

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

Université Kasdi Merbah Ouargla
Faculté des Lettres et Langues
Département de Lettres et Langue Française



Mémoire présenté en vue de l'obtention du master
Science du langage

**L'enseignement/ apprentissage de l'orthographe du FLE
par le ludique**

(Cas de 5ème A.P école d'Ibn-khaldoun Touggourt)

Présenté et soutenu publiquement par
BENSLIMANE Ikram
BENAICHA Oulaya

Directeur de mémoire
Mme. BENDJEDIA Imane

Jury

Mme HACHANI Louiza	MCB UKMO	Présidente
Mme BENDJEDIA Imane	MAA UKMO	Encadreur
Mlle BENKRIMA Fatiha	MAA UKMO	Examinatrice

Année universitaire : 2020-2021



Dédicace

Je dédie ce mémoire de master :

- ❖ *À ceux qui m'ont indiqué la bonne voie, je dédie ce mémoire à moi-même.*
- ❖ *À ma maman, pour ses encouragements, ses conseils, ses sacrifices et surtout pour son amour.*
- ❖ *À ma meilleure amie Nadjwa.*
- ❖ *À ma grand-mère pour ses prières et son amour.*
- ❖ *À ma grande sœur pour ses efforts.*
- ❖ *À mon oncle Sayeh.*
- ❖ *À ma sœur et amie, ma cousine Rahil.*
- ❖ *À mes tantes Nawel, Wassila et tata Soumiya pour leurs encouragements dans les moments les plus difficiles pendant mes études.*



Remerciements

Tout d'abord, je remercie Dieu le tout-puissant pour la volonté, la santé et la patience qu'il m'a données durant ces années d'études. Je tiens également à remercier ma directrice de recherche Madame Bendjedia Imane pour ses conseils et ses orientations dans ce mémoire. Je remercie l'enseignante de l'école primaire qui m'a permis de mener à bien ma recherche d'étude ainsi que les élèves de la 5^{ème} année primaire qui y ont contribué. Enfin, mes remerciements s'adressent aux membres de jury qui ont accepté d'évaluer mon travail.

Table des matières



Titre	Page
Introduction	8
CHAPITRE I : <i>L'orthographe dans l'enseignement/apprentissage du FLE</i>	
1. Éléments et enseignement de l'orthographe française	11
1.1. Les phonogrammes.....	12
1.2. Les morphogrammes.....	13
1.3. Les morphogrammes grammaticaux.....	14
1.4. Les morphogrammes lexicaux.....	14
1.5. Les logogrammes ou « figure des mots »	14
2. Types de l'orthographe française	14
2.1. L'orthographe lexicale.....	14
2.2. L'orthographe grammaticale.....	15
3. Difficultés de système orthographique français	15
3.1. La mise en correspondance entre phonèmes et graphèmes.....	15
3.2. Le système non-transparent.....	16
3.3. La morphologie sémantique.....	16
4. Typologies des fautes d'orthographe	16
4.1 Les fautes à dominante phonétique.....	16
4.2. Les fautes à dominante phonogrammique.....	16
4.3 Les fautes à dominante morphogrammique.....	17
4.4. Les fautes concernant les homophones (ou encore logogrammes)	17
4.5. Les fautes concernant les idéogrammes.....	17
5. Homophones	17
CHAPITRE II : <i>le jeu sérieux dans l'enseignement du FLE</i>	
1. Définition de ludique	20
2. Aperçu des jeux sérieux	21
3. Types de jeux	23
3.1 Les jeux linguistiques.....	23
3.2 Les jeux de créativité.....	23
3.3 Les jeux culturels.....	23
3.4 Les jeux dérivés du théâtre.....	23
4. Place du ludique dans le processus d'apprentissage	24
4.1 Dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....	24
4.2 Importance du ludique dans l'apprentissage.....	26
4.3 Caractéristiques d'une activité ludique efficace.....	26
4.3.1 La familiarité du jeu.....	27
4.3.2 La simplicité de la mise en place.....	27
4.3.3 La souplesse des règles.....	28
4.3.4 La productivité.....	28
4.3.5 La portée culturelle de l'activité.....	29
5. Recours aux jeux sérieux dans l'enseignement/apprentissage du FLE	30

CHAPITRE III : le jeu sérieux dans l'enseignement de l'orthographe en classe de 5ème année primaire

1. Enseignement / apprentissage de L'orthographe	33
2. Enseignement de FLE en Algérie	33
3. Le système éducatif Algérien	34
4. Description de programme du FLE dans le manuel scolaire de la 5ème année primaire en Algérie	35
4.1 La place des jeux dans le programme.....	41
5. Cadre général de l'expérimentation	42
5.1 Le cadre spatio-temporel.....	42
5.2 Le choix du corpus.....	43
5.3 La démarche de l'expérimentation.....	43
5.4 L'observation de la classe.....	43
5.5 La nature de l'expérimentation.....	44
5.6. Les objectifs de l'expérimentation.....	44
5.7. Les destinataires de l'expérimentation.....	44
6. Présentation des jeux proposés	45
7. Analyse et interprétation des résultats	46
7.1 Analyse des résultats du premier exercice.....	46
7.2 Analyse des résultats du deuxième exercice.....	47
7.3 Analyse des résultats du troisième exercice.....	48
7.4 Analyse des résultats du quatrième exercice.....	48
7.5 Analyse des résultats du cinquième exercice.....	49
7.6 Analyse des résultats du sixième exercice.....	50
Conclusion	54
Références Bibliographique	58
Annexe	61
Résumé	75

Introduction



INTRODUCTION

Apprendre une langue étrangère exige de la part de l'apprenant l'appropriation de toutes les composantes de la compétence communicative (linguistiques, socioculturelles, etc) aussi bien à l'oral qu'à l'écrit. L'orthographe est l'une de ces composantes essentielles, surtout lorsqu'elle peut se faire avec l'intégration des activités ludiques, car le jeu conserve les règles pédagogiques quelque soit l'âge de l'enfant. La maîtrise de l'orthographe est incontournable, elle est : « *une nécessité dans le cadre de la communication écrite* »¹. En effet, une orthographe erronée peut nuire à la compréhension d'un texte grammaticalement correct. Pourtant, elle est considérée comme une composante secondaire dans la production écrite. Nina Catach² en confirmant l'importance de l'orthographe, précise que la compétence orthographique est seconde et non pas fondamentale. Autrement dit, l'orthographe est un complément de la langue et non son fondement. L'orthographe est au service de l'écrit, et se doit d'être enseignée dans cette perspective.

Le choix de ce sujet de recherche émane de notre expérience personnelle en tant qu'étudiantes universitaires. En effet, nous avons remarqué que la majorité des apprenantes font des erreurs d'orthographe et ils les répètent.

De plus, vu qu'ils trouvent de grandes difficultés à maîtriser le système orthographique du français, ils vont par la suite, développer progressivement un sentiment négatif à son égard.

Partant de ce constat, notre problématique s'articule autour de la question suivante : Comment peut-on venir en aide aux apprenants (5ème A.P) pour leur faciliter l'apprentissage de l'orthographe en FLE par le biais des activités ludiques (les jeux sérieux) ?

¹ JEAN GUION, *Nos enfants et l'orthographe*, Paris, Le centurion, 1973, p.14

² NINA CATACHE, *l'orthographe française, traité théorique et pratique*, Paris, Nathan, 1980 p.5

En guise de réponse à ces questions nous émettons les hypothèses suivantes :

- a- Les jeux sont des stratégies essentielles pour apprendre et améliorer l'apprentissage de l'orthographe de FLE chez les élèves aux élèves de 5^{ème} année primaire
- b- Ils pourraient faciliter la surveillance de niveau des apprenants
- c- Ils pourraient être un outil efficace pour remédier des difficultés liées à l'apprentissage et l'enseignement de l'orthographe du FLE.

Les objectifs de notre recherche se présentent comme suit :

- ✓ Rendre l'enseignement et l'apprentissage de l'orthographe de FLE amusant bénéfique et significatif.
- ✓ Permettre aux enseignants de consulter immédiatement et en temps réel le niveau de chaque élève en classe. Et par la suite il peut suivre leurs améliorations.
- ✓ La facilité de préparation des activités selon le niveau des apprenants.
- ✓ L'exploitation de la technologie pour l'enseignement et l'apprentissage.

Pour la validation de notre hypothèse, nous avons opté pour une démarche méthodologique de type praxéologique. Notre méthodologie est articulée autour d'ensemble d'exercices variés dans le manuel de français de 5^{ème} année primaire de la dernière génération en Algérie, dont l'objectif est de tester l'effet des activités ludiques sur l'apprentissage de la compétence orthographique. Notre corpus sera constitué de l'ensemble de résultats des apprenants de 5^{ème} A.P, affichés dans notre application qui s'appelle "Orth'quizz".

Notre travail comporte trois chapitres. Le premier est intitulé « *l'orthographe dans l'enseignement/apprentissage du FLE* », nous tenterons de définir l'orthographe tout en déterminant les difficultés liées à son apprentissage. Le deuxième nommé « *les le jeu sérieux dans l'enseignement du FLE* », traitera les activités ludiques : leurs définitions, leurs types, leurs rôles et limites, leur rapport avec l'apprentissage d'une manière générale. Le troisième chapitre est intitulé « *le jeu sérieux dans l'enseignement de l'orthographe en classe de 5^{ème} année primaire* ». Il décrit d'une manière détaillée le cadre expérimental, l'analyse et l'interprétation les résultats obtenus.

Chapitre 1. L'orthographe dans l'enseignement/apprentissage du FLE



1. Eléments et enseignement de l'orthographe française

Depuis 30 ans, l'enseignement du français est majoritairement constitué d'activités en lien uniquement avec l'orthographe. En effet dans les écoles normales où sont formés les enseignants, c'est l'orthographe qui domine les autres disciplines. Néanmoins c'est à partir des années 1880, selon Chervel (2008), que Jules Ferry et Ferdinand Buisson, qui rénovèrent l'ensemble du système éducatif, ils se sont efforçaient à endiguer la vague d'orthographique qui s'était emparée de l'école française, pour lui substituer un autre enseignement du français, plus riche et plus vivant. Selon Borghini-Jeanerret (2000), « *En 3P-4P, selon les directives du programme général des classes enfantines et primaires, la moitié des neuf périodes de 45 minutes réservées au français est à distribuer de manière égale entre structuration, orthographe, grammaire, conjugaison et vocabulaire* ». ³

Aujourd'hui le programme du français langue étrangère en 5^{ème} année primaire comporte quatre projets. Dans chaque projet il y a deux séquences, dont la pédagogie du projet de enseignement de l'orthographe se fait à l'intérieur des séquences au même titre que les autres activités de langue. Chaque séquence traite un point orthographique précis et à la fin de chaque séquence il y a une dictée sur les leçons précédentes. Les leçons proposées dans en 5^{ème} année :

- Leçon 1 : le féminin "e" et le genre d'un nom (article le/la).
- Leçon 2 : les adjectifs de couleurs.
- Leçon 3: les accents, il y a l'accent aigu (é), l'accent grave (è, à, ù) et l'accent circonflexe (ê).
- Leçon 4 : l'accord de l'adjectif attribut + le féminin : eur, euse et trice.
- Leçon 5 : les homophones grammaticaux : a/ à, on / ont.
- Leçon 6 : le féminin : ien / ienne, ion / ionne et les homophones grammaticaux son /sont.
- Leçon 7 : l'accord du participe passé, le féminin elle, ette, et les homophones ce, se.
- Leçon 8 : le féminin : ère / ière et les homophones grammaticaux : et/ est.
- Leçon 9 : le pluriel "s", les lettres muettes et les sons : ouil, euil, ui

³ D'après le Plan d'Etude Vaudois (PEV)

- Leçon 10 : le pluriel "x" et "aux", le redoublement des consonnes et les sons eil, iel, io, ia.
- Leçon 11 : pluriel : al / ail, les homophones grammaticaux ou / où, la ponctuation : la virgule et les deux points.

La démarche pédagogique de l'enseignement de l'orthographe s'effectue dans la classe, à partir d'activités d'observation, de découverte et de manipulation l'apprenant observe un texte ou un corpus de textes courts. Cette observation est guidée par une série de questions écrites ou orales qui amènent l'apprenant à découvrir la règle orthographique à étudier. Après l'observation et de découverte vient la reformulation de la règle puis l'application dans des exercices systématiques. L'apprenant va construire ses savoirs par des activités et des applications différentes lui permette de réemployer la notion étudiée c'est la dernière activité de chaque séquence, c'est la dictée.

Selon Catach, le système orthographique français comprend trois éléments indissociables : les phonogrammes (avec dimension phonologique) les morphogrammes et les logogrammes (tous deux avec une dimension de langage idéographique). On développe ces trois éléments plus en détail.⁴

1.1 Les phonogrammes

Cela représente la transcription du son, dans laquelle l'unité écrite appelée les graphèmes représente l'unité orale appelée phonème (Catach, 1980).⁵

Quatre types de phonogrammes existent :

- Lettre simple :

Quand il y a une seule lettre qui correspond à un phonème : (b = b/).

⁴ NINA CATACHE, L'orthographe Française, traité théorique et pratique, Nathan, 1980, p.16

⁵ Ibid, p.17

- Lettre simple à signe auxiliaire :

Une seule lettre (mais qui a un accent ou un tréma ou une cédille) qui correspond à un phonème : fête, ça, mais,

- Digrammes :

Groupe de deux lettres qui correspondent à un seul phonème : ai (mais), ei (neige) pour /ai/ ou /ei/, ou pour /f/, ou pour /u/, etc.

- Trigrammes :

Groupe de trois lettres qui correspondent à un seul phonème : eau pour /o/. (Riegel et al.1994).

Fayol indique que dans le système alphabétique, les lettres sont mises en relation avec des phonèmes. De plus, d'après Fayol, la correspondance entre les unités sonores et les unités orthographiques n'est pas constamment systématique : par exemple le phonème / k / peut être orthographié comme "c", "qu", "k", "ck" ou "ch" (Fayol, 2003). En réalité la complexité du système orthographique français renvoie à de nombreux phénomènes: plus de phonèmes que de lettres : certains graphèmes (ch, s, c, etc.) correspondent à plusieurs phonèmes ; certains phonèmes peuvent être transcrits de multiples façons. Cette complexité pose des difficultés aux étrangers et aux français (Fayol, 2006) ⁶

1.2 Les morphogrammes

Au niveau grammatical, les graphèmes sont des éléments de caractères qui véhiculent des informations d'ordre lexical ou grammatical.

⁶ Fayol, M. (2006). *Apprendre l'orthographe. Le cas du français*. Repéré le 2 janvier 2013 à http://www.signes-ed.com/intervention_M_Fayol.pdf

Ils indiquent le genre le nombre et les points de flexion verbale (comme la fin d'un mot), mais aussi les signes lexicaux qui dérivent des familles de mots (Catach, 1980).

1.3 Les morphogrammes grammaticaux

Il s'agit de terminaisons supplémentaires ajoutées à des mots variables pour fournir des indications sur le genre et le nombre (catégorie nominale), la personne et le nombre (verbe).

1.4 Les morphogrammes lexicaux

Ce sont des marqueurs fixes internes ou finaux qui ont été intégrés dans des mots et sont principalement utilisés pour relier graphiquement un radical avec leurs dérivés (tardif, tardif, tardif, bloqueur, tardif) ou féminin (petit / petit ; Grand / grand) lien.) Ils maintiennent ainsi l'unité des familles de mots et constituent une marque graphique de sens.

1.5 Les logogrammes ou « figure des mots »

Les caractères des graphèmes permettent de distinguer les homophones grammaticaux (c'est / ces / ses) ou lexicaux (compte / conte / comte). Ces distinctions sont basées sur des lettres muettes, qui sont remises en question lorsque leurs fonctions uniques semblent inutiles. Ils peuvent aider les lecteurs en identifiant visuellement le sens, mais ils apportent un malaise à celui qui écrit (Riegel, 1994).

2. Types de l'orthographe française

L'orthographe est généralement conceptualisée en deux catégories L'orthographe lexicale et l'orthographe grammaticale.

2.1 L'orthographe lexicale

L'orthographe lexicale dite aussi « orthographe d'usage », il se rapporte aux règles de transcription écrite du mot en dehors de tout contexte de sens, c'est la façon d'écrire les mots du lexique indépendamment de leur usage dans la phrase ou le texte. Chaque mot possède une orthographe ou graphique définie. Il est aussi important de savoir

Que l'orthographe d'usage n'est pas toujours soumise à des règles régulières et qu'elle est pour cette raison, des fois difficiles à assimiler. Par exemple le même sens peut s'écrire différemment selon le mot : combattre mais combatif. Dans des mots longtemps rythme, paon, le nombre de lettres est plus grands que le nombre de son.

2.2 L'orthographe grammaticale

L'orthographe grammaticale, dite aussi « orthographe d'accords » quant à elle réfère à l'application de règles de grammaire, elle regroupe les formes verbales (radicaux, modes, temps) ; l'accord dans le groupe nominal, dans la phrase verbale et dans le texte ; les marques de phrase ; les marques de genre et nombre et l'homophonie (ses/ ces/ c'est) lors de l'écriture des mots dans une phrase.

Danielle Manesse affirme que l'orthographe dite grammaticale concerne les marques morphosyntaxiques ; elle se transmet au moyen de règles qui exigent pour être comprises et mises en œuvre, une analyse de la langue. Cette dernière est importante, parce que pour mettre les terminaisons qui convient, il faut avoir une idée claire de leur classe nom ou verbe.

On peut dire alors, que l'orthographe grammaticale développe la perception de la cohérence des phrases, de leur hiérarchisation.

3. Difficultés de système orthographique français

Fayol regroupe les problèmes en orthographe en trois ensembles qui correspondent tous au système français :

3.1 La mise en correspondance entre phonèmes et graphèmes

Dans le système alphabétique, la transcription d'un mot nécessite le recours au processus de lecture en analysant la forme sonore du mot en phonèmes, puis en faisant concorder ces phonèmes avec des graphèmes.

3.2 Le système non-transparent

En français, le fait d'apprendre cette correspondance bilatérale entre phonème / graphème n'est pas suffisant pour lire et écrire quasiment tous les mots. Et pour cause les sons et les lettres peuvent être irrégulière par exemple, les doubles consonnes ne sont pas marquées en phonétique. C'est ce qu'on appelle un système opaque.

3.3 La morphologie sémantique

Les signes morphologiques en français, en particulier les nombres et les signes de genre, sont généralement inaudibles, tels que « s » et « x » dans les noms et adjectifs, et « nt » à la fin des verbes. Pour les marques de genre, les mots sont généralement marqués oralement, tandis que pour les nombres, la plupart des mots ont des marques écrites mais aucune marque verbale. Ce sont les notes silencieuses que les élèves obtiennent lorsqu'ils apprennent à écrire. Par conséquent, il ne faut pas prendre en considération ces marqueurs que lorsque l'apprentissage de la lecture et de l'écriture commence.

4. Typologies des fautes d'orthographe

Selon Nina Catach, les erreurs forment six catégories :

4.1 Les fautes à dominante phonétique

Une mauvaise production orale est la conséquence directe de l'apparition de fautes à dominante phonétique. Par exemple un apprenant qui écrit le mot « maman » parce qu'il ne sait pas qu'une personne dite [mamà]. Ainsi assurer la pratique de l'expression orale est certainement un remède contre ce type d'erreur.

4.2 Les fautes à dominante phonogrammique

Généralement ce type d'erreur est dû à la pratique d'un oral correct mais avec un écrit erroné. Les phonogrammes sont les graphèmes qui sont chargés de transcrire les différents phonèmes Par exemple : [à] correspond aux phonogrammes : en, em, an, am. L'apprenant va donc en réalité transposer son parlé en écrit grâce à l'utilisation d'archi-graphème.

4.3 Les fautes à dominante morphogrammique

Grâce à leur rôle de complément graphique, les diagrammes morphologiques remplissent diverses fonctions, telles que :

- Marques finales de liaison : exemple : la finale muette d'un mot.
- Marques grammaticales, comme les morphogrammes de genre : e, les morphogrammes de nombre : s, x. Les morphogrammes verbaux : e, s, e.
- Marques finales de dérivation : grand-grandeur.
- Marques internes de dérivation : main, manuel

Ils sont parfois perçus comme ayant un rôle lexical et parfois grammatical (dans ce cas, ils sont liés à des accords et ne suivent pas une logique constante).

4.4 Les fautes concernant les homophones (ou encore logogrammes)

Ceux-ci peuvent être tirés du vocabulaire (chant / champs) comme de la grammaire (c'est/s'est) et ils peuvent également être liés à la parole.

4.5 Les fautes concernant les idéogrammes

Les signes qui ne relèvent pas uniquement de l'alphabet (comme les majuscules, ou les ponctuations) sont considérés comme idéogrammes.

5. Les homophones

Les homophones sont des mots qui se prononcent de la même manière mais qui ont des sens différents, ils ont une grande place dans l'orthographe de français. Le français compte un nombre considérable d'homophones, les homophones lexicaux et les homophones grammaticaux :

- Les homophones lexicaux : ce sont des termes hétérographes comme **voie/vois/voix/voit, etc.**
- Les homophones grammaticaux : c'est la connaissance des règles de grammaire qui permet d'orthographier correctement : **on/ont ; a/à ; se/ce/ceux, etc.**

Nadeau et Fisher trouvent que « *lorsque l'opération de substitution se réduit à un truc unique, elle enferme l'élève dans l'application d'une procédure qui repose sur la mémoire sans compréhension réelle de la notion en jeu* »⁷. De plus, à l'aide de plusieurs exemples, elles nous montrent que l'efficacité des règles, qui au départ étaient supposées aider l'élève à maîtriser l'orthographe, est loin d'être assurée.

McNicoll et Roy nous disent que « *la plupart des distinctions orthographiques relative aux homophones sont redondantes au contexte ; elles surchargent et ralentissent l'apprentissage : on pourrait tous s'en passer.* »⁸

Le problème rencontré dans l'enseignement des homophones se situe donc dans le type de règles de substitution mentionnée dans le paragraphe précédent et le mélange des catégories de mot dans le rapprochement des paires d'homophone.

Prenons la paire homophonique on/ont. Pris isolément, les mots ont un sens différent : le « on » est un pronom indéfini et le « ont » et le verbe avoir à la troisième personne du pluriel. Par conséquent. La maîtrise de la règle d'accord du verbe avec le groupe nominal sujet peut aider l'élève à bien orthographier le mot, sans qu'il ait à rappeler en mémoire la technique de substitution.

⁷ MARIE NADEAU, CAROLE FISHER, *La grammaire nouvelle : la comprendre et l'enseigner*, Montréal, Chenelière, 2006, p.61

⁸ MCNICOLL LOUSIELLE, GERARD RAYMOND ROY, *les homophones : problème et solution*, Canada, Naaman, 1985, p. 20

Chapitre 2. Le jeu sérieux dans l'enseignement du FLE



1. La définition du ludique

Le terme « ludique » qui à partir des années 1970 où l'apprenant avait commencé à participer réellement et activement au processus. Il est possible de dire qu'il y avait le terme « Jeu », mais pas vraiment en termes de didactique.

*Tandis que, selon les spécialistes, le substantif « Jeu » date du XIe siècle, l'adjectif « ludique » n'est attesté dans les dictionnaires qu'à partir du XXe siècle ; tous les autres dérivés directs de ludus datent eux aussi de notre siècle, étant même beaucoup plus tardifs que « ludique ».*⁹

Le mot « jeu » vient du latin « jocus » signifiant « plaisanterie, badinage » est un terme ayant été longtemps étudié par de nombreux chercheurs dans certains domaines tels que la psychologie, la sociologie, la philosophie, etc.

Selon le Petit Robert le jeu est:

1. « activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ». ¹⁰
2. « [...] une activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte ». ¹¹

Selon les deux définitions de dictionnaire le petit Robert, nous constatons une diversité de sens de ce mot. Dans la première définition, ce que nous entendons par « jeu », c'est l'activité soit physique soit mentale qui plait à l'être humain tandis que celle de la deuxième parle plutôt d'une activité à la fin de laquelle on peut gagner ou perdre.

⁹ Silva, 1999, p. 206

¹⁰ Le dictionnaire le petit Robert (2004)

¹¹ Ibid.

Pour conclure le champ lexical du mot ludique se trouve « jouer », « joueur » « jeu ». Il serait utile de donner également la définition du mot « activité » étant utilisé la plupart du temps avec le mot « ludique » : « Actes coordonnés et travaux d'origine humaine ». Il nous semble possible de déduire que le ludique et le jeu sont dans le même champ lexical, autrement dit le ludique est égal au jeu. Par conséquent, ce que nous entendons par « activité ludique », c'est qu'elle contient des actes humains liés au jeu.

2. Aperçu des jeux sérieux

Dès le XV^{ème} siècle, avec le mouvement humaniste en Italie, on recense l'oxymore "Serio Ludere". Ce terme renvoie à l'idée de traiter d'un sujet "sérieux" avec une approche "amusante". Cela se retrouve ainsi dans le style littéraire où un ton léger et humoristique peut dénoncer des problèmes de société par exemple. En France Montaigne est un humaniste qui fait notamment usage du Serio Ludere.¹²

Vers la fin du XVIII^{ème} siècle et le début du XIX^{ème}, l'amirauté britannique et l'armée prussienne s'intéresse sérieusement à l'emploi de simulation ludique pour développer de nouvelles tactiques et former leurs futurs cadres. Ainsi en 1820 la Prusse va adopter le Kriegspiel (ou wargame en anglais et jeu de guerre en français) comme outil de formation de ses officiers. Jusqu'au développement de l'informatique le wargame sera le principal jeu sérieux employé par la quasi-totalité des armées du monde.

Pour avoir le concept nouveau du jeu sérieux, il faut attendre les années 70 avec l'œuvre éponyme de Clark Abt¹³

¹² F.Z Zaimen & H. Bensalem. *Mémoire de recherche Master II*, option ingénierie des medias, « Intégration d'un serious game à un dispositif de formation à distance » juin 2012

¹³ Ibid, p.105

Dans ses écrits, ce chercheur Américain, voit dans le jeu de société, le jeu de plein air, le jeu de rôle et le jeu sur ordinateur (très peu développé à cette époque) des supports pour diffuser des messages éducatifs politiques, marketing, etc. Sa participation au développement de TEMPER.¹⁴

L'un des premiers wargames informatisés destiné à prendre en compte le contexte de la guerre froide ne doit pas être étranger à l'intérêt de ce chercheur pour toutes les catégories de jeux sérieux.

Quelques jeux font également leur apparition comme la « petite » grecque ou le « la troncule » romain. Ce sont des jeux de prise par encerclement, à connotation guerrière (ancêtres du jeu de dames). Ces objectifs n'ont pas l'éducation ou la résolution de problèmes particuliers. Cependant, ce sont les jeux les plus anciens qui nous sont parvenus, basés sur un raisonnement intellectuel, faisant intervenir la réflexion la planification et non le hasard



Figure 1.1: Jeu de « la troncule ».



Figure 1.2 : Premier jeu sérieux : Army Battlezone.

¹⁴ Ibid, p. 129

3. Types de jeux

Il existe plusieurs classifications du jeu, nous abordons les jeux de Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, qui distinguaient quatre types d'activités dites ludique :

3.1 Les jeux linguistiques

Ce sont les jeux qui rendent la classe vivante. Selon de Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, « *Les jeux linguistique, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, phonétiques et orthographe...* »¹⁵

3.2 Les jeux de créativité

Ce sont des jeux qui engagent la personnalité de l'apprenant à utiliser sa créativité et son imagination. Haydée Silva a écrit dans un article : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse¹⁶, poétique, etc.* ».¹⁷

3.3 Les jeux culturels

Ce sont des jeux qui font référence à la culture et connaissances de l'apprenant comme le jeu du baccalauréat.

3.4 Les jeux dérivés du théâtre

Les jeux dérivés du théâtre, sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* ».¹⁸ Cette classification des différents types de jeu, c'est les plus utilisés

en classe du FLE.

¹⁵ J.P CUQ, ISABELLE GRUCA, « Cours de didactique du français langue étrangère et seconde ». France, PUG, 2007, p. 417

¹⁶ Cocasse : qui renvoie à la conique et les mines.

¹⁷ SILVA HAYDEE, *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*, disponible sur <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html> (consulté le 21-01-2016.)

¹⁸ Jean. Pierre Cuq, Isabelle , Gruca, op cit, p.458

4. Place du ludique dans le processus d'apprentissage

Après que nous avons défini le terme ludique, selon Donald Winnicott, le jeu est essentiel pour la bonne santé de l'enfant et pour lui permettre de se construire.

« C'est le jeu qui est universel et qui correspond à la santé: l'activité de jeu facilite la croissance et par la même la santé, ce qui est naturel c'est le jeu. Jouer est indispensable à l'enfant, c'est une thérapie en soi par son existence même, tout au long de l'évolution et en dehors de toute psychothérapie ou psychanalyse dont il est le centre. »¹⁹

Pauline Kergomard, inspectrice des écoles maternelles, dans son ouvrage *L'éducation maternelle dans l'école*, paru en 1886, parle de la place prépondérante du jeu dans la construction de l'enfant. Elle insiste aussi sur la place fondamentale du jeu à l'école. *« Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant »*²⁰

D'après Donald Winnicott et Pauline Kergomard, on peut dire alors, que le jeu a une place essentielle et importante chez l'enfant, car il lui permet de se construire et de bâtir les fondements de sa vie en société.

4.1 Dans l'enseignement/apprentissage du FLE

Au début de 18^e siècle, le jeu était présent dans l'éducation et après dans l'enseignement des langues. Mais, le jeu ne connaît pas vraiment un succès dans les méthodes classiques, jusqu'à l'approche communicative. *« Durant les années 1970, les données sur le décrochage scolaire ajoutent à l'urgence d'agir. On constate une apathie et un désintéressement de la part des élèves. »²¹* L'explication de ce désintérêt chez les élèves est leur difficulté à s'intégrer à la société des adultes, leur formation ne correspond pas aux besoins

¹⁹ WINNICOTT, livre *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, 1975, p.88

²⁰ PAULINE KERGOMARD, *l'éducation maternelle dans l'école*, 1886, p.2

²¹ CHAMBERLAND & PROVOST, 1995, p.20

Il faut ainsi donc des méthodes plus dynamiques et modernes pour motiver et faire agir les apprenants. C'est à partir de l'apparition de l'approche communicative que les activités aident à développer les compétences des apprenants d'une manière plus efficace. Par contre, le doute sur l'usage pertinent du jeu, surtout à l'école, se manifeste quand même.

En FLE, l'ouvrage *Jeu, langage et créativité* rédigé par les deux spécialistes de jeu, Francis Debyser et Jean-Marc Caré, est paru en 1978, année à laquelle le jeu commençait petit à petit à être vu comme un outil pédagogique. En outre, il serait intéressant de parler de la parution en 1976 de la revue intitulée « *Le Français dans le monde* » étant un numéro spécial destiné au jeu (Silva & Loiseau, 2016). De ce fait vers la fin des années 70 certains ouvrages commencent à apparaître dans le domaine.

C'est de cette époque que datent la plupart des ouvrages explicitement consacrés au jeu en lien avec l'enseignement/apprentissage des langues, même s'il s'agit pour la plupart de recueils d'activités plutôt que d'ouvrages de réflexion.²² Par contre nous pouvons plus citer les travaux dédiés à ce domaine à partir de la mise en accent sur la relation « jouer » et « apprendre » par Gilles Brougère en 2005. Il s'agit des conférences et des revues consacrées à ce domaine. « [...] *il existe encore relativement peu de travaux théoriques sur les avatars du ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues en général, et notamment celui des langues étrangères ou secondes en particulier. À nouveau, cela est surtout vrai dans le milieu francophone [...]* ». ²³

À la suite de première expérience avec le jeu, quelques enseignants ont pensé que le jeu était plutôt destiné aux experts seulement et cela a été la cause de son emploi restreint. L'absence des ouvrages de référence dans ce domaine aussi bien que l'intérêt faible pourraient être un obstacle pour le développement du ludique en pédagogie. On a besoin d'élargir la perspective pour profiter le maximum de son efficacité en classe.

²² SILVA & LOISEAU, 2016, p.1

²³ Ibid, p.11

Pour conclure, l'utilisation des activités ludiques en salle de classe de langue reste limitée, malgré ses apports primordiaux dans le domaine.

4.2 Importance du ludique dans l'apprentissage

Durant notre analyse, nous avons remarqué que l'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction entre les apprenants, est surtout maintenir une communication en classe en se basant sur la motivation, Parce que donner envie d'apprendre fait partie des missions de l'enseignant. *«L'enseignement s'appuie sur des règles qui établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie »*²⁴

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe d'une langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui utilise le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer d'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses élèves une compétence langagière par le billet du «jeu».

4.3 Caractéristiques d'une activité ludique efficace

Nous avons essayé de souligner d'une façon générale les apports pédagogiques des activités ludiques. Cela nous a montré qu'ils peuvent être un outil efficace afin de créer la motivation, l'imagination, la créativité, l'interaction et l'autonomie dont les contributions sont indispensables pour l'apprentissage du français langue étrangère.

Ainsi, à part les apports pédagogiques des activités ludiques, il faut également prendre en considération quelques caractéristiques qui les rendent efficaces au service de l'apprenant et également de l'enseignant.

²⁴ RACHID BRAHIMI, *évaluer l'élève ou l'étudiant en Algérie*, Le matin, 24/02/2015

4.3.1 La familiarité du jeu

L'activité ludique demande une étape de réflexion sur ses caractéristiques. À partir de ces caractéristiques, la familiarité du jeu propose à l'enseignant des avantages qui peuvent faciliter la tâche d'enseignement. Si l'activité est connue ou si c'est la variante d'une activité déjà faite dans la classe, il est question d'économiser le temps pour expliquer les règles d'une façon détaillée et pour donner des consignes essentielles.

D'autre part, lorsque le jeu existe aussi en langue maternelle, cela aide l'explication des règles et des consignes. Prenons l'exemple de jeu «Taboo». C'est un jeu qui existe en plusieurs langues. Partant du fait que le principe du jeu est le même quelle que soit la langue du jeu, la mise en place de ce dernier est facilitée par cette familiarité. De plus, la familiarité permet à l'enseignant de connaître les points faibles du jeu, autrement-dit, les points qui ne déroulent pas bien pour le public visé et il prend naturellement des mesures essentielles pour en profiter le plus. Grâce à ses connaissances et ses expériences concernant le jeu, il peut diminuer les risques qui peuvent leur poser des difficultés et des problèmes.

Du point de vue de l'apprenant, la familiarité lui permet de se sentir à l'aise pour y participer car il connaît déjà les règles.

Nous ne pouvons pas dire que la familiarité est toujours du côté des avantages elle est du côté des inconvénients aussi, mais il faut en profiter dans la mesure du possible en tant qu'avantage.

4.3.2 La simplicité de la mise en place

En réalité, chaque activité ludique possède des caractéristiques différentes comme la durée de sa mise en place, les matériels et l'espace dont elle a besoin, etc. En classe de langue, l'enseignant doit veiller à mettre en œuvre l'activité d'une manière efficace. Pour ce faire, il doit préférer plutôt des activités qui ne lui posent pas de difficultés au cours de sa réalisation. Prenons en exemple quand le jeu exige des matériaux compliqués, il peut y avoir des obstacles imprévus concernant la gestion du temps ou la compréhension du contenu. C'est pourquoi l'enseignant cherche à profiter

Des activités sur lesquelles il a une connaissance approfondie pour minimiser les risques. De plus, lorsque l'activité demande peu de préparation de la part de l'enseignant, il sera probablement plus aisé et pratique de le mettre en place dans la classe.

4.3.3 La souplesse des règles

Les règles doivent être simples et claires pour les apprenants. Dans la mesure où les structures et les règles sont souples, l'activité ludique peut convenir aux publics différents dans l'enseignement du français. En outre, la souplesse des règles peut faciliter à préciser le degré de difficulté du jeu. De ce fait, les règles peuvent varier en fonction du profil et du niveau de l'apprenant. *« Le principe de souplesse est d'autant plus essentiel qu'il va déterminer la possibilité d'encourager l'autonomie dans l'apprentissage : on cédera plus facilement l'animation et donc un rôle actif aux apprenants lors d'un jeu pouvant être mené aussi bien dans un grand groupe que par petits groupes, et qui n'exige pas de disposer de plusieurs exemplaires d'un matériel onéreux et difficilement accessible. »*²⁵

4.3.4 La productivité

La productivité est un autre facteur pour une activité efficace, elle doit convenir à de nombreuses variantes mais également à des adaptations afin de répondre aux besoins concernant l'enseignement du FLE, comme développer les compétences langagières, l'interaction, l'autonomie, la grammaire, le vocabulaire, la phonétique, etc. des apprenants.

Dans l'enseignement du français, l'enseignant cherche à faire acquérir des compétences langagières, la compréhension de l'oral, la compréhension de l'écrit l'expression orale, l'expression écrite afin que l'apprenant communique en français. Chaque activité doit viser à aboutir au développement d'au moins une compétence langagière pour ne pas être un simple passe-temps en classe de langue.

²⁵ SILVA, 2008, p.97

Dans la mesure où l'activité donne lieu à des variantes, prenons comme exemple les activités de grammaire, de vocabulaire, de phonétique, de production orale/ écrite etc., elle peut être productive

4.3.5 La portée culturelle de l'activité

Defays affirme que l'apprentissage d'une langue étrangère est tout d'abord une expérience qui varie d'une personne à l'autre. Pendant ce processus, l'apprenant découvre une autre culture grâce à laquelle il peut voir le monde d'une manière différente. (2003)

Selon Louis Porcher « *Une culture est un ensemble de pratiques communes, d'une manière de voir, de penser et de faire qui contribuent à définir les appartenances des individus c'est-à-dire les héritages partagés dont ceux-ci sont les produits et qui constitue une partie de leur identité* ». ²⁶

Connaître une nouvelle culture peut être un facteur motivant pour l'apprenant. Étant donné que la diversité culturelle enrichit l'homme, l'apprenant prendra le plaisir à apprendre une autre langue en découvrant une nouvelle culture. C'est ici que l'enseignant doit faire ses efforts pour satisfaire le désir de découvrir la culture d'une nouvelle langue de l'apprenant en profitant des activités dans la classe.

L'objectif n'est pas de remplacer la culture actuelle par la culture cible, mais au contraire, d'attirer l'attention sur les différences culturelles afin de mieux se comporter en parlant cette langue, comme connaître les formes de politesse ou les registres de langue permettent à l'apprenant de mieux s'exprimer et d'agir en langue étrangère. Lorsqu'il ne sait pas dans quelles circonstances il doit tutoyer ou vouvoyer, il peut avoir des obstacles et des difficultés dans la vie réelle. Par ailleurs l'emploi des mots familiers lors des interactions avec des personnes avec qui il a des relations hiérarchiques lui posera sûrement des problèmes.

²⁶ CUQ & GRUCA, 2005, p.83

De ce fait, la culture a une place importante dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Dans les méthodes de français, généralement à la fin de chaque unité, se trouve une partie consacrée à la culture sous le nom de « Civilisation » ou « Culture ». Prenons en tant qu'exemple la méthode « Edito ». Tel qu'est montré, la culture française que l'apprentissage de la langue française ne nécessite pas seulement la connaissance de sa culture, mais également la connaissance de la culture des pays francophones comme Canada, Belgique, etc.

Pour ce qui est des activités ludiques, l'enseignant qui les utilise doit veiller à profiter le maximum de chaque moment dans la classe afin que souligner la diversité culturelle concernant la langue étrangère. Ainsi, à mesure que les activités ludiques contiennent des valeurs culturelles, l'attrait de l'activité pourrait développer au sein de l'apprenant. Celui-ci prendra le plaisir pour découvrir et connaître les différences culturelles de la langue française. L'utilisation d'une telle activité lui permettra d'ailleurs de se comporter mieux dans diverses situations de communication. Il peut mieux s'adapter aux conversations en comprenant correctement le contenu du discours.

Pour conclure, les activités ludiques rendent l'apprentissage efficace en facilitant le transfert de la culture cible à l'apprenant dans une classe de français. D'une part, la connaissance culturelle motive l'apprenant à découvrir l'inconnu.

5. Recours aux jeux sérieux dans l'enseignement/apprentissage du FLE

Selon Le psychanalyste britannique Donald Winnicott: « La principale caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique ». Le jeu est utilisé comme étant l'essentiel moyen de l'apprentissage chez l'être humain au sein de son entourage familial ainsi que scolaire. Jouer offre à l'apprenant dès son plus jeune âge, l'occasion d'observer, toucher, par la suite discuter, analyser, se poser des questions, découvrir tout ce qui l'entoure et tout ce qu'inconnu pour lui. De nos jours, l'apprentissage doit destinée aux enfants ou aux adultes, lorsqu'elle se présente de manière assez ludique peut mener à des résultats assez encourageants par rapport aux méthodes classiques.

Les programmes académiques d'enseignement de l'école précisément le primaire mentionnent le fait que le jeu reste une activité nécessaire à fournir à l'enfant lors de son apprentissage afin de le conduire à découvrir son environnement, à communiquer d'une manière verbale et non verbale, à élargir ses capacités sensorielles, motrices intellectuelles est mise en relief à partir des villes Paris et Montréal, cela nous amène au fait affectives, etc à travers le jeu que l'enfant bâtit et acquit ses connaissances fondamentales.

Le recours au jeu comme support d'apprentissage permettra de le considérer comme étant un outil majeur à la fois déclencheur de motivation, porteur de sens et assurant l'implication et l'engagement de l'apprenant dans son processus d'apprentissage. D'ailleurs c'est une manière qui favorise l'échange et l'interaction entre les apprenants =>Vecteur de communication.

L'emploi du support didactique à caractère ludique motivera l'apprenant à apprendre la langue étrangère. Le jeu comme étant une activité ludique met l'apprenant devant une situation problème où il sera amené à résoudre en communiquant. Nous supposons que ces activités illustrées seraient une méthode d'apprentissage performante et un moyen pédagogique ludique efficace en classe de langue. Parce que le recours à l'image comme un support visuel et un vecteur culturel et du jeu comme outil de détente et libérateur de toute contrainte puisse faire de l'activité ludique illustrée une porte d'entrée à la langue à la culture de l'autre.

L'activité ludique est perçue comme un moyen qui peut aider l'apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent. Le jeu sérieux conduit d'une manière méticuleuse, pourrait développer chez l'apprenant l'habileté à s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser peu à peu l'usage.

Chapitre 3. Le jeu sérieux dans l'enseignement de l'orthographe en classe de 5^{ème} année primaire



1. Enseignement / apprentissage de l'orthographe

Orthographier un mot met en jeu des compétences variées, langagières (phonologique, orthographiques...) et cognitives (attentionnelles, mnésique...) ainsi, qu'une appropriation des caractéristiques de la langue.

Apprendre à orthographier n'est guère une tâche aisée. Ceci est d'autant plus vrai dans les cas d'apprenant 5^{ème} année primaire. Cependant, il semble que pratique de l'enseignement de l'orthographe en française langue étrangère (FLE) n'ait pas toujours su tenir compte des spécificités du public visé, considérants que les zones orthographiques problématique étaient les même pour les 5^{ème} années que pour les 4^{ème} années primaires par exemple.

Depuis les années quatre-vingts, on prend davantage en considération la structure complexe de la langue à enseigner, mettant l'accent sur l'un ou l'autre de ses système orthographique (phonogrammique morphogrammique, logogrammique).

Pour mieux cerner dans un premier temps ce sujet d'étude, il convient de définir l'orthographe afin de mieux comprendre les difficultés relatives à son apprentissage.

2. L'enseignement de FLE en Algérie

En Algérie, la pratique du français langue étrangère a une place particulière, ceci est dû à l'histoire coloniale qui a longtemps duré. C'est la première langue étrangère parlée après l'arabe, langue officielle de cette nation. Elle est présente dans tous les domaines. On accorde beaucoup plus d'importance à cette langue d'enseignement. Ainsi ce dernier peut être défini comme :

- a. Action d'apprendre un métier, en particulier formation professionnelle.
- b. Organisée permettant d'acquérir une qualification pour le métier.
- c. « *L'apprentissage doit-être rationnel organisé sous une direction technique et pédagogique avec un enseignement spécialisé* »²⁷

²⁷ Document sur les journées nationales d'études d'apprentissage et du travail des jeunes , 1954.P.34

Selon H. HOLEC *l'enseignement* « est une démarche par laquelle quelqu'un qui n'est pas l'apprenant s'engage dans une série d'activités dont l'objectif ne peut- être par la force des choses, que de créer un environnement d'apprentissage pour l'apprenant qui a recours à ce service »²⁸

La langue française a sa particularité en Algérie, pour des raisons historiques on a un nombre important de locuteurs maîtrisant cette langue. L'enseignement du français se fait dès la troisième année du cycle primaire en lui installant une compétence communicative qui le prépare à sa future vie d'adulte et activité sociale. Jean louis CALVET a dit que « le français a été injecté en Algérie »²⁹

3. Le système éducatif algérien

Depuis l'indépendance de l'Algérie, le système éducatif Algérien s'est matérialisé à une cadence rapide. Il subi différentes réformes dans le but de pallier aux problèmes de chômage analphabétisme.

La dernière réforme du système éducatif en Algérie était en 2008 précisément que ce système comprend les niveaux d'enseignement fondamentaux (regroupant cinq ans d'enseignement primaire, quatre ans d'enseignement moyen et trois ans d'enseignement secondaire. Les deux premières années du cycle primaire sont adaptées au développement cognitif de l'enfant (enseignement de base), tandis que la troisième jusqu'à la cinquième année constitue plutôt une phase d'éveil d'intérêt pour l'élève, puis arrive le cycle d'orientation qui prolonge de la première à la quatrième année moyenne. Enfin, l'accès au cycle secondaire est conditionné par l'examen du BEM, et l'enseignement secondaire est caractérisé par un enseignement global d'une durée de trois ans. Le baccalauréat est le diplôme qui déterminera la fin de l'enseignement général et permet par la suite aux étudiants de s'intégrer dans le monde universitaire.

²⁸ H. HOLEC, *autonomie et apprentissage des langues étrangères*, 1986. P, 69

²⁹ JEAN IOUIS CLAVET <https://www.puf.com>

Pour les programmes enseignés dans les établissements scolaires de ce pays ils ont connu ces dernières années une profonde réforme qui demeure actuellement primordiale dans le but de rejoindre le train de la mondialisation.

4. Description de programme du FLE dans le manuel scolaire de la 5 ème année primaire en Algérie

Le livre de français de la cinquième année primaire 2019/2020 écrit par les auteurs: Leila MEDJAHED (professeur des universités), Mouloud FERHAT (inspecteur d'enseignement primaire) et Kahina Kedadouche (professeure de l'enseignement primaire), ce livre compose de quatre projets, dans chaque projet il y a deux séquences et dans chaque séquence on trouve les actes de paroles et les quatre thèmes (le lexique, la grammaire, la conjugaison et l'orthographe).

Nous somme concernés par l'orthographe, on a le premier projet "au zoo!" qui est divisé en deux séquences, la première séquence est "pauvre petite gazelle !" et la deuxième séquence "c'est un vrai fennec ?" contient plusieurs leçons et dans chaque leçon il y a une règle pour faciliter la tâche à l'élève et à la fin de chaque séquence on trouve une dictée qui parle de leçons précédentes. La première leçon dans l'orthographe est **le féminin "e"**, cette leçon rendre l'apprenant capable de reconnaître le féminin des noms en "e" et le genre d'un nom (**article le / la**).

Exemples :

- ✓ **Un** voisin / **une** voisine
- ✓ **Le** cousin / **la** cousine
- ✓ **Un** vétérinaire / **une** vétérinaire

Pour la deuxième leçon on a **les adjectifs de couleurs**.

Exemples

- ✓ Noir / noire
- ✓ Vert / verte

Pour la troisième leçon l'apprenant va apprendre les accents, il y a **l'accent aigu (é)**, **l'accent grave (è, à, ù)** et **l'accent circonflexe (ê)** c'est pour être capable d'identifier les graphèmes de la langue et connaître les types des accents.

Exemples

- ✓ Accent aigu : blessé.
- ✓ Accent grave : ramène.
- ✓ Accent circonflexe : tête.

À la fin de cette séquence on trouve la dictée qui est basée sur les leçons précédentes c'est pour orthographier correctement les mots utilisés.

Dans la deuxième séquence l'apprenant va apprendre **l'accord de l'adjectif attribut** pour les accorder correctement + **le féminin : eur, euse, trice**, c'est pour reconnaître le féminin des noms en (eur, euse, trice) et le genre d'un nom (**article le /la**).

Exemples

- ✓ **Le directeur** est heureux / **la directrice** heureuse.
- ✓ **Un chanteur** / **une chanteuse**.
- ✓ **Un vendeur** / **une vendeuse**.

Il va connaître aussi **les homophones grammaticaux : a/ à, on / ont**.

Exemples

- ✓ **Il a** mal **à** l'oreille.
- ✓ **Les** enfants **ont** des tickets pour entrer au zoo. **On** rentre au zoo **à** 9 heures.

À la fin de cette séquence, il y a une dictée sur les leçons précédentes.

Pour le deuxième projet "c'est un lieu exceptionnel !", la première séquence "nous allons au musée", parle **du féminin : ien / ienne, ion / ionne** et **les homophones : son / sont**

Les homophones grammaticaux : son, sont

Exemples

- ✓ **Le** chaton réclame **son** lait car il est assoiffé.
- ✓ **Les** tâches de lait **sont** soigneusement léchées.

Le féminin

Exemples

- ✓ **Un** chien / **une** chienne.
- ✓ **Le** magicien / **la** magicienne
- ✓ **Un** champion / **une** championne.

Dictée sur les leçons précédentes.

La deuxième séquence "dans le train", étudier **l'accord du participe passé le féminin elle,ette, les homophones ce, se** et à la fin la dictée.

L'accord de participe passé

Exemples

- ✓ **Elle** est arrivée.
- ✓ **Elles** sont arrivées.

Le féminin: elle et ette

Exemples

- ✓ Beau / **belle**.
- ✓ Vieux / **veille**.
- ✓ Violet / **violette**

Les homophones grammaticaux: ce et se

Exemples

- ✓ Il **se** lave les mains.
- ✓ **Ce** stylo rouge.

À la fin de la séquence on fait une dictée sur les leçons précédentes.

Concernant le troisième projet " qu'est ce qu'une catastrophe naturelle ?". Ce projet contient deux séquences, la première séquence "quand je serai grand", parle de **le féminin : ère / ière** et **les homophones : et/ est**, à la fin il ya une dictée sur les leçons précédentes.

La féminine: ère / ière

Exemples

- ✓ **Un** boucher / **une** bouchère.
- ✓ **Le** jardinier / **une** jardinière.

Les homophones grammaticaux : est, et

Exemples

- ✓ Il **est** fatigué.
- ✓ Nadjwa **et** son frère aiment les gâteaux.

À la fin de la séquence on fait la dictée.

La deuxième séquence "que devons-nous faire ?", étudier **le pluriel "s"** **les lettres muettes, les sons: ouil, euil, ui**, c'est pour mettre l'apprenant capable d' écrire correctement le pluriel de noms, reconnaître les lettres muettes et maîtriser bien le système phonétique de la langue et concernant les sons, l'apprenant sera capable

de renforcer l'apprentissage des sons, perfectionner les mécanismes de lecture, respecter la ponctuation, les liaisons et les groupes de souffle et adopter une bonne vitesse de lecture. À la fin de cette séquence il y a une dictée pour mieux comprendre.

Le pluriel "s"

Exemple'

Singulier	Pluriel
Le – La – L'	Les
Un – Une	Des
Le quartier	Les quartiers
Une maison	Des maisons

Les lettres muettes: ce sont les lettres qui ne se prononcent pas.

Exemples

Au début du mot	H omme, H ôtel
À l'intérieur du mot	R hume
À la fin du mot	Loup p , Vert

Les sons: euil – ouil – ui

Exemples

/euil/	/ouil/	/ui /
Le deuil	Le fenouil	La nuit
Le treuil	/	Une feuille

Le quatrième projet, qui est le dernier projet, dans la première séquence "pourquoi notre terre est-elle en danger ?", étudier le **pluriel "x"** et "**aux**" le **redoublement des consonnes** et les sons **eil, iel, io, ia** et à la fin il y a une dictée sur cette séquence.

Le pluriel: "aux" et "x"**Exemples**

Singulier	Pluriel
Une eauUn bijou	Des eaux Des bijoux
Un bateau	Des bateaux
Un trou	Des trous
Une maison	Des maisons
Un festival	Des festivals
Un landau Bleu	Des landaus bleus

Le redoublement des consonnes**Exemples**

- ✓ Une maîtresse, une classe, donner.
- ✓ Nécessaire, nettoyer, une bouteille.

Les sons : eil – iel – io – ia**Exemples**

/eil/	/iel/	/io/	/ia/
Une bouteille	Le ciel	Une brioche	Un piano

La dernière séquence du projet quatre "ne gaspillons pas l'eau !", contient les leçons suivants: **le pluriel : al / ail**, **les homophones : ou / où**, **la ponctuation: la virgule, les deux points** et la dictée à la fin de cette séquence.

Le pluriel: al, ail**Exemples**

Singulier	Pluriel
Un rail	Des rails
Un carnaval	Des carnivals

Les homophones grammaticaux: ou, où**Exemples**

Ou	Où
Tu veux être un plombier ou un Pompier	Ils sont toujours là où il y a du danger.

La ponctuation : la virgule et les deux points**Exemples**

Je mangerai trois fruits: une pomme, une banane et une pêche. C'est la fin du programme cinquième année primaire.

4.1 La Place des jeux dans le programme

Le jeu dans le programme du FLE de la 5 ème année primaire en Algérie 2019-2020 n'est pas présent, malgré que les enseignants veulent d'utiliser des supports d'enseignement divers pour faciliter la tâche et motiver les apprenants prenant en compte les conditions du programme.

Daprès les chercheurs comme Charles Muller, les jeux d'apprentissage prennent une place très importante chez les élèves, car ils apprennent en jouant, en cherchant et en réfléchissant, c'est-à-dire le jeu rendre l'élève actif, donc l'enseignant doit varier les supports utilisés en classe pour aide l'apprenant à apprendre une langue vivante étrangère et faciliter donc son apprentissage et développer ses connaissances.

Le jeu est un mode d'expression du jeune enfant et un facteur de son développement, l'enfant de maternelle passe la plus grande partie de son temps à jouer. C'est un besoin aussi vital que manger et dormir. On considère l'enfant qui ne joue pas ou qui n'aime pas jouer est un enfant malade ou perturbé dont la personnalité ne s'affirme pas.

5. Le cadre général de l'expérimentation

Notre expérimentation vise à tester l'effet des activités ludiques sur le processus d'apprentissage du FLE chez des apprenants de 5ème A.P à Ibn-khaldoun-Touggourt.

Notre choix s'est porté sur ce niveau au vu de son importance dans le système éducatif algérien. Il s'agit d'une phase essentielle. Les apprenants de la 5ème A.P sont concernés par notre étude parce qu'ils ont examen à passer à la fin de l'année. Donc, il est important de donner une nouvelle dynamique à l'apprentissage de l'orthographe tout en assurant une transition flexible entre les différents cycles à savoir le moyen et le secondaire. Le choix des activités que nous avons proposés dans l'expérimentation fait partie du programme de la 5ème A.P. C'est à la lumière des supports proposés dans les manuels scolaires et le guide de maître de la 5ème A.P que nous avons pu constater la nécessité de recourir aux activités ludique considérées comme un moyen de motivation et surtout d'apprendre à cet âge.

Notre recherche consiste en une expérimentation d'activité ludique avec des apprenants de 5ème A.P.

5.1 Le cadre spatio-temporel

C'est important de décrire le cadre spatio-temporel, le lieu et le temps de l'expérimentation:

- ✓ Le temps

Notre travaille a était fait en Mars, nous avons assisté à trois séances pour l'observation afin de voir la réaction des élèves et leurs interaction entre eux et leur enseignante, et pouvoir aussi collecter le maximum d'informations.

✓ Le lieu

Pour effectuer notre recherche, nous sommes allées à école d'Ibn-khaldoun c'est une école de primaire qui se situe au centre-ville de Touggourt de la wilaya de **Touggourt**. La classe se compose de 25 élèves, 13 garçons et 12 filles âgés entre 11 et 12 ans.

5.2 Le choix du corpus

Pour recueillir le maximum d'information, nous avons choisi les apprenants de la 5 ème année primaire, comme un corpus afin de réaliser notre enquête pour arriver à nos objectifs.

5.3 La démarche de l'expérimentation

Pour décrire et arriver à de meilleur résultat, nous avons choisi les méthodes qui nous facilitent le déroulement de notre recherche, en particulier notre travail pratique.

Pour réaliser notre démarche, nous avons adopté les méthodes suivantes: la technique d'observation en classe, la méthode analytique et finalement nous interpréterons les résultats obtenus.

5.4 L'observation de la classe

Nous avons choisi l'observation de la classe, parce que cette technique nous permettra de recueillir des observations concrètes concernant : l'organisation de la classe, les attitudes des apprenants et les interactions entre les apprenants et leur enseignant.

L'observation nous permet de suivre le déroulement des activités ludiques proposées dans la classe, selon la participation des élèves, qui va nous permettre de rassembler des informations pour réaliser notre travail.

5.5 La nature de l'expérimentation

L'expérimentation menée est un "jeu numérique" sous forme d'une application pédagogique à obtenir sur un écran nommée "**Ortho'quizz**". Elle comporte six activités variées dont deux pour les homophones grammaticaux, deux autres pour le féminin, une pour le pluriel et une autre pour les pronoms démonstratifs.

Nous avons créé cette application pour aider l'élève à apprendre, à orthographier correctement et facilement tout en s'amusant au jeu. Donc pour l'avoir, il faut qu'il y s'inscrit pour être membre en renseignement seulement le nom et le prénom et aussi pour faciliter la tâche à l'enseignant, qui est l'admin du jeu, d'avoir les réponses de ses élèves. Elle contient trois phases, la première phase est pour s'inscrire au jeu.

La deuxième est consacrée pour les activités proposées où l'élève doit répondre aux questions et valider ses réponses en faisant apparaître des émojis expressives selon le nombre de réponses "justes" ou "fausses".

La troisième affiche les résultats finaux des réponses obtenues par les élèves. Donc, c'est la phase privée de l'enseignant pour faire ses calculs et reconnaître les lacunes de chaque élève.

5.6 Les objectifs de l'expérimentation

D'après notre lecture sur les activités ludiques et leur impact sur l'enseignement-apprentissage du FLE, nous avons tenté de tester l'effet du jeu sur l'apprentissage de l'orthographe et sur l'implication des apprenants dans leurs apprentissage.

5.7 Les destinataires de l'expérimentation

Pour notre expérimentation nous avons travaillé avec les élèves de **5^{ème} A.P** de l'école **Ibn- khaldoun** de la wilaya de **Touggourt**. La classe sélectionnée se compose de 30 élèves, 18 garçons et 12 filles âgés entre 11 et 12 ans.

6. Présentation des jeux proposés

1) Compléter le texte par les homophones grammaticaux : a, à

- Le chat Minou l'air perdu. Il un collier autour du cou.
Il rentre.....la maison chaque soir.

2) Compléter le dialogue par les pronoms démonstratifs: ces, ce, cette

- Massinissa: combien couteStylo bleu?
- Le vendeur : Le stylo bleu coûte 20 D.A
- Maman: Tu prends aussi Gomme?
- Massinissa: Non merci maman, j'achète marqueurs.

3) Mets les noms et les adjectifs en rouge au féminin.

- Les enfants aiment beaucoup **le voisin** tata Nadia.
- C'est **un gentil boulanger**. Elle fait de très bons croissants et de bonnestartes.

4) Mets les groupes de mots soulignés au pluriel.

- Le grand camion roule à vive allure.
..... roulent à vive allure.
- Le jeune homme saute par-dessus la haie.
..... sautent par-dessus la haie.
- Un bon élève apprend bien ses leçons.
..... apprennent bien leurs leçons.

5) Compléter le dialogue par les homophones grammaticaux : ou, où

- Tu veux des oranges..... des bananes ?
..... est l'arrosoir?
- Préfères-tu visiter le zoo le musée ?
..... Sont mes affaires?

6) Mets les noms et les adjectifs au féminin

- Le directeur est heureux.
.....
- Un chanteur.
.....
- Un vendeur.
.....

7. Analyse et interprétation des résultats

Nous traitons dans cette partie l'analyse et l'interprétation des résultats de testes d'évaluation des activités variées collectées auprès des apprenants de 5ème AP.

7.1 Analyse des résultats du premier exercice:

Exercice 01

1) Complète le texte par les homophones grammaticaux: a, à

- Le chat Minou l'air perdu. Il un collier autour du cou. Il rentre..... la maison chaque soir.

Réprésentation tabulaire

	Les réponses correctes	Les réponses fausses
Nombre	22	08
%	73.33 %	20.66%

Ce tableau nous montre le pourcentage des résultats

- ✓ 73.33 % bonnes réponses
- ✓ 20.66 % mauvaises réponses

7.2 Analyse des résultats du deuxième exercice:

Exercice 02

- 2) Complète le dialogue par les adjectifs démonstratifs: ces, ce, cette
- **Massinissa:** combien couteStylo bleu?
 - **Le vendeur :** Le stylo bleu coute 20 D.A
 - **Maman:** Tu prends aussi..... Gomme?
 - **Massinissa:** Non merci maman, j'achète..... marqueurs.

Réprésentation tabulaire

	Les réponses correctes	Les réponses fausses
Nombre	12	18
%	40 %	60 %

Ce tableau nous montre le pourcentage des résultats:

- ✓ 40 % bonnes réponses
- ✓ 60 % mauvaises réponses

7.3 Analyse des résultats du troisième exercice:

Exercice 03

- 3) Mets les noms et les adjectifs en rouge au féminin.
- Les enfants aiment beaucoup **le voisin** tata Nadia.
 - C'est un **gentil boulanger**. Elle fait de très bons croissants et de bonnes *tartes*.

Répresentation tabulaire

	Les réponses correctes	Les réponses fausses
Nombre	10	20
%	33.33 %	66.66 %

La lecture de ce tableau nous montre le pourcentage des résultats:

- ✓ 33.33 % bonnes réponses
- ✓ 66.66 % mauvaises réponses

7.4 Analyse des résultats du quatrième exercice :

Exercice 04

- 4) Mets les groupes de mots soulignés au pluriel.
- Le grand camion roule à vive allure.
..... roulent à vive allure.
 - Le jeune homme saute par-dessus la haie.
..... sautent par-dessus la haie.
 - Un bon élève apprend bien ses leçons.
..... apprennent bien leurs leçons.

Répresentation tabulaire

	Les réponses correctes	Les réponses fausses
Nombre	29	01
%	96.66 %	3.33 %

Ce tableau nous montre le pourcentage des résultats:

- ✓ 96.66% bonnes réponses
- ✓ 3.33% mauvaises réponses

7.5 Analyse des résultats du cinquième exercice:

Exercice 05

5) Complète le dialogue par les homophones grammaticaux: ou, où

- Tu veux des oranges des bananes ?

..... est l'arrosoir?

- Préfères-tu visiter le zoo le musée ?

..... Sont mes affaires?

Répresentation tabulaire

	Les réponses correctes	Les réponses fausses
Nombre	24	06
%	80 %	20 %

Ce tableau nous montre le pourcentage des résultats:

- ✓ 80 % bonnes réponses
- ✓ 20 % mauvaises réponses

7.6 Analyse des résultats du sixième exercice:

Exercice 06

6) Mets les noms et les adjectifs au féminin

- Le directeur est heureux

.....

- Un chanteur.

.....

- Un vendeur.

.....

Répresentation tabulaire

	Les réponses correctes	Les réponses fausses
Nombre	28	02
%	93.33 %	6.66 %

Ce tableau nous montre le pourcentage des réponses:

- ✓ 93.33 % bonnes réponses
- ✓ 6.66 % mauvaises réponses

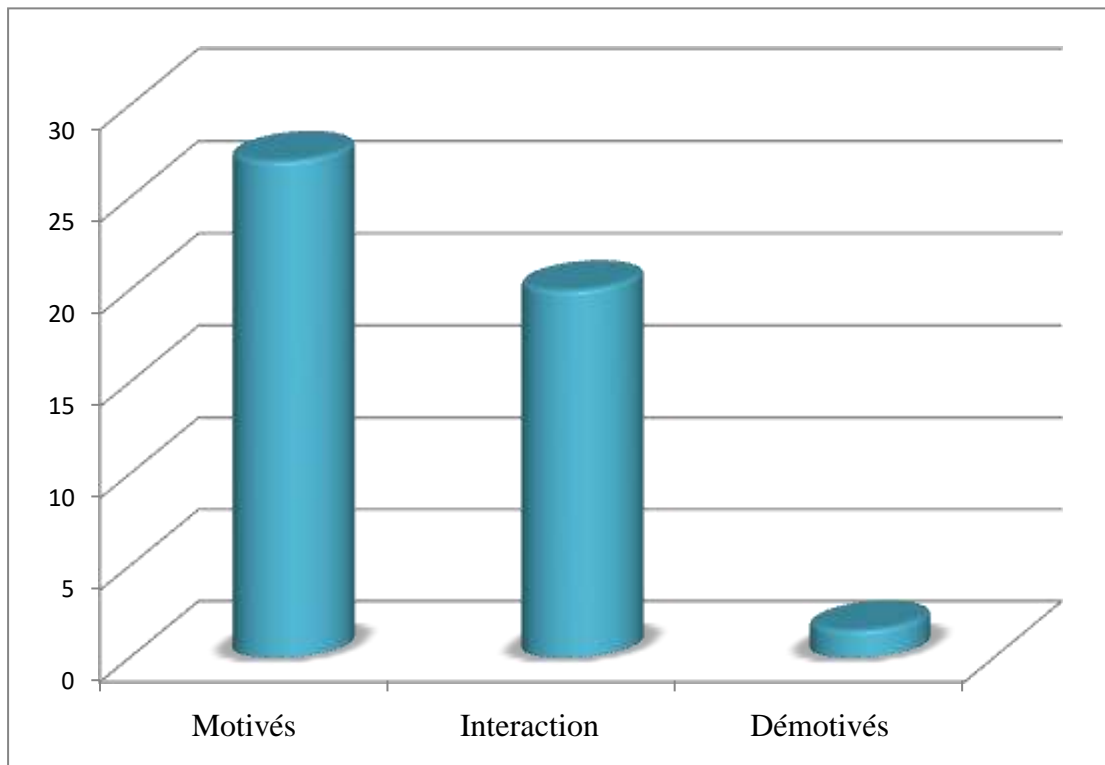
Commentarie:

Au début de notre travaille, nous avons distribué les tablettes qui contient le jeu "Ortho'quizz " aux élèves, nous avons remarqué qu' ils étaient un peu surpris et étonné au même temps, puisque ils n'ont pas l'habitude d'utiliser la tablette dans la classe mais nous leur expliqué, que nous somme en train de tester une application comme une échantillon pour améliorer votre niveau d'orthographe, après tout à changer et les élèves commencent à jouer et nous appeler pour voir si leurs réponses étaient correctes ou pas, jusqu'a ils ont compris qu' ils doivent finir les activités d'abord, puis ils peuvent avoir les résultats à la fin de jeu, la plus part des élèves ont pris entre 27 et 32 minutes pour terminer les activités.

Interprétation:

Après l'interprétation des résultats de six activités que nous avons obtenues avec les apprenants de la 5ème année primaire, nous avons vu que les élèves étaient bien motivés. Le pourcentage total est élevé et la plupart des réponses sont correctes, ils ont bien compris et les activités se sont bien déroulées. Les apprenants ont commis moins d'erreurs dans les homophones grammaticaux « *a, à* », « *ou, où* », dans les adjectifs démonstratifs et le pluriel. C'est la raison pour laquelle il faudrait que l'orthographe française, vu sa complexité, doit se faire de cette manière, mais on a constaté aussi que le problème de la plupart des élèves se pose au niveau du féminin, malgré que le féminin est la base du français.

L'illustration graphique suivante montre les résultats de notre observation en classe pendant ce jeu, tous les élèves de la classe, ont participé et même à créer une concurrence entre eux.



Ce graphe représente le taux d'élèves motivés et des désintéressés.

Conclusion



CONCLUSION

L'enseignement / apprentissage de l'orthographe du FLE est compliqué surtout quand il s'agit des élèves de primaire en Algérie, car il s'agit d'une langue étrangère pour des petits débutants (de 8 à 10 ans) et qu'on continue toujours à enseigner d'une manière traditionnelle.

Ces méthodes classiques n'ont pas pu résoudre ces problèmes et qu'aujourd'hui les apprenants sont confrontés à de nombreuses difficultés. Partant de ce constat nous avons basé notre travail sur l'apport du jeu à l'apprentissage de l'orthographe en FLE en proposant des activités ludiques sous forme d'une application (les nouvelles technologies) afin d'aider les élèves à améliorer leurs compétences orthographiques. Grâce à cette application nous avons essayé de montrer l'importance de l'utilisation des jeux en classe comme un support qui aide les élèves à améliorer leur compétences orthographiques. L'enseignant peut suivre ses élèves à distance et découvrir les points faibles de chacun de ses élèves précisément dans nos jours, avec la COVID 19 et les conditions d'enseignement qui ont changées, et le temps qui est devenu insuffisant surtout que, les apprenants sont beaucoup plus motivés par l'ordinateur, les tablettes l'internet,...etc. Donc nous avons profité de cette occasion pour créer cette application afin de motiver et de faire agir les apprenants vis-à-vis de la séance de l'orthographe.

Des difficultés se sont présentées tout au long de la réalisation de cette recherche comme le manque de l'outil informatique pour tous les apprenants, ainsi que le manque de temps de réalisation, et l'éloignement (la distance) : nous sommes sur Ouargla et les apprenants à Touggourt, et l'enseignement /apprentissage à l'université se fait à distance.

Le jeu favorise la motivation dans les apprentissages. Les élèves ressentent une confiance en eux, ils ont le plaisir d'accomplir les activités qui leur sont attribuées pour avoir de bonnes notes. Donc, avec la joie éprouvée par l'élève dans le jeu et avec l'aspect de compétition, il se trouve motivé et cherche à apprendre rapidement.

Dans la pratique, nous avons insisté sur les jeux linguistiques en classe de 5^{ème} année primaire où les jeux proposés faisaient parties de leur programme préconisé par les ministères de l'enseignement nationale, nous avons partagé des bons et riches moments grâce aux jeux pratiqués en classe.

Notre travail nous a permis la confirmation de l'hypothèse suivante :

L'exploitation des activités ludiques sont des stratégies essentielles pour apprendre et améliorer l'apprentissage de l'orthographe du FLE chez les élèves de 5^{ème} année primaire. En effet, l'analyse des erreurs que nous avons signalé montre qu'il y a un grand nombre d'apprenants qui ont eu des réponses correctes. Cela veut dire qu'ils étaient motivés par le jeu et que ce dernier a été un outil didactique riche et efficace.

Notre recherche nous a mené à atteindre nos objectifs visés.

- ✓ Permettre aux enseignants de consulter immédiatement et en temps réel le niveau de chaque élève en classe, et par la suite pouvoir suivre leurs améliorations.
- ✓ La facilité de préparation des activités selon le niveau des apprenants.
- ✓ L'exploitation de la technologie pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE.

Ainsi, il serait intéressant de donner une réponse à notre problématique que nous avons formulée dans l'introduction et que nous rappelons par la suite:

Comment peut-on venir en aide aux apprenants (5^{ème} A.P) pour leur faciliter l'apprentissage de l'orthographe en FLE par le biais des activités ludiques (les jeux sérieux) ? Les activités ludiques permettront à l'enseignant de se doter d'un outil précieux pour construire un apprentissage structuré de l'orthographe au cycle primaire. Elles permettent, également de préparer l'apprenant à accepter avec une grande motivation un travail sur ce genre d'exercices.

Notre travail de recherche n'essaye pas de résoudre tous les problèmes de l'enseignement de l'orthographe, mais essaye de trouver une piste afin d'aider les apprenants à mieux orthographier en FLE.

Pour conclure, notre travail pourrait être poursuivi et approfondi dans le cadre d'une thèse de doctorat. Nous avons préféré utiliser la technologie et proposer quelques activités pour aider les apprenants à mieux orthographier.

Références bibliographique



Références Bibliographique

I. Ouvrages et articles

1. BORGHINI-JEANNERET, Le plan d'étude Vaudois (PEV), 2000
2. CATACH NINA, *l'orthographe française*, paris, Nathan, 1995
3. CATACH NINA, *l'orthographe française, traité théorique et pratique*, Paris, Nathan, 1980
4. CHAMBERLAND, G. & PROVOST G. *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Presses de l'Université du Québec, 1995
5. CUQ JEAN. PIERRE, GRUCA ISABELLE, *cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble.
6. CUQ J.P. GRUCA ISABELLE, *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde*, France, PUG, 2007
7. CUQ J.P & GRUCA I, *Cours de didactique du français langue étrangère etseconde*. Grenoble : Pug, 2005
8. Cocasse : qui renvoie à la conique et les mine.
9. Fayol. M, *Apprendre l'orthographe. Le cas du Français*. Repéré le 2 janvier 2013 à [http://www.signes ed.com/intervention M-Fayol.pdf](http://www.signes.ed.com/intervention/M-Fayol.pdf), 2006
10. Josette Rey-Debove et Alain Rey, *Le Petit Robert*. Dictionnaire de la langue, 2004
11. HAYDEE SILVA, *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*. Disponible sur <http://www.francparler.org/dossier/silva2005.html>
12. HOLEC. H, *Autonomie et apprentissage des langues étrangères*, Nancy : Hatier, 1986
13. LOUSIELLE MCNICOLL, RAYMOND ROY GERARD, *Les homophones : problème etsolution*, Canada, Naaman, 1985
14. NADEAU MARIE, CAROLE FISHER, *La grammaire nouvelle : la comprendre et l'enseigner*, Montréal, Chenelière, 2006
15. KERGOMARD PAULINE, *l'éducation maternelle dans l'école*, 1886

16. BRAHMI RACHIDE, *Evaluer l'élève ou l'étudiant en Algérie*, Le matin, 24/02/2015.
17. Riegel, M. Pellat, J-C. & Rioul R. *Grammaire méthodique du français*. Paris : Puf, 1994.
18. SILVA, H. & LOISEAU, M. *Jeu(x) et langue(s) : avatars du ludique dans l'enseignement/ apprentissage des langues*. Le français dans le monde, 2016
19. SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris : Clé International, 2008
20. SILVA, H. Poétiques du jeu. *La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle (Thèse de doctorat)*. Université de Paris III Sorbonne Nouvelle, Paris, 1999
21. SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris : Clé International, 2008
22. WINNICOTT, Livre Jeu et réalité : l'espace potentiel, 1975

23. Zaimen F.Z. & Bensalem H, *Mémoire de recherche Master II, option ingénierie des medias, " Intégration d'un serious game à un dispositif de formation à distance »*, juin 2012

II. Documents en ligne :

1. Document sur les journées nationales d'études d'apprentissage et du travail des jeunes 1954.
2. Le livre de français de la cinquième année primaire 2019/2020.

Annexes



Le jeu " Ortho'quizz "



Répondre aux questions suivantes

Complète le texte par :



Le chat Minou l'air perdu.



Il un collier autour du cou.



Il rentre la maison, chaque soir.

VALIDER!



Exercices



S'inscrire



Résultats


Répondre aux questions suivantes


Complète le dialogue par :


ces

ce

cette

 **Massinissa** : Combien coute
Stylo bleu ?

 **Le vendeur** : Le stylo bleu coute 20
DA.

 **Maman** : Tu prends aussi
gomme?

 **Massinissa** : Non merci maman,
j'achète marqueurs.

VALIDER!



Exercices



S'inscrire



Résultats

Répondre aux questions suivantes

Mets les noms et les adjectifs en rouge au féminin.

Les enfants aiment beaucoup



le voisin tata Nadia.

C'est *un gentil boulanger*.



Elle fait de très bons croissants et de bonnes tartes.

VALIDER!



Exercices



S'inscrire



Résultats

Répondre aux questions suivantes

Mets les groupes de mots soulignés au pluriel.

Le grand camion roule à vive allure.



..... roulent à vive
allure.

Le jeune homme saute par-dessus la haie.



..... sautent par-
dessus la haie.

Un bon élève apprend bien ses leçons.



..... apprennent bien
ses leçons.

VALIDER!



Exercices



S'inscrire



Résultats

Répondre aux questions suivantes

Complète le dialogue par :



-  Tu veux des oranges des bananes?
-  Est l'arrosoir ?
-  Préfères-tu visiter le zoo le musée ?
-  Sont mes affaires?

VALIDER!



Exercices



S'insérer



Résultats

Répondre aux questions suivantes

Mets les noms et les adjectifs au féminin.

Le directeur est heureux.



.....

Un chanteur.



.....

Un vendeur.



.....

VALIDER!



Exercices



S'insérer



Résultats

Résultats

admin admin

15/18

true a

true a

true à

true ce

true cette

true ces

false la voisine

false une gentil boulanger

true les grands camions

true les jeunes hommes

true des bonnes élèves



Exercices



S'inscrire



Résultats

Résultats

Deruiche Ali

15/18

true a

true a

true à

true ce

true cette

true ces

false la voisine

false une gentil boulanger

true les grands camions

true les jeunes hommes

true des bonnes élèves



Exercices



S'inscrire



Résultats

Résultats

laila emili

17/18

true a

true a

true à

true ce

true cette

true ces

true une gentille boulangère

true la voisine

true les grands camions

true les jeunes hommes

true des bonnes élèves



Exercices



S'inscrire



Résultats

Résultats

moustaqha moad

10/18

true a

false à

true à

true ce

false ces

true ces

false la voisine

false une gentille boulangère

true les grands camions

true les jeunes hommes

false des bons élèves



Exercices



S'inscrire



Résultats

Répondre aux questions suivantes

Mets les noms et les adjectifs au féminin.

Le directeur est heureux



.....

Un chanteur



.....

Un vendeur.



6 bonnes réponses

VALIDER!



Exercices



S'inscrire



Résultats

Répondre aux questions suivantes

Mets les noms et les adjectifs au féminin.



9 bonnes réponses

VALIDER!

Résumé



Résumé

En Algérie l'enseignement / apprentissage du FLE, occupe une place très importante notamment l'orthographe. Cette discipline ne se réalisera que par l'intégration de jeux ludiques en classe primaire. Cette recherche d'étude vise à motiver les apprenants à intégrer correctement les leçons d'orthographe, Notre travail de recherche n'essaye pas de résoudre tous les problèmes de l'enseignement de l'orthographe, mais essaye de trouver une piste afin d'aider les apprenants à mieux orthographier en FLE.

الملخص :

في الجزائر, يحتل تدريس / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية مكاناً مهماً للغاية, لا سيما الكتابة(الإملاء). هذا الانضباط لن يتحقق إلا من خلال دمج الألعاب الترفيحية في المدرسة الابتدائية. يهدف هذا البحث الدراسي إلى تحفيز المتعلمين على دمج دروس الإملاء بشكل صحيحة, لا يحاول عملنا البحثي حل جميع مشاكل تدريس الإملاء, ولكنه يحاول العثور على دليل لمساعدة المتعلمين على التهجئة بشكل أفضل في الفرنسية لغة اجنبية

Summary :

In Algeria, teaching / learning French as a foreign language plays a major role, especially spelling. This discipline will only be achieved through the integration of ice breakers in primary school. This search aims to motivate learners to correctly integrate thier spelling lessons, this work does not solve all the problems of teaching spelling, but it tries to find clues in order to help learners for better spelling in EFL.