

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'activité ludique dans la production
écrite des étudiants en FLE**
Du jeu de mots à la construction du texte

Cas des étudiants de 1^{ère} année licence du département de
français à l'Université de Ouargla (promotion 2020/2021)



Présenté par
Mlle. Messaoudi Meriem
Directeur de mémoire
Dr. Berbra Samia

Jury

		Président
		Rapporteur
		Examineur

Année universitaire : 2020-2021

L'activité ludique dans la production écrite des étudiants en FLE

Du jeu de mots à la construction du texte

Cas des étudiants de 1^{ère} année licence du département de français à l'Université de Ouargla (promotion 2020/2021)

Mémoire présenté par
Mlle. Messaoudi Meriem



Dédicace

Tout d'abord je remercie Le Bon Dieu pour Sa bénédiction

Je dédie ce modeste travail à ma famille elle qui m'a dotée d'une éducation digne, son amour a fait de moi ce que je suis aujourd'hui

Particulièrement, à mon père adoré et à ma mère la femme la plus généreuse, ma source de tendresse et de la bonnetée pour les efforts qu'ils ont suscités en moi et leurs amours.

Que Dieu me les garde.

A mon fiancé.

A mes chères sœurs.

A mon beau frère et mes adorables neveux « Iyed, Ilyes et Youssef »

A mes proches et à mes amis.

Profitant de mon statut universitaire je dédie ce travail aux âmes de ma grand-mère paternelle et ma chère tante que dieux les accueille dans son vaste paradis.

Messaoudi Meriem.



Remerciements

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes à qui je voudrais témoigner toute ma gratitude.

Je tiens particulièrement à remercier ma directrice de recherche : Dr. Samia Berbra qui m'a mise sur la bonne voie par ses précieux conseils, ses orientations et ses encouragements tout au long de ce travail.

J'adresse mes sincères remerciements à tous les étudiants de 1^{ère} année licence qui ont accepté de me rencontrer et de répondre à mes questions durant mes recherches.

Je remercie mes très chers parents, Aziz et Rachida, qui ont toujours été là pour moi.

Je voudrais exprimer ma profonde reconnaissance envers mon fiancé Yahia et toute ma belle-famille Ben Meriem pour leur soutien moral et intellectuel tout au long de ma démarche.

Je remercie mes sœurs Romeyssa et Imen ainsi que mon beau-frère Bilel, et toute la famille Messaoudi pour leurs encouragements et leurs efforts que Dieu vous bénisse et vous garde.

Je tiens à remercier spécialement notre collègue Hassan Tardo Djimet, qui fut le premier à me faire proposer de découvrir le sujet de mon mémoire

Enfin, je remercie mes chères copines Radia, Nisrine, Warda qui ont toujours été là à mes côtés. Leur soutien inconditionnel et leurs encouragements ont été d'une grande aide.

À tous ces intervenants, je présente mes remerciements, mon respect, mon amour et ma gratitude.

TABLE DES MATIERES

Tables des matières.....	VII
Liste des tableaux et des figures.....	X
Introduction générale.....	12
CHAPITRE I : l'importance du jeu ludique (jeu de mot) au domaine d'apprentissage du FLE	
1-cadre théorique.....	17
1-1-Définition du jeu.....	17
A -Les jeux ludiques.....	19
B -Les jeux éducatifs.....	21
C -Les jeux pédagogiques.....	22
D -Les jeux linguistique.	23
2-le jeu de mots.....	23
2-1-le rôle du jeu à l'apprentissage.....	24
2-2-le type du jeu abordé.....	25
3-la position qui occupe le jeu dans l'apprentissage du FLE.....	25
3-1-l'apprentissage.....	26
3-2-la motivation.....	27
3-3-la créativité.....	28
4-le concept d'écrire et de s'exprimer.....	28
4-1-la construction d'un texte cohérent.....	29
CHAPITRE II : Mise en pratique de l'expérimentation	
1-Conditions générale de l'expérimentation.....	32
1-1 Le cadre spatio-temporel.....	32
1-2 Echantillonnage.....	32
1-3 La méthodologie.....	33
2- Présentation du corpus.....	33
3- Présentation des activités ludiques.....	34
4- Phase d'exécution.....	34
4-1 Analyse et commentaire.....	35
4-1.1 Résultats obtenus.....	36
4-1.2- Interprétation des résultats globale	50
5-Synthèses de résultats	51
Conclusion générale	
Références bibliographiques.....	56
Annexes.....	64



LISTE DES TABLEAUX ET DES FIGURES

Liste des tableaux

Numéro du tableau	Son titre	La page
Tableau 01	Les étudiants participants	36
Tableau 02	La pratique des activités ludiques	36
Tableau 03	La proposition d'intégration des activités ludiques	37
Tableau 04	L'impact du jeu sur le développement des compétences	38
Tableau 05	Les avantages des activités ludiques	38
Tableau.06	L'importance de l'activité ludique en classe	39
Tableau.07	La représentation du défi et de la motivation créée par les activités ludiques	40
Tableau 08	Le développement du niveau par le ludique	40
Tableau 09	Le jeu de mots préféré chez les étudiants	42
Tableau 10	L'aide du jeu à la rédaction	43
Tableau 11	L'aide du jeu à l'expérimentation des faits	44
Tableau 12	Le pouvoir des activités ludiques sur la culture générale des apprenants	45
Tableau 13	L'application des conditions de la rédaction d'après un jeu de mots. Activité 01	46
Tableau.14	Les réponses collectées par le jeu de mots. Activité 02	48

Liste des figures

Numéro	Son titre	Page
01	Secteur statistique représentant les étudiants participants	36
02	Secteur statistique représentant la pratique des activités ludiques	36
03	Secteur statistique représentant la proposition d'intégration des activités ludiques	37
04	Secteur statistique représentant l'impact du jeu sur le développement des compétences	38
05	Secteur statistique représentant les avantages des activités ludiques	38
06	Secteur statistique représentant l'importance de l'activité ludique en classe	39
07	Secteur statistique représentant la représentation du défi et de la motivation créée par les activités ludiques	40
08	Secteur statistique représentant le développement du niveau par le ludique	41
09	Secteur statistique représentant le jeu de mots préféré chez les étudiants	42
10	Secteur statistique représentant l'aide du jeu à la rédaction	43
11	Secteur statistique représentant l'aide du jeu à l'expérimentation des faits	44
12	Secteur statistique représentant le pouvoir des activités ludiques sur la culture générale des apprenants	45
13	Secteur statistique représentant l'application des conditions de la rédaction d'après un jeu de mots. Activité 01	47
14	Secteur statistique représentant les réponses collectées par le jeu de mots. Activité 02	49



INTRODUCTION GENERALE

La langue française possède en elle-même une grande valeur dans le cadre d'enseignement et d'apprentissage. Cette langue étant une langue écrite et orale avance plusieurs façons pour son apprentissage, entre autres, on trouve la production écrite. Cette dernière est une activité qui mobilise beaucoup de savoirs et de savoir-faire : grammaire, orthographe, syntaxe et d'organisation du texte, etc., on grosso modo elle est un contexte de mobilisation de toutes les compétences et les capacités linguistiques et communicatives à savoir les stratégies et les idées.

La production écrite aux classes du FLE et précisément le cas des étudiants de 1^{ère} année licence du département de français à l'Université de Ouargla, est considéré comme un facteur de base dans l'acquisition et la professionnalisation de la langue dans les programmes d'étude de l'enseignement/apprentissage du FLE.

En étant une étudiante à l'Université de Ouargla, nous constatons que la production écrite est considérée comme l'une des composantes les plus essentielles de la compétence communicative. Il s'agit au fait d'une activité qui a un but et un sens permettant aux apprenants de communiquer avec un (ou des) lecteur(s). Donc, il s'agit d'apprendre vraiment à communiquer dans le but de développer leurs niveaux de maîtrise de la langue de manière simple et facile à travers une expression écrite inspirée par des jeux ludiques « jeux des mots ». C'est l'occasion où l'on fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthode d'apprentissage grâce à leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes créant une bonne source de motivation et permettant à l'étudiant d'apprendre par plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité, l'affection, la détente et l'imagination, car on peut très bien **apprendre** en jouant.

En effet, quand on utilise une pédagogie qui s'appuie sur les jeux ludiques motivants « jeux de mots » comme un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE, on tient compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs et psychologiques, des apprenants.

D'après les méthodes appliquées sur le programme de 1^{ère} année licence du département du Français à l'Université de Ouargla, on observe que l'apprenant peut développer son bagage linguistique en FLE et arriver à la construction d'un texte cohérent ou bien un paragraphe « une production écrite » par un jeu de mots qui simplifie l'idée et le concept d'écrire et de s'exprimer et en même temps de découvrir des mots et d'enrichir sa mémoire et sa compétence linguistique.

Nous avons remarqué que les enseignants du FLE à l'Université de Ouargla au niveau du département de Français qui assurent le module "Expression de l'Écrit" commencent leurs séances par des questionnaires sur le thème traité et c'est rare où ils intègrent les jeux de mots pour améliorer les capacités des nouveaux apprenants malgré qu'il donne vraiment de bons résultats et qui motive l'étudiant à faire un bon travail.

A ce propos, nous avons proposé de traiter le sujet de l'activité ludique dans la production écrite des étudiants en FLE et nous avons adapté les jeux de mots à la construction du texte comme un exemple pour les étudiants de 1^{ère} année licence du département de français à l'Université de Ouargla promotion 2020/2021. Si nous avons choisi de travailler sur un tel sujet, c'est parce que l'activité ludique « les jeux de mots » est une activité libre et gratuite qui fait appel à la pensée divergente (solutions multiples ou personnelles) qui est vraiment importante et nécessaire au développement de tout individu. Elle est donc une activité dirigée aux étudiants pour développer leurs capacités mentales et physiques. Elle permet aussi de s'amuser et d'exploiter des jeux de divertissements pour acquérir des connaissances et d'élargir leurs horizons de connaissances.

Profitant de notre statut universitaire, nous avons entrepris un travail de recherche et d'investigation sur un thème qui nous a intéressée et nous a donnée de l'esprit à réfléchir sur la problématique suivante :

L'activité ludique est-elle un facteur contributeur au développement de bagages linguistiques chez les étudiants du FLE ?

Compte tenu de toutes ces considérations, les questions que nous nous sommes posés sont les suivantes :

- Le jeu de mots améliore-t-il le bagage lexical des étudiants en FLE ?
- Les étudiants de FLE peuvent-ils construire un texte cohérent via le jeu de mots ?
- En quoi le jeu de mots peut-il contribuer dans la production écrite des étudiants du FLE ?

Pour répondre à ces questions, nous émettrons les hypothèses suivantes :

- Le jeu de mots permettrait aux étudiants de FLE d'acquérir des mots.
- Les étudiants de FLE pourraient construire un texte cohérent à travers les mots découverts dans le jeu des mots.

- Le jeu des mots contribuerait dans la production écrite des étudiants de FLE en leurs fournissant des mots issus de toutes catégories grammaticales.

Ainsi, l'objectif à travers cette recherche est d'essayer à démontrer l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE.

Pour effectuer ce modeste travail avec une crédibilité, nous avons opté pour la méthode descriptive et analytique qui nous permet, en premier lieu, de décrire les démarches, les étapes et les expériences sur lesquels notre recherche se basera et, en second lieu, d'analyser tout ce que nous avons collecté pour les examiner puis les interpréter comme résultats finaux.

Pour que notre recherche ait des résultats fiables, nous avons utilisé un questionnaire qui contient des questions fermées puis deux activités ludiques « jeu de mots ». Dans le but de traiter les données collectées, nous avons appliqué deux approches qui nous semblaient les plus convenables à aboutir à de bons résultats, à savoir l'approche quantitative fondée sur le questionnaire remis aux étudiants afin de collecter des expériences justes et bien précises pour les analyser ; l'approche qualitative, quant à elle, se base sur l'analyse des réponses et de mettre la main sur les problèmes que rencontrent les étudiants au moment de la rédaction d'une production écrite ce qui joue un rôle très important dans notre travail , car elle complète la première approche et permet à atteindre l'objectif ciblé.

Afin d'assurer le bon achèvement de notre mémoire de fin d'étude, nous avons jugé utile de diviser le travail de recherche en deux chapitres. Dans le premier chapitre qui s'intitule : « L'importance du jeu ludique (jeu de mot) au domaine d'apprentissage du FLE », nous avons essayé de définir le jeu et d'éclaircir l'idée de l'intégration des jeux ludiques au domaine d'enseignement/apprentissage et toute à la fois de démontrer théoriquement l'importance que porte l'activité ludique. Le deuxième chapitre portant comme titre : « Mise en pratique de l'expérimentation », représente la partie pratique qui est basée sur l'analyse des réponses des étudiants collectées afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses à l'aide de l'analyse des questionnaires remis aux étudiants et l'interprétation des expériences.



**CHAPITRE I : L'importance du jeu ludique « jeu
de mots » au domaine d'apprentissage du FLE**

Du jour en jour, les didacticiens tentent de toutes les possibilités pour trouver de nouveaux moyens assurant l'augmentation de la motivation et de l'assimilation chez les apprenants, surtout en classe de langue. Ils sont toujours en quête de nouvelles méthodologies qui incitent les apprenants à s'interagir en classe.

Ainsi, les didacticiens affirment que :

« Or, dans l'optique d'une approche actionnelle de l'enseignement-apprentissage en classe de FLE, les praticiens sont toujours à la recherche de nouvelles méthodes susceptibles de rendre la classe plus vivante, d'impliquer les apprenants dans leurs apprentissages et d'amener ces derniers à utiliser la langue de manière aussi naturelle et authentique que possible. »¹

C'est ce fait qui a poussé les didacticiens à se diriger vers une méthode motivante qu'est la plus efficace dans nos jours « L'enseignement/apprentissage par une activité ludique ». Cette méthode qui permet d'inciter tous les efforts de l'apprenant pour apprendre une langue étrangère avec une manière très originale et naturelle, elle nourrit une volonté d'apprendre et de s'impliquer en classe. Elle crée également une source de confiance en soi qui pousse l'apprenant à faire de son mieux et à démontrer son existence qui est lié au rendement personnel en classe et en même temps, il s'amuse de ce qu'il est entrain de faire.

1.1. Définition Du « Jeu »

Nous présenterons dans les pages qui suivent différentes définitions du mot « jeu » soit en nous référant aux dictionnaires, soit en nous affiliant à certains théoriciens.

Ainsi, Roger Caillois a tracé quelques caractéristiques pour que l'on puisse appeler une activité quelconque « un jeu ». Pour lui cette activité (ou le jeu) doit être : libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Pour plus de clarifications, nous citons le passage suivant :

- **« Libre »** : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique.
- **Séparée** : circonscrite dans les limites d'espace et de temps.
- **Incertaine** : l'issue n'est pas connue à l'avance.
- **Improductive** : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse).

¹ HELME Ludovic JOURDAN Romain, TORTISSIER. , *LE JEU EN CLASSE DE FLE : intérêts et pratiques*, Kevin Institut Français du Japon – Kansai, 2014, p :64

Roger Caillois , *les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard. 1958 p. 281-308.

- **Réglée** : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires.
- **Fictive** : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde. »²

Selon le dictionnaire français Larousse³ :

Le jeu est une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir, participer à un jeu par une manière d'agir de quelqu'un, d'un groupe en vue d'obtenir des résultats en s'amusants avec plus d'efforts, des réponses pour améliorer le lexique personnel pour qu'ils peuvent bien agir et exprimés leurs points de vue et leurs idées.

De plus, le théoricien Marck Twain considère le jeu comme « *tout ce qu'on fait sans y être obligé* »⁴.

Ainsi, le jeu est considéré comme une activité favorable et gratuite qui n'est pas imposée, c'est-à-dire que le joueur aura le choix entre les mains et la possibilité pour arrêter le jeu ou de se quitter facilement, donc elle est une activité qui ne vise pas un but précis et qui vise à exploiter l'énergie et les efforts physiques et mentales de l'individu. Elle est connue par son mode amusant, sa légèreté, sa motivation et surtout par le mouvement relaxant et déstressant créer.

Habituellement, les apprenants auront de la chance de mieux s'exprimer leurs points de vue à propos du jeu et aussi de profiter de ses avantages intéressants comme le développement de la personnalité et du comportement dans toutes ses dimensions physiques, mentales et émotionnelles.

Chaplin a défini le jeu dans le dictionnaire de la psychologie, complétant la définition précédente, pour qu'il confirme que le jeu ce n'est qu'une activité pratiquer par une personne ou entre un groupe afin de se divertir et se défouler sans intérêt.

« On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de

² Jacques HENRIOT, *SOUS COULEUR DE JOUER, la métaphore ludique*, Ed. José Corti, 1989 p 257.

³ *Dictionnaire Le petit Larousse illustré 2012 p :638.*

⁴ <https://citations.ouest-france.fr/citation-mark-twain/travail-oblige-faire-jeu-fait-102618.html>.

schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément conçu comme arbitraire. »⁵

D'après, Jacques Henriot, la décision du jeu reste toujours chez l'individu car c'est lui-même qui va la créer et qui va mettre les conditions métaphoriquement mais qui va les respecter pour atteindre ses résultats finaux.

Selon la conception de Jean- Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux. A cet égard, il avance les propos suivants :

« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu :

Niveau ludique [...].

Niveau éducatif [...].

Niveau pédagogique [...] »⁶

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

a. Les jeux ludiques

En consultant le dictionnaire le petit Larousse illustré 2012, nous avons remarqué que le mot « ludique » est mentionné comme un adjectif qui signifie : « (Du lat ; ludus, jeu), relatif au jeu, activité ludique. »⁷

D'après cette définition, très brève, on peut dire que le ludique à une liaison directe avec le sens du mot jeu.

Et en ce qui concerne ‘ L'activité ludique’, Ameur reprend la définition qui se trouve dans le dictionnaire du Français langue étrangère et seconde « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure »⁸.

Pour Ameur, il voit que l'activité qui vise un apprentissage nommé ludique, elle est à la base fondée sur des normes d'un jeu exercé par volonté et par plaisir.

⁵ Jaques Henriot, Le jeu 1969 p :300

⁶ Jean laurent PLUIES, op.cit,p :19 <https://blog.debugo.fr/journal/gu7f7i/archive.php?3a096a=mémoire-sur-les-activités-ludiques> .

⁷ Le petit Larousse illustré, 2012. Larousse, Paris, p :1910.

⁸ AMEUR. Dictionnaire du Français langue étrangère et seconde Cuq 2003.p :160

D'après le dictionnaire français **L'Intern@ute** l'activité ludique est relative du jeu⁹ au tant qu'elle se spécifie par les mêmes caractéristiques du jeu comme l'approche ludique est généralement amusante, récréative ou divertissante.

De toutes ces considérations, nous pouvons déduire que les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elle joue un rôle important et qui décèle les difficultés qui peuvent interrompre le concept d'apprentissage d'une langue étrangère. Ces activités aident à améliorer certaines compétences chez l'apprenant comme la lecture (la prononciation) et l'acquisition du lexique.

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont considérées comme des outils et des supports didactiques et éducatifs, comme l'affirme J-P QUC dans son dictionnaire :

*« Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ».*¹⁰

A partir de là, nous concluons que cette activité est basée sur la coopération, le dialogue et la mise en valeur de toutes leurs capacités physiques et mentales pour contribuer à créer une atmosphère agréable et à développer leurs capacités.

Ceci dit, et selon De Grandmont :

*« Aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'apprenant d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie ».*¹¹

A la lumière de ce passage, nous pouvons confirmer que l'intégration des activités ludiques au programme d'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère représente des avantages nécessaires qui donnent un pouvoir à l'apprenant pour gérer ses émotions et se dévoiler et se

⁹ [HTTPS://WWW.LINTERNAUTE.FR/DICTIONNAIRE/FR/DEFINITION/LUDIQUE/](https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/)

¹⁰ J-P CUQ, DICTIONNAIRE DE DIDACTIQUE DE FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE ET SECONDE, PARIS, CLE, 2003, p.16
7 *IBID*, p.90.

¹¹ NICOLE DE GRANDMONT, PÉDAGOGIE DU JEU : DU NORMAL AU DÉFICIENT. MONTREAL : ÉDITIONS LOGIQUES N. (1995) p :83.

remonter aux autres niveaux ainsi que de s'impliquer confortablement dans le mouvement créé qui est plein de joie et de plaisir. De plus, il se distingue par une certaine spontanéité.

Ce sont les apprenants qui vont éditer les conditions et suivre le déroulement du jeu. D'ailleurs, ils ont toute sorte de liberté que ce soit par le temps ou par l'environnement (espace du jeu). Aussi, l'apprenant est sensé de découvrir le monde sans aucun but précis mais à la fin il va collecter quelque chose de bénéfique soit pour ses capacités mentales ou physiques.

b. Les jeux éducatifs

L'éducation a pour objet non seulement le développement intellectuel, mais aussi la formation physique et morale, l'adaptation sociale...

Le jeu a une possibilité d'intervenir positivement dans le développement intellectuel de l'enfant ou du jeune joueur, toute à la fois commençant par sa formation physique ainsi que sa formation morale.

« Un jeu éducatif est un jeu visant l'apprentissage de compétences ou de connaissances et le développement de plusieurs aptitudes. Il peut être un jeu vidéo (voir un jeu éducatif est une activité physique ou intellectuelle destinée à un apprenant dans le but de le divertir tout en apprenant durant un laps de temps imparti jeu éducatif). »¹²

Les jeux éducatifs se figurent sous plusieurs formes en fonction de l'âge et du but et de personnalités différentes d'un joueur à un autre. Cependant, ils ont tous en commun la volonté de transmettre un savoir tout en s'amusant.

Le jeu éducatif offre des situations d'apprentissage de découverte. Il se considère comme une activité constructive pour que l'apprenant puisse organiser et améliorer son savoir sachant que le premier principe de ce jeu vise à la création du savoir.

« Le savoir assimilé est un savoir qui ne s'est pas accoré à l'expérience de l'individu et qui se développe dans la même direction, tandis que « le savoir intégré résulte d'une continuelle reconstruction du savoir d'expérience de

¹²NICOLE DE GRANDMONT, PÉDAGOGIE DU JEU : DU NORMAL AU DÉFICIENT. MONTRÉAL : ÉDITIONS LOGIQUES N. (19895) P :55.

l'individu qui s'enrichit et se diversifie à la faveur des nouveaux apprentissages »¹³

D'après Artaud.

Ce type de jeu responsabilise l'apprenant à chercher de trouver les informations les plus possibles et de découvrir les concepts de base qui ont une relation directe avec l'objectif de l'étude menée.

La stratégie du jeu éducatif est officiellement suivie à l'aide d'un concept de jeu connu que l'on rajoute à notre contenu. Par exemple, les jeux de mémoire, les mots cassés, le casse-tête, les mots croisés, etc. qui sont les plus connus et populaires sur l'échelle mondial.

Compte tenu sur cette stratégie, nous pouvons constater que la réussite de ce type de jeu égale la réussite de la transmise des capacités personnelles et les efforts dégagés. Malgré tout ceci, le vrai but comprend la compréhension et le respect de toutes les conditions et l'objectif d'apprentissage.

En bref, nous ne pouvons aucunement nier l'importance éducative de ce type car il est centré entre le vrai jeu et le dur travail. Autrement dit, l'apprenant est libre de choisir le jeu qui l'intéresse plus mais qu'il doit vraiment faire des efforts pour atteindre l'objectif.

c. Les jeux pédagogiques

On entend souvent par le jeu pédagogique, l'exercice de simulation ou un jeu de rôles. De prime abord, cet exercice de simulation qui sert à l'observation, le maniement, la compréhension de problèmes techniques, économiques ou de situations relationnelles généralement complexes. Deuxièmement, le jeu de rôles offre aux apprenants de mettre en scène des personnages qui auront une relation avec le thème ou le scénario choisi. Aussi, il vise à accroître et à développer les capacités en situation de groupe dans plusieurs domaines pédagogiques, réparation, ou plus par la communication interpersonnelle. Le jeu pédagogique s'intéresse toujours à la pensée convergente, c'est-à-dire il cherche des réponses correctes des questions standards, aux connaissances préalables et aux solutions univoques, il est créé par un mode d'apprentissage

¹³ Artaud, A. *La récréation du savoir. Pédagogiques*, vol. 7, 1987 p : 1.

très précis. En effet, C'est un jeu qui a un objectif spécifique qu'il cherche à atteindre et qui maintient en même temps le côté divertissement et le plaisir du jeu.

Un autre type de jeu s'impose à nous et que nous devons l'expliquer parce qu'il représente l'essence de notre thématique. Il s'agit des jeux linguistiques.

d. Les jeux linguistiques

Un jeu de lettres est un jeu de société ou un casse-tête dans lequel le ou les joueurs doivent composer ou découvrir des mots à l'aide de lettres. Le support de jeu est constitué le plus souvent de jetons imprimés ou de cartes à jouer spéciales.

La principale difficulté associée à ce type de jeu est la base de référence.

Les joueurs sont sensés d'avoir un seul choix de dictionnaire, et qu'ils seront d'accord pour l'utilisation ou l'abondement des abréviations, les formes conjuguées, les mots composés, les mots étrangers et les noms propres, etc.

D'une part, dans le domaine d'apprentissage, l'apprenant doit présenter et dégager toutes ses compétences linguistiques, ce qui permet d'avoir un apprentissage d'une langue étrangère et non pas seulement une activité de plaisir et de détente.

D'autre part, dans le domaine d'enseignant devrait choisir le contenu des activités adéquat au niveau des compétences de ses apprenants

A ce propos, nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des Mots croisés. Il s'agit d'un jeu familial par excellence. Intéressant et utile, il est riche d'informations et qui enrichira les compétences de l'apprenant. C'est un jeu intellectuel, mental, composé de plusieurs cases sous forme de colonnes et de rangées de cases vides.

2. Le jeu de mots

Un jeu de mots est généralement le jeu qui se base sur la production des mots et qui manipule sur leurs sonorités ainsi qu'il vise à construire des mots, des phrases ou plus ; qui sert parfois à composer des paragraphes d'après les mots collectés de ces jeux.

On considère ce type de jeu comme une activité de plaisir fondée sur la ressemblance des mots.

2.1. Le rôle du jeu dans l'apprentissage

Les jeux occupent une partie indispensable dans notre vie. D'un moment où on s'implique dans un jeu, on aura le pouvoir de créer notre petit monde et de sortir du climat stressant de la classe. On sera plus libre et confortable. L'apprenant peut expérimenter, imaginer, créer et de développer ses capacités facilement et de déceler les problèmes et afin de les résoudre.

L'apprentissage par le jeu est une méthode appliquée en science de l'éducation et en psychologie qui désigne l'idée par laquelle l'apprenant peut accroître ses capacités suivant une activité ludique, en donnant un sens à l'environnement qui l'entoure.

A cet égard, Lev Vygotsky explique que :

« Le jeu est la principale source de développement des apprenant, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif »¹⁴.

Nous basant sur le point de vue de Lev Vygotsky, nous confirmons que le jeu représente plusieurs avantages sur l'amélioration et le développement de personnalité et des différentes compétences de l'apprenant.

Le jeu permet à l'apprenant d'avoir une forte personnalité qui l'aide à développer ses compétences sociales et cognitives qui renforcent la confiance en soi lui permettant d'entamer de nouvelles aventures et d'essayer le monde extérieur. Il lui permet de vivre et de se développer dans un environnement étranger, comme elle nourrit de la créativité et la collaboration des apprenants pour qu'ils peuvent apprendre d'après leurs.

L'acquisition de compétences était tellement difficile à travers les anciennes méthodes d'apprentissage. De nos jours, le jeu aura sa place dans le domaine d'apprentissage et il se considère comme le moyen le plus efficace car il comprend plusieurs impacts, à savoir :

- Il enrichie la mémoire de l'apprenant aussi il renforce la motivation et la concentration.

¹⁴ D'après Vygotski LS. *Le jeu et son rôle dans le développement mental de l'enfant. Psychologie soviétique. 1967, Œuvre originale publiée en 1933 ; p :5 -6-17.*

- L'élément devient actif, libre fort pour démontrer son niveau et pour se développer en collaboration avec ses partenaires.
- Le jeu change et met en valeur le rapport au savoir : donc il consiste à diminuer le stress, la peur de répondre et la timidité de l'échec.
- Le jeu incite l'apprenant à mieux s'exprimer ses pensées vers des fait verbalisé.
- Le jeu offre à l'apprenant la chance de perfectionner ses capacités langagières toute à la foi il lui pousse à découvrir de nouvelle méthode d'apprentissage.
- Le jeu permet à l'individue de développer et d'améliorer ses déférentes compé-tences mentales, le raisonnement et le verbal et lui dirige vers un but précis¹⁵

Le jeu est donc un support qui change selon le choix de l'apprenant et savoir son besoin d'apprentissage il vise plusieurs capacités cognitives qui ouvrent une différenciation pédagogique suivant sa méthode active. Son mécanisme pose ses fruits aux apprenants car les méthodes classiques sont souvent connues par la perte de temps et de vitesse.

2.2. Le type du jeu abordé « Jeu de mots »

Les jeux de mots sont présentés par l'apprentissage ludique avec une forte importance qui est basés sur de nombreuses recherches qui montrent l'efficacité de cette méthode. Ce type d'activité a l'intérêt de s'intégrer aux classes d'apprentissage d'une langue étrangère car il compte sur la curiosité et le plaisir, à la base de la motivation des apprenants et semer chez eux une approche créative pour résoudre les problèmes.

Ce dernier offre plusieurs objectifs : simples et réalisables dans un moment donné grâce à des différentes situations d'apprentissages qui sont en état adéquat pour le mode de l'environnement de l'apprenant.

3. La position qu'occupe le jeu dans l'apprentissage du FLE

Pour qu'il devienne notre mode de l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux on doit donner de l'importance aux activités ludiques. C'est ce qui fait dire à

¹⁵ D'après Vygotski LS. *Le jeu et son rôle dans le développement mental de l'enfant. Psychologie soviétique. 1967, Oeuvre originale publiée en 1933; p :5 -6-17.*

Pablo Neruda (July 12, 1904) :

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui »¹⁶

A ce propos Pablo Neruda a démontré la valeur du jeu chez les adultes plus que chez les enfants. Malgré que tout le monde pense que les jeux sont des jeux de plaisirs pour les petits pour passer du temps, mais en réalité le jeu joue un rôle très important dans l'apprentissage d'une langue ainsi que dans l'acquisition des nouvelles données.

Le rendement de ce concept d'apprentissage est lié par la qualité et le choix des activités transmises en classe ainsi que dans la nature des procédés appliqués pour comprendre, simplifier et rendre ces contenus compréhensibles.

Le jeu se considère comme un outil magique qui permet de d'acquérir et d'affiner les compétences cognitives, sociales, physiques et communicatives de l'apprenant durant son apprentissage et grâce à son impact positif sur le développement et l'amélioration des capacités, il possède comme un moyen essentiel dans l'enseignement apprentissage.

3-1 L'apprentissage

Ce dernier englobe pas mal de processus qui aident à l'acquisition des connaissances et de s'avoir faire, la notion d'apprentissage et souvent relié avec la notion d'enseignement l'une complète l'autre.

Si on cherche dans des nouvelles méthodes d'apprentissage on se dirige directement vers le jeu « activité ludique ». Ce dernier qui crée des vagues de motivation qui incite l'apprenant à favoriser l'acquisition d'une langue étrangère.

« L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation.

Il peut aussi être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir de savoirs ou savoir-faire en langue étrangère ».¹⁷

Basant sur la citation présente on peut mentionner les cinq décisions qui sont classés sous cinq différentes catégories :

¹⁶ *Citation de Pablo Neruda (n° 9569) 12 juillet 1904*

¹⁷ *Jean - Pierre CUQ et Gruca le renforcement 2005, p. 123- 17*

- 1-connaître l'impact positif qu'il porte l'apprentissage pour chaque capacité.
- 2-choisir des activités adéquate aux besoins de l'apprenant.
- 3- analysé le cadre spatio-temporel qui vous propose plus de renseignement : comment, quand et où...etc., pour qu'on assure une bonne réalisation.
- 4-programé des séances successives.

- 5-crée un défi entre les apprenants et évaluer les résultats collectés.

3-2 La motivation

« L'étymologie du mot " motivation " vient du Latin " Movère " qui signifie se déplacer, confirme sa vertu première ; Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire »¹⁸.

A ce propos on peut constater que la motivation c'est l'émotion qui renforce notre pouvoir et c'est la force intérieure qui nous pousse et encourage à donner de plus en plus de nos efforts.

Nuttin affirme aussi que :

« La motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle elle serait devenue satisfaisante. »¹⁹.

D'après le philosophe Nuttin on comprend que la motivation est créée lorsque nous nous voyons que nous avons été mis dans une situation qui ne nous adéquat pas, alors nous voulons la changer. C'est ce qui nous pousse à faire de notre mieux pour changer notre cas.

Ce sentiment moteur s'appelle la motivation représente une source importante dans le domaine de l'enseignement -apprentissage d'une langue étrangère car il permet l'apprenant à prouver ses compétences et de les dégagés sans hésiter et d'après cette situation il aura de la chance d'une forte acquisition de nouvelles connaissances.

¹⁸ André Quinton *Psychologie d'apprentissage : les motivations. Les motivations* – DU de pédagogie – 05-11-2007P :0118

¹⁹ Joseph Nuttin *Pédagogie : dictionnaire des concepts clés 1997, p238.*

3-3 la créativité

Une notion connue dans plusieurs domaines et qui est riche par ses définitions, parmi eux celle de **Lubart** :

« La créativité serait la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste »²⁰

La créativité vient du verbe créer et qui s'agit d'inventer quelque chose qu'on ne sait pas son résultat, généralement on rentre dans le monde créatif pour qu'on ne sera pas jugé par un jugement qui ne nous satisfait pas donc on fait notre mieux à donner le meilleur de ce qu'on a.

La créativité d'après un jeu est plus libre qui offre plusieurs solutions créatives et productives, notamment car elle n'est pas mise sous des normes strictes et cela qui nous pousse à dégager et à utiliser nos compétences créatives sans peur et sans hésiter et sans même pas à pensé aux jugements négatifs qui nous empêchent de sortir de nos cercles d'idées limité et de dévoilé la réalité par la créativité donc pour être créatif « productif » il faut tout d'abord avoir la confiance en soi et de la volonté.

4- Le concept d'écrire et de s'exprimer

Il est convenable d'appliquer la notion de l'enseignement-apprentissage par jeu tout on choisit les mots simple et compréhensible qui aide l'apprenant d'apercevoir et de mettre en valeur les idées principales du jeu.

Ce concept offre deux avantages :

- Il assure une bonne compréhension et de garder l'attention des apprenants sur l'objectif et le sens du jeu.

- Il montre et rectifier la pensée des apprenants pour qu'ils auront la confiance en eux même et que tous mots qu'ils ne connaissent pas ils ont nulle valeur et qu'il ne faut pas les considérer comme des mots issus.

En effet, les apprenants auront une occasion de rapprocher au sens des nouveau mots et de les utilisés en s'expriment avec une manière correcte, aussi ils auront le choix des mots pour préciser leurs descriptions.

Ce dernier permet aussi aux apprenants trois actions principales : « **faire comprendre** », « **faire mémoriser** » (**exercer, réviser**) ou « **faire réemployer** » le vocabulaire collecté d'après une activité ludique doit être réutilisé souvent pendant quelque semaines pour que la mémorisation des acquis soit solide, tous ces étapes on les apprend en s'amusants en même temps.

²⁰ LUBART T., Psychologie de la créativité (2^e éd.), Paris, Armand Colin, 2003 p :10.

4-1 La construction d'un texte cohérent

« Walter Kintsch et Teun Adrianus Aan Dijk (1978) et Michael Halliday et Ruqaiya. Hasan (1976) ». ²¹

Ces écrivains étaient les premiers initiateurs dans leurs domaines qui ont proposé des définitions pour cette notion.

« Écrire un texte, c'est construire une unité communicative destinée à être interprétée et comprise par un destinataire. »²²

D'après APOTHELOZ on distingue que le vrai sens de la construction d'un texte est de produire un ensemble des expressions qui portent un sens et qui seront compréhensible et facile à déchiffré, transmis vers un récepteur qui va les interprètes et a repéré le sens.

D'une part La cohésion d'un texte désigne la compréhension et pensée mentale de l'apprenant qui est généralement logique et sans contradiction.

Et d'autre part la cohérence textuelle qui représente comme une réaction des compétences de l'apprenant sur l'environnement commençant par des connaissances antérieures basiques vers des connaissances plus spécialisées.

Le jeu offre à l'apprenant de rédiger un texte dans un monde où il peut élargir sa pensée et de mieux s'exprimer pour qu'il représente ses compétences mentales par un texte cohérent.

En outre, le rôle du jeu est très important dans la compréhension et l'expression langagière sachant que ce dernier se considère l'élément principale dans l'amélioration et le développement du langage et des compétences communicatives et linguistiques aussi dans la mémorisation des nouveaux donner collecter et des acquis initiaux.

Bien que es activités ludiques présente un impact très positif pour l'acquisition d'une langues seconde, sa reste l'intégration de ces activités en classe, par les enseignants, très frêle « Le jeu reste trop peu utilisé » malgré que ses résultats étaient prouvés par plusieurs chercheurs dans le domaine de la pédagogie de l'enseignement-apprentissage comme dans le domaine de la science cognitif.

Compte tenu sur nos données collectés on peut dire que le jeu permet d'être un élément précieux dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère grâce à son impact qui peut aider l'apprenant à développer ses connaissances et améliorer ses compétences.

²¹ Maria Chuy, Fabienne Rondelli. *Traitement des contraintes linguistiques et cognitives dans la construction de la cohérence textuelle*. Dans *Langages* 2010/1 (n° 177), pages 83 à 111. <https://www.cairn.info/revue-langages-2010-1-page-83>.

²² APOTHELOZ D. *Rôle et fonctionnement de l'anaphore dans la dynamique textuelle*, Genève : Droz. (1995)p :01.



CHAPITRE II :

Mise en pratique de l'expérimentation

Dans le présent chapitre et suite à notre étude de recherche scientifique, nous essayerons de vérifier nos hypothèses émises par rapport aux résultats obtenus dans le but de les confirmer ou de les infirmer.

1. Conditions générales de l'expérimentation

1.1. Le cadre spatio-temporel

Afin de mener à bien notre enquête, il est important de définir le cadre spatio-temporel c'est-à-dire le lieu où s'est déroulée l'expérimentation et le temps qu'il nous a fallu pour l'exécuter. Cela a été planifié dès le départ pour ne pas avoir de surprise à la finition de notre mémoire de recherche.

Notre expérimentation était effectuée au niveau de l'Université Kasdi Merbah qui se trouve à la willaya d'Ouargla, et plus précisément à la faculté des Lettres et Langues étrangères, au sein du département des Lettres et Langue Française.

1.2. Echantillonnage

Dans le but d'atteindre nos objectifs tracés au début de cette recherche, nous avons choisi d'appliquer notre étude sur les étudiants de première année licence Français à l'UKMO²³ la promotion 2020/2021 car nous avons jugé que c'était le niveau le plus représentatif de l'université surtout dans l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement sachant que l'étudiant à sa première année, il n'a pas encore adapté le mode de l'université et il est un peu perdu. Il ne sait pas comment se déroule le cours par rapport à son mode et système d'étude habitué au lycée qui est totalement différent. Ces activités lui donnent, donc, un point de plus pour lui en lui motivant et pour l'enseignant en lui facilitant la tâche d'enseignement pour que la séance passe promptement. Elles permettent aux apprenants à ne pas s'ennuyer et en même temps ils vont apprendre en s'amusant ce qui nourrit un degré de volonté et de motivation très fort chez eux en vue de mieux apprendre et de mieux s'exprimer.

²³ Abréviation pour Université Kasdi Merbah Ouargla.

1.3. La méthodologie

Pour le présent travail, nous avons opté pour la méthode descriptive et analytique qui nous permet d'examiner les réponses aux questionnaires de la part des étudiants pour ainsi aboutir à de meilleures conclusions dans notre recherche. Cette méthodologie se concentre sur des interprétations, des expériences et leurs significations pour l'élaboration de notre modeste travail de recherche parce qu'elle convient avec l'analyse des copies des questionnaires des apprenants.

Notre choix s'est orienté vers deux approches qui nous semblaient les plus adéquates à notre travail de recherche, à savoir l'approche qualitative et l'approche quantitative. La première qui se base sur l'analyse et la description nous permettra de déceler le problème qui se pose lors de la réalisation d'une production écrite de la part de l'étudiant.

Pour ce qui est de l'approche quantitative, elle sera basée sur le questionnaire que nous dresserons aux étudiants et cela aura simplement pour but d'avoir des résultats bien précis lors de l'analyse et l'interprétation des résultats.

2. Présentation du corpus

Comme nous l'avons déjà indiqué dans le cadre théorique, notre travail fait partie du domaine de la recherche en didactique de l'écrit d'après les activités ludiques ce qui signifie que ce dernier est basé sur des écrits.

Notre étude met à l'épreuve des productions écrites formulées suivant « un jeu de mot » des étudiants de première année licence spécialité langue française à l'UKMO promotion 2020/2021.

Nous avons travaillé avec cette promotion qui se compose de 73 étudiants qui sont de plusieurs tranches d'âge de 18 à 22 ans et même de 33 à 40 ans. C'était l'occasion donc de connaître leurs niveaux et de relever un défi entre eux en développant leurs capacités toute fois en s'amusant.

3. Présentation des activités ludiques

Nous avons proposé aux étudiants un questionnaire qui contient des questions fermées puis un jeu de mot et une phase de rédaction d'un petit paragraphe. A la fin se trouve un jeu de mots croisés pour connaître leurs points de vue concernant les activités ludiques et pour l'intégration de ces activités au niveau du programme d'enseignement et d'apprentissage à l'UKMO et toute à la fois de voir comment le jeu peut leur aider à rédiger un paragraphe et à mieux s'exprimer.

4. Phase d'exécution

C'était la phase la plus dure dans cette recherche car ce n'était pas évident de trouver toute la promotion surtout que c'était la période des examens. Les étudiants ont été donc un peu pressés.

Comme nous l'avons déjà cité, le questionnaire contient d'abord des questions fermées et deux activités dont la première incite les étudiants à rédiger, à titre individuel, un paragraphe en décrivant leur meilleur (e) ami (e). La deuxième activité dont la consigne invite l'étudiant à compléter le vide pour obtenir les noms complets des personnages du récit enfantin le plus connue « petit chaperon rouge ». La collecte des données nous a pris 5 jours successifs, 3 jours à l'université exactement au département de FLE et les deux derniers jours était à la cité universitaire.

Il convient de signaler, à titre explicatif et justificatif, qu'il y'en a des étudiants qui ont fait le travail par plaisir en prenant les choses au sérieux tandis qu'il y en a d'autres qui n'ont pas donné aucune importance aux réponses et leurs réponses étaient à la nonchalante car ils étaient trop pressés. Une troisième catégorie s'est présentée à nous : celle des étudiants qui ont trouvé une grande difficulté que ce soit à propos de la compréhension des questions ou bien des deux activités dont un certain nombre d'étudiants ont laissé carrément leurs questionnaires vides.

En présentant notre questionnaire aux étudiants, nous avons ressenti comme s'il s'agit d'un défi entre eux. À titre d'exemple entre un étudiant qui a bien compris les questions et a bien rédigé le paragraphe aussi concernant le nombre de lignes du paragraphe et l'autre qui a pris peu de temps pour formuler sa production écrite.

Ces moments ont démontré, à nos yeux, la motivation et la concurrence qu'existent entre eux et qui leur ont donné plus d'inspiration en résolvant les activités ludiques au niveau de questionnaire. L'envie de répondre apparaît sur leurs visages, et du fait, ils ont appris de nouveaux mots. Nous avons repris la même remarque concernant les étudiants qui négligent leurs études. Ils prennent plaisir à participer aux jeux sachant que le jeu remis est une forme de relaxation après une longue durée de concentration et de révisions.

Il en va de même avec les étudiants timides qui restent toujours à l'écart. Ils ont hésité au début puis au fur et à mesure, ils ont participé et ils ont cherché les réponses. Ils se sont entrés dans le mouvement qui a été créé par les autres. Ils sont enclins à travailler car ils ne se sentent plus opprimés par le cadre strict de la séance auquel ils se sont habitués.

Les bons éléments ont pris l'initiative à accepter notre demande de collaboration et voulu partager cette expérience avec nous. Ils étaient donc motivés ce qui a influencé positivement sur leurs réponses qui étaient parmi les meilleures qu'on a collectés.

Il faut signaler également que la majorité des étudiants ont fait du bon travail à l'exception de quelques-unes qui ont donné des réponses partielles sous prétexte que la production écrite demande beaucoup de connaissances non acquises.

Ce résultat nous montre clairement qu'avec l'inclusion des activités ludiques en classe de FLE, la motivation des étudiants à vouloir participer a nettement amélioré leur niveau de connaissances.

4.1. Analyse et commentaire

Dans cette partie : « Analyse et commentaire », nous allons essayer d'analyser et d'interpréter les résultats de notre recherche.

Or, en commençant la phase d'analyse des copies, nous avons remarqué qu'entre 70 des copies collectées, on a 10 copies dont la réponse est incomplète : c'étaient des réponses partielles. Il faut signaler l'absence de trois personnes pendant la période des examens dont nous n'avons pas pu leur présenter notre questionnaire.

4.1.1. Résultats obtenus des questions :

LE SEXE	
Homme	09/70
Femme	54 /70

Tableau .1 Les étudiants participants

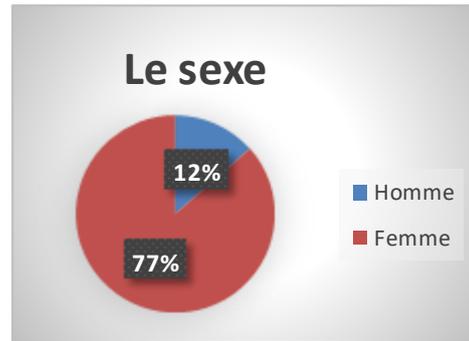


Figure.1 Les étudiants participants

• **Commentaire :**

D'après l'analyse des copies collectées, nous remarquons que la majorité de la promotion sont des étudiantes. En effet, nos résultats démontrent 09 étudiants participants et 54 étudiantes participantes et on a 03 étudiants qui ont été absents et quatre copie sans réponses.

Question 01 :

Question 01	Réponses collectées		Pourcentage
1-Pratiquez-vous des activités ludiques « jeu de mot » durant une séance du module expression écrite ?	OUI 00/70	NON 62/70	88%

Tableau 2 :la pratique des activités ludiques



Figure.2 : Secteur statistique représentant la pratique des activités ludiques.

- **Commentaire :**

D'après la première question et les réponses collectées on peut dire que la pratique des activités ludiques est totalement absente durant la séance du module expression écrite.

Question 02 :

<i>Question 02</i>	<i>Réponses</i>		<i>Pourcentage</i>
	<i>Collectées</i>		
Préférez-vous d'intégrer les activités ludiques au programme d'enseignement et d'apprentissage du FLE à l'UKMO ?	OUI 63/70	NON 00/70	90 %

Tableau 3 la proposition d'intégration des activités ludiques.

- **Commentaire :**

Vu que le pourcentage élevé dans cette question, on distingue clairement l'envie des étudiants de pratiquer ce genre d'activités au cours d'apprentissage.

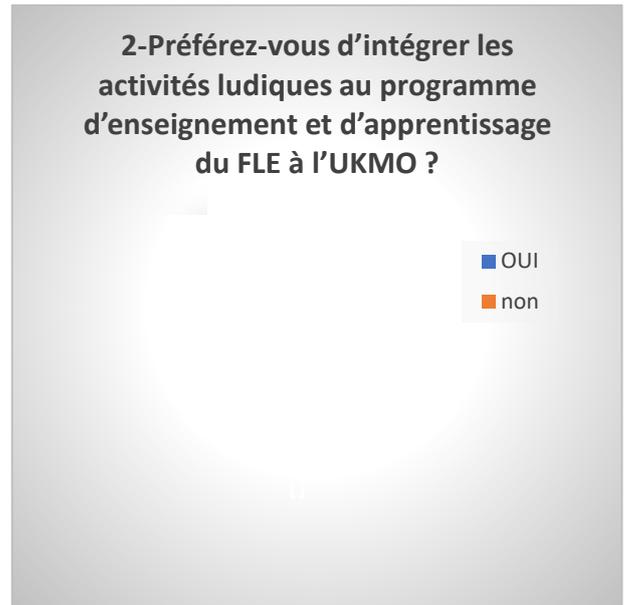


Figure.3 Secteur statistique représentant la proposition d'intégration des activités ludiques.

Question 03	Réponses collectées		Pourcentage
	Pour	Contre	
Etes-vous pour ou contre l'énoncé qui dit que le jeu peut développer certaines compétences chez l'étudiant ?	Pour 63/70	Contre 00/70	90 %



Figure.4 Secteur statistique représentant l'impact du jeu sur le développement des compétences.

Tableau 4: L'impact du jeu sur le développement des compétences.

• **Commentaire :**

D'après ces résultats, nous détectons que la majorité des étudiants sont avec cet énoncé qui montre l'avantage d'intégration du jeu ludique dans le programme.

Question 04 :

Questions 04	Réponses collectées		Pourcentage
	OUI	NON	
Les activités ludiques présentent-elles des avantages variés pour l'acquisition des langues étrangères ?	OUI 63/70	NON 00/70	90 %



Figure.5 : Secteur statistique représentant les avantages des activités ludiques

Tableau.5 : les avantages des activités ludiques

• **Commentaire :**

D'après cela, on peut dire que l'activité ludique vis à vis l'acquisition des langues étrangères représente un champ très vaste d'avantages aux apprenants.

Question 05 :

<i>Questions 05</i>	<i>Réponses collectées</i>		<i>Pourcentage</i>
Pensez-vous que l'activité ludique ne sert à rien en classe et représente juste un jeu ?	OUI 00/70	NON 52/70	82 %



Figure.6 : Secteur statistique représentant l'importance de l'activité ludique en classe.

Tableau. 6 : L'importance de l'activité ludique en classe.

D'après les questionnaires collectés, en premier lieu nous avons décelé un manque de réponses sur cette question dans certaines copies à cause de la mauvaise compréhension de l'expression mentionné « sert à rien », sur laquelle on a reçus beaucoup de demande d'interprétation sur cette expression. En deuxième lieu d'après les résultats, nous avons compris que les étudiants prennent l'activité ludique comme un moyen d'apprentissage en classe plus qu'un jeu d'amusement.

Question 06 :

Questions 06	Réponses collectées		Pourcentage
	OUI	NON	
Les activités ludiques doivent-elles présenter un défi à relever par les apprenants en classe du FLE ?	62/70	00/70	88 %

Tableau.7 :la représentation du défi et de la motivation créée par les activités ludiques.



Figure.7: Secteur statistique représentant le défi et la motivation créée par les activités ludiques.

- **Commentaire :**

Dans cette question, nous remarquons que ce genre d'activité relève un degré très fort de motivation et de confiance en soi même en classes d'apprentissage du FLE, ce qu'il pousse l'apprenant à faire de son mieux pour montrer son niveau par rapport aux autres apprenants.

Question 07 :

Questions 07	Réponses collectées		Pourcentage
Comment le ludique peut développer le niveau de l'apprenant ?	Acquisition du lexique	Correction de l'orthographe	55 %
	39/70	16/70	22%

Tableau. .8 : Le développement du niveau par le ludique.



Figure .8 : Secteur statistique représentant Le développement du niveau par le ludique.

- **Commentaire :**

En nous basant sur les réponses collectées, nous avons remarqué la présence d'une catégorie d'étudiants qui voit que l'emploi de ces activités leurs aide à développer l'acquisition du lexique sont plus que l'autre catégorie qui voit que le ludique peut leurs aider plus à perfectionner leurs orthographes.

Question 08 :

Questions 08	Réponses collectées		Pourcentage
Quel genre de jeu de mots préférez-vous ?	Mots croisés 43/70		61%
		Charade verbale 14/70	20%



Tableau 9 : Le jeu de mots préféré chez les étudiants.

Figure .9 : Secteur statistique représentant le jeu de mots préféré chez les étudiants.

• **Commentaire :**

D'abord pour cette question, nous n'avons aucune réponse pour le choix des mots cassés, donc la plupart des étudiants préfèrent les mots croisés mieux que la charade verbale pour les intégrer dans le programme d'enseignement apprentissage du FLE.

Question 09 :

<i>Questions 09</i>	<i>Réponses collectées</i>		Pourcentage
	OUI	NON	
Pensez-vous que le jeu de mot peut vous aider à la rédaction d'une production écrite ?	61/70	00/70	87 %



Figure 10 : Secteur statistique représentant l'aide du jeu à la rédaction.

Tableau 10 : L'aide du jeu à la rédaction.

- Commentaire :**

En nous référant au pourcentage de confirmation obtenu d'après les étudiants, nous pouvons déduire que le jeu de mot a un rôle important et un impact très positif dans la rédaction d'une production écrite.

Question 10 :

<i>Questions 10</i>	<i>Réponses collectées</i>		<i>Pourcentage</i>
Le jeu de mot aide-t-il l'apprenant à mieux décrire un fait écrit ou bien oral ?	OUI 59/70	NON 00/70	84 %

Tableau .11 : L'aide du jeu à l'expérimentation des faits.

- Commentaire :**

En nous appuyant sur le nombre d'avis des étudiants qui estiment oui on peut distinguer l'aide qu'offre le jeu de mots aux apprenants à mieux s'exprimer à l'oral et à mieux rédiger à l'écrit.

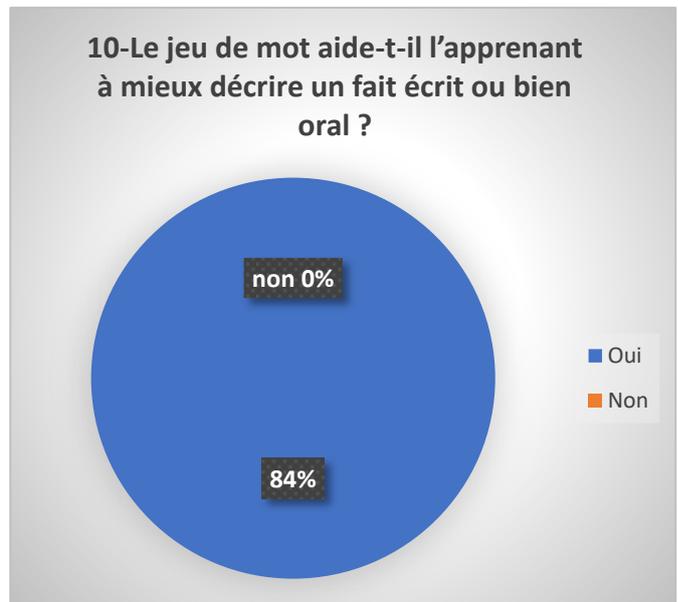


Figure 11 : Secteur statistique représentant l'aide du jeu à l'expérimentation des faits.

Question 11 :

<i>Questions 11</i>	<i>Réponses collectées</i>		<i>Pourcentage</i>
Pensez-vous que les activités ludiques vous ont permis d'accroître votre culture générale ?	OUI 59/70	NON 00/700	84 %

Tableau 12 : Le pouvoir des activités ludiques sur la culture générale des apprenants.*Figure .12 : Secteur statistique représentant le pouvoir des activités ludiques sur la culture générale des apprenants.*

- **Commentaire :**

Compte tenu des résultats de confirmation des étudiants figurés dans les statistiques, nous sommes arrivées à conclure que les activités ludiques représentent un ensemble d'avantages variés de tout type de développement pour l'amélioration du niveau de l'apprenant.

4.1.2. Résultats obtenus de la première activité :

Dans cette activité, l'étudiant est invité à rédiger un petit paragraphe pour décrire son (sa) meilleur (e) ami (e) en deux ou trois phrases :

- **Analyse des réponses des étudiants qui ont appliqué les conditions suivantes :**

Les conditions	Le nombre de personnes	Le pourcentage
Respecter la consigne	51/70	72%
Formuler des phrases correctes	51/70	72%
Produire un paragraphe	46/70	65%
Respecter les signes de ponctuation	32/70	45%
Paragraphe avec des fautes de grammaire et d'orthographe	26/70	37%
Production écrite plus de trois phrases	31/70	44%
Paragraphe sans fautes	18/70	25%

Tableau .13 : L'application des conditions de la rédaction d'après un jeu de mots.

Activité 01.

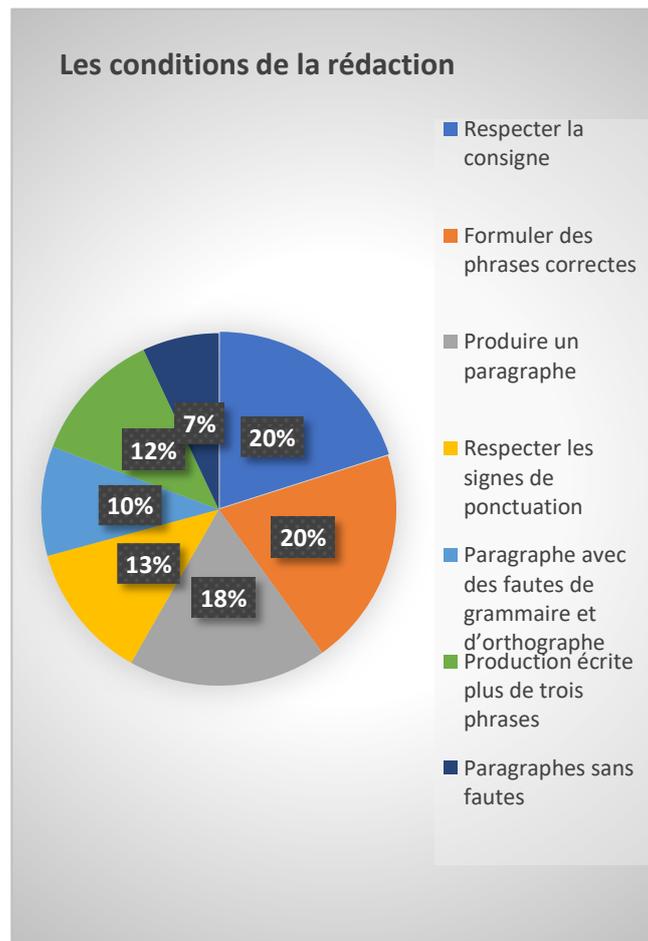


Figure .13 : Secteur statistique représentant l'application des conditions de la rédaction d'après un jeu de mots. Activité 01.

- **Commentaire :**

D'après les paragraphes obtenus, nous pouvons dire que la plupart des étudiants ont bien respecté la consigne. En effet, tous les étudiants ont décrit leurs meilleurs amis et ils ont formulés des phrases correctes avec l'emploi des adjectifs, le nom de leurs amis, leurs émotions envers leurs amis, etc.

Nous remarquons aussi qu'il y en a une petite catégorie qui n'ont pas prêté attention aux signes de ponctuation tout en formulant leurs paragraphes : ils ont juste commencé par la majuscule et terminé par un point. Contrairement à la majorité qui ont bien respecté les règles et les signes et qui ont fait de leurs mieux de ne pas commettre des erreurs de grammaire ou d'orthographe et de formuler un paragraphe cohérent et correcte.

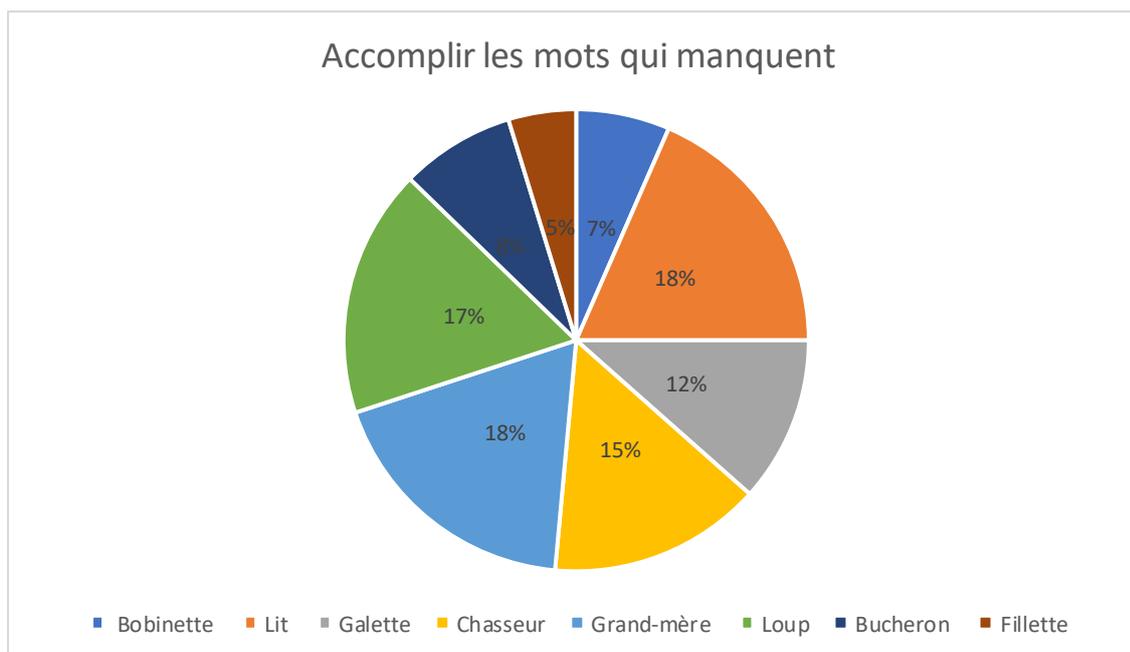
En outre, nous signalons la présence d'un nombre acceptable d'étudiants qui ont dépassé les trois phrases et qui ont bien rédigé leurs paragraphes avec le choix de mots. Leurs productions écrites étaient sans fautes. Cette activité nous a démontrée l'impact positif de l'intégration des activités ludiques « jeu de mots » dans la production écrite.

4.1.3. Résultats obtenus de la deuxième activité :

La consigne de la cette deuxième activité invite les étudiants à accomplir le vide avec les lettres qui manquaient pour formuler des mots corrects.

Accomplir les mots qui manquent	Le nombre de personnes	Le pourcentage
Bobinette	18/70	25%
Lit	51/70	72 %
Galette	32/70	45%
Chasseur	41/70	58%
Grand-mère	51 /70	72%
Loup	48/70	68%
Bucheron	22/70	31%
Fillette	13/70	18%

Tableau.14 : Les réponses collectées par le jeu de mots. Activité 02.



**Figure .14 : Secteur statistique représentant les réponses collectées par le jeu d mots.
Activité 02**

- **Commentaire :**

Cette dernière activité a laissé les étudiants de se retourner aux temps de leurs enfances pour trouver les lettres qui manquaient. Nous avons vu que presque toute la promotion a trouvé les réponses facilement comme la grand-mère, le lit, le loup et le chasseur. La moitié de la promotion ont trouvé le mot « galette ». En ce qui concerne le mot « bucheron » il s'agit plus d'une vingtaine et le reste ont mentionné fillette à la place du bucheron sinon pour le cas du « bobinette » ils étaient rare ceux qui l'ont trouvé. C'est ce fait qu'il a créé un défi entre les étudiants pour répondre rapidement et de trouver le mot exact.

D'après ce jeu de mots, nous avons détecté comment on peut enrichir notre bagage par des activités ludiques simples et faciles mais qui s'avèrent très efficace pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

4.2. Interprétation des résultats globale :

En prenant en compte le questionnaire distribué aux étudiants et l'observation des résultats obtenus, on distingue que le niveau des étudiants est de moyen à bien.

Les apprenants font face à des obstacles de différentes sortes : psychique comme le manque de confiance en soi de choisir la réponse et linguistique tel que le manque de vocabulaire. Durant l'enquête, nous avons essayé d'introduire les activités ludiques pour eux. Cela a eu un effet positif quant aux changements qui ont été remarqué : les étudiants sont davantage plus motivés à suivre et à s'impliquer pour participer à la recherche.

L'utilisation des activités ludiques a eu une forte influence sur les comportements et les réactions des étudiants. Effectivement, elles ont eu des effets positifs permettant d'avoir une bonne ambiance entre eux contrairement au cours basic qui reflète l'ennui. Aussi, cela leur a permis d'avoir une bonne maîtrise du vocabulaire d'une langue étrangère aidant ainsi à faciliter l'expression et la rédaction.

Nous avons observé que les activités ludiques les plus préférés chez les étudiants sont les mots croisés et la charade verbale. D'après les avis des étudiants et de résultats obtenus, on voit que ces derniers ont un impact très positif dans l'amélioration des compétences linguistiques et le développement du niveau chez les étudiants. Malgré leurs efficacités, on voit que la pratique des activités ludiques au programme d'enseignement /apprentissage reste très peu au niveau des classes de 1^{ère} année licence à l'UKMO.

D'après la recherche faite et les réponses reçues, nous avons constaté qu'il y a une certaine difficulté dans la progression des informations non acquies et l'enchaînement entre les idées dans certaines copies, tandis que l'emploi des connecteurs et des adjectifs est présent dans la majorité des productions écrites. la majorité des étudiants n'ont pas fait plus de 3 fautes en composant un paragraphe de plus de 4 phrases. Nous avons remarqué aussi qu'il n'y a pas beaucoup qui ont un problème de la syntaxe surtout au niveau de la structure et de la formulation d'un petit texte correct et cohérent.

Nous avons remarqué que dans la majorité des copies, il s'agit d'un respect acceptable des signes de ponctuation et de la majuscule, de la conjugaison et de l'emploi des verbes.

Au cours de ce chapitre, nous avons pu analyser et interpréter les différentes données qui se sont offertes à nous par le questionnaire qui vise les étudiants de cette année universitaire 2020/2021.

D'une part, nous nous sommes basés sur les observations que nous avons pu récolter durant l'enquête pour voir les avantages de l'intégration de ces activités sur les productions écrites des apprenants. Ces activités ont montré une sorte de motivation, du défi, d'un intérêt particulier, de volonté, de bons efforts et de tentative d'un autre niveau. De ce fait, l'étudiant ne se sent pas perdu. Il était aisé sans stress en plus il s'amuse en apprenant.

Toutes ces remarques nous ont permis de voir à quel point les jeux ludiques pouvaient influencer de manière positive les situations d'enseignement/apprentissage en classe de FLE notamment en matière de participation à cette activité et d'amélioration de rédaction.

Enfin, nous avons fait le dépouillement des questionnaires qui nous ont aidée à renforcer l'affirmation de nos hypothèses grâce aux différentes sortes d'avis et de réponses des étudiants concernant leur expérience quant à l'utilisation des activités ludique « jeu de mots » dans le programme d'enseignement et d'apprentissage du FLE.

5. Synthèse de résultats :

Compte tenu de l'analyse des données collectées, nous retiendrons les résultats suivants :

En premier lieu, la présence d'une forte motivation et de joie chez les étudiants montrant une grande volonté à accomplir les activités demandées à la perfection. Durant la réalisation de cette tâche, nous avons remarqué qu'il n'y a pas de perturbations psychologiques chez eux, comme : le trac, la timidité et la peur. Le stressé bien au contraire, ils ont été joyeux et ambitieux et très à l'aise ils s'amuse en s'apprenant.

Dans un second lieu nous distinguons que l'utilisation de ces activités a déclenché un impact très positif qui a un entrain et un engagement cognitif. En effet, ils ont réalisé l'activité dans une période très courte qui signifie qu'ils ont saisi facilement les consignes ; ils ont utilisé leurs acquis dans la description de leurs meilleurs amis aussi dans la dernière activité pour repérer les noms et accomplir les vides tout en fournissant des efforts pour faire du bon travail et pour que chacun montre son niveau entre eux.



CONCLUSION GENERALE

L'intégration du ludique au programme d'enseignement / apprentissage du FLE est une option qui paraît raisonnable du point de vue de la gestion de la classe puisqu'elle réduit les difficultés et partant les demandes d'aide.

Ce projet de recherche qualitative et quantitative a analysé le développement du bagage linguistique des étudiants de FLE de 1^{ère} année licence à l'UKMO à travers des jeux de mots, dans le but de répondre à la problématique formulée au début de la recherche : « l'activité ludique est-elle un facteur contributeur du développement de bagages linguistique chez les étudiants de FLE ? »

Cette proposition pédagogique présente un regard à propos des méthodologies pour le développement de la compétence lexicale dans une deuxième langue, à partir des espaces d'interaction avec les autres, de l'exploration de l'imagination et la création des possibilités d'apprentissage des habiletés de communication tout en amusant.

De cette manière, l'activité ludique 'jeu de mot ' est un excellent allié dans ce processus, c'est une stratégie qui permet d'enrichir le bagage lexical et d'améliorer les capacités linguistiques et communicatives des apprenants.

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère.

Les jeux sont prêts comme un ensemble d'activités plaisantes, amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses apprenants dans une classe de langue pour faciliter la communication, l'expression, la rédaction et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue.

Après avoir travaillé avec les étudiants de 1^{ère} année licence et l'analyse des résultats obtenus, nous avons constaté que la majorité des étudiants ont bien réussi dans la rédaction suivant les activités ludique « jeu de mots ». Ils ont été motivé et impliqué vu leurs comportements positifs et leurs initiatives à partager leurs avis avec nous. C'est ce qui nous permet de redire que les activités ludiques occupent une position très importante dans l'apprentissage de FLE car elles poussent l'étudiant à compter sur ses compétences linguistiques et cognitives toute à la fois de

faire des efforts pour exploiter ce qu'il a appris et collectés d'après ce facteur motivant qui offre un bon climat de travailler, l'envie de s'exprimer et de comprendre et d'écrire.

En conclusion, nous pouvons dire que le jeu permet d'être un auxiliaire précieux dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère grâce à son impact qui peut aider l'apprenant à développer ses connaissances et améliorer ses compétences.



Références bibliographiques

Références Bibliographiques

Ce suppose sur des textes des articles des sites et des ouvrages de base parmi lesquels :

- Citation (n° 9569) 12 juillet 1904 Pablo Neruda
- Des jeux pour être fort en rédaction, édition RETZ 2014 paris Christian Lamblin, François Fontaine. Dictionnaire du Français langue étrangère et seconde Cuq 2003.p :160 AMEUR
- Dictionnaire Le petit Larousse illustré 2012 p :638.
- Dictionnaire¹ Le petit Larousse illustré, 2012. Larousse, Paris, p :1910.
- DICTIONNAIRE DE DIDACTIQUE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE ET SECONDE, J-P CUQ, PARIS, CLE, 2003, P.167 IBID, P.90.
- Dictionnaire didactique langue étrangère et seconde, Jean-Pierre Cuq (Auteur) Paru en décembre 2003
- Dictionnaire français l'Intern@ute :
:<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/>
- Dictionnaire Le Robert.
- J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p.16
- Le jeu. 2009 p :08 L'écrivain Marck Twain.
- Le jeu 1969 p :300 Jaques Henriot.
- Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques, Kevin Institut Français du Japon – Kansai, 2014, p :64 HELME Ludovic JOURDAN Romain, TORTISSIER. ,
- Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard. 1958 p. 281-308. Roger Caillois,
- Le jeu et son rôle dans le développement mental de l'enfant. Psychologie soviétique. 1967, Œuvre originale publiée en 1933 ; p :5 -6-17. Vygotski LS.
- Jeu didactiques différenciés en classe de FLE, Annemie Demol Academiejar 2012-2013.
- Le renforcement 2005, p. 123- 17 Jean - Pierre CUQ et Gruca
- La récréation du savoir. Pédagogiques, vol. 7,1987 p : 1. Artaud, A.
- Les activités ludiques au service d'enseignement apprentissage. Zaki Abu Lilala:
- Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE, Présenté par : BOUDJEMAA Ilhem .
- Pédagogie du jeu : du normal au déficient., Montréal : Éditions logiques N. (1995) p :83. Nicole De Grandmont

-Pédagogie du jeu : du normal au déficient, Montréal : Éditions logiques N. (1989) p :55.
Nicole De Grandmont

-Pédagogie : dictionnaire des concepts clés 1997, p238. Joseph Nuttin

-Psychologie d'apprentissage : les motivations. Les motivations – DU de pédagogie – 05-11-2007P :0118 André Quinton

-Psychologie de la créativité (2e éd.), Paris, Armand Colin, 2003 p :10 Lubart T.

-Rôle et fonctionnement de l'anaphore dans la dynamique textuelle, Genève : Droz. (1995)
p :01. APOTHELOZ D.

-SOUS COULEUR DE JOUER, la métaphore ludique, Ed. José Corti, 1989 p 257 Jacques
HENRIOT.

-Traitement des contraintes linguistiques et cognitives dans la construction de la cohérence
textuelle. Dans Langages 2010/1 (n° 177), pages 83 à 111.

-Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre / Nicole de Grandmont , édition : Montréal : éd.
Logiques ; C 1997 p :47

-<https://www.cairn.info/revue-langages> -2010-1-page-83. [Maria Chuy](#), [Fabienne Rondelli](#).

-<https://citations.ouest-france.fr/citation-mark-twain/travail-oblige-faire-jeu-fait-102618.html>.

-<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/>

-<https://blog.debugo.fr/journal/gu7f7i/archive.php?3a096a=memoire-sur-les-activites-ludiques> .

-Jean- Laurent Pluies :

<https://blog.debugo.fr/journal/gu7f7i/archive.php?3a096a=memoire-sur-les-activites-ludiques> .

-<https://www.chez-merlin.com/les-jeux-educatifs/>

-<https://www.univ-ouargla.dz/index.php/fr/emplois-de-temps/297-fll.html>



Annexes

✚ Les objectifs du questionnaire

En composant notre questionnaire, nous nous sommes fixée les objectifs suivants que nous voudrions atteindre :

- ✓ Renforcer l'enquête qualitative pour que les résultats ne soient pas erronés et que notre recherche ait certaines crédibilités et que notre travail soit fiable.
- ✓ Récolter les différents points-de-vues des étudiants de la première année licence au sujet de l'intégration de l'activité ludique « jeu de mot » au module expression écrite
- ✓ Comprendre les difficultés qu'ils rencontrent pendant la rédaction d'une production écrite.
- ✓ Voir comment les enseignants auront de bons résultats au niveau de leur système d'enseignement et d'apprentissage.
- ✓ Voir la manière dont les activités ludiques ont un impact sur l'amélioration des capacités linguistique chez les étudiants.

Présentation du questionnaire

Questionnaire sur l'impact des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE.

Destiné aux étudiants de la 1^{ère} année Licence,

Université de Kasdi Merbah Ouargla,

Dans le cadre d'une préparation d'un mémoire de master dont l'intitulé est :

L'activité ludique dans la production écrite des étudiants en FLE

Du jeu de mots à la construction d'un texte.

Nous sollicitons votre collaboration à notre enquête de terrain en répondant aux questions suivantes.

Renseignements d'ordre général :

Sexe : M F

Age :ans

1- *Pratiquez- vous des activités ludiques ‘jeu de mot » durant une séance du module expression écrite ?*

Oui Non

2- *Préférez-vous d'intégrer les activités ludiques au programme d'enseignement et d'apprentissage du FLE à l'UKMO ?*

Oui Non

3- *Êtes-vous pour ou contre l'énoncé qui dit que le jeu peut développer certaines compétences chez l'étudiant ?*

-Pour -Contre

4- *Les activités ludiques présentent-elles des avantages variés pour l'acquisition des langues étrangères ?*

Oui Non

5- *Pensez-vous que l'activité ludique ne sert à rien en classe et représente juste un jeu ?*

Oui Non

6- *Les activités ludiques doivent-elles présenter un défi à relever par les apprenants en classe du FLE ?*

Oui Non

7- *Comment le ludique peut développer le niveau de l'apprenant ?*

-Acquisition du lexique - Correction de l'orthographe

8- *Quel genre de jeu de mot préférez-vous ?*

-Les mots cassés -Les mots croisés -La charade verbale

9- *Pensez-vous que le jeu de mot peut vous aider à la rédaction d'une production écrite ?*

Oui Non

10- *Le jeu de mot aide-t-il l'apprenant à mieux décrire un fait écrit ou bien oral ?*

Oui Non

11- Pensez-vous que les activités ludiques vous ont permis d'accroître votre culture générale ?

Oui

Non

Jeu de mot

Quel est l'intrus ?

2 Trouve l'intrus dans chaque groupe et dis p

1 a <input type="checkbox"/> courts b <input type="checkbox"/> longs c <input type="checkbox"/> verts d <input type="checkbox"/> frisés	2 a <input type="checkbox"/> heureux b <input type="checkbox"/> joli c <input type="checkbox"/> sage d <input type="checkbox"/> triste	3 a <input type="checkbox"/> les stylos b <input type="checkbox"/> les BD c <input type="checkbox"/> les magazines d <input type="checkbox"/> les sports	4 a <input type="checkbox"/> petit b <input type="checkbox"/> grand c <input type="checkbox"/> nerveux d <input type="checkbox"/> gros
--	---	---	---

En vous référant au jeu ci-dessus, décrivez votre meilleur ami en deux ou trois phrases.

.....

.....

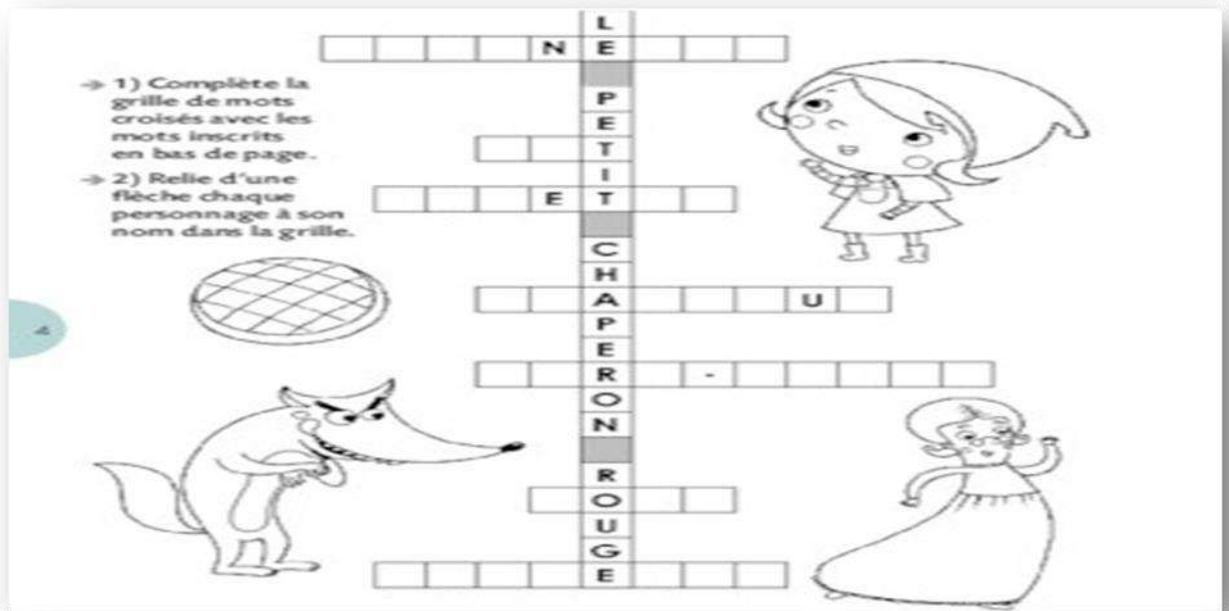
.....

.....

.....

.....

- Complétez le jeu de mots suivant :



Nous vous remercions de votre collaboration.

Nous sommes très reconnaissantes que vous ayez répondu à toutes les questions.

En présentant le questionnaire suivant l'étudiant doit être capable de :

- Identifier et employer les adjectifs dans la composition des phrases.
- *Décrire le personnage en formulant des phrases correctes et d'écrire un petit paragraphe cohérent.*
- *Être capable à remplir le vide des lettres qui manquaient pour formuler les noms des personnages du récit enfantin « le petit chaperon rouge ».*
- *Enrichir son vocabulaire et développés sa compétence linguistique.*



Résumés

Résumé en français

La production écrite aux classes de FLE et précisément le cas des étudiants de la 1^{ère} année licence du département de français à l'Université de Ouargla, est considéré comme un facteur de base dans l'acquisition et la professionnalisation de la langue dans les programmes d'étude de l'enseignement /apprentissage du FLE.

L'activité ludique « jeu de mots » est un excellent allié dans ce processus, c'est une stratégie qui permet d'enrichir le bagage lexical et d'améliorer les capacités linguistiques et communicatives des apprenants.

Notre objectif à travers cette recherche, consiste à démontrer l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE.

Mots clés : FLE, apprentissage/ enseignement par jeu, activités ludiques, production écrite, jeu de mots, bagage lexical, développement mentale, compétences communicatives, capacités linguistiques.

ملخص:

يعتبر الإنتاج الكتابي في فصول اللغة الفرنسية عاملاً أساسياً في اكتساب اللغة وإضفاء الطابع المهني عليها في برامج اللغة الفرنسية وتعلمها كلغة أجنبية، وخصيصاً لطلاب السنة الأولى من قسم اللغة الفرنسية في جامعة ورقلة.

يعتبر نشاط "العبة الكلمات" المرحلة حليفاً ممتازاً في هذه العملية، فهي استراتيجية تثري الخلفية المعجمية وتحسن المهارات اللغوية والتواصلية للمتعلمين.

هدفنا من خلال هذا البحث هو إظهار أهمية الأنشطة المرحلة في تعلم الفرنسية كلغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية: اللغة الفرنسية، التعلم / التدريس القائم على اللعب، الأنشطة المرحلة، الإنتاج الكتابي، اللعب بالكلمات، الخلفية المعجمية، النمو العقلي، مهارات الاتصال، المهارات اللغوية.

Abstract:

Written production in FLE classes and specifically the case of 1st year license students from the French department at the University of Ouargla, is considered a basic factor in the acquisition and professionalization of the language in the French language programs. 'study of teaching / learning French as a foreign language.

The playful "word game" activity is an excellent ally in this process, it is a strategy that enriches the lexical background and improves the linguistic and communication skills of learners.

Our goal through this research is to demonstrate the importance of playful activities in learning French as a foreign language.

Keywords : FFL, play-based learning / teaching, playful activities, written production, word play, lexical background, mental development, communication skills, language skills.