuis les années 1970, les Game studies développent une approche transdisciplinaire qui analyse les pratiques et apprentissages afférents aux jeux (Perron et Wolf, 2003). Les revues Game Studies (narratologie) et Games et Culture (ludologie) se font écho des travaux récents<sup>8</sup>.*

---

<sup>8</sup> Le jeu dans l'histoire, de l'Antiquité à nos jours », Chamada de trabalhos, Calenda, Publicados sexta, 11 de janeiro de 2013, <https://doi.org/10.58079/mkn>

Dans le développement qui suit, nous nous sommes principalement appuyés sur les travaux de Véronique Dasen et Thomas Daniaux<sup>9</sup>.

## 1. L'Antiquité et le jeu comme outil éducatif naturel

Dans les sociétés anciennes, le jeu était spontané. Les enfants apprenaient en imitant les adultes. L'éducation reposait sur l'observation et l'expérience :

Il s'agissait aussi d'élaborer une nouvelle définition du « jouer » dans l'Antiquité, en prenant des distances par rapport aux catégories occidentales contemporaines. Les concepts de base posés par les grands historiens du jeu comme Johan Huizinga, Roger Caillois et Roberte Hamayon, restent fondamentaux : le jeu est d'abord une activité, volontaire, inscrite dans un espace temporaire, « au cœur du monde habituel »<sup>10</sup>.

Chez les Grecs, le jeu faisait partie de la formation. Platon et Aristote en soulignaient l'importance. Ils considéraient qu'apprendre devait être agréable. À Sparte, les exercices physiques prenaient une forme ludique. À Athènes, les jeux de langage stimulaient la réflexion.

Les Romains poursuivirent cette tradition. L'apprentissage du latin incluait des devinettes et des énigmes. Les jeunes patriciens s'exerçaient à l'éloquence par des joutes verbales. L'éducation mêlait rigueur et amusement.

*La valeur apaisante du jeu dans les contextes difficiles constitue un topos qui se trouve dans plusieurs récits d'origine, comme l'histoire de l'invention du dé et de la petteia, les jeux de plateau, par Palamède, qui fait supporter aux guerriers grecs l'attente du combat sous les murailles de Troie sans se quereller.*

---

<sup>9</sup> Véronique Dasen et Thomas Daniaux, « Penser et représenter le jeu : quoi de neuf sur la culture ludique antique ? », Pallas [En ligne], 119 | 2022, mis en ligne le 26 septembre 2023, consulté le 17 mars 2025. URL : <http://journals.openedition.org/pallas/24408> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pallas.24408>

<sup>10</sup> Véronique Dasen et Thomas Daniaux, « Penser et représenter le jeu : quoi de neuf sur la culture ludique antique ? », Pallas [En ligne], 119 | 2022, mis en ligne le 26 septembre 2023, consulté le 17 mars 2025. URL : <http://journals.openedition.org/pallas/24408> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pallas.24408>

## **2. Le Moyen Âge, l'enseignement rigide et austères**

Avec le déclin de l'Empire romain, l'éducation changea. L'Église contrôlait les écoles. La discipline devint stricte. Le jeu fut perçu comme une distraction.

Dans les monastères, l'apprentissage se faisait par la répétition. Les élèves copiaient des textes sans réelle interaction. Toute forme de divertissement était limitée.

Cependant, des jeux persistèrent en marge des écoles. Les jongleurs, troubadours et conteurs transmettaient des savoirs de manière ludique. L'oralité restait un vecteur d'apprentissage vivant.

## **3. La Renaissance et retour progressif du ludique**

Les humanistes changèrent la vision de l'éducation. Érasme, Rabelais et Montaigne critiquèrent l'enseignement rigide. Ils préconisèrent un apprentissage plus naturel. Rabelais insistait sur l'importance du plaisir dans l'étude. Montaigne prônait la curiosité et l'expérimentation.

Selon lui, un élève devait apprendre par le jeu et l'expérience. Des jeux pédagogiques réapparurent dans l'enseignement. On utilisait des dialogues fictifs pour apprendre les langues. Les mathématiques se pratiquaient sous forme de défis. Peu à peu, l'éducation devenait plus interactive.

## **4. Le XVIIe et XVIIIe siècles**

Au XVIIe siècle, l'éducation restait sévère. Port-Royal et les jésuites privilégiaient la mémorisation. Le jeu était encore mal vu dans les écoles.

Néanmoins, Comenius apporta une nouvelle approche. Il développa des manuels illustrés et des méthodes plus ludiques. Pour lui, l'apprentissage devait être progressif et plaisant.

Au XVIIIe siècle, Rousseau bouleversa la pédagogie. Il dénonça les méthodes rigides et proposa une éducation fondée sur la découverte. Selon lui, l'enfant devait apprendre en jouant avec son environnement. Son influence marqua profondément les pratiques éducatives.

## **5. Le XIXe siècle et naissance d'une pédagogie active**

Avec l'industrialisation, l'école devint obligatoire. L'enseignement se structura. Pourtant, des pédagogues défendirent l'importance du jeu. Friedrich Fröbel inventa le concept de « jardin d'enfants »<sup>11</sup>. Il introduisit des jeux éducatifs pour développer les compétences des plus jeunes. Maria Montessori poursuivit cette démarche. Elle conçut des activités ludiques pour favoriser l'autonomie des élèves.

John Dewey, aux États-Unis, insista sur l'apprentissage par l'action. Pour lui, l'élève devait être acteur de son savoir. Le jeu devint un outil d'expérimentation et de découverte.

## **6. Le XXe siècle et le XXIe siècle**

Les recherches en psychologie confirmèrent l'impact positif du jeu. Piaget montra que le développement cognitif passait par des activités ludiques. Vygotsky expliqua que le jeu favorisait l'apprentissage social.

Peu à peu, les écoles intégrèrent des activités ludiques. Dans les années 1960, Célestin Freinet développa des méthodes interactives. Il encouragea les jeux coopératifs et la manipulation d'objets pédagogiques.

Avec l'essor des technologies, de nouveaux outils apparurent. Jeux de cartes, jeux de plateau, puis jeux informatiques vinrent enrichir l'enseignement. Le ludique se diversifia.

Aujourd'hui, les jeux occupent une place essentielle dans l'éducation. Le numérique a révolutionné l'apprentissage. Applications, jeux vidéo et simulations interactives facilitent l'acquisition des connaissances. Dans l'enseignement des langues, le jeu est devenu incontournable. Les enseignants utilisent des escape games pédagogiques. Les quiz en ligne permettent une révision dynamique. La gamification transforme l'apprentissage en défi motivant.

---

<sup>11</sup> Soëtard (Oichel). — Friedrich Fröbel : pédagogie et vie, Jean Houssaye, Revue française de pédagogie, Année 1991, Volume 96, Numéro 1 p. 127-129

Les neurosciences continuent de travailler avec ces méthodes. Les recherches prouvent que le plaisir accélère l'acquisition du savoir. Loin d'être un simple divertissement, le jeu est désormais reconnu comme un puissant levier pédagogique.

#### **D. Activités ludiques et développement de l'apprentissage des langues**

Les activités ludiques jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage des langues. Elles captivent l'attention des apprenants et stimulent leur motivation. Selon Boudjemaa, dans son article « L'importance du jeu dans l'apprentissage des langues étrangères » (2016), le ludique attire l'attention des apprenants et les aide à aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre. En classe, ces activités favorisent une ambiance détendue. Les élèves participent activement, ce qui renforce leur confiance en eux.

Boughalem, dans son ouvrage « Les activités ludiques en classe de FLE » (2015), souligne que la pratique des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages.

Le jeu ne trouve que partiellement un espace légitime dans le cadre pédagogique universitaire et ce malgré l'incroyable profusion de travaux de recherche et de manifestations scientifiques qui lui sont consacrés, sans compter les applications qui voient le jour çà et là<sup>12</sup>.

Les jeux encouragent également la communication entre les apprenants. Benbahloul précise que face aux difficultés de l'expression orale et de la communication en classe de FLE, l'enseignant peut utiliser les activités ludiques pour susciter l'intérêt des apprenants et les mettre dans des situations de communication proches du réel. Cette interaction améliore la compétence orale et facilite l'acquisition de nouvelles structures linguistiques.

Les jeux encouragent également la communication entre les apprenants. Helme, Jourdan et Tortissier, dans leur étude « Interactions et jeux en classe de FLE » (2014),

---

<sup>12</sup> Francisco Jiménez, « Principes de didactisation des activités ludiques dans les pratiques orales », Recherche et pratiques pédagogiques en langues [En ligne], Vol.36 N°2 | 2017, mis en ligne le 29 juin 2017, consulté le 02 avril 2025. URL : <http://journals.openedition.org/apliut/5728> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/apliut.5728>

précisent que les activités ludiques offrent un cadre plus ludique pour l'interaction en classe de FLE.

Cette interaction améliore la compétence orale et facilite l'acquisition de nouvelles structures linguistiques. Boughalem (2015) affirme que ces activités favorisent la communication et donnent la possibilité aux apprenants de faire des échanges<sup>13</sup>. Et puis, le jeu facilite la mémorisation des concepts grammaticaux.

Latreche, Abdellaoui et Sekhri, dans leur article « L'impact des activités ludiques sur l'apprentissage de la grammaire » (2024), ont constaté que les activités ludiques améliorent significativement l'apprentissage de la grammaire en rendant le processus éducatif plus captivant et efficace. Les apprenants retiennent mieux les règles lorsqu'elles sont intégrées dans un contexte amusant.

Boughalem (2015) note que l'utilisation du ludique par les enseignants trouve un puissant stimulus d'apprentissage, car les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances.

Cependant, l'intégration des jeux en classe présente des défis. L'enseignant doit veiller à ce que l'objectif pédagogique reste central.

Bour et Hoyet, dans leur ouvrage « Pédagogie du jeu » (2012), précisent que le jeu peut être parfois un outil contraignant pour l'enseignant, qui doit cadrer les interactions et évaluer le temps de déroulement. De plus, tous les élèves ne réagissent pas de la même manière aux activités ludiques.

Ainsi que nous l'avons vu plus haut Douangdara, dans son article « Adapter les activités ludiques aux profils des apprenants » (2015), suggère de varier les jeux et les modalités de travail pour mettre les apprenants à l'aise<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Claire Guinet. Classe en ligne : conception et utilisation des jeux pour l'apprentissage du FLE. Sciences de l'Homme et Société. 2021. dumas-03292713

<sup>14</sup> Laura Douangdara. ootiver l'apprentissage du FLE par le jeu: expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos. Sciences de l'Homme et Société. 2015. dumas-01215251

Malgré ces défis, les avantages des activités ludiques sont nombreux. Elles rendent l'apprentissage plus attractif et efficace. Boughalem (2015) indique que le jeu permet de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants. En somme, intégrer des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères enrichit le processus éducatif et favorise une meilleure acquisition des compétences linguistiques.

### **E. Première synthèse**

Les activités ludiques transforment l'apprentissage. Elles brisent la rigidité des méthodes traditionnelles. Elles instaurent un climat propice à l'acquisition des langues. Loin d'être un simple divertissement, elles deviennent un outil pédagogique puissant. Le jeu favorise l'engagement des apprenants. Il encourage la prise de parole. Il stimule la créativité et renforce la mémorisation. L'apprenant apprend en agissant. Il teste ses connaissances sans crainte de l'erreur. Il progresse dans un environnement dynamique. L'évolution historique des pratiques éducatives montrent un changement profond. Autrefois marginal, le jeu s'impose désormais comme un levier d'apprentissage. Il répond aux besoins des apprenants modernes. Il s'adapte aux exigences du monde éducatif.

Cependant, intégrer le ludique en classe pose des défis. L'enseignant doit structurer son utilisation. Il veille à maintenir l'équilibre entre plaisir et apprentissage. Il sélectionne des activités adaptées aux objectifs pédagogiques.

Au fil de ce chapitre, nous avons étudié les fondements des activités ludiques. Nous avons analysé leur rôle dans l'apprentissage du FLE. Aussi, avons-nous mis en lumière leur impact sur la motivation et la communication. Cette réflexion ouvre la voie à une étude plus approfondie. Il s'agira désormais d'examiner leur application concrète en classe.

---

# **Chapitre 02 :**

## **Le jeu dans**

### **l'enseignement/ apprentissage du**

#### **vocabulaire**

## IV. Chapitre 2 : Le jeu dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire

### A. Remarques introductives

À travers notre deuxième chapitre, nous allons renforcer les fondements de notre réflexion. Nous parlerons des stratégies d'enseignement. Nous évoquerons aussi les relations entre les activités ludiques et l'apprentissage des langues étrangères. Ainsi, nous montrerons comment les activités ludiques soutiennent l'apprentissage des langues du point de vue de la motivation des apprenants.

Tout au long de notre développement, nous suivrons une continuité logique en commençant préalablement par les définitions des concepts opératoires. Nous passerons ensuite à une réflexion critique et théorique. Nous terminerons avec les effets du jeu sur la motivation de l'apprentissage. Ce parcours nous permettra d'éclairer notre sujet. Il nous offrira un cadre théorique solide.

Tout d'abord, nous avons défini dans le chapitre précédent les concepts fondamentaux de la didactique des langues. Cette discipline repose sur plusieurs champs. Elle croise la linguistique, la pédagogie, la psychologie et la sociologie. Elle étudie les méthodes d'enseignement. Elle s'intéresse aux processus d'apprentissage et prend en compte le rôle de l'apprenant. Elle valorise aussi le contexte d'enseignement.

Nous présenterons à présent la notion d'interlangue. Nous expliquerons ce qu'est la compétence communicative. Nous parlerons des stratégies d'apprentissage. Nous évoquerons aussi la place de l'erreur. Chaque concept sera précisé et chaque notion jouera un rôle dans notre travail.

Nous poursuivrons par une lecture critique et théorique de l'utilisation du jeu à l'école. Le jeu a longtemps été écarté des pratiques sérieuses. Il était jugé inutile, parfois même dangereux.

L'école classique négligeait le ludique. L'instruction devait être rigoureuse et exclure le plaisir. Néanmoins, certains penseurs avaient pris la défense du jeu. Platon en parlait déjà. Rabelais le réhabilitait. Fröbel en fit un principe éducatif. Montessori conçut des jeux pour apprendre. Freinet inventa des outils pédagogiques ludiques. Peu à peu, les mentalités ont changé. Le jeu a trouvé sa place. Il a été intégré dans les approches actives.

Il est devenu un support d'apprentissage. Il est désormais valorisé dans de nombreuses méthodes.

Nous montrerons cette évolution en détail. Nous avons distingué dans le chapitre précédent plusieurs périodes. À chaque étape, nous mettrons en lumière les changements. Nous insisterons sur les apports pédagogiques. Nous verrons aussi que l'ère numérique a transformé les pratiques. Les jeux éducatifs se sont multipliés. Les supports numériques ont élargi les possibilités. Les enseignants disposent aujourd'hui d'une grande variété d'outils ludiques.

De fait, nous traiterons du lien entre activités ludiques et apprentissage des langues. Le jeu, loin d'être un simple divertissement, devient un outil. Il motive. Il engage.

Nous distinguerons plusieurs types d'activités : jeux de rôle, jeux de cartes, jeux de société, jeux numériques, activités théâtrales. Chacune répond à un objectif précis. Certaines travaillent le lexique. D'autres favorisent l'expression orale. D'autres encore entraînent la compréhension. Nous donnerons des exemples concrets. Nous analyserons leurs effets. Nous montrerons qu'un jeu bien choisi peut transformer la dynamique de classe.

### **B. Stratégies d'enseignement de la langue étrangère**

L'enseignement des langues étrangères repose sur un ensemble de stratégies. Ces stratégies visent à faciliter l'acquisition de la langue. Elles permettent de guider l'apprenant. Elles s'adaptent aux objectifs pédagogiques. Elles tiennent compte du niveau des élèves. Elles évoluent selon le contexte d'enseignement.

Ainsi que le rappelle le spécialiste Pierre Martinez :

*La didactique est l'ensemble des méthodes, stratégies, hypothèses et principes qui permettent à l'enseignant d'optimiser les processus d'apprentissage. Cet ouvrage, profondément mis à jour, dresse un historique du domaine et ouvre un débat que réoriente l'innovation technoscientifique<sup>15</sup>.*

Son objectif principal est clair : faciliter l'apprentissage d'une langue autre que la langue maternelle. Elle étudie les méthodes, les outils et les situations d'enseignement. Elle cherche aussi à comprendre les processus d'acquisition.

---

<sup>15</sup> Martinez, P. (2021). La Didactique des langues étrangères. (9<sup>e</sup> éd.). Presses Universitaires de France.  
<https://doi.org/10.3917/puf.marti.2021.01>.

Chaque enseignant choisit des approches selon sa formation. Il ajuste ses pratiques à la classe. Il combine plusieurs techniques. Il s'appuie sur les ressources disponibles. Il tient compte des besoins. Il prend en charge la diversité. Il cherche à favoriser la progression. Certaines stratégies sont dites traditionnelles. Elles mettent l'accent sur la grammaire. Elles reposent sur la traduction. Elles suivent une méthode structurée. L'enseignant explique. L'élève mémorise. Les exercices sont contrôlés. Les réponses attendues sont précises. Ce type de stratégie est encore utilisé. Il peut convenir à certaines situations. Il rassure certains élèves. Il permet de poser des bases solides. D'autres stratégies sont plus communicatives. Elles privilégient l'interaction. Elles placent l'élève dans des situations réelles. L'oral est souvent au centre. L'objectif est de faire parler. L'apprenant doit comprendre. Il doit produire du sens. Il s'exprime. Il échange. Il fait des erreurs. L'erreur est acceptée. Elle est considérée comme normale. L'enseignant intervient en soutien. Il guide la reformulation. Il apporte du vocabulaire. Il corrige avec bienveillance.

Les approches actionnelles font aussi partie des stratégies modernes. Elles sont fondées sur la réalisation de tâches. L'élève accomplit une action. Il utilise la langue pour atteindre un but. Il prépare un exposé. Il mène une enquête. Il joue une scène. Il écrit un message. Ces stratégies valorisent l'usage concret.

Elles relient l'apprentissage à la vie quotidienne. Elles donnent du sens à l'effort.

Elles renforcent l'engagement.

Certaines stratégies favorisent la répétition. On parle de drill. Les structures sont automatisées. La prononciation est travaillée. Les gestes peuvent accompagner la parole. La mémoire auditive est sollicitée. Ce type de stratégie convient aux débutants. Elle facilite l'intégration des sons. Elle installe les automatismes. Chaque composante joue un rôle spécifique dans la communication réelle. Un autre concept central est celui de

l'interlangue Il a été développé par Selinker<sup>16</sup>. Ce terme désigne la langue intermédiaire construite par

---

<sup>16</sup> SELINKER, L. (1972) : « Interlanguage », *International Review of Applied Linguistics* 10, 219-231.

l'apprenant :

Le chercheur Jean-Marc Dewaele note à ce propos :

*L'originalité du concept d'interlangue réside dans le fait que la langue de l'apprenant fut considérée comme indépendante de la langue-source ainsi que de la langue-cible. L'interlangue est un système intermédiaire qui n'est projection ni de la langue-cible ni de la langue-source mais qui a ses propres caractéristiques, uniques<sup>17</sup>.*

La langue étrangère est instable, évolutive, souvent influencée par la langue maternelle. Cette notion permet de voir les erreurs non comme des fautes, mais comme des étapes normales de l'apprentissage.

D'autres stratégies misent sur la créativité. L'élève invente. Il imagine des dialogues. Il rédige des histoires. Il joue des rôles. Il crée du contenu. Ces approches développent la confiance. Elles favorisent l'expression personnelle. Elles motivent l'apprenant.

L'utilisation des supports authentiques est aussi une stratégie. Films, chansons, articles, documents audio. Ces supports exposent les élèves à la langue réelle. Ils enrichissent la compréhension. Ils permettent d'entendre différents accents. Ils montrent les variations de registre. Ils rendent l'apprentissage plus vivant. Le travail en groupe constitue également une stratégie. Il stimule l'interaction. Il crée une dynamique. Il favorise l'écoute. Il développe la coopération. Les élèves s'entraident. Ils négocient le sens. Ils construisent ensemble.

Ce type de stratégie valorise la dimension sociale de la langue. Les stratégies d'enseignement prennent aussi en compte les styles d'apprentissage. Certains élèves sont visuels. D'autres sont auditifs. D'autres encore ont besoin de bouger. L'enseignant adapte ses activités. Il diversifie les supports. Il varie les consignes en donnant des exemples. Il reformule. Il propose des activités multisensorielles.

La différenciation pédagogique est une stratégie essentielle. Elle permet de répondre à

---

<sup>17</sup> Jean-Marc Dewaele, « Compte rendu – hommage : l'œuvre de L. Selinker », Linx [En ligne], 49 | 2003, mis en ligne le 18 mars 2011, consulté le 06 avril 2025. URL : <http://journals.openedition.org/linx/564> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/linx.564>

l'hétérogénéité. Chaque élève avance à son rythme. L'enseignant propose des parcours variés. Il adapte les tâches. Il ajuste les objectifs. Il valorise les réussites individuelles.

Bien sûr, l'évaluation peut elle-même être stratégique. Elle ne se limite pas à la note. Elle peut être formative. Elle accompagne le progrès. Elle donne des repères. Elle aide à s'améliorer. L'enseignant propose des rétroactions. Il encourage. Il conseille. Il félicite les efforts.

Le chercheur Atlan Janet rappelle que :

*Tout d'abord, il n'est pas inutile de préciser que les stratégies d'apprentissage concernent les différences entre les apprenants plutôt que les similitudes. La notion de différences individuelles en apprentissage a été bien étudiée en psychologie de l'apprentissage en général, mais n'a pas fait l'objet de beaucoup d'intérêt en apprentissage des langues jusqu'à récemment. Il faut aussi préciser qu'en didactique des langues, ce que nous appelons stratégies d'apprentissage concerne la façon dont l'apprenant apprend et non la façon dont l'enseignant enseigne. C'est une acception de l'expression quelque peu différente de celle qu'on trouve dans certains milieux pédagogiques<sup>18</sup>.*

Considérons donc que, les stratégies d'enseignement des langues sont nombreuses. Aucune méthode unique ne convient à tous. Chaque contexte impose ses choix. Chaque classe appelle ses réponses. L'enseignant doit rester souple. Il doit observer. Il doit expérimenter. Il doit ajuster. Ces stratégies ne sont pas figées. Elles évoluent avec le temps. Elles s'enrichissent des recherches. Elles se transforment avec les outils numériques. Elles gagnent en diversité. Elles visent un apprentissage plus efficace. Elles cherchent à rendre la langue vivante. Elles veulent donner envie d'apprendre. La stratégie peut évidemment se placer dans une dimension ludique – c'est le sujet de nos réflexions – qui puisse optimiser le cadre pédagogique.

Laurence Schmoll expliqué par ailleurs que :

---

<sup>18</sup> Atlan Janet. Les stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère : définitions, typologies, méthodologies de recherche. In: Les Cahiers de l'APLIUT, volume 16, numéro 3, 1997. Stratégies d'apprentissage. pp. 9-17; doi : <https://doi.org/10.3406/apliu.1997.1200>; [https://www.persee.fr/doc/apliu\\_0248-9430\\_1997\\_num\\_16\\_3\\_1200](https://www.persee.fr/doc/apliu_0248-9430_1997_num_16_3_1200);

*S'il existe des publications qui s'intéressent à la question du jeu dans l'enseignement des langues, celles-ci sont bien souvent à l'origine de réflexions et de mises en pratique ponctuelles, quand elles ne sont pas complètement empiriques (Silva, 2008).*

*L'introduction des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), dans l'enseignement depuis les années 1990, a par ailleurs laissé la porte entrebâillée aux jeux numériques et, pourrions-nous le supposer, à de nouveaux usages<sup>19</sup>.*

Ainsi, les activités ludiques révèle une transformation profonde de l'acte d'enseigner.

D'un outil marginal, le jeu est devenu un pilier de nombreuses pédagogies. Il symbolise le passage d'une éducation de la contrainte à une éducation de l'engagement. Il illustre aussi le lien fondamental entre plaisir et savoir.

### C. Relation entre activités ludiques et enseignement des langues étrangères

Les activités ludiques jouent un rôle fondamental dans l'apprentissage des langues. Elles suscitent l'intérêt. Elles captent l'attention.

La didactique Laurence Schmoll explique ainsi que :

*L'idée d'introduire le jeu dans l'éducation, et par extension dans l'enseignement des langues, fait sa première apparition de façon périphérique au début du 18e siècle, non pas dans l'enseignement scolaire français, mais chez quelques précepteurs qui proposent en vain de réformer le système traditionnel. Puren (2012 [1988], p. 29) fait ainsi référence à De Vallange (1730) et son Art d'enseigner le latin aux petits enfants en les divertissant et sans qu'ils s'en aperçoivent ; dépendance de l'Art d'élever la jeunesse selon la différence des âges, du sexe et des conditions qui propose entre autres d'employer des jeux de cartes pour l'apprentissage de la lecture et de la grammaire latines et préconise de manière générale d'associer l'étude et le jeu, ce dernier passant par un support (éventails, poupées) ou une activité ludiques (comme la «*

---

<sup>19</sup>Laurence Schmoll, « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », Sciences du jeu [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 28 février 2016, consulté le 08 avril 2025. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/628> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.628>

*grammaire digitale » où l'on apprend « en badinant sur les doigts »)<sup>20</sup>.*

Les activités ludiques transforment l'acte d'apprendre en expérience plaisante. Le jeu, par sa nature, engage l'apprenant. Il crée un climat de confiance. Il favorise la participation active. Il réduit l'anxiété liée à l'erreur.

Dans une classe de langue, le jeu permet de contextualiser les savoirs. Il donne du sens aux apprentissages. Il place l'apprenant en situation de communication réelle ou simulée. Par là, il rapproche l'école de la vie. Il facilite l'appropriation des structures langagières. Il encourage l'usage spontané du lexique. Il favorise la mémorisation à travers la répétition implicite. Les activités ludiques prennent plusieurs formes. Certaines sont orales : devinettes, jeux de rôle, dialogues improvisés. D'autres sont écrites : mots croisés, anagrammes, textes à trous. D'autres encore sollicitent le mouvement : mimes, parcours, chasses au trésor. Chaque activité mobilise un type de compétence. Chaque jeu répond à un objectif précis.

Le jeu n'est pas seulement divertissement. Il est un outil méthodique. Il permet de travailler les quatre compétences : compréhension orale, expression orale, compréhension écrite, expression écrite. Par exemple, un jeu de rôle développe l'oral spontané. Une course aux mots active la mémoire lexicale. Un jeu d'association stimule la lecture rapide.

Du point de vue cognitif, le jeu stimule la mémoire. Il active les processus attentionnels. Il crée des situations d'apprentissage multisensorielles. La répétition est intégrée dans l'activité. Elle devient naturelle. Elle perd son caractère contraignant. Les structures linguistiques sont intégrées sans effort apparent.

Le jeu permet aussi une meilleure gestion de l'erreur. L'erreur devient composante du processus. Elle ne bloque pas l'élève. Elle est acceptée comme normale. Cette attitude favorise la prise de parole. Elle encourage la reformulation. Elle favorise la progression.

En classe de FLE, les jeux sont particulièrement pertinents. Ils facilitent le passage du code appris à la langue vivante. Ils permettent de réutiliser les acquis dans

---

<sup>20</sup> Laurence Schmoll, « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », Sciences du jeu [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 28 février 2016, consulté le 08 avril 2025. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/628> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.628>

des contextes variés. Ils renforcent l'ancrage culturel. Certains jeux transmettent aussi des éléments socioculturels. Cela enrichit la compétence interculturelle.

L'approche actionnelle, promue par le CECRL, valorise les tâches ludiques.

L'élève y est vu comme un acteur social. Il agit avec la langue.

Il résout des problèmes. Il communique pour atteindre un but. Les jeux de simulation, les projets, les concours s'inscrivent dans cette logique. Ils favorisent l'usage fonctionnel du langage.

Les supports ludiques évoluent. Les outils numériques offrent de nouvelles perspectives. Des applications éducatives intègrent des jeux interactifs. Des plateformes en ligne proposent des quiz, des escape games, des jeux de rôle virtuels<sup>21</sup>.

Ces dispositifs renforcent l'apprentissage hors classe. Ils permettent une pratique régulière et autonome.

Le jeu ne doit pas être utilisé au hasard. Il exige une planification rigoureuse. L'enseignant doit choisir les activités en fonction des objectifs. Il doit adapter le jeu au niveau des apprenants. Il doit prévoir un temps de retour réflexif. Ce moment de débriefing est essentiel. Il permet de consolider les acquis. Il rend l'activité plus consciente.

Certains chercheurs soulignent aussi les limites du jeu. Mal encadré, il peut devenir du simple divertissement. Il peut créer de la confusion. Il peut désavantager certains profils. Tous les élèves ne sont pas à l'aise avec la compétition ou la spontanéité. D'où la nécessité d'une pédagogie différenciée. De fait, les activités ludiques constituent un outil puissant dans l'enseignement des langues. Elles allient plaisir et efficacité. Elles mobilisent l'affectif, le cognitif et le social.

Elles contribuent à un apprentissage vivant, incarné, durable. Utilisées avec discernement, elles transforment la classe en espace de découverte, d'expression, de créativité.

---

<sup>21</sup> Laurence Schmoll, « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », Sciences du jeu [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 28 février 2016, consulté le 08 avril 2025. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/628> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.628>

**D.      Les effets des activités ludiques dans l'optimisation de la motivation**

Les apprenants arrivent en classe avec des idées préconçues. Ils ont une image de la langue, de la culture, de l'apprentissage. Ces représentations influencent fortement leur motivation et leurs stratégies. Le rôle de l'enseignant est alors de les identifier et de les ajuster si besoin. La motivation justement, constitue un levier puissant. Elle peut être intrinsèque ou extrinsèque.

Gardner et Lambert distinguent deux types de motivation : intégrative et instrumentale. La première se base sur le désir de s'intégrer à la communauté de la langue cible. La seconde est liée à un but pratique : obtenir un emploi, réussir un examen, voyager. Une forte motivation favorise l'engagement et la persévérance.

La motivation joue un rôle central dans l'apprentissage. Elle influence la participation.

Elle conditionne l'engagement. Elle favorise la persévérance. En classe de langue, elle est essentielle. Sans motivation, l'effort devient difficile. La langue paraît abstraite. L'apprentissage se ralentit. Les activités ludiques peuvent renforcer cette motivation. Elles offrent un cadre différent. Elles transforment la relation à la langue. Elles changent le rythme. Elles rompent la routine. Elles introduisent le plaisir. Elles stimulent la curiosité. Elles rendent la tâche plus attractive.

Le jeu n'est pas une simple distraction. Il est porteur de sens. Il mobilise des savoir-faire. Il active des savoir-être. Il engage l'apprenant. Il le rend actif. Il crée une dynamique. Il provoque des réactions immédiates. Il fait appel à l'intuition. Il sollicite l'imagination.

L'activité ludique crée un espace sécurisé. L'erreur y est tolérée. Parfois, elle passe inaperçue. L'apprenant ose davantage. Il prend des risques. Il s'exprime librement. Il teste ses compétences. Il les renforce sans pression. Il apprend sans en avoir l'air.

La compétition modérée peut stimuler l'effort. Le désir de gagner pousse à l'action. L'élève veut réussir. Il veut comprendre. Il veut participer. Il se concentre. Il écoute. Il interagit. Il mobilise ses ressources linguistiques. La victoire devient un objectif. Mais l'essentiel reste l'apprentissage.

Le jeu valorise l'implication personnelle. Il donne une place à chacun. Même les plus réservés s'expriment. Le groupe devient moteur. La cohésion s'installe. La classe se transforme. Elle devient une communauté d'apprentissage. L'ambiance se détend. Le climat affectif s'améliore. Les activités ludiques permettent aussi la variation des supports. Cartes, images, objets, musiques, vidéos. Le visuel renforce l'attention. Le sonore capte l'intérêt. Le mouvement aide à mémoriser. L'élève est sollicité sur plusieurs plans. L'expérience devient plus riche. Elle laisse une trace durable. Les jeux favorisent la concentration. La tâche est claire. Le but est défini. Le temps est limité. L'apprenant se mobilise. Il reste attentif. Il suit les règles. Il veut atteindre l'objectif. Cette tension positive maintient la vigilance.

La didacticienne Monica Ribeiro note à ce sujet :

*Le jeu est un outil permettant que les actes de langage soient réalisés avec des problèmes cognitifs de communication authentiques à résoudre, qu'il n'y ait pas seulement des assimilations entre la langue-source et la langue-cible de l'apprenant. Avec l'étayage présente dans l'usage du jeu, l'apprenant pourrait résoudre les problèmes de communication d'une manière la plus autonome possible<sup>22</sup>.*

Sur le plan psychologique, le jeu stimule la motivation. Il encourage l'implication affective. L'élève se sent acteur :

Winnicott affirme que :

*c'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière<sup>23</sup>.*

Il oublie parfois qu'il est en train d'apprendre. Ce relâchement favorise l'acquisition. L'élève devient plus audacieux. Il prend des risques langagiers. Il teste des hypothèses. Il dépasse ses blocages. Le jeu développe aussi l'autonomie. Il pousse à prendre des initiatives. Il invite à coopérer. Dans les jeux en groupe, les échanges entre pairs sont fréquents.

D'après Monica Ribeiro :

<sup>22</sup> Monica RIBEIRO CUNHA (19 février 2016). L'intérêt du jeu en classe de langue. art, langage, apprentissage. Consulté le 09 avril 2025 à l'adresse <https://doi.org/10.58079/cya4>

<sup>23</sup> WINNICOTT, D. W. (1975), Jeu et réalité. L'espace potentiel. Paris, Editions Gallimard.

*Le jeu en classe de langue étrangère est une manière de donner à l'apprenant des véritables problèmes communicatifs en interaction lesquels peuvent être résolus en étayage en présupposant l'interlocuteur dans l'apprenant (Bange, 2005).*

*Les jeux entrent dans une perspective fonctionnelle pour la didactique des langues étrangères car, avec les jeux l'apprentissage de la communication ne se limite pas à la simple reproduction des contenus du manuel<sup>24</sup>.*

Ces interactions favorisent la négociation du sens. Elles renforcent la compétence pragmatique. Elles préparent aux situations de communication authentique.

La motivation extrinsèque peut aussi être stimulée. Points, récompenses symboliques, félicitations.

Ces éléments encouragent. Ils valorisent l'effort. Ils renforcent la confiance. Ils donnent envie de continuer. Mais ils ne doivent pas remplacer la motivation interne. Le plaisir d'apprendre doit rester au centre.

Les activités ludiques développent également l'autonomie. L'élève devient acteur. Il choisit des stratégies. Il s'organise. Il prend des décisions. Il apprend à apprendre. Ce sentiment de contrôle renforce la motivation. Il donne le pouvoir d'agir. Il transforme la posture de l'élève. Le jeu peut s'adapter aux besoins. Il peut être personnalisé. Il peut être modulé selon les niveaux. Il respecte les rythmes. Il permet à chacun d'avancer. Il favorise une évaluation positive. Il réduit le stress. Il remplace l'échec par l'expérimentation.

En contexte de langue étrangère, la peur du jugement est fréquente. Le jeu désamorce cette peur. Il banalise l'erreur. Il encourage la prise de parole. Il installe un rapport plus libre à la langue. L'élève s'exprime sans crainte. Il retrouve le goût de parler. Il se sent compétent.

Les études en didactique confirment ces effets. De nombreux chercheurs soulignent les bénéfices du jeu.

Ils observent un regain de motivation. Une amélioration de l'attention. Une hausse de l'estime de soi. Une progression plus rapide. Un climat de classe plus favorable.

De fait, les activités ludiques optimisent la motivation. Elles agissent sur plusieurs leviers.

---

<sup>24</sup> Monica RIBEIRO CUNHA (19 février 2016). L'intérêt du jeu en classe de langue. Art, langage, apprentissage. Consulté le 11 avril 2025 à l'adresse <https://doi.org/10.58079/cya4>

Affectif, cognitif, social. Elles stimulent l'intérêt. Elles soutiennent l'effort. Elles encouragent la participation. Elles rendent l'apprentissage plus humain. Plus vivant. Plus durable. L'enseignant doit les choisir avec soin. Il doit adapter le jeu à ses objectifs. Il doit guider sans imposer. Il doit observer les réactions. Il doit ajuster les consignes. Il doit maintenir l'équilibre entre jeu et contenu.

Lorsqu'elles sont bien intégrées, les activités ludiques deviennent de puissants moteurs. Elles transforment la classe. Elles dynamisent l'apprentissage. Elles construisent une relation positive à la langue. Elles donnent envie de continuer. Et cette envie est la clé de tout progrès.

### **E.        Premières conclusions**

Au terme de ce deuxième chapitre, nous pouvons dégager plusieurs constats. Nous avons parcouru des stratégies d'enseignement. Nous avons dégager les relations entre activités ludiques et enseignement des langues étrangères. Nous avons examiné les effets du jeu et de l'activité ludique en général sur l'optimisation de la motivation des apprenants.

L'objectif était clair. Il s'agissait de renforcer le cadre théorique initié dans le premier chapitre. Ce cadre nous servira pour l'analyse à venir.

Nous avons commencé par les bases. La didactique des langues s'est révélée comme un champ riche. Elle s'appuie sur plusieurs disciplines. Elle évolue en fonction des contextes. Elle place l'apprenant au cœur du processus. Elle valorise la communication. Elle prend en compte les erreurs. Elle considère les stratégies individuelles.

Ces éléments permettent de mieux comprendre les choix pédagogiques. Ensuite, nous avons observé l'évolution du jeu dans l'enseignement. Nous avons vu qu'il fut longtemps marginal. Rejeté par l'école traditionnelle. Jugé peu sérieux. Puis, peu à peu, il a gagné du terrain. Des pédagogues l'ont défendu. Des chercheurs l'ont étudié.

Des enseignants l'ont expérimenté. Aujourd'hui, il est présent. Il est reconnu. Il est intégré dans de nombreuses méthodes.

Aussi, nous avons analysé les effets du jeu sur l'apprentissage des langues. Le jeu stimule l'engagement. Il motive l'apprenant.

Il facilite l'acquisition. Il favorise la répétition. Il soutient l'interaction. Il libère la parole. Il réduit l'anxiété. Il transforme la classe en espace vivant. Il crée un climat positif. Il renforce la confiance.

Chaque activité ludique peut servir un objectif précis. Travailler le lexique. Réviser la grammaire. Développer la fluidité. Encourager la coopération. Varier les supports. S'adapter aux profils. Prendre en compte les rythmes. Les possibilités sont nombreuses. Les bénéfices sont visibles.

Le jeu n'est pas un ajout. Il n'est pas une décoration. Il est un outil à part entière. Il structure des séquences. Il enrichit les situations. Il favorise une pédagogie active. Il soutient un apprentissage plus libre.

Notre chapitre a posé les fondations de notre étude. Il a permis d'articuler théorie et pratique. Il a mis en lumière les apports du ludique. Il a préparé le terrain pour l'observation. Dans la suite de notre travail, nous irons sur le terrain. Nous étudierons les pratiques réelles. Nous verrons comment le jeu prend forme en classe. Nous analyserons ses effets concrets sur les apprenants.

---

# **Chapitre 03 :**

# **Etude et investigation**

## V. Chapitre 3 Étude et investigation

### A. Remarques préliminaires

À travers notre troisième et dernier chapitre, nous allons analyser les résultats de notre enquête. Il s'agit d'une investigation par questionnaire.

Nous avons interrogé quarante-cinq enseignants de FLE. Tous exercent dans le cycle primaire. Tous ont accepté de partager leurs pratiques et leurs opinions. Leur expérience constitue une source précieuse d'informations. Grâce à leurs réponses, nous avons pu dégager des tendances fortes. Nous avons aussi repéré certaines divergences.

Nous étudierons d'abord les données quantitatives issues des onze questions fermées. Nous présenterons les résultats sous forme de statistiques. Nous commenterons chaque résultat. Nous proposerons des interprétations. Ensuite, nous analyserons les réponses à la question ouverte. Nous en ferons émerger les éléments les plus pertinents.

Nous les regrouperons par thèmes. Cela nous permettra d'enrichir notre lecture des données chiffrées.

Ainsi, nous proposerons une synthèse globale. Nous mettrons en lumière les enseignements majeurs de cette étude. Nous soulignerons les convergences observées. Nous pointerons aussi les limites. Ce travail nous aidera à mieux comprendre les effets des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

### B. Démarche et méthodologie de l'investigation

#### A. Une démarche méthodique

Le questionnaire n'a pas été conçu au hasard. Il s'inscrit dans une démarche scientifique claire.

La réflexion a précédé la rédaction. Chaque choix méthodologique repose sur un raisonnement précis. La cohérence interne du dispositif a été constamment recherchée.

L'objectif général était simple. Il fallait comprendre l'effet de l'approche ludique sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE. Le public cible était précis. Il s'agissait des enseignants de 3e année primaire. Ce niveau scolaire représente un âge clé dans l'acquisition lexicale. Cette démarche s'appuie sur un cadre théorique solide.

Plusieurs lectures ont été mobilisées. Des articles, des mémoires, des ouvrages didactiques. Ils ont permis de cerner les enjeux. Ils ont orienté la formulation des questions.

#### B. Adaptation de l'outil

Le questionnaire devait remplir plusieurs fonctions. D'abord recueillir des données objectives. Ensuite accéder aux représentations des enseignants. Enfin, ouvrir un espace pour des témoignages personnels. Ces trois axes structurent l'ensemble de l'outil.

Les questions ont été soigneusement formulées. Elles évitent les jugements de valeur. Elles utilisent un vocabulaire clair, accessible à tous.

Aucun jargon technique. L'accent a été mis sur la simplicité. L'enjeu : ne pas décourager les répondants.

#### C. La structuration interne du questionnaire

L'organisation suit une logique progressive. Elle vise à mettre à l'aise l'enseignant dès les premières lignes. Le début est factuel. On interroge l'expérience, le contexte de travail, les habitudes. Ensuite viennent les pratiques liées au jeu. Enfin, les représentations. Et pour conclure, une question ouverte. Cette progression n'est pas anodine. Elle reflète un souci de respect envers le répondant. Elle permet une montée en complexité. Elle crée un climat propice à la réflexion. Elle évite l'effet de surprise ou la surcharge cognitive.

#### D. Le choix des types de questions

La majorité des questions sont fermées. Elles permettent une analyse statistique plus aisée. Plusieurs formats ont été utilisés : oui/non, choix multiples, échelles de Likert. Ces formats facilitent la comparaison des réponses. Ils limitent les écarts d'interprétation.

Cependant, une question ouverte a été intégrée à la fin. Son rôle est important. Elle permet aux enseignants de nuancer leur pensée. Elle offre un espace d'expression libre. Elle recueille parfois des anecdotes précieuses. Ces données qualitatives viendront enrichir les résultats chiffrés.

#### E. La population ciblée

La cible a été définie avec précision. Il fallait des enseignants en activité. Tous devaient enseigner le FLE à des élèves de 3e année primaire.

Ce critère est central. Il garantit une homogénéité des contextes d'enseignement. Il renforce la validité des comparaisons.

Le questionnaire ne s'adressait pas à un large public. Il visait un échantillon ciblé. Cette stratégie permet d'obtenir des réponses pertinentes.

Elle évite les données hors sujet. Elle recentre la recherche sur son objectif initial.

Le questionnaire a été diffusé en ligne. Cette modalité présente plusieurs avantages. Elle permet une diffusion rapide. Elle touche un public élargi. Elle respecte l'anonymat des répondants. Elle simplifie la collecte et le traitement des données.

La plateforme choisie était intuitive. Aucun téléchargement n'était requis. Le lien pouvait être partagé sur différents canaux : e-mail, réseaux sociaux, groupes professionnels. Cette flexibilité a facilité la participation. La passation a été conçue pour être rapide. Cinq à six minutes suffisent pour répondre. Ce format court limite l'abandon en cours de route. Il respecte le temps des professionnels sollicités.

#### F. Le cadre éthique

L'anonymat a été garanti. Aucune donnée personnelle n'a été demandée. Les répondants ont été informés de la finalité du questionnaire.

Ils ont donné leur accord en toute liberté. Aucune pression n'a été exercée.

Le ton utilisé est neutre. Les questions ne sont ni directives ni culpabilisantes. La liberté de réponse est totale. Le respect des opinions individuelles est une priorité. Ce souci

éthique renforce la crédibilité des résultats.

#### G. Une temporalité maîtrisée

La collecte s'est déroulée sur deux semaines. Ce délai a été jugé suffisant. Il permet un retour significatif sans rallonger inutilement le processus. La durée a été fixée à l'avance. Elle a été respectée. Cela témoigne d'une bonne organisation.

Le suivi s'est fait de manière régulière. Les réponses ont été vérifiées chaque jour. Aucune intervention n'a été faite auprès des répondants. La passation est restée libre, sans rappel insistants.

#### H. Un traitement en deux temps

L'analyse des données suivra une double approche. D'un côté, une lecture quantitative. Elle portera sur les réponses fermées. Elle permettra de dégager des tendances générales. De l'autre, une lecture qualitative. Elle exploitera les propos libres. Elle mettra en lumière des cas singuliers.

Cette méthode croisée garantit une vision nuancée. Elle conjugue chiffres et paroles. Elle associe rigueur et sensibilité. Elle respecte la complexité du terrain éducatif.

En ce sens, la mise en place de ce questionnaire repose sur des choix réfléchis. Chaque décision a été motivée par les objectifs de la recherche. La clarté, la cohérence et l'éthique ont guidé l'ensemble du processus. Cet outil se veut à la fois fonctionnel, respectueux et pertinent. Il constitue une base solide pour une analyse rigoureuse des pratiques pédagogiques ludiques en FLE.

### C. **Description du questionnaire**

#### I. Le questionnaire

**Questionnaire enseignant :** effets des activités ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire en FLE

Notre questionnaire s'inscrit dans le cadre d'un mémoire de master 2 sur l'effet de la dimension ludique dans l'enseignement du vocabulaire en FLE.

1. Depuis combien d'années enseignez-vous le FLE ?

- ☐ Moins de 2 ans
- ☐ Entre 2 et 5 ans
- ☐ Entre 6 et 10 ans Plus de 10 ans

2. Intégrez-vous des activités ludiques dans vos cours de vocabulaire ?

- ☐ Très souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Rarement
- ☐ Jamais

3. Quel type d'activités ludiques utilisez-vous le plus ?

- ☐ Jeux de cartes
- ☐ mots Mimes
- ☐ jeux de rôles Jeux numériques
- ☐ Autres (précisez en question 12)

4. Observez-vous un meilleur engagement des apprenants lors des activités ludiques ?

- ☐ Oui, très clairement
- ☐ Assez souvent
- ☐ Peu
- ☐ Pas du tout

5. Les jeux facilitent ils, selon vous, la mémorisation du vocabulaire ?

- ☐ Oui, beaucoup
- ☐ Un peu
- ☐ Très peu
- ☐ Pas du tout

6. Avez vous reçu une formation spécifique sur l'intégration du jeu dans l'enseignement ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

7. Quelles sont, selon vous, les limites de l'utilisation du jeu en classe de FLE ?

- ☐ Manque de temps
- ☐ Difficulté d'adaptation  
au niveau
- ☐ Manque de ressources
- ☐ Manque de motivation des élèves

8. Estimez vous que les jeux sont adaptés à tous les niveaux d'apprentissage ?

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Cela dépend des objectifs

9. Avez-vous remarqué une amélioration de la production écrite ou orale liée aux jeux ?

- Oui, significative
- Oui, légère
- Non
- Difficile à évaluer

10. Intégrer les jeux dans vos cours demande-t-il plus de préparation ?

- Oui, beaucoup
- Un peu plus
- Non, c'est équivalent
- Non, c'est plus simple

11. Recommanderiez-vous l'usage des activités ludiques à d'autres enseignants ?

- Oui, sans hésiter
- Oui, dans certains cas
- Non
- Je ne sais pas

12. Question ouverte : Quels types de jeux utilisez-vous ? Avez-vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

J. Description détaillée

Le questionnaire présenté s'inscrit dans le cadre d'une recherche universitaire. Il vise à étudier la relation entre les activités ludiques et l'apprentissage du vocabulaire en FLE. Notre document a été destiné aux enseignants de français langue étrangère. Il permet de recueillir leur expérience, leurs pratiques, et leurs représentations.

L'enquête est structurée de manière claire. Elle comporte douze questions. Les onze premières sont fermées.

La dernière est ouverte. Ce découpage permet de croiser des données chiffrées avec des témoignages personnels. Cela offre une base à la fois quantitative et qualitative.

Le style du questionnaire est simple. Les formulations sont directes. Les questions sont courtes, faciles à comprendre. Les consignes sont implicites mais claires. Le remplissage se fait rapidement. Il ne requiert ni justification longue ni développement complexe, sauf à la fin. L'ordre des questions est progressif. Il commence par des éléments factuels. Puis, il explore les pratiques concrètes. Ensuite, il s'intéresse aux effets observés. Enfin, il ouvre la réflexion vers des opinions personnelles et des suggestions.

La première question concerne l'expérience professionnelle. Elle demande depuis combien d'années l'enseignant exerce en FLE. Quatre tranches d'ancienneté sont proposées. Cette information permet de situer le répondant dans son parcours professionnel.

La deuxième question traite de la fréquence d'utilisation du jeu. Elle cherche à savoir si les enseignants intègrent ou non des activités ludiques dans les cours de vocabulaire. Elle propose quatre niveaux de fréquence, allant du plus élevé au plus bas.

La troisième question se concentre sur la typologie des jeux employés. Elle propose plusieurs catégories : jeux de cartes, jeux de rôles, jeux numériques.

Une option "autres" est également prévue. Elle invite à préciser plus tard, dans la question ouverte.

La quatrième question s'intéresse à l'engagement des élèves. Elle interroge le lien entre l'activité ludique et la participation en classe. Les enseignants doivent ici exprimer leur perception.

La formulation incite à évaluer un phénomène souvent observé en situation.

La cinquième question porte sur la mémorisation. Elle demande si les jeux facilitent, selon les enseignants, la rétention du vocabulaire. Quatre choix de réponse permettent de nuancer l'évaluation. L'objectif est d'identifier un bénéfice pédagogique spécifique.

La sixième question aborde la question de la formation. Elle vise à savoir si les enseignants ont été formés à l'usage du jeu en classe. Il s'agit d'un point important. Il permet d'évaluer la légitimité et la préparation des pratiques ludiques en contexte éducatif. La septième question interroge les limites rencontrées. Elle propose plusieurs contraintes possibles : manque de temps, de ressources, difficulté d'adaptation, etc. Cette question vise à faire émerger les obstacles concrets à la mise en œuvre du jeu.

La huitième question examine l'adaptabilité du jeu. Elle cherche à savoir si les enseignants estiment que les jeux conviennent à tous les niveaux d'apprentissage.

Trois options sont offertes : affirmation, négation, ou réponse conditionnelle. L'approche est nuancée.

La neuvième question évalue les effets sur la production langagière. Elle distingue la production orale et écrite, sans les séparer explicitement. L'enseignant doit juger si les jeux ont un impact sur la qualité ou la quantité des productions des apprenants.

La dixième question s'intéresse à la préparation des cours. Elle interroge le degré d'effort requis pour intégrer les jeux.

Cette question permet de mesurer la charge de travail induite par le recours au ludique.

La onzième question propose une posture recommandative. Elle demande si l'enseignant recommanderait ou non les jeux à ses collègues. Elle permet de saisir la confiance accordée à cette approche, et son éventuelle transférabilité. La douzième et dernière question est ouverte. Elle invite les enseignants à détailler les jeux qu'ils utilisent. Elle les encourage aussi à formuler des suggestions, remarques ou critiques. Cette question laisse libre cours à la parole personnelle. Elle complète les questions précédentes. Elle sert à recueillir des informations plus précises ou nuancées. Elle peut aussi révéler des pratiques innovantes ou peu connues.

La logique du questionnaire est rigoureuse. Chaque question semble reliée à un axe de recherche précis. Le fil conducteur est constant : le rapport entre jeu et apprentissage du vocabulaire. Les champs explorés sont variés. Ils touchent à la fréquence, à l'efficacité, à la préparation, à la formation, aux effets, et aux difficultés.

La combinaison de questions fermées et ouvertes est judicieuse. Elle permet de croiser les chiffres avec des récits.

L'enseignant interrogé peut ainsi exprimer son expérience personnelle. Il peut aussi faire part de ses opinions ou réserves.

Ce questionnaire constitue donc un outil pertinent pour évaluer l'usage du jeu en classe de FLE. Sa conception repose sur une alternance de description factuelle et d'évaluation subjective. Nous l'avons exploité à la fois de manière statistique et interprétative. Il nous a permis une base solide pour une analyse pédagogique approfondie.

## **D. Analyse des données**

### **a) Cadre**

Ainsi que nous l'avons vu, le questionnaire comporte 12 questions. Onze sont fermées. Une est ouverte.

Les questions fermées permettent une quantification facile. Elles reviennent l'expérience, les pratiques, les perceptions et les freins. La question ouverte complète le dispositif. Elle donne

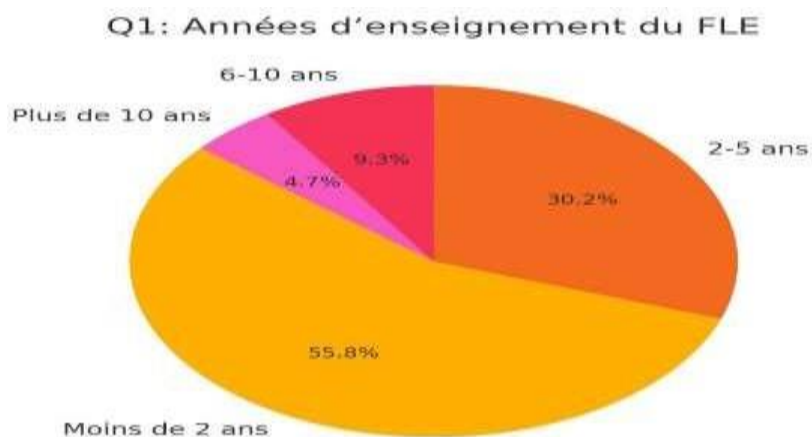
accès à des représentations, à des suggestions concrètes, à des nuances individuelles. Le questionnaire s'adresse aux enseignants de FLE. Il s'intéresse à leur usage du jeu dans l'enseignement du vocabulaire.

Son objectif est clair : évaluer l'impact de l'approche ludique. Les questions sont simples.

Le vocabulaire est accessible. La passation semble avoir été bien pensée.

### **b) Expérience des enseignants (Q1)**

Question 1 : Depuis combien d'années enseignez-vous le FLE ?



- Moins de 2 ans : 24
- Entre 2 et 5 ans : 13
- Entre 6 et 10 ans : 4
- Plus de 10 ans : 2

Analyse :

La majorité des répondants sont jeunes dans le métier.

Près de 60 % enseignent depuis moins de deux ans (24/43).

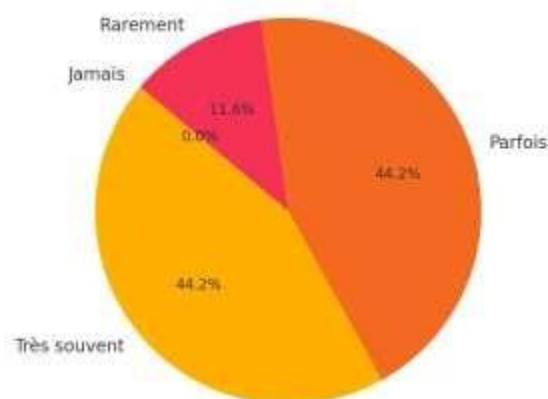
Cela indique une population d'enseignants débutants ou récemment formés.

Le profil peut influencer leur ouverture à l'innovation pédagogique.

c) Pratiques déclarées (Q2, Q3)

Question 2 : Intégrez-vous des activités ludiques dans vos cours ?

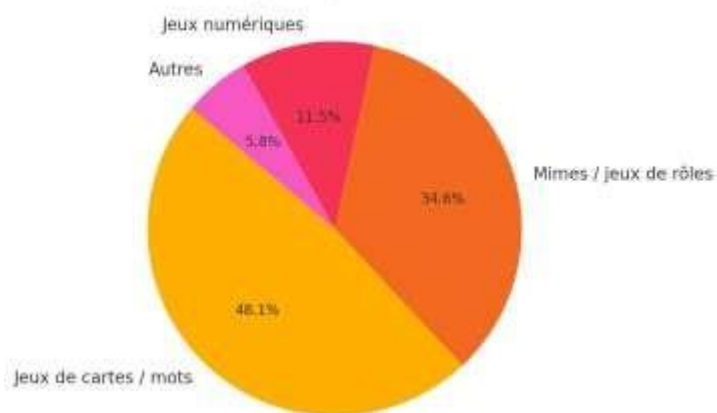
Q2: Intégration du jeu en classe



- Très souvent : 19
- Parfois : 19
- Rarement : 5
- Jamais : 0

Question 3 : Quel type d'activités ludiques utilisez-vous le plus ?

Q3: Type de jeux utilisés



- Jeux de cartes /mots : 25
- Mimes /jeux de rôles : 18
- Jeux numériques : 6
- Autres : 3

Analyse :

Aucune réponse “jamais”. Le jeu est intégré, à des degrés divers. 88 % des enseignants l'utilisent au moins “parfois”.

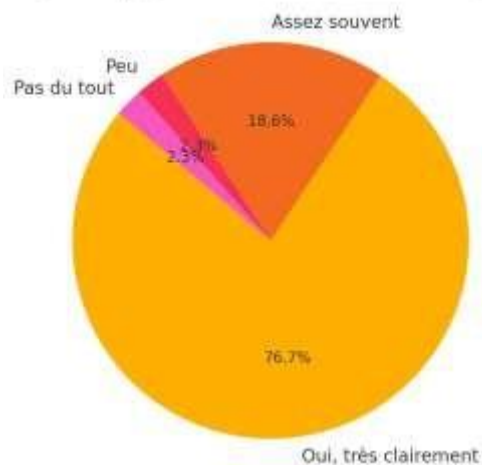
Deux types dominant : jeux de cartes et mimes. Les jeux numériques restent marginaux. L'aspect matériel ou technique peut l'expliquer. Le jeu de rôle semble aussi bien représenté.

Il mobilise des compétences langagières variées. Les “autres” renvoient à des pratiques personnelles ou non listées.

d) Engagement et efficacité (Q4, Q5, Q9)

Question 4 : Observez-vous un meilleur engagement lors des jeux ?

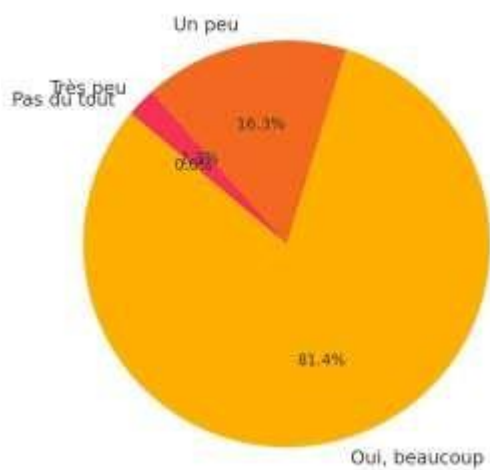
Q4: Engagement des élèves avec le jeu



- Oui, très clairement : 33
- Assez souvent : 8
- Peu : 1
- Pas du tout : 1

Question 5 : Les jeux facilitent-ils la mémorisation du vocabulaire ?

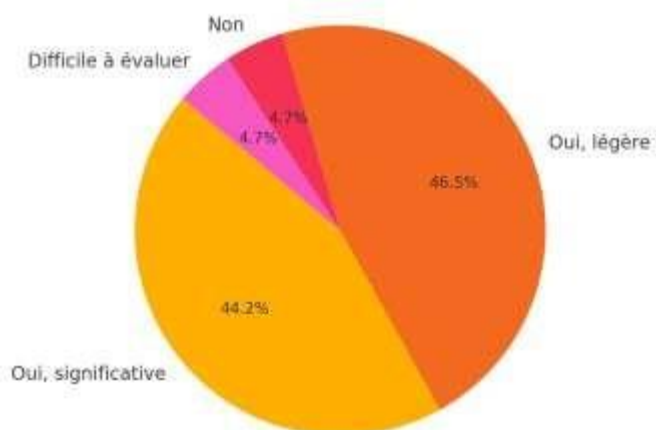
Q5: Jeu et mémorisation du vocabulaire



- Oui, beaucoup : 35
- Un peu : 7
- Très peu : 1
- Pas du tout : 0

Question 9 : Avez-vous remarqué une amélioration de la production ?

Q9: Amélioration de la production



- Oui, significative : 19
- Oui, légère : 20
- Non : 2
- Difficile à évaluer : 2

Analyse :

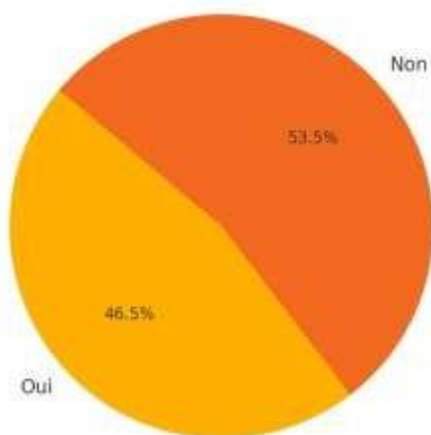
Les résultats montrent une perception très positive. 33 enseignants sur 43 observent un engagement clair. Presque tous estiment que les jeux facilitent la mémorisation.

Ils jugent aussi qu'ils favorisent la production (écrite ou orale). Seuls 4 enseignants restent prudents ou sceptiques.

e) Formation et obstacles (Q6, Q7)

Question 6 : Avez-vous reçu une formation spécifique sur le jeu ?

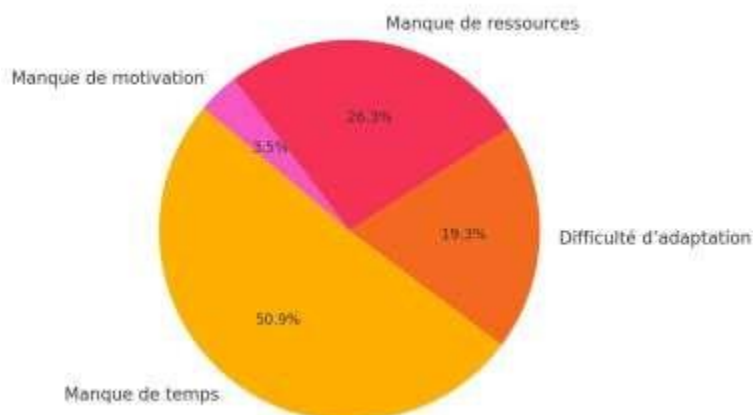
Q6: Formation spécifique sur le jeu



- Oui : 20
- Non : 23

Question 7 : Quelles sont les limites du jeu en classe ?

Q7: Limites du jeu



- Manque de temps : 29
- Difficulté d'adaptation : 11
- Manque de ressources : 15
- Manque de motivation des élèves : 2

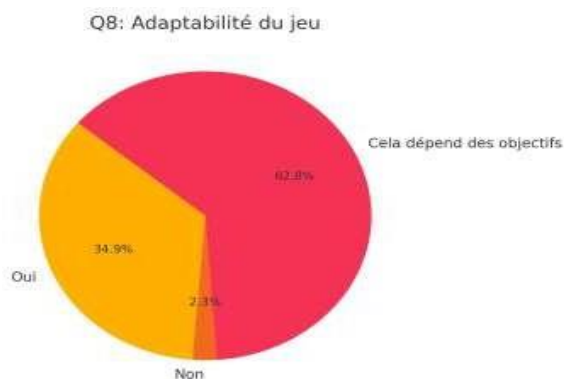
Analyse :

Les enseignants sont partagés sur la formation. Un peu plus de la moitié n'a reçu aucune formation (53 %). Cela peut influencer leur usage ou leur créativité. Les freins évoqués sont nombreux. Le temps reste le premier obstacle. La contrainte des programmes est sous-jacente.

Le manque de ressources arrive en second. L'adaptation au niveau des élèves semble aussi poser problème. La démotivation des apprenants est rarement mentionnée.

f) Applicabilité et faisabilité (Q8, Q10)

Question 8 : Les jeux sont-ils adaptés à tous les niveau



- Oui : 15
- Non : 1
- Cela dépend des objectifs : 27

Question 10 : Le jeu demande-t-il plus de préparation ?



- Oui, beaucoup : 16
- Un peu plus : 18
- Non, équivalent : 6
- Plus simple : 3

Analyse :

Les enseignants restent réalistes.

Les réponses montrent une conscience des limites. La majorité affirme que l'adaptabilité dépend des objectifs.

Ils expriment aussi un coût en préparation. Les réponses traduisent une implication réelle.

La motivation professionnelle semble forte malgré les efforts requis.

g) Attitude globale (Q11)

Question 11 : Recommanderiez-vous l'usage du jeu ?



- Oui, sans hésiter : 25
- Oui, dans certains cas : 16
- Non : 1
- Je ne sais pas : 1

Analyse :

L'attitude est très favorable.

Seuls deux enseignants hésitent ou refusent.

L'intérêt pédagogique du jeu semble reconnu. Même chez ceux qui évoquent des limites.

La dimension motivante et dynamique semble prédominer.

I. Exploitation de la question ouverte (Q12)

Les réponses sont nombreuses. Riches. Diversifiées.

Elles montrent une grande créativité. Beaucoup d'enseignants citent les mots croisés, les jeux de cartes, les devinettes. Les jeux de rôle reviennent fréquemment.

Des outils numériques sont parfois mentionnés (Kahoot, Quizlet, Duolingo).

Certains utilisent des chansons, des saynètes, des virelangues. D'autres évoquent des jeux créés sur mesure (mots interdits, bingo, memory).

La dimension multisensorielle est parfois citée (image, geste, son). La gestion du temps et des niveaux est perçue comme un enjeu.

Plusieurs insistent sur la clarté des objectifs linguistiques. Le jeu n'est pas vu comme une distraction, mais comme un levier. Des remarques très positives sur l'engagement des élèves. Plusieurs répondants insistent sur l'efficacité du jeu pour les jeunes. Une réponse mentionne même le rôle d'enseignant attribué à l'élève. On note aussi des stratégies de différenciation.

Les résultats révèlent une forte valorisation du jeu. Ils confirment son rôle dans la motivation et la mémorisation. Ils pointent cependant quelques contraintes.

Manque de formation, de temps, d'adaptabilité. La question ouverte enrichit les données. Elle ouvre la voie à des pistes concrètes. Cette enquête pose des bases solides pour l'analyse à venir. Elle montre que le jeu, loin d'être marginal, est bien présent dans les pratiques. Il reste toutefois à l'institutionnaliser davantage.

## **E. Synthèse**

Les résultats que nous avons observés démontrent effectivement l'importance croissante accordée aux activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire en FLE.

Une large majorité des enseignants interrogés utilisent régulièrement des jeux pédagogiques. Certains les intègrent très souvent. D'autres y ont recours de manière plus occasionnelle. Cette tendance montre que la ludicité est perçue comme une composante efficace de la pédagogie du FLE.

Les réponses révèlent aussi que les jeux les plus utilisés sont simples, accessibles et peu coûteux. Les jeux de cartes, les mots croisés, les devinettes et les jeux de rôle dominent largement.

Cela confirme une préférence pour des activités interactives mais faciles à mettre en œuvre. La dimension numérique reste marginale. Quelques enseignants y font référence, mais leur usage reste minoritaire.

L'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants ressort de façon très nette. La plupart des enseignants déclarent observer un engagement accru pendant les jeux. L'attention semble meilleure. La participation aussi.

Ce constat est renforcé par les réponses relatives à la mémorisation. Le jeu est vu comme un levier d'ancrage. Il aide les apprenants à fixer les mots dans leur mémoire. La majorité considère que les jeux ont un effet positif sur la production orale et écrite. Cette influence est parfois jugée significative. Parfois plus modérée. Mais rarement niée. Les enseignants soulignent néanmoins certaines limites. Le manque de temps est mentionné très souvent.

D'autres obstacles sont notés : difficultés d'adaptation au niveau, manque de ressources, voire absence de motivation chez quelques élèves. Malgré ces freins, les jeux sont globalement perçus comme adaptés à divers niveaux. Leur efficacité dépend cependant des objectifs pédagogiques visés.

De fait, l'analyse des réponses ouvertes enrichit ces observations. Les enseignants partagent de nombreux exemples de jeux. Ils expriment des opinions nuancées sur leur pertinence.

Certains insistent sur la nécessité d'une préparation soignée. D'autres évoquent les critères à respecter : le niveau des apprenants, la gestion du temps, la clarté des objectifs.

Plusieurs relèvent que les jeux doivent être variés. Il faut combiner les approches visuelles, auditives et kinesthésiques. Cela permet de toucher un maximum de profils d'apprenants. Beaucoup estiment que le jeu ne doit pas devenir une distraction. Il doit rester un outil structuré et finalisé. L'ensemble des données collectées révèle donc un consensus fort autour du potentiel des activités ludiques.

Mais ce potentiel ne se concrétise que dans un cadre réfléchi, maîtrisé et cohérent avec les finalités de l'enseignement du FLE.

## **F. Conclusion partielle**

Arrivés au terme de cette analyse, plusieurs constats s'imposent. Les activités ludiques sont largement intégrées. Elles le sont dans les pratiques enseignantes. Leur

efficacité est largement reconnue.

La majorité des répondants les jugent motivantes et bénéfiques. Elles favorisent l'engagement des élèves.

Elles renforcent la mémorisation. Elles facilitent aussi la production écrite et orale.

Cependant, certains obstacles subsistent. Le manque de temps reste un frein majeur. D'autres évoquent le manque de ressources. Quelques enseignants soulignent aussi les difficultés d'adaptation au niveau des apprenants. La formation à ces pratiques demeure inégale. Ces limites doivent être prises en compte dans les futures recommandations.

Notre troisième chapitre nous a permis de mieux cerner les perceptions des enseignants.

Il a révélé l'importance du jeu dans l'enseignement du vocabulaire. Il a aussi mis en lumière des pratiques variées et créatives.

---

# Conclusion générale

### VI. Conclusion générale

Notre mémoire arrive à terme. Une recherche longue. Un parcours progressif. Une réflexion menée pas à pas, à partir d'un problème concret, observé en classe, ressenti par les enseignants et vécu par les élèves. L'apprentissage du vocabulaire en FLE est difficile. Il demande des efforts constants. Il exige de la mémoire. De la répétition. De l'attention. Mais ces efforts sont souvent mal perçus. Les élèves se découragent vite. Ils s'ennuient. Ils abandonnent. Ils oublient. Surtout en première année moyenne. Un niveau charnière. Un moment de transition. Une étape encore fragile.

Face à ce constat, une question a été posée. Elle a guidé toute notre recherche. Les activités ludiques peuvent-elles améliorer l'apprentissage du vocabulaire ? Peuvent-elles motiver les élèves ? Stimuler leur mémoire ? Favoriser leur participation ? Redonner du sens à l'apprentissage du lexique ?

Pour y répondre, nous avons d'abord défini les notions clés. Vocabulaire. Jeu. Activité ludique. Motivation. Apprentissage.

Nous avons consulté des ouvrages. Lu des articles. Analysé des approches pédagogiques. Étudié des expériences antérieures. Comparé des points de vue. Cette étape théorique a posé les bases.

Elle a permis de mieux comprendre les enjeux. Elle a donné un cadre à notre travail.

Ensuite, nous avons mené une enquête de terrain. Nous avons élaboré un protocole expérimental. Nous avons sélectionné une classe de première année moyenne. Nous avons conçu des séquences pédagogiques. Intégré des jeux variés. Observé les comportements. Mesuré les progrès. Écouté les réponses. Analysé les données.

Les résultats obtenus sont significatifs. Les élèves ont montré un intérêt plus grand. Ils étaient motivés. Curieux. Impliqués. Ils ont participé avec enthousiasme. Ils ont utilisé les mots appris dans des contextes réels. Ils ont retenu plus de vocabulaire. Leur attitude a changé. Leur rapport à la langue aussi. Le jeu a transformé la dynamique de classe. L'ambiance était plus détendue. Les échanges étaient plus riches. Les erreurs étaient mieux acceptées. L'apprentissage était moins rigide. Moins vertical. Plus interactif. Plus vivant. Le plaisir était présent. Et ce plaisir

## Conclusion générale

---

a renforcé la mémoire. Il a consolidé les acquis. Il a donné de la valeur à l'effort.

Nos hypothèses ont donc été confirmées. Oui, les jeux pédagogiques ont un impact positif. Oui, ils favorisent l'acquisition du vocabulaire. Oui, ils stimulent la motivation. Oui, ils créent un environnement propice à l'apprentissage. Mais ils ne suffisent pas à eux seuls. Le jeu n'est pas une solution miracle. Il doit être pensé. Planifié. Adapté. Encadré.

Le rôle de l'enseignant reste fondamental. C'est lui qui choisit les bons jeux. C'est lui qui fixe les objectifs.

C'est lui qui accompagne les élèves. C'est lui qui évalue les progrès. Sans ce cadrage, le jeu perd de son efficacité. Il devient une simple activité de détente. Sans véritable impact sur l'apprentissage. Notre travail ouvre la voie à d'autres recherches.

D'autres niveaux scolaires peuvent être explorés. D'autres compétences langagières aussi. La compréhension orale. L'expression écrite. La grammaire. Les effets à long terme méritent également une étude approfondie. Faut-il répéter les jeux ? Varier les supports ? Intégrer le numérique ? Toutes ces pistes restent ouvertes.

En ce sens, les activités ludiques représentent une stratégie pédagogique pertinente. Elles ne remplacent pas les méthodes classiques. Mais elles les complètent. Elles les enrichissent. Elles offrent une alternative motivante. Elles rendent l'apprentissage plus humain. Plus accessible. Plus durable.

Chez les élèves de première année moyenne, le jeu a un effet visible. Il leur donne confiance. Il les engage. Il les valorise. Il leur permet d'apprendre autrement. À leur rythme. Selon leur style. Dans un cadre moins formel.

Apprendre par le jeu n'est pas une perte de temps. C'est une manière d'enseigner avec sens. Une façon de réconcilier plaisir et savoir. Une méthode fondée sur l'action. Sur l'émotion. Sur l'expérience. Une pédagogie moderne. Adaptée aux besoins actuels.

Il faut donc encourager l'usage du jeu en classe de FLE. Il faut former les enseignants. Partager les pratiques. Expérimenter sans crainte. Croire en la capacité du jeu à transformer l'acte d'apprendre. À faire du vocabulaire non plus un obstacle, mais un terrain de jeu. Un espace de découverte. Un moment de plaisir.

C'est là le principal enseignement de ce mémoire. Et sa plus grande ambition.

---

# Bibliographie

### VII. Bibliographie

#### Ouvrages

- Fröbel, Friedrich. *L'éducation de l'homme*. Éditions de l'école moderne. 3e éd. 1852. p. 44.
- Martinez, Pierre. *La Didactique des langues étrangères*. Presses Universitaires de France. 9e éd. 2021. p. 19.
- Montessori, Maria. *L'enfant*. Desclée de Brouwer. 2e éd. 1912. p. 45.
- Rabelais, François. *Gargantua*. Gallimard. Édition critique. 1534. p. 18.
- Rousseau, Jean-Jacques. *Émile ou De l'éducation*. Garnier-Flammarion. 1re éd. 1762. p. 13.
- Selinker, Larry. *Interlanguage*. Oxford University Press. 1972. p. 20.

#### Articles académiques et en ligne

- Dasen, Véronique & Daniaux, Thomas. *Penser et représenter le jeu : quoi de neuf sur la culture ludique antique ?*. Pallas [En ligne], 119 | 2022. Consulté le 17 mars 2025.  
<http://journals.openedition.org/pallas/24408>
- Douangdara, Laura. *Motiver l'apprentissage du FLE par le jeu : expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos*. Sciences de l'Homme et Société. 2015. dumas-01215251. p. 8.
- Hilton, Heather. *Théories d'apprentissage et didactique des langues*. La Clé des Langues. ENS de Lyon. novembre 2009. Consulté le 2 mars 2025. <https://cle.ens-lyon.fr/langues-et-langage/langues-et-langage-en-societe/acquisition-apprentissage-et-diffusion-des-savoirs/theories-d-apprentissage-et-didactique-des-langues>
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard. 1951. p. 12.
- Lalu, Julien. *Le jeu dans l'histoire, de l'Antiquité à nos jours*. Calenda. Appel à communications. 11 janvier 2013. <https://doi.org/10.58079/mkn>
- Sarah, Hamouche. *Introduction Des Activités Ludiques Dans L'enseignement / Apprentissage du FLE*. Mémoire de Master. Université de Blida. 2020. p. 8.

### Mémoires et travaux universitaires

- Sarah, Hamouche. *Introduction Des Activités Ludiques Dans L'enseignement / Apprentissage du FLE*. Mémoire de Master. Université de Blida. 2020. p. 8.

Douangdara, Laura. *Motiver l'apprentissage du FLE par le jeu : expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos*. Mémoire de Master. Université Lyon 2. 2015. p. 8.

---

# Table de matière

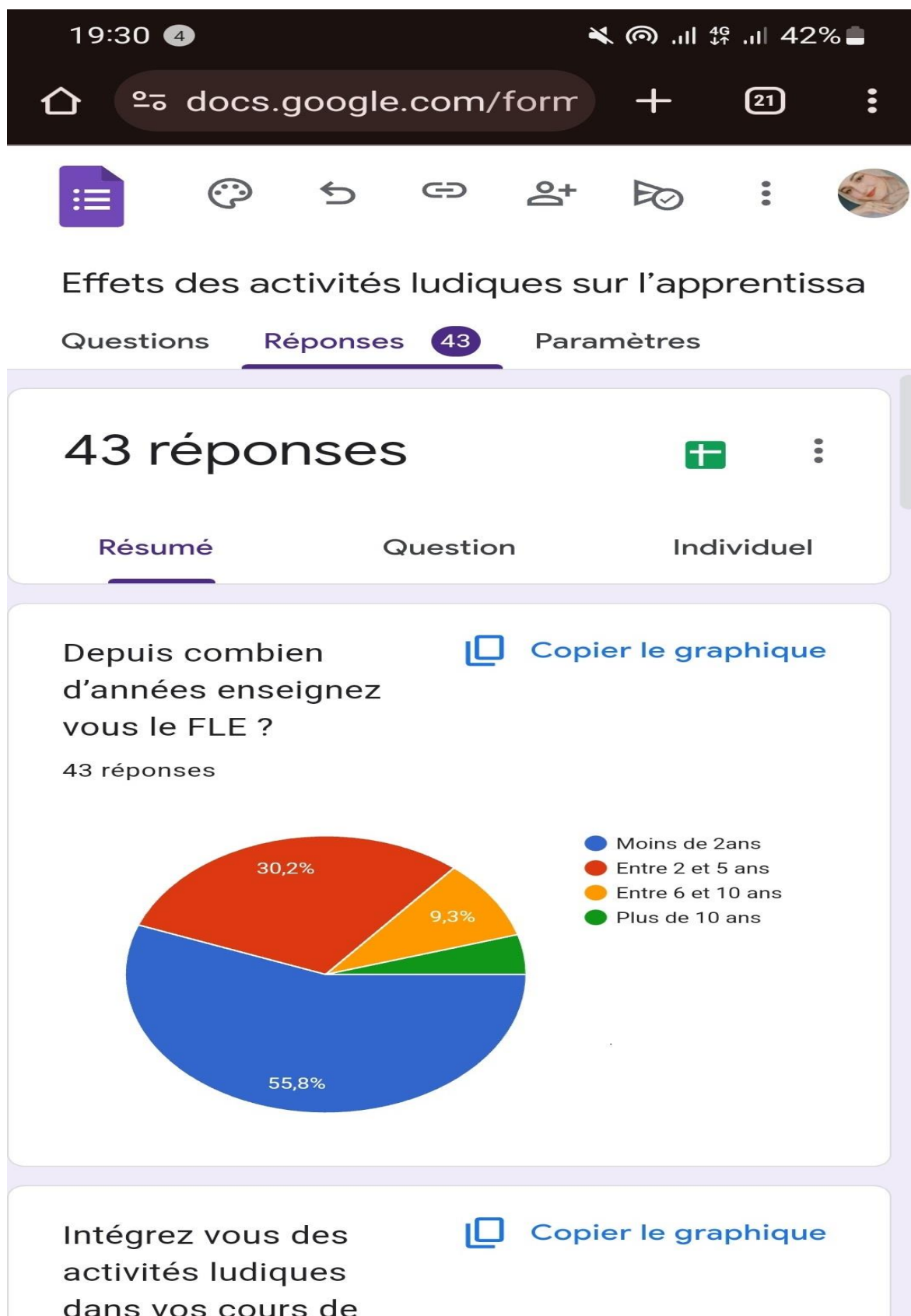
|                                                                                          |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Table de matière</b>                                                                  |           |
| <b>Remerciements.....</b>                                                                | <b>2</b>  |
| <b>Dédicace.....</b>                                                                     | <b>5</b>  |
| <b>I. Résumé</b>                                                                         |           |
| .....                                                                                    | <b>10</b> |
| <b>II. Introduction générale.....</b>                                                    | <b>13</b> |
| <b>III. Chapitre I Éléments théoriques de base.....</b>                                  | <b>17</b> |
| A. Remarques préliminaires.....                                                          | 17        |
| B. Concepts de base.....                                                                 | 18        |
| 1. Les particularités du vocabulaire en classe de FLE .....                              | 19        |
| 2. L'approche ludique dans l'enseignement du FLE .....                                   | 20        |
| 3. Les types d'activités ludiques adaptées au FLE .....                                  | 20        |
| 4. Les avantages du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE .....                 | 21        |
| 5. Les limites et défis de l'approche ludique en FLE .....                               | 22        |
| C. Aperçu diachronique de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement ..... | 24        |
| 1. L'Antiquité et le jeu comme outil éducatif naturel.....                               | 25        |
| 2. Le Moyen Âge, l'enseignement rigide et austères .....                                 | 26        |
| 3. La Renaissance et retour progressif du ludique .....                                  | 26        |
| 4. Le XVIIe et XVIIIe siècles.....                                                       | 26        |
| 5. Le XIXe siècle et naissance d'une pédagogie active.....                               | 27        |
| 6. Le XXe siècle et le XXIe siècle .....                                                 | 27        |
| D. Activités ludiques et développement de l'apprentissage des langues .....              | 28        |
| E. Première synthèse .....                                                               | 30        |
| <b>IV. Chapitre 2 : Le jeu dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire.....</b>     | <b>32</b> |
| A. Remarques introductives .....                                                         | 32        |
| B. Stratégies d'enseignement de la langue étrangère .....                                | 33        |
| C. Relation entre activités ludiques et enseignement des langues étrangères.....         | 37        |
| D. Les effets des activités ludiques dans l'optimisation de la motivation .....          | 40        |
| E. Premières conclusions .....                                                           | 43        |
| <b>V. Chapitre 3 Étude et investigation.....</b>                                         | <b>46</b> |
| A. Remarques préliminaires .....                                                         | 46        |
| B. Démarche et méthodologie de l'investigation.....                                      | 46        |
| C. Description du questionnaire .....                                                    | 49        |

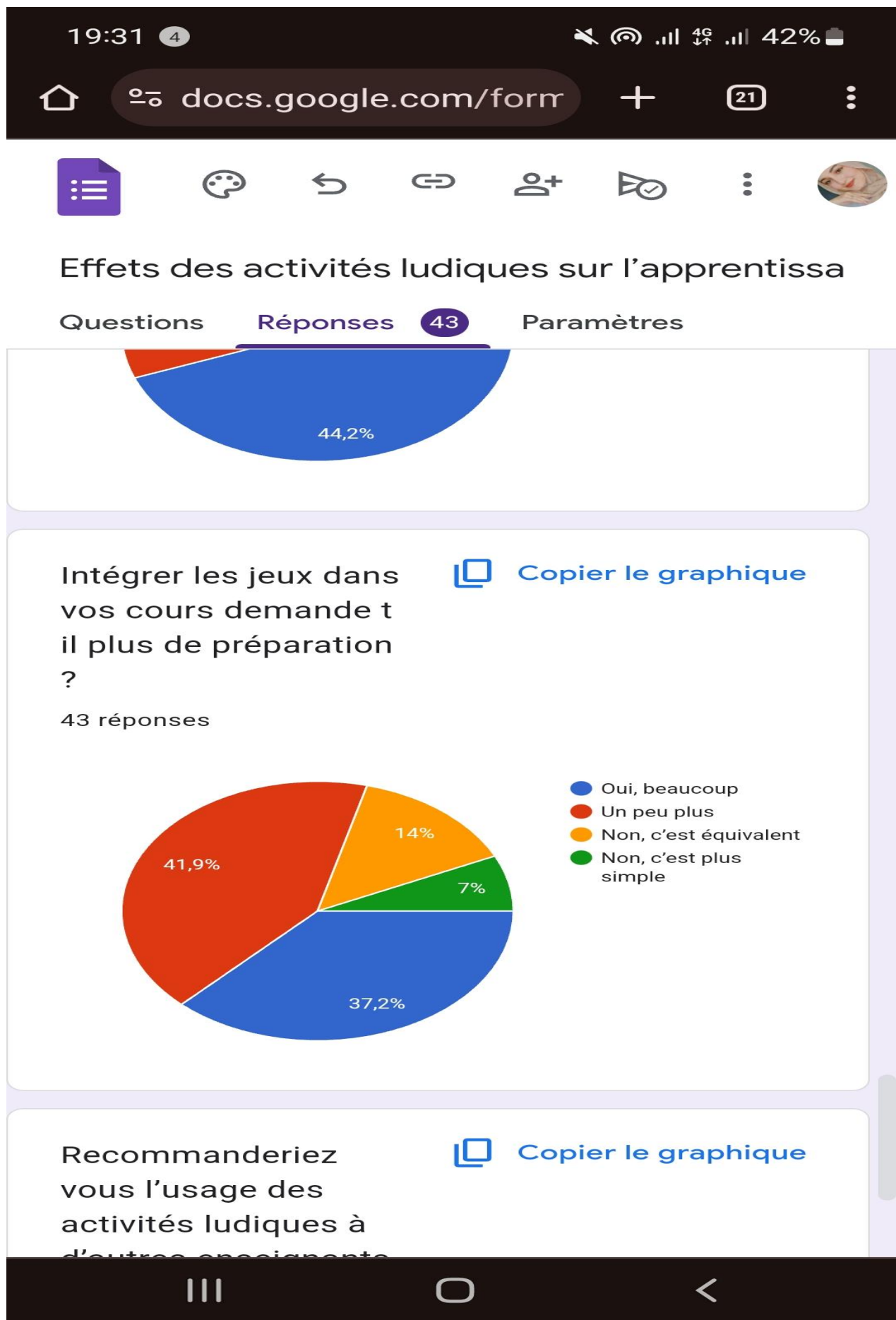
## Table de matière

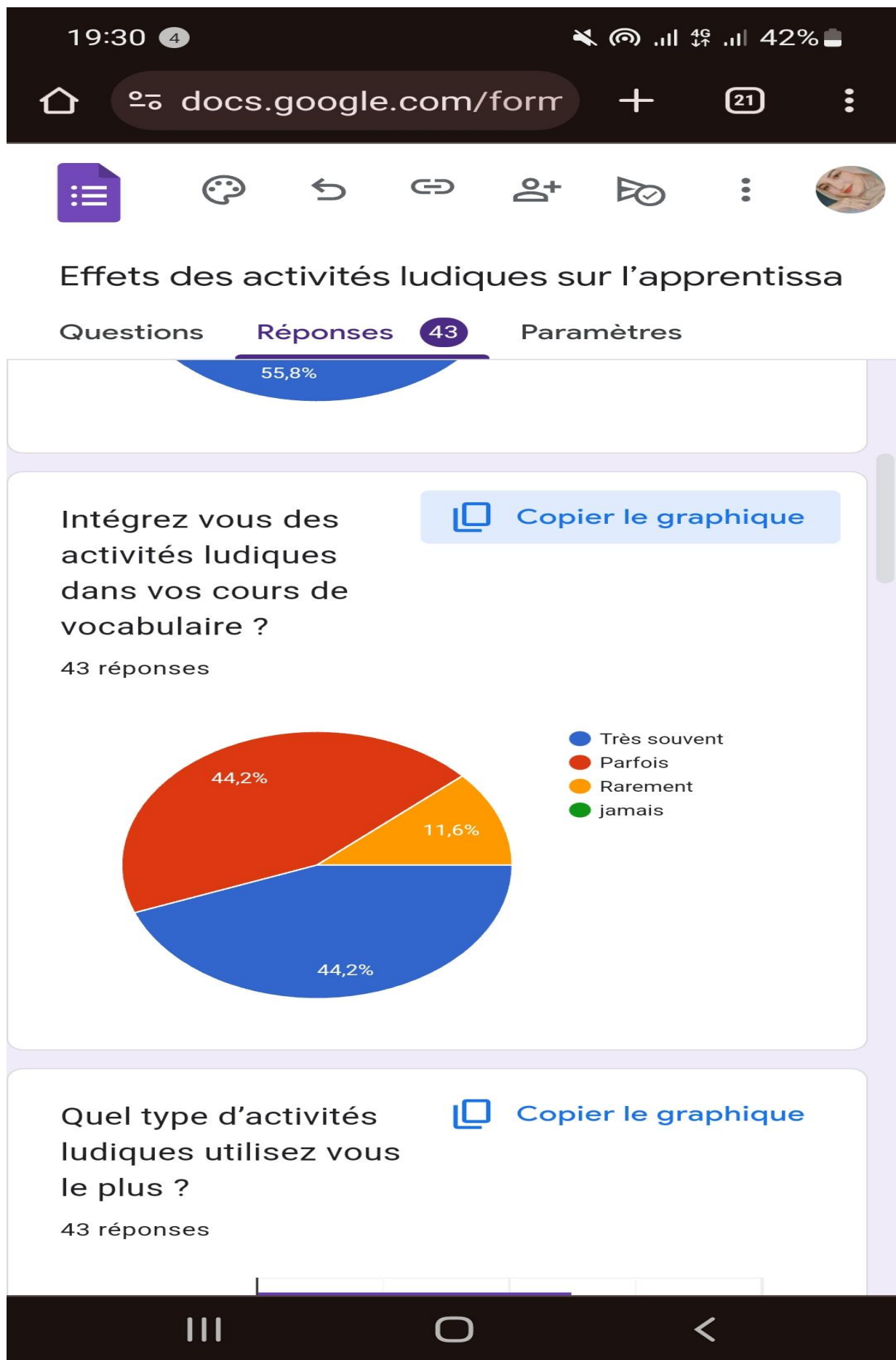
---

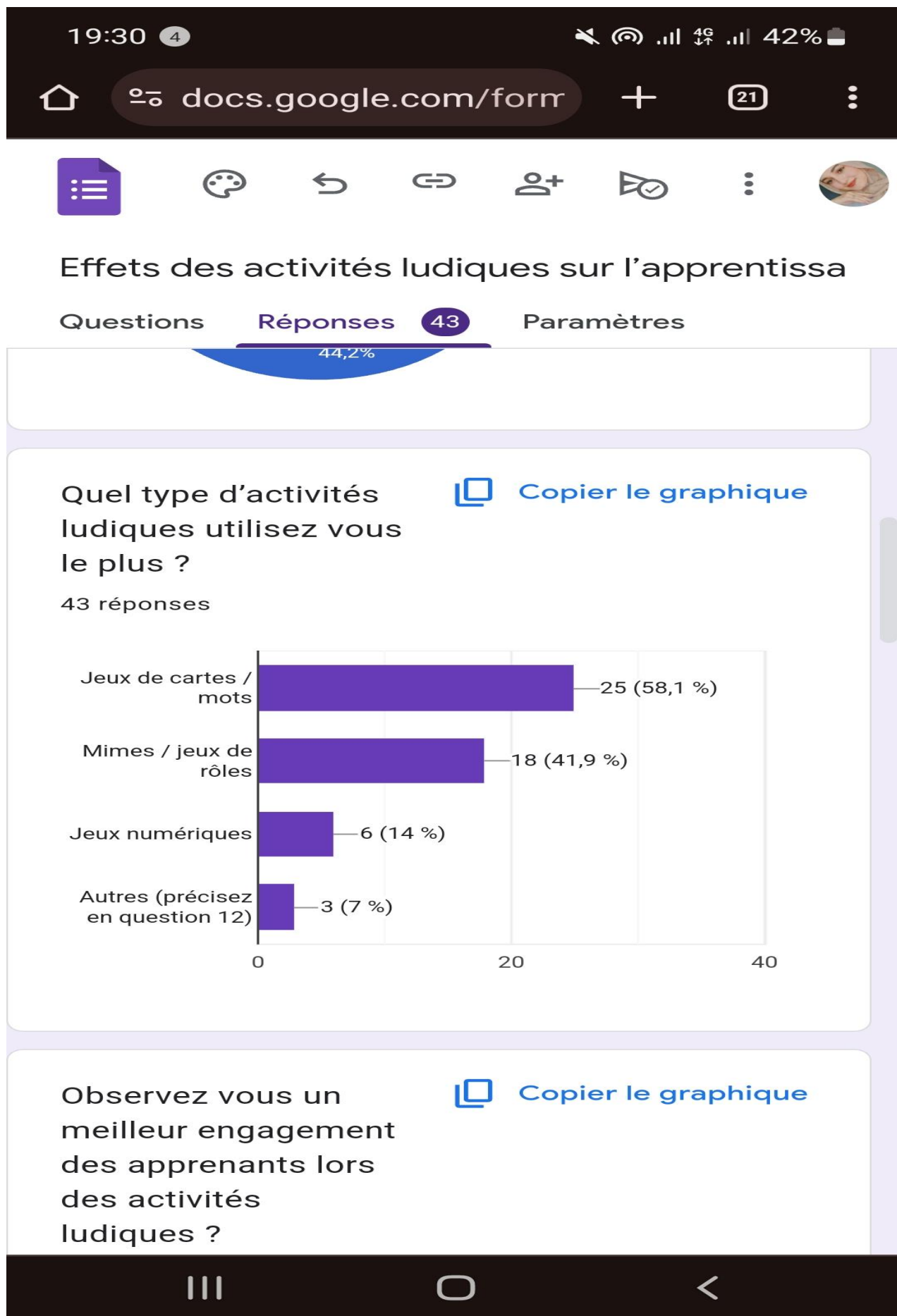
|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| D. Analyse des données.....         | 55        |
| E. Synthèse.....                    | 64        |
| F. Conclusion partielle .....       | 65        |
| <b>VI. Conclusion générale.....</b> | <b>68</b> |
| <b>VII. Bibliographie.....</b>      | <b>71</b> |
| <b>Annexes .....</b>                | <b>75</b> |

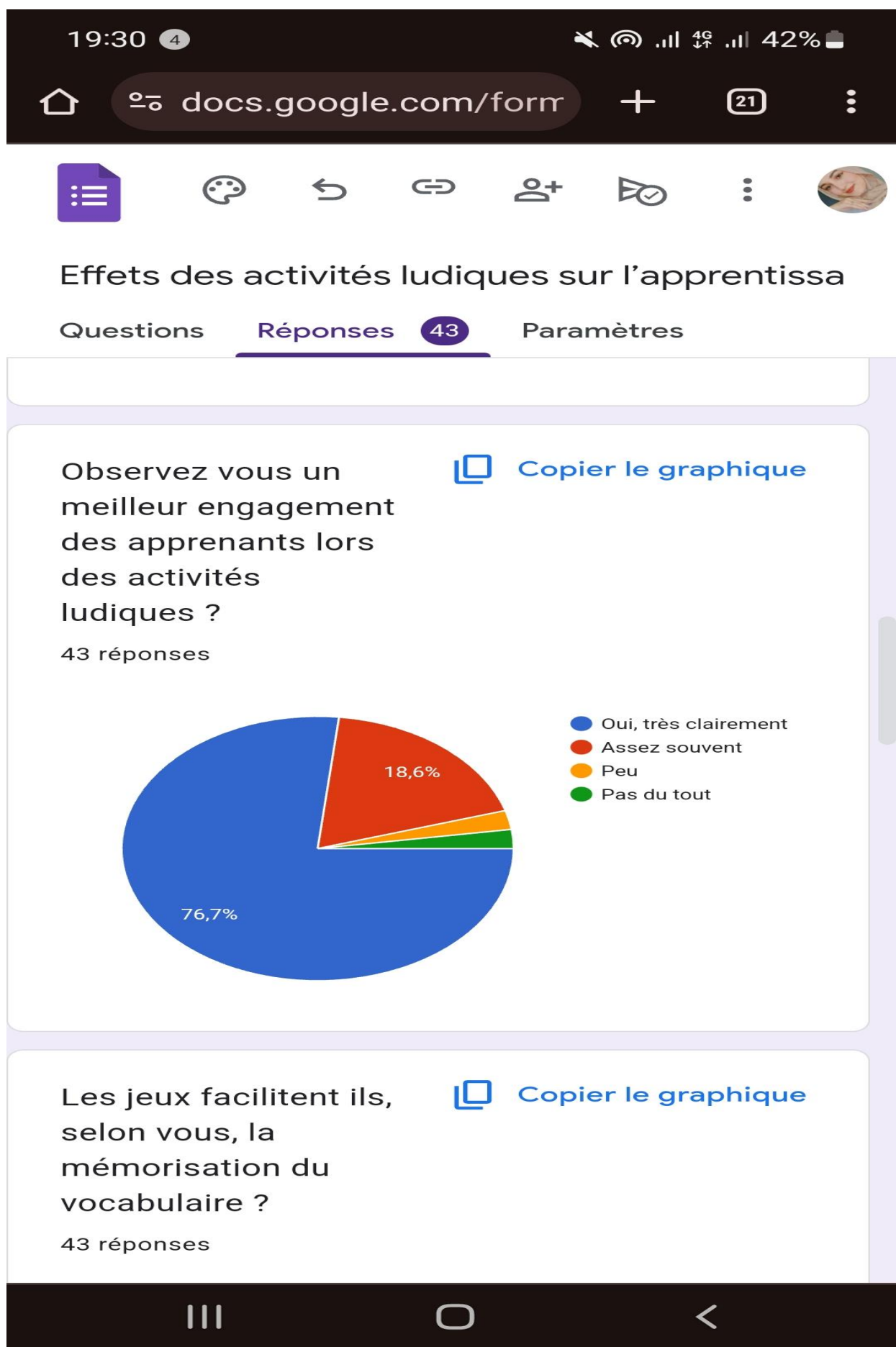
# Annexes



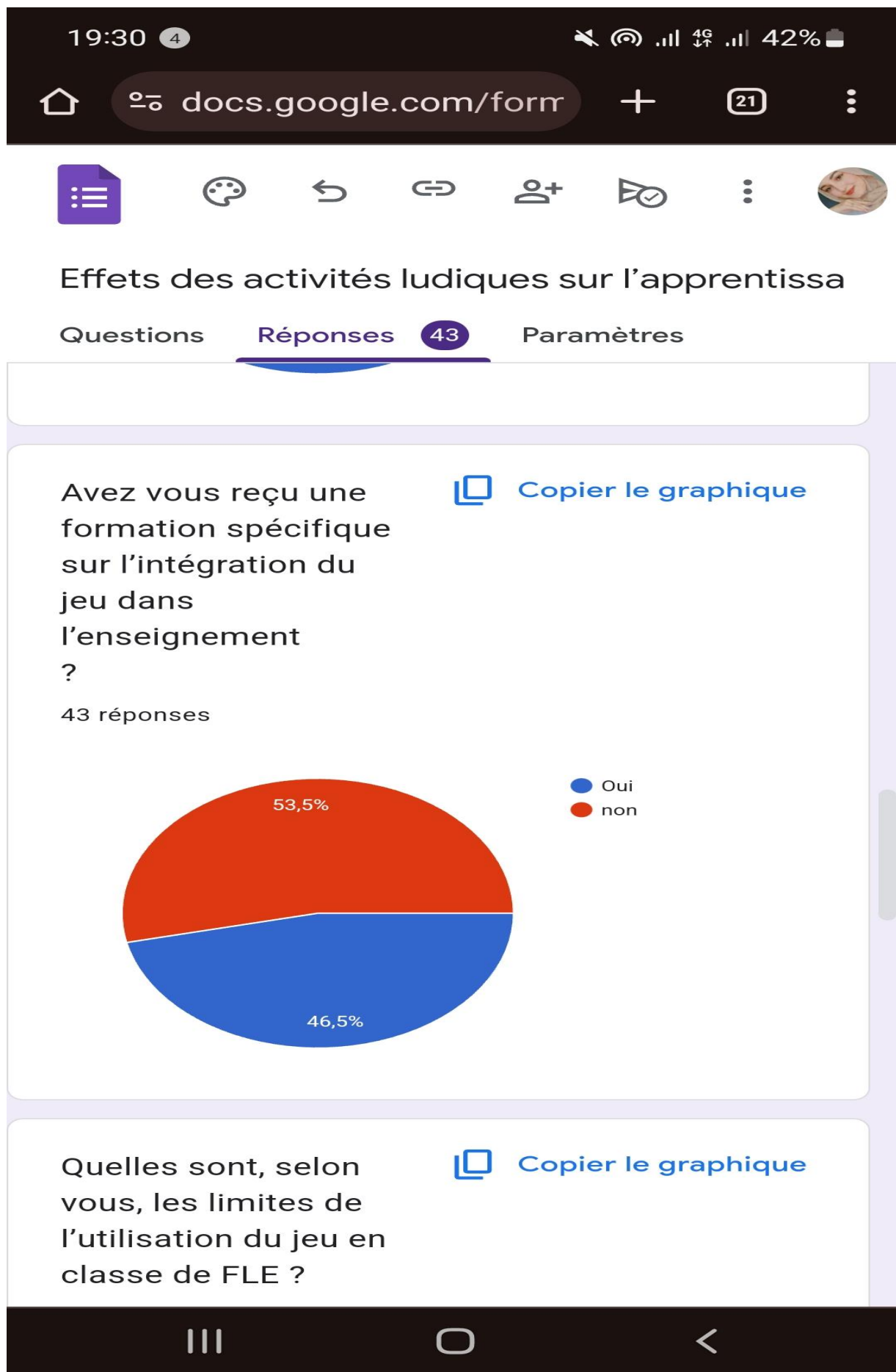


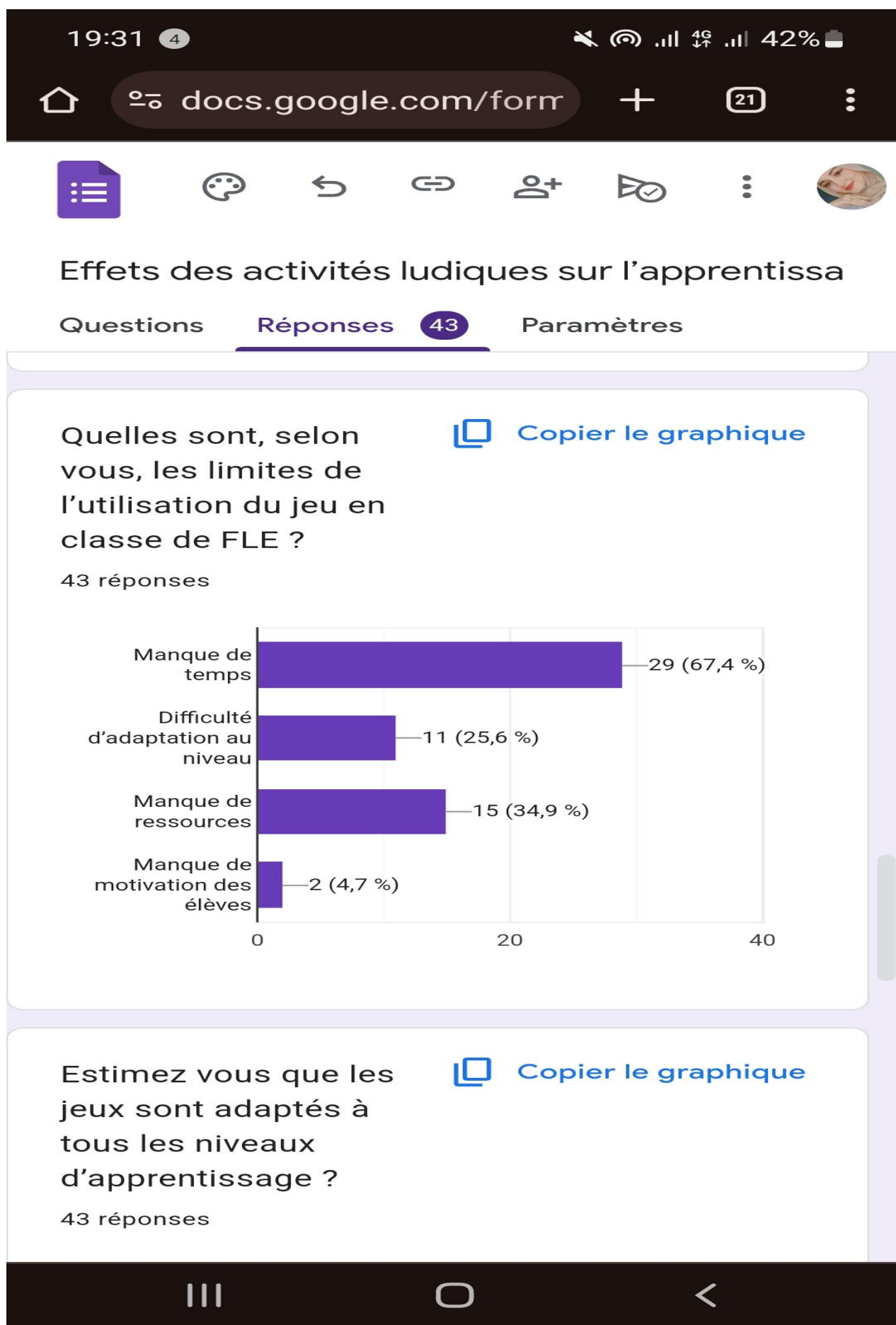




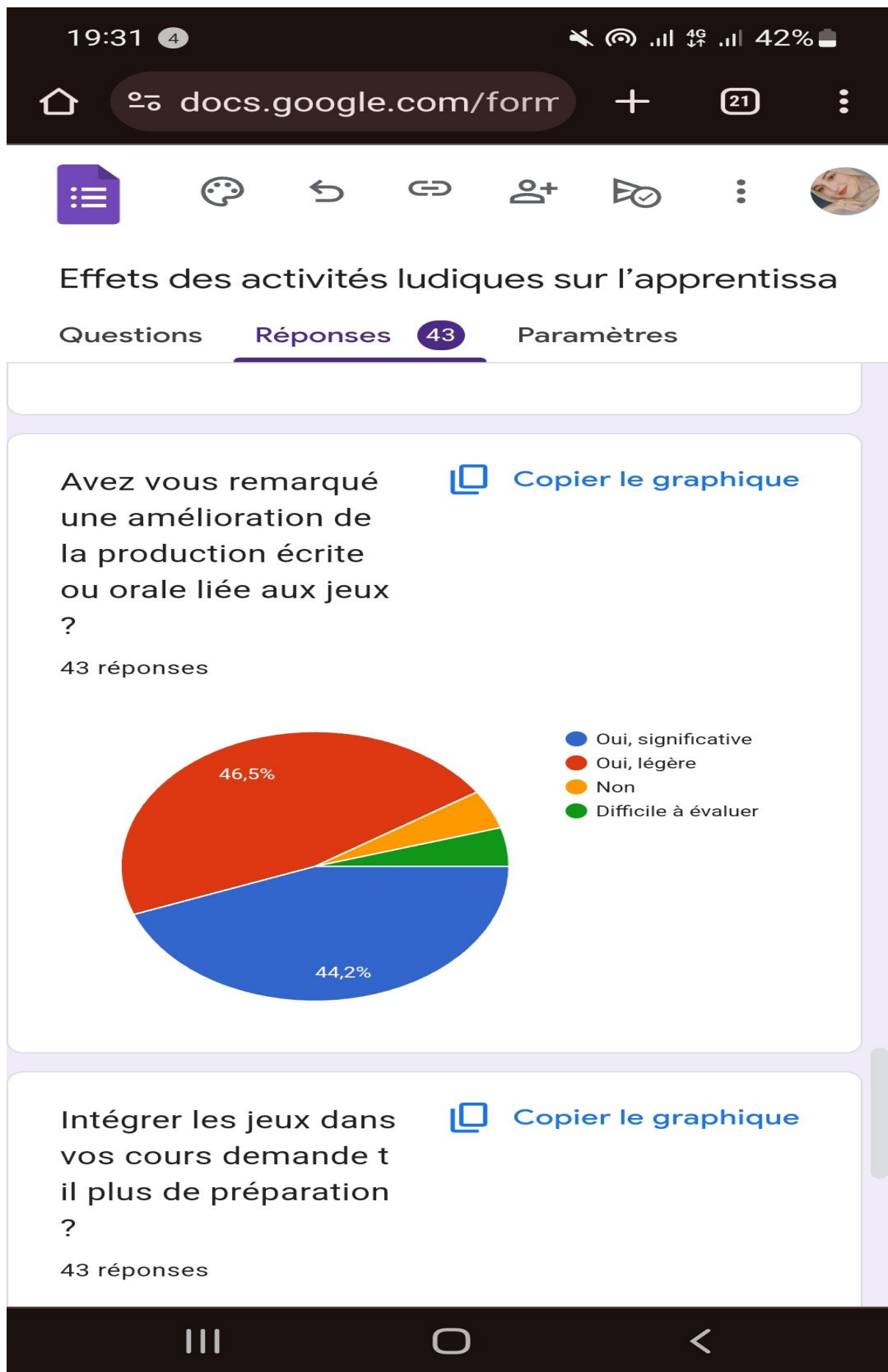
















19:31 4

docs.google.com/form

Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

Les mots croisés , les jeux de rôle , le mot perdu , les chansonnettes  
À mon avis l'intégration du jeu dans l'apprentissage est très utile et objectif mais il dépend de certains critères ( niveau d'élève , comment gérer le temps et surtout la maîtrise du classe )

Mots croisés ,complète avec des sons ou des illustrations.....

Mots mêlés, jeux de cartes, coloriage .....

La grille de mots les mots fléchés devinette,etc

Jeux, mots

Jeu de mots , L'ARP , Des scènes théâtrales

19:31 4

 42%



### Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

Jeu de mots , L'ARP , Des scènes théâtrales

Duolingo

Jeu de rôles

Jeux de rôles , les devinettes ,

Personnellement j'utilise les jeux de répétition et les jeux des cartes.

J'ai souvent proposé aux élèves des jeux de mime, soit ils doivent mimer des gestes, soit je leur montre des images et ils doivent me donner le mot correspondant. Nous jouons parfois aussi au Loup-garou, notamment lors des séances consacrées au texte argumentatif.



19:31 4



42%





Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

Jeux de mots

Jeux de mots ou les devinettes

Je de l'intelligence

Le jeu du mot pendu par exemple

Les jeux de mots

Les mots croisés et le mot cacher

1 que l'élève prenne Le rôle de l'enseignant à la fin de la séance.  
Jeu d'association d'images .  
2 Bien sûr,cela aide l'élève à apprendre le vocabulaire de la séquence qu'il étudie De manière plus facile et efficace



19:31 4

42%

## Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions
Réponses 43
Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

maniere plus facile et efficace

Les mots croisés/ question \_reponse /les cartes de vocabulaire

Je les recommande fortement même pour l'apprentissage d'autres langues

Jeux numériques

Des jeux comme : qui suis je  
Le juste prix  
Etc

L'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire est une méthode très efficace, car elle rend l'apprentissage plus engageant, interactif et motivant. Voici quelques types de jeux:  
jeux de mémoire/cartes : associer mots et



Questions Réponses 43 Paramètres

43 réponses

J'utilise souvent le jeu du « mots interdit » dans l'activité de vocabulaire. Je trouve l'intégration des jeux dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE, non seulement pertinent, mais stratégique. Ça stimule la motivation chez les élèves et favorise la mémorisation.

19:31 4

 42%



Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

Des chansons  
Des pièces théâtrale  
Observation des illustrations puis exprimer oralement

Personnellement, je me base sur les jeux des mots croisés et ceux du coloriage

La chasse au mots jeux de rôle et jeux de devinette

Virelangues , Bingo

L'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire est une méthode très efficace, surtout pour les apprenants jeunes ou ceux qui ont besoin de motivation supplémentaire. Voici quelques types de jeux fréquemment utilisés et



19:32 4





Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

L'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire est une méthode très efficace, surtout pour les apprenants jeunes ou ceux qui ont besoin de motivation supplémentaire. Voici quelques types de jeux fréquemment utilisés et des suggestions pour leur intégration :

Types de jeux utilisés :

1. Jeux de cartes et memory : associer un mot à son image ou à sa définition.
2. Pictionary / Dessinez c'est gagné : un joueur dessine un mot, les autres devinent.
3. Jeux de rôle : les apprenants utilisent les mots dans des situations simulées.

19:32 4

 42%



### Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

dessine un mot, les autres devinent.

3. Jeux de rôle : les apprenants utilisent les mots dans des situations simulées.

4. Bingo de vocabulaire : les mots sont appelés, et les joueurs les cochent sur une grille.

5. Mots croisés et mots mêlés : utile pour la reconnaissance et la mémorisation.

6. Jeux numériques (Kahoot, Quizlet Live, Wordwall) : très engageants et interactifs.

7. Jeux de plateau personnalisés : type "Carnets et échelles" où chaque case impose



19:32 4

    42% 

### Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

Wordwall) : tres engageants et interactifs.

7. Jeux de plateau personnalisés : type "Serpents et échelles", où chaque case impose une tâche de vocabulaire.

8. Charades (devinettes mimées) : favorise la mémorisation par le geste.

Jeux

Les mots croisés et les mots fléchés

Il est important d'utiliser des méthodes

19:32 4

 42%



### Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

L'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire est très utile et efficace surtout quand le public est des enfants. Ce dernier leur permet d'être motivés et avoir la volonté pour apprendre

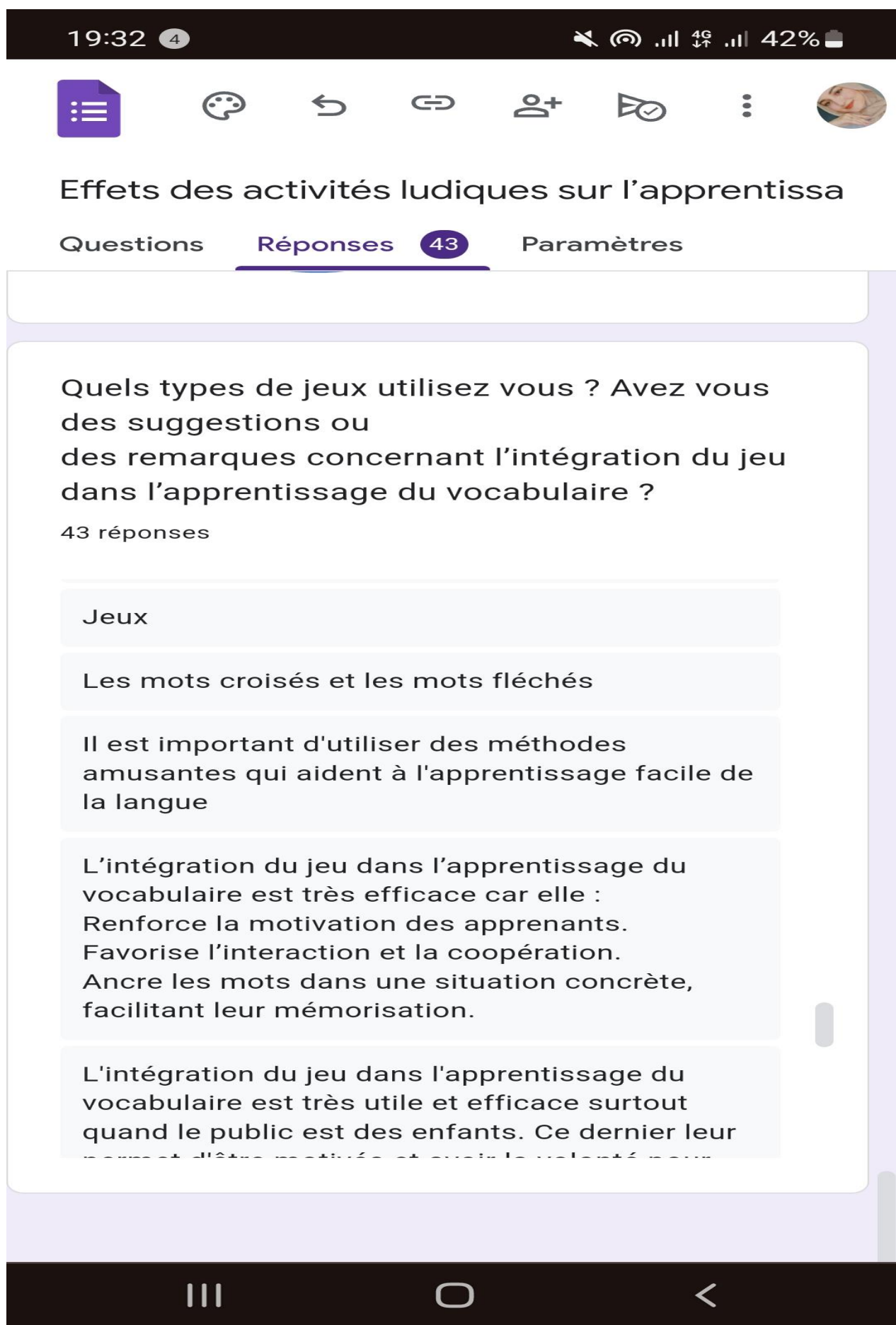
Il est important de varier les types de jeux (visuels, auditifs, kinesthésiques) pour toucher différents styles d'apprenants  
Le jeu doit être encadré et avoir un objectif linguistique clair pour ne pas devenir une simple distraction

Pièce théâtral

Jeu de coloration par exemple pour apprendre le champ lexical

Les jeux ludiques sont des outils qui aident à la





19:32 4











## Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions
Réponses 43
Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

Les jeux ludiques sont des outils qui aident à la mémorisation. Ils facilitent l'acquisition des nouvelles informations et développent les compétences des apprenants.

Les jeux de cartes illustrées (flashcards) pour associer les mots à des images , Les jeux de rôle et les jeux de société adaptés à des situations de communication concrètes  
L'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire est motivante et renforce la mémorisation Il faut toutefois choisir des jeux adaptés au niveau des apprenants, avec des objectifs pédagogiques clairs, et les utiliser de manière régulière et complémentaire.

Jeux de mime, jeux de rôle

Les mots cachés, le cloche, le charbon



19:32 4

 42%



### Effets des activités ludiques sur l'apprentissage

Questions Réponses 43 Paramètres

Quels types de jeux utilisez vous ? Avez vous des suggestions ou des remarques concernant l'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire ?

43 réponses

nouveaux informations et développent les compétences des apprenants.

Les jeux de cartes illustrées (flashcards) pour associer les mots à des images , Les jeux de rôle et les jeux de société adaptés à des situations de communication concrètes  
L'intégration du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire est motivante et renforce la mémorisation Il faut toutefois choisir des jeux adaptés au niveau des apprenants, avec des objectifs pédagogiques clairs, et les utiliser de manière régulière et complémentaire.

Jeux de mime, jeux de rôle

Les mots cachés, la cloche, la chanson

Jeux de cartes 

