

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

**Université Mohamed Khider de Biskra**  
**Faculté des Lettres et des Langues**  
**Département de Langue et Littérature Française**



## **Mémoire**

Pour l'obtention du diplôme de

## **Master**

Option : **Didactique de FLE**

Préparée par : **Gherbia malek**

---

Le rôle des jeux linguistiques dans le développement de la mémorisation des lettres alphabétiques chez les apprenants de 5<sup>eme</sup> année primaire.

---

Sous la direction de : **Dre. Boudoune Naima**

Membre du jury :

**Président :**

**Rapporteur :**

**Examinateur :**

**Année universitaire : 2024/2025**

## ***REMERCIMENTS***

*Avant toute chose, je dois remercier "ALLAH" qui m'a donné la patience, le courage et la volonté pour mener à bien ce travail.*

*Je remercie chaleureusement, ma directrice de recherche Mme. BOUDOUNET NAIMA, pour ses conseils, son encadrement, ses commentaires précieux et sa disponibilité constante.*

*Je remercie aussi, les membres du jury d'avoir accepté de lire et d'évaluer ce travail de recherche.*

*Enfin, je remercie toutes les personnes, qui m'ont aidée, de loin ou de près dans la réalisation de ce travail.*

## ***DEDICACE***

*Du profond de mon cœur, je dédie ce modeste travail à tous ceux qui me sont chers :*

*A mes merveilleux parents, à ma chère mère CHAHRAZED, à mon cher père LAZHER pour leur soutien, leur coopération, leur patience et leurs sacrifices qu'ils ont consentis pour moi.*

*Qu'ALLAH me donne la force pour que je puisse leur rendre la moindre de leurs faveurs.*

*A mes chers frères, MOHAMED, ABDELBASET, OKAB.*

*A Ma belle-famille.*

*A mon adorable copine WASN.*

# Table des matières

## Remerciements

## Dédicace

## Introduction

### Chapitre 1 : Cadrage théorique

#### I La mémorisation chez l'enfant..... 6

I.1Les modèles cognitifs..... 6

I.1Facteurs influents la mémoire de l'enfant..... 9

#### III Les jeux linguistiques ..... 12

II.1Qu'est-ce qu'un jeu linguistique..... 12

II.2Les différents types de jeux linguistiques..... 14

II.2.1Les jeux grammaticaux..... 14

II.2.2Les jeux morphologiqu ..... 15

II.2.3Les jeux lexicaux..... 16

II.2.4Les jeux orthographiques..... 16

II.2.5Les jeux phonétiques..... 17

II.3Le rôle de jeux linguistiques dans l'apprentissage de FLE..... 18

II.3.1Le jeu, un outil de développement cognitif..... 19

II.3.2Un apprentissage favorisant la motivation et la rétention des connaissances..... 19

II.3.3Un apprentissage influencé par l'interaction sociale..... 20

II.4L'apport des jeux linguistiques dans l'apprentissage de l'alphabet du FLE..... 21

#### III. Développement de la mémorisation des lettres alphabétiques en FLE chez les apprenants..... 23

##### III.1Difficultés rencontrées par les jeunes apprenants dans l'apprentissage des lettres alphabétiques ..... 23

III.1.1Les difficultés linguistiques..... 23

III.1.2Les difficultés cognitives..... 24

III.1.3Les difficultés psychologiques..... 26

III.1.4Les facteurs sociaux..... 27

III.2Méthodologies pédagogiques traditionnelles pour l'apprentissage des lettres alphabétiques..... 28

III.2.1La méthode syllabique (b, a –Ba)..... 28

III.2.2La méthode globale..... 29

III.2.3La méthode semi globale –mixte..... 29

### Chapitre 2 : Cadrage pratique

<b>I</b>	<b>Expérimentation et observation.....</b>	<b>32</b>
I.1	Présentation de l'échantillon	32
I.1	Le lieu de l'enquête	33
I.3	Le choix de l'activité	33
<b>II</b>	<b>Les activités traitées dans la classe de FLE.....</b>	<b>34</b>
II.1	Activité N°1 de la séance ordinaire (le pré-test) .....	34
II.1.1	La description de la première activité.....	34
II.1.2	Le déroulement de l'activité.....	35
II.1.3	Analyse des résultats.....	36
II.2	Activité N° 2 de la séance quasi-expérimentale (le post-test) .....	39
II.2.1	La description de la deuxième activité.....	39
II.2.2	Déroulement de l'activité.....	40
<b>III</b>	<b>Analyse de résultats .....</b>	<b>41</b>
<b>IV</b>	<b>Etude comparative .....</b>	<b>43</b>
<b>V</b>	<b>Synthèse générale des résultats .....</b>	<b>45</b>
	<b>Conclusion général .....</b>	<b>46</b>

## **Introduction générale**

## Introduction générale

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères et en particulier du français, l'apprentissage de l'alphabet joue un rôle fondamental au cœur de la didactique du FLE. C'est la première étape, à laquelle fait face dans l'acquisition de la langue et dans le développement des compétences linguistiques qui viendront par la suite telles que la lecture et l'écriture.

Les élèves auront leur premier contact avec la langue française à l'âge de 08 ans. Cet apprentissage dès le plus jeune âge pose plusieurs défis qui font face devant les apprentissages de ces jeunes écoliers. Nous précisons notamment ici la mémorisation de ces jeunes élèves des lettres alphabétiques, où l'enseignant doit essayer de leur faire apprendre en recourant aux différents moyens qui se trouvent à leur disposition afin d'installer cette compétence en leurs élèves. Apprendre les lettres alphabétiques du français est un élément de base permettant de développer d'autres apprentissages.

Ensuite, les enseignants de FLE se plaignent devant une situation de démotivation de leurs apprenants qui n'arrivent pas à mémoriser ni le son, ni la forme graphique des lettres alphabétiques. En effet, ceci peut être dû aux différentes approches traditionnelles d'enseignement mises en œuvre dans les classes de FLE et qui peuvent parfois se révéler monotones et peu engageantes.

Cependant notre petite expérience dans ce domaine au primaire nous a permis de constater des difficultés rencontrées par les élèves de 5<sup>ème</sup>année primaire durant leur apprentissage de l'alphabet que ce soit une moindre rétention des connaissances ou une démotivation. Ce constat nous a conduits à réaliser que les activités ludiques comme les **jeux linguistiques** pourraient résoudre les problèmes d'apprentissage de l'alphabet chez les apprenants de 5<sup>ème</sup>année primaire.

« *On ne répétera jamais assez que les enfants adorent jouer ! Alors pourquoi ne pas utiliser le jeu pour les aider à mieux apprendre ?* »<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>Le-jeu-éducatif-comme-outil-d-apprentissage Tic-education.fr 24mars 2019.

Dans ce contexte l'intégration des jeux linguistiques comme moyen d'enseignement en FLE fournirait une approche innovante et interactive pour rendre l'apprentissage de l'alphabet à la fois ludique et efficace.

De ce fait, nous énonçons la problématique suivante:

« Comment les jeux linguistiques peuvent-ils contribuer à développer la mémoire des apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire et les aident à retenir et à relier le son de la lettre alphabétique à l'image qui lui correspond ? »

Afin de répondre à cette problématique nous émettons les hypothèses suivantes :

- Les jeux linguistiques seraient l'un des outils pédagogiques qui créeraient un système d'enseignement ludique et engageant.
- Les jeux linguistiques amélioreraient la compréhension et favoriseraient la mémorisation de l'alphabet chez les apprenants de 5<sup>ème</sup> AP.

En effet, l'objectif de cette recherche est d'examiner l'impact des jeux linguistiques sur la motivation des élèves à apprendre l'alphabet et à identifier les types des jeux linguistiques les plus efficaces pour favoriser la mémorisation de l'alphabet.

Sur le pilier de cet objectif, nous adoptons deux principales méthodes. L'une est dite descriptive, elle consiste à décrire le contexte de l'apprentissage du FLE chez les élèves de 5<sup>ème</sup> année primaire en particulier les difficultés rencontrées lors de la mémorisation de l'alphabet, ainsi que les pratiques pédagogiques observées en classe.

L'autre est appelée la méthode quasi-expérimentale. Celle-ci aborde une comparaison entre deux séances d'apprentissage de l'alphabet l'une est ordinaire : il s'agit d'un pré-test. L'autre, où l'on intègre des jeux linguistiques, où il s'agit d'un post-test destiné à un groupe d'élèves de 5<sup>ème</sup> année du primaire de l'école " MAOUAK MASOUD-OULED DJELLALE ".

Pour réaliser notre recherche, nous avons établi un plan qui est réparti en 02 chapitres. Le premier chapitre est réservé au "Cadrage théorique". Ce même chapitre est divisé en trois sections, la première section est intitulé "La mémorisation chez l'enfant" dans

lequel nous expliquerons la notion des modèles cognitifs et comment la mémoire de l'enfant est influencée par des facteurs variés.

Dans la deuxième section intitulée "les jeux linguistiques", nous définirons le concept de jeu linguistique et présenterons la typologie de ces jeux, ainsi que leur rôle dans l'apprentissage de FLE entre les théories pédagogiques et recherches antérieures. Puis, nous expliquerons l'apport de ces jeux dans l'apprentissage de l'alphabet.

La troisième section sera dédiée au point suivant : "Le développement de la mémorisation des lettres alphabétiques en FLE chez les apprenants". Nous aborderons les difficultés rencontrées par les apprenants dans l'apprentissage de l'alphabet en mettant en lumière les méthodes pédagogiques traditionnelles utilisées pour l'apprentissage des lettres alphabétiques.

Le deuxième chapitre dont l'intitulé est "Cadrage pratique". Cette partie de notre travail sera consacrée à la présentation de la quasi-expérimentation que nous allons mener et à laquelle nous allons assister. A ce propos, nous assisterons à une séance ordinaire où nous allons proposer aux apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire un pré-test. Cette séance sera comparée ensuite à d'autre où l'on intégrera au forme d'un post-test ; le jeu linguistique de Bingo phonétique.

Une analyse comparative des deux méthodes sera effectuée afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses de départ.

## **Chapitre 1 :Cadrage théorique**

## I La mémorisation chez l'enfant

L'apprentissage est le fait d'acquérir, de s'approprier de nouvelles connaissances par les apprenants dans des institutions et selon un programme bien étudié et conçu par des formateurs spécialisés dans le domaine de l'enseignement-apprentissage.

Selon JeanPIAGET, « *l'apprentissage consiste en une adaptation de nos schèmes de pensée à de nouvelles données du réel* »<sup>1</sup>. Les propos de MEIRIEU(1987) viennent justement confirmer ce point qui est la confrontation d'une nouvelle situation de découverte de connaissances quand il note qu'apprendre « *c'est construire de nouvelles compétences, modifier sa façon d'agir/de penser..., aller de ce que l'on sait vers ce que l'on ignore, du connu vers l'inconnu* »<sup>2</sup>.

Ces deux citations ci-dessus montrent que dans l'apprentissage, il y a installation de nouvelles compétences permettant à l'élève d'être plus performant dans ses actions.

Alors, l'apprentissage c'est un processus éducatif qui repose essentiellement sur la capacité des apprenants à mémoriser et à acquérir de nouvelles informations. Et pour ce faire, la mémoire des jeunes enfants joue un rôle crucial dans leur parcours scolaire car elle leur permet d'assimiler voire stocker des connaissances telles que l'apprentissage des lettres alphabétiques.

### I.1 Les modèles cognitifs

La mémoire est un ensemble de systèmes qui codent, stockent et récupèrent l'information quand il le faut. Il existe plusieurs modèles cognitifs qui ont été développés dans le but d'expliquer les mécanismes de la mémoire ainsi que sa fonction. Parmi ces modèles, nous citons ici le modèle de la mémoire à trois systèmes d'ATKINSON et SHIFFRIN (1968) ; le modèle des niveaux de traitement de CRAIK et LOCKHART (1972) ; la théorie de la mémoire de travail de BADDELEY et HITCH (1974).

---

<sup>1</sup><https://Lecerveau.mcgill.ca> , Jean Piaget – LE CERVEAU A TOUS LES NIVEAUX !

<sup>2</sup><https://sup.univ.-Lorraine.fr> , LES THEORIES DE L'APPRENTISSAGE – DACIP PDF

Ci-après, nous essayons de voir en quoi consistent ces modèles.

- **Le modèle de la mémoire à trois systèmes d'ATKINSON et SHIFFRIN**

C'est une théorie de la mémoire humaine proposée par Richard ATKINSON et Richard SHIFFRIN en 1968, elle distingue entre trois types de mémoires dont la mémoire sensorielle, la mémoire à court terme, la mémoire à long terme. La base de ce modèle est d'expliquer comment fonctionne chacune de ces trois types de mémoire. Pour ces deux auteurs, c'est la mémoire sensorielle qui est responsable du stockage des informations perçues brièvement par les sens. La mémoire à court terme (MCT), quant à elle, est une mémoire qui contient une information conservée suffisamment par nos sens pour qu'elle soit capable d'être utilisée. Il s'agit à ce stade d'une quantité limitée d'informations pendant un court terme (durée limitée). Par exemple le prénom de quelqu'un qui doit être d'abord retenu avant d'être utilisé (retenir le nom de la personne, puis l'appeler par ce nom-là). Enfin, la mémoire à long terme (MLT). Celle-ci s'atteint quand la mémoire à court terme se transforme et se transfère vers la mémoire à long terme. Dans ce cas, l'information se traite et se mémorise assez vite. La capacité de MLT est illimitée comme elle peut durer toute une vie. C'est ce modèle qui explique comment les enfants stockent et récupèrent les lettres alphabétiques dans l'apprentissage du FLE.

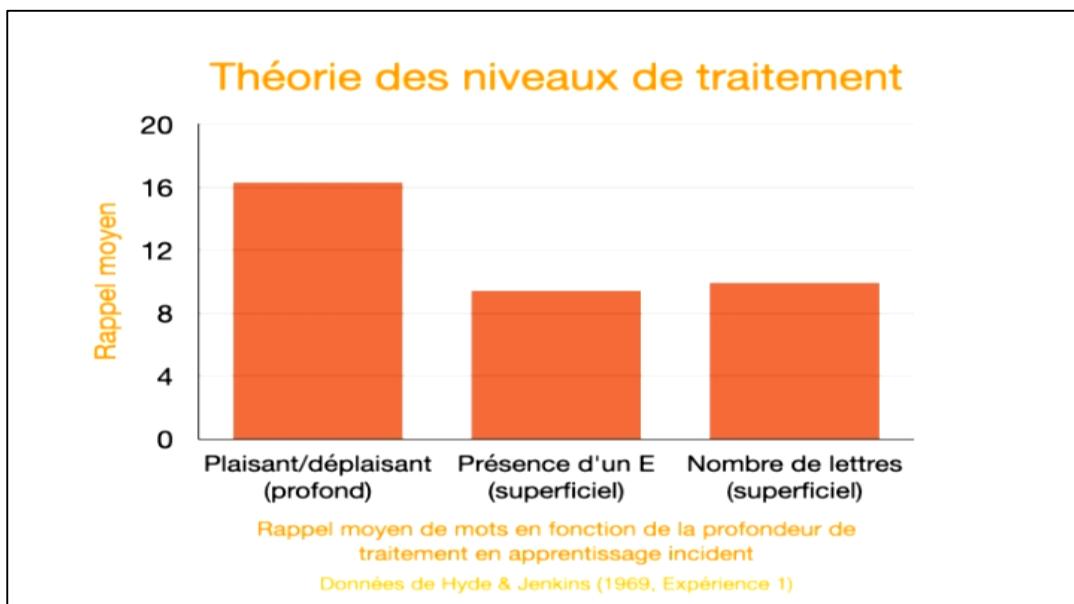
- **Le modèle de niveaux de traitement de CRAIK et LOCKHART de 1972**

Cette théorie est proposée par CRAIK et LOCKHART en 1972, qui avancent que ce modèle de mémoire repose sur « un traitement plus profond (sémantique) des informations qui produit des traces durables et résistantes à l'oubli qu'un traitement superficiel (perceptif) »<sup>1</sup>. Cela veut dire que ce traitement profond fait appel aux tâches d'association. Citons à titre illustratif le cas où l'on propose à l'élève un exercice qui demande d'associer une lettre par l'image correspondante. Ce traitement profond des informations est beaucoup plus rentable dans les apprentissages que le traitement superficiel basé sur ; par exemple la répétition des lettres.

Ci-après, le schéma de ce type de modèle :

---

<sup>1</sup>CRQIK, F.I.M., LOCKHART, R.S.(1972).Niveaux de traitement: un cadre pour la recherche en mémoire. Consulter [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(72\)80001-X](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(72)80001-X)



**Figure 1: Schéma du modèle de CRAIK ET LOCKHART 1972 " les niveaux de traitement"**

Ce modèle permet d'optimiser la mémorisation et à la fois la motivation des apprenants afin d'engager les élèves à mémoriser les lettres.

- **Le modèle de mémoire de travail de BADDELEY et HITCH en 1974**

Ce modèle proposé par BADDELEY et HITCH en 1974, est connu par le fait de « se concentrer sur les processus de répétition et les mécanismes stratégiques de maintien des éléments en mémoire »<sup>1</sup>. Cette théorie considère dans son principe que la mémoire de travail manipule les informations en temps réel comme un système temporaire. BADDELEY et HITCH proposent à ce propos plusieurs composantes qu'ils voient indispensable dans le fonctionnement de la mémoire. La première composante s'appelle « **Le calepin Visio-spatial** » (des images mentales) ; la deuxième composante s'appelle « **La boucle phonologique** » (les sons des mots).

<sup>1</sup><https://www.sciencedirect.com> , LE MODELE DE MEMOIRE DE TRAVAIL DE BADDELEY

Ce modèle permet de favoriser l'apprentissage des lettres alphabétiques aux jeunes scolarisés à travers ces mécanismes qui sont les jeux visuels, les jeux auditifs ou encore les jeux linguistiques.

En somme, les modèles cognitifs de la mémoire fournissent un cadre théorique très important permettant de comprendre comment les jeunes apprenants arrivent à mémoriser les lettres alphabétiques. Ces modèles affirment aussi que les méthodes d'apprentissage non traditionnelles tel que "**les jeux linguistiques**" pourraient améliorer l'acquisition et la mémorisation des informations lors de l'apprentissage du FLE en stimulant différentes composantes de la mémoire.

### I.1 Facteurs influents la mémoire de l'enfant

La mémoire selon **Le dictionnaire LAROUSSE** est cette « Activité biologique et psychique qui permet d'emmagasiner, de conserver et de restituer des informations »<sup>1</sup>.

Et selon **INSERM**, la mémoire est « La fonction qui permet d'intégrer, conserver et restituer des informations pour interagir avec notre environnement »<sup>2</sup>.

Alors, de ces deux définitions, nous retiendrons que la mémoire chez l'enfant est un processus permettant de se souvenir des informations déjà apprises dans sa société ou dans son parcours scolaire. Du moment que le terme *scolarité* est évoqué, nous empruntons les propos suivants annonçant que « La pédagogie joue un rôle important car plusieurs facteurs interfèrent en faveur de la mémorisation, il faut que les contenus soient adaptés à l'âge des enfants scolarisés, aussi qu'ils soient répétitifs et attractifs »<sup>3</sup> Autrement dit, les méthodes d'enseignement choisis doivent être innovées dans le but de motiver encore plus les apprenants et ceci dit qu'il faut s'éloigner des méthodes traditionnelles à l'ère du numérique. Adapter les apprentissages à l'âge des jeunes apprenants est une nécessité.

---

<sup>1</sup><https://www.larousse.fr> , DEFINITIONS : MEMOIRE – DICTIONNAIRE DE FRANÇAIS LAROUSSE

<sup>2</sup><https://www.inserm.com> , Article publié en 29.1.2019, MEMOIRE. INSERM, L a science pour la santé

<sup>3</sup><https://www.hello-merlin.com> , Article de LAURIANE ALBRECHT , la mémoire de l'enfant

Pour comprendre comment stimuler la mémoire de l'enfant à travers les principaux facteurs influents, il est pertinent d'explorer premièrement les diverses étapes de mémorisation chez les enfants selon les neurosciences.

Pour cela, il existe différentes étapes de mémorisation qui ont été prouvées par les neurosciences. On les a décomposées en trois étapes à savoir : l'encodage, le stockage et le rappel.

- **Première étape « l'Encodage ».** Il s'agit d'une étape qui est liée à l'apprentissage qui consiste en la capacité d'acquérir. Les enfants retiennent mieux par association, ils retiennent seulement ce qu'ils comprennent. Donc, seule l'information qui fait sens qui est mémorisée.
- **Deuxième étape « le stockage ».** C'est le fait d'emmager dans sa mémoire des informations et cela se fait sur un temps plus ou moins long, car tout dépend de la qualité de l'encodage. C'est en fait le moment durant lequel l'information se grave dans la mémoire.
- **Troisième étape « le rappel ».** A ce stade, on parle de la récupération de l'information qui a été stockée auparavant afin de la réinvestir dans une autre situation d'apprentissage.

En somme, àtravers ces trois étapes, les enfants mémorisent dans leurs parcours scolaire afin de progresser dans leur apprentissage. Il est donc pertinent d'examiner, ci-après, les différents facteurs influençant la mémoire des enfants pour optimiser leurs apprentissages.

Selon **Piaget**, parmi les facteurs influent la mémoire, il évoque ce qui suit :

- "Le développement des structures cognitives.
- L'expérience et l'apprentissage actif.
- La compréhension.
- L'influence du langage
- Les interactions sociales"<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>PIAGET.J, & INHELDER, B (1968) Mémoire et intelligence, presses universitaires de France

D'autre part, selon les neurosciences, il existe d'autres facteurs qui interviennent lors de l'apprentissage. Ils notent ceci :

*"Au premier plan le degré d'attention, de vigilance, d'éveil deconcentration, jouent un rôle majeur dans le processus de mémorisation en suite, l'intérêt, la motivation. De plus, l'état émotionnel et la valeur affective attribuée à la chose à mémoriser vont influer sur le processus de mémorisation. En outre l'environnement dans lequel a lieu la mémorisation, ... avoir un corps en bonne santé. En fin le stress....".<sup>1</sup>*

Concernant le degré d'attention, de vigilance et d'éveil de concentration, cela laisse entendre que le degré de l'attention est l'un des facteurs essentiel qui influe la mémorisation chez l'enfant, les performances mnésiques sont diminuées chez les enfants qui ont des troubles de l'attention.

En ce qui concerne l'intérêt et la motivation, il est évident que la motivation facilite pour l'enfant le fait de mémoriser. Les contenus pédagogiques qui appliquent des méthodes d'enseignement non motivées causent des difficultés au niveau de la mémorisation chez les apprenants, car tout est imposé. Obliger l'enfant scolarisé d'apprendre ses cours par cœur les démotive et transgresse leur capacité à mémoriser malgré leur bonne mémoire

Du côté de l'état émotionnel et la valeur affective, la présence de l'émotion dans un événement permet de mémoriser efficacement la scène. L'émotion et l'affection interviennent pour stimuler chez l'enfant la mémorisation du fait que dans la « neurotransmetteur nommé la noradrénaline est libéré en grande quantité. Celui-ci facilite le passage de l'information entre les différentes étapes de la mémorisation »<sup>1</sup>.

Le facteur environnement influe pleinement aussi la mémorisation de l'information. Celle-ci intervient à travers le contexte situationnel. Autrement dit, à travers ce contexte, si l'enfant oublie une information, il est possible de souvenir du lieu, des odeurs, des bruits qui y sont liés.

L'état de santé de l'apprenant est aussi un facteur clé dans la mémorisation des informations apprises en classe. Un corps en bonne santé aide énormément à se

---

<sup>1</sup><https://www.pazapa.com> , article publié à PAZAPA EN LIGNE, mémorisation et réussite scolaire

soumettre à des exercices intellectuels tels que résoudre un exercice, mémoriser une information, rédiger un passage... *"Effectivement, l'exercice physique libère des protéines qui vont déclencher, favorisant la santé neurale »*<sup>1</sup>. La bonne santé est un indice de la capacité de mémoriser.

Le stress auquel l'enfant scolarisé est exposé va influencer gravement et va interférer la capacité de l'encodage de nouvelles informations. Et sur ce, il est indispensable de créer dans les moments d'apprentissage un climat favorable c'est-à-dire apaisant, calme, inspirant de la confiance et de la sécurité. Sinon la mémoire va subir des effets créant sa régression.

En conclusion, il existe plusieurs facteurs influents la mémoire chez l'enfant, ces facteurs interfèrent afin de moduler la capacité des jeunes apprenants (enfants) à retenir/mémoriser et à récupérer les informations.

## II Les jeux linguistiques

L'intégration des jeux dans la didactique de FLE vise à l'application de la ludique dans le processus de l'enseignement/apprentissage selon les contenus pédagogiques adaptée aux besoins de l'apprenant.

C'est un facteur qui motive l'apprenant et à la fois permet à son esprit de relaxer afin d'acquérir des connaissances. Mais, il faut d'abord définir ce que c'est un jeu linguistique ?

### II.1 Qu'est-ce qu'un jeu linguistique ?

Le jeu, selon Le dictionnaire LAROUSSE, est « *une activité d'ordre physique ou mentale, ne vise aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : participer à un jeu* »<sup>1</sup>.

Selon la didactique des langues, les jeux ludiques offrent plusieurs apports significatifs permettant l'apprentissage d'une langue étrangère. Parmi les apports

---

<sup>1</sup><https://www.larousse.FR> Définitions : jeux – dictionnaire de français Larousse

significatifs, nous évoquerons la motivation et l'engagement des apprenants du fait que ce mode d'activités rend l'apprentissage amusant et réduit l'anxiété liée à l'utilisation d'une langue étrangère telle que le français. Ce type d'activités permet de procéder à une pratique contextualisée, car ces jeux permettent de pratiquer la langue dans des contextes simulés et significatifs. Là, nous citerons l'exemple des jeux de rôle qui simulent et favorise une utilisation naturelle du vocabulaire et de la grammaire. Ces activités, selon les pédagogues et certains enseignants, sont à l'origine d'une interaction et d'une communication certaine d'où les échanges entre apprenants et les développements de leurs compétences orales, parce qu'ils répètent sans monotonie, dans le jeu les structures linguistiques, les règles grammaticales et le vocabulaire, de manière ludique, et c'est ce qui renforce la mémoire des apprenants sans ennui. Il faut aussi évoquer que les jeux ludiques développent les compétences transversales et stimulent la créativité, la résolution de problèmes, la prise de décision en intégrant la langue à apprendre. Exemple l'intégration des jeux de plateau pour l'apprentissage du vocabulaire, les quiz et les jeux de rôle pour la fluidité orale, les applications numériques pour renforcer l'interactivité. Donc, c'est l'environnement que créent les jeux ludiques linguistiques qui facilitent l'apprentissage par exemple du français langue étrangère d'une manière naturelle et plus efficace. Parmi les jeux qui sont les plus utilisés dans la didactique de FLE, il existe les jeux linguistiques qui jouent un rôle très important dans l'apprentissage de la langue chez les jeunes apprenants.

La définition que nous avons soulevée du dictionnaire LAROUSSE est la suivante : « *Jeu de langage = jeu linguistique ; analogie entre la pratique linguistique et un jeu dont les règles sont constituées comme les échecs, visant à montrer que la signification des mots est inséparable de pratiques linguistiques* »<sup>1</sup>, Il s'agit de l'application des structures linguistiques à travers des jeux dans le but de faciliter l'acquisition des compétences langagières.

Si on cherche encore plus pour savoir comment d'autres spécialistes en la matière, nous tomberons sur ce que dit, Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA, qui tous les deux ajoutent que les jeux linguistiques sont les jeux « *qui regroupent les jeux*

---

<sup>1</sup><https://www.larousse.FR> Définitions: jeux linguistiques – dictionnaire de français Larousse

grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques, et orthographiques »<sup>1</sup>. C'est à travers ces différentes activités didactiques que l'apprentissage sera ludique et efficace.

Alors, les jeux linguistiques sont des activités ludiques permettant d'appliquer les règles de la langue afin d'améliorer les compétences langagières chez les jeunes scolarisés à partir les lettres jusqu'à la construction des mots. Ce mode d'enseignement aide à mémoriser plus facilement certaines règles de la langue.

## II.2 Les différents types de jeux linguistiques

Les jeux linguistiques sont l'une des méthodes modernes mise en pratique dans l'enseignement du FLE, cette approche moderne et à la fois active dans la didactique de FLE, fournit un environnement d'apprentissage ludique chez les jeunes apprenants en appliquant des règles de la langue sous forme de jeux adaptés selon une manière interactive visant les compétences ou l'objectif qu'ils sollicitent.

Selon **Jean-Pierre CUQ** et **Isabelle GRUCA**, les jeux linguistiques sont répartis sous différentes catégories telles que « *les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques, et orthographiques* »<sup>2</sup>. Ces jeux linguistiques, tels que conceptualisés par Ludwig Wittgenstein dans ses *Investigations philosophiques*, désignent les diverses manières dont le langage est utilisé dans des contextes spécifiques, chaque jeu ayant ses propres règles et objectifs. Ils font ressortir la diversité des pratiques langagières dans la communication humaine. Voici les principaux types de jeux linguistiques :

### II.2.1 Les jeux grammaticaux

Les jeux grammaticaux sont des activités ludiques qui permettent aux apprenants d'acquérir les structures linguistiques (dans notre cas de français) dans un

<sup>1</sup>Cuq, Jean-Pierre, Isabelle –GRUCA. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde PUG-collection: Didactique (FLE), France, 2008, p.475.

<sup>2</sup>Cuq, Jean-Pierre, Isabelle –GRUCA. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde PUG-collection: Didactique (FLE), France, 2008, p.475.

environnement interactif et motivant. Ils sont utilisés pour renforcer l'apprentissage des règles grammaticales en FLE. Par exemple : les dés de la phrase, les cartes à conjuguer, mots croisées. Ils définissent aussi les pratiques et règles qui régissent l'usage des mots dans des contextes spécifiques. Selon Wittgenstein, le sens d'un mot n'est pas fixe, mais dépend de son utilisation dans un « jeu de langage », c'est-à-dire un ensemble d'activités communicationnelles avec des conventions propres. Chaque jeu de langage est comme un système autonome, intégré dans des formes de vie (pratiques sociales et culturelles) en se concentrant spécifiquement sur les règles syntaxiques et sémantiques qui structurent l'usage correct des expressions dans un jeu de langage. Nous citons à titre illustratif parmi ces jeux linguistiques « donner un ordre », « poser une question », « raconter une histoire », « décrire une émotion », etc.

Les jeux grammaticaux varient bien évidemment selon les contextes et les intentions. C'est pourquoi, comprendre un jeu grammatical, c'est maîtriser d'abord les règles implicites d'un contexte linguistique, car les jeux grammaticaux illustrent comment le langage fonctionne comme une activité sociale structurée, où le sens émerge des règles et des pratiques partagées.

## **II.2.2 Les jeux morphologiques**

Les jeux linguistiques de nature morphologique sont des procédés ludiques qui reposent sur la manipulation de la structure des mots, c'est-à-dire leur forme (morphologie), pour créer des effets de sens, d'humour ou de créativité. Ces jeux exploitent les règles de formation des mots (racines, préfixes, suffixes, flexion, dérivation) pour produire des variations inattendues ou amusantes. Ils sont souvent utilisés en poésie, en publicité, dans les jeux de mots ou dans des contextes créatifs, ce sont donc des « *Jeux conçus pour activer la capacité à construire des mots en utilisant des critères morphologiques* »<sup>1</sup>.

Les caractéristiques principales de ce type d'activités en contexte pédagogique sont à titre indicatif : ces jeux jouent sur les morphèmes tels que les unités minimales de sens comme les racines ou les affixes ; ils peuvent modifier la forme d'un mot pour

---

<sup>1</sup><https://www.oprthoedition.com> jeux morphologiques consulté le 02/2024

en créer un nouveau, souvent avec un effet comique ou poétique ; ils respectent les règles morphologiques de la langue.

Les jeux morphologiques s'emploient donc pour la dérivation ludique ; la composition créative ; la flexion inhabituelle ; l'inversion ou la substitution de morphèmes ; etc.

### **II.2.3 Les jeuxlexicaux**

Les jeux lexicaux sont une catégorie de types des jeux linguistiques visant à enrichir le vocabulaire chez les apprenants, selon COSTE, ces jeux facilitent l'apprentissage de lexique en mettant l'accent sur l'usage, le contexte, et la structuration des mots. Par exemple : (le recours au jeu du mot intrus, ou encore la grille des synonymes/antonymes).

Les jeux linguistiques à caractère lexical sont donc des activités ou exercices ludiques centrés sur le vocabulaire, les mots et leurs significations, visant à enrichir la maîtrise du lexique, à stimuler la créativité ou à approfondir la compréhension linguistique. Ces jeux exploitent les propriétés des mots (forme, sens, sonorité, orthographe) dans un cadre souvent amusant ou performant.

Chaque types est efficace dans l'apprentissage de FLE, mais notre recherche se focalise sur les jeux les plus utiles dans l'enseignement/apprentissage de l'alphabet ; "les jeux orthographiques" et "les jeux phonétiques" car ils sont directement liées à la mémorisation des lettres alphabétiques. Ces jeux peuvent être adaptés à différents niveaux de compétence linguistique et utilisés dans l'enseignement, les loisirs ou les compétitions.

### **II.2.4 Lesjeuxorthographiques**

L'orthographe est un système complexe selon NINA CATCH (1978), « *L'orthographe est un système graphique qui ne se réduit pas à une simple notation des sons, mais qui intègre des marques morphologiques, étymologiques et syntaxiques, témoignant à la fois de l'évolution de la langue et de sa structuration*

*logique. »<sup>1</sup>* Dans l'apprentissage de l'alphabet, les jeux orthographiques mettent l'accent sur l'écriture des lettres, la variation graphique Majuscule/minuscule dans le but de permettre à l'apprenant d'apprendre visuellement la production correcte des lettres.

Il existe des jeux orthographiques adaptés à la mémorisation des lettres alphabétiques. Nous citons à ce propos les cartes d'association majuscule/minuscule où l'élève doit associer les cartes de lettre majuscule avec celles de lettre minuscule correspondante. Nous évoquerons aussi le tableau magique où l'enseignant écrit une lettre avec un feutre effaçable au Tableau, pour que l'élève la reconstitue de mémoire, car les jeux orthographiques favorisent la mémorisation de (règles et formes écrites).

Les jeux linguistiques à caractère orthographique sont donc considérés comme étant des activités ludiques centrées sur l'orthographe des mots, visant à améliorer la maîtrise des règles d'écriture, la reconnaissance des formes correctes et la précision linguistique. Ils mettent l'accent sur la graphique, les accents, les lettres, ou les particularités orthographiques d'une langue, souvent dans un cadre amusant ou performant aussi. Les activités qui font parties de cette catégorie sont à titre indicatif Dictée ludique (Les élèves écrivent un texte dicté contenant des pièges orthographiques, avec une partition basée sur le nombre d'erreurs.) ; Chasse aux fautes (Identifier et corriger des erreurs dans un texte.) ; Mots mélangés (Remettre en ordre les lettres d'un mot mal orthographié tel que « Recconaître » et « Reconnaître » ; etc.

## II.2.5 Les jeux phonétiques

L'identification auditive des lettres joue un rôle crucial dans l'apprentissage de l'alphabet. Les jeux phonétiques sont des activités ludiques visant à améliorer la prononciation et la perception en didactique de FLE, ils mettent l'accent sur la correction phonétique.

Ces jeux permettent à l'apprenant de prononcer correctement le son d'une lettre, car ils favorisent l'association entre une lettre et son son. Ce type de jeu réduit les interférences linguistiques, et à la fois facilitent l'assimilation de l'accentuation,

---

<sup>1</sup> CATACH, N, (1978), l'orthographe française, paris : Nathan

l'intonation et l'enchainement de la langue française .Il existe différents exemples de jeux phonétiques peut être utilisé en didactique de FLE ;

#### **a. Le karaoké de sonsdifficiles**

Les élèves chantent des chansons et exagèrent les sons pour mieux les assimiler, au but d'améliorer l'intonation et la prononciation des sons difficiles.

#### **b. Le bingo phonétique des lettres**

L'enseignant prononce une lettre puis il demande à l'élève de la repérer sur sa carte. Articuler des sons des lettres et à la fois apprendre la prononciation correcte des lettres à l'aide de l'enseignant durant le jeu favorisent la mémorisation de l'articulation correcte de sons des lettres alphabétiques d'une manière engageante.

En fait, les jeux linguistiques à caractère phonétique sont des activités ludiques centrées sur les sons de la langue, visant à développer la reconnaissance, la production ou la manipulation des unités phonétiques (phonèmes, syllabes, intonations). Ils exploitent la prononciation, les rimes, les assonances ou les particularités sonores, souvent dans un cadre amusant ou interactif. De ce fait, les jeux orthographiques et phonétiques sont les plus pertinents dans le processus d'apprentissage/mémorisation chez les enfants scolarisés.Ces jeux renforcent la sensibilité aux sons, la diction et la conscience phonologique, et sont particulièrement utiles pour l'apprentissage des langues ou chez les jeunes apprenants.

### **II.3 Le rôle de jeux linguistiques dans l'apprentissage de FLE**

L'apprentissage de FLE chez les jeunes scolarisés repose sur des approches pédagogiques adaptées selon les besoins des apprenants qui visent à favoriser la mémorisation et l'acquisition des informations notamment les lettres alphabétiques, l'une de ces approches est les jeux linguistiques.

Pour cela, il existe plusieurs théories pédagogiques et des résultats de recherche empiriques qui affirment l'efficacité de ces jeux dans l'apprentissage de FLE chez les jeunes apprenants.

### **II.3.1 Le jeu, un outil de développement cognitif**

- **La théorie de l'apprentissage ludique de "PIAGET"**

Le psychologue suisse PIAGET concentre sur le développement cognitif de l'enfant, il observe que le jeu est une activité très importante à la construction de l'intelligence et l'apprentissage chez les enfants. « Selon Piaget, les jeux sont le moyen d'apprendre de nouvelles choses, le moyen de former et d'élargir les connaissances et les compétences »<sup>1</sup>. Piaget affirme que l'enfant construit son savoir à travers des expériences sensori-motrices et symboliques, alors les jeux de manipulation (cartes d'association) développent la mémorisation chez les apprenants.

- **Les études de Maria Montessori**

Montessori propose la "Ludo-pédagogique", pour elle les techniques plaisantes facilite l'apprentissage chez l'élève en mentionnant que « *La méthode Montessori propose des outils pédagogiques nécessaires pour l'apprentissage tel que : les lettres rugueuses, jeu de lecture (cartes illustrées avec des syllabes) .... Leur utilité est de rendre l'enfant plus autonome et surtout lui faciliter l'autocorrection* »<sup>2</sup>. Cette auteure ajoute que « *Le jeu favorise le développement de l'orthographe : en manipulant les lettres et en les assemblant pour former des mots, les enfants améliorent leur orthographe cela les aide à comprendre les règles d'orthographe, l'ordre de lettres et la structure des mots* »<sup>3</sup>. Dans cette méthode, l'apprentissage par le jeu est donc essentiel. Selon toujours Maria Montessori les jeux éducatifs et orthographiques offrent de nombreux avantages pour le développement cognitif et éducatif de l'enfant.

### **II.3.2 Un apprentissage favorisant la motivation et la rétention des connaissances**

---

<sup>1</sup><https://www.jstor.org.com> auteur inconnu, (s, d), Piaget, théorie Behaviorisme et intelligence, JSTOR

<sup>2</sup>DRIOUACHE, SAMIRA, Le jeu outil d'apprentissage du français langue étrangère cas d'une classe de 3<sup>ème</sup> année primaire, université Mouloud Mammeri de Tizi-Ouzou 2019-2020, P 19.

<sup>3</sup><https://www.yecolaformation.fr.com> L'apprentissage de l'alphabet Montessori, consulté le 02/2020

- **La théorie de STEPHEN KRASHEN (1982)**

L'hypothèse du " Filtre affectif" de KRACHEN suggère que l'apprentissage d'une nouvelle langue peuvent directement interférer avec les émotions d'un individu. Selon **KRACHEN**, « *La motivation, confiance en soi, et plus généralement les émotions, ont un rôle important dans l'acquisition d'une deuxième langue. Apprendre à partir de sujets qui nous intéressent et que l'on connaît bien dans sa langue maternelle, rend la compréhension et l'apprentissage de la deuxième langue plus motivant, plus facile, plus rapide* »<sup>1</sup>. Cette théorie considère que l'environnement motivant et ludique facilite l'apprentissage, alors que les jeux linguistiques ont créé ce genre d'environnement.

- **Les recherches de BADDELEY « Mémoire de travail »**

BADDELEY affirme que la mémorisation de l'information sera efficace lorsque il est traitée de manière répétitive et avec des outils interactifs comme "les jeux linguistiques", autrement dit les jeux linguistiques motivent l'apprenant et fournissent un environnement ludique qui facilite l'apprentissage en FLE (dans notre cas l'alphabet).

### **II.3.3 Un apprentissage influencé par l'interaction sociale**

- **La théorie socioculturelle de VYGOTSKY (1978)**

Selon VYGOTSKY, les enfants développent progressivement leur apprentissage par l'interaction sociale. « Le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagière ou cognitif»<sup>2</sup>. D'autre façon, l'apprentissage sera facile dans un environnement caractérisé par les interactions sociales chez les jeunes apprenants.

VYGOTSKY affirme le rôle des jeux dans le développement cognitif et de la compétence langagière chez les enfants, notamment les jeux linguistiques car elles

---

<sup>1</sup><https://www.victorias.fr.com> STEVEN KRACHEN, hypothèse du filtre affectif

<sup>2</sup>MARIE VERSEL, L'apprentissage par le jeu <https://lingue-enseignement.b/l/apprentissage-par-le-jeu>  
Mai 2016

favorisent les interactions entre les apprenants et aussi le travail collaboratif. Par exemple le jeu phonétique de karaoké.

- **Les travaux de CELESTIN FREINET**

FREINET encourage la socialisation par l'enseignement moderne à l'aide d'outils ludiques comme les jeux, elle distingue trois sortes de jeux. «Le jeu-haschich (refuge dans l'irrationnel et dans le rêve) ; le jeu travail(obligatoire de faire un travail imposé) et le travail jeu (en lien avec la spontanéité de l'enfant) »<sup>1</sup>.

Notamment les jeux linguistiques, qui fournir une interaction sociale entre les jeunes apprenants dans leur apprentissage par exemple les jeux orthographiques et phonétiques (le bingo phonétique, tableau magique).

#### **II.4 L'apport des jeux linguistiques dans l'apprentissage de l'alphabet du FLE**

Les jeux linguistiques sont considérés comme étant un outil pédagogique très important dans la didactique du FLE, notamment dans l'apprentissage des lettres alphabétiques, ces jeux ont un apport multiple dont nous citons les suivants :

- **Dimension psychologiques et sociales des jeux linguistiques**

Selon KLEIN MELANIE,« *Le jeu est compris comme le mode d'expression naturel et privilégié de l'enfant, il est donc l'équivalent dans l'analyse aux associations verbales faites par les adultes* »<sup>2</sup>. JEAN CHATEAUX ajoute pour mieux définir cela « *Par le jeu, l'enfant prend contact avec les autres, il s'habitue à envisager le point de vue d'autrui, à sortir de son égocentrisme originel. Le jeu est une activité de groupe* »<sup>3</sup>. Les jeux linguistiques favorisent la socialisation chez les apprenants par le travail

---

<sup>1</sup>Le jeu et l'apprentissage, mémoire de master 2, "métier de l'éducation, (MEEF)", université de NANTES, p.11/12. consulté le 02/09/21.

<sup>2</sup> JAKANTI KHAOULA, L'apport des activités ludiques pour enseigner le FLE, p. 150, faculté des lettres et sciences humaines, Mohammedia, Maroc.

<sup>3</sup> JEAN CHATEAU 1967, p.181 cité dans JAKANTI KHAOULA, L'apport des activités ludiques pour enseigner le FLE, p. faculté des lettres et sciences humaines, Mohammedia, Maroc

collaboratif et fournissent des interactions sociales qui renforcent les acquis des apprenants et facilitent l'apprentissage des lettres alphabétiques.

- **Adaptation au profil de l'apprenant**

Selon KRASHEN, il existe des variables d'ordre affectif qui influencent l'apprentissage de l'alphabet tel que l'estime de soi et l'anxiété, ces variables affirment que chaque apprenant peut être confronté à des troubles selon son profil. « *Le jeu est un vecteur de socialisation qui possède l'apprenant à agir et interagir à plusieurs reprises dans différentes situations de la vie quotidienne ; ils expriment librement, ils articulent leurs idées, ils justifient leurs décisions et ceci ne peut avoir lieu sans réalisation et confiance de et en soi* »<sup>1</sup>.

Les jeux linguistiques qui sont adaptés selon le profil de l'apprenant, facilitent l'apprentissage de l'alphabet. Ces jeux fournissent des supports variés dans le processus d'apprentissage tel que les cartes et les dessins qui permettent de résoudre les problèmes des différents profils.

- **Développement de la discrimination phonétique et visuelle de l'alphabet**

Afin d'utiliser les jeux linguistiques dans l'apprentissage de l'alphabet, l'apprenant sera capable de distinguer entre les lettres proches (p, b, q), ainsi de prononcer et écrire les lettres correctement les lettres alphabétiques par exemple : « le jeu de bingo phonétique des lettres » ; l'enseignant prononce la lettre, puis il demande à l'apprenant d'écrire cette lettre dans une carte.

- **La motivation et le renforcement de la mémorisation**

À partir de la répétition implicite et les associations visuelles, les jeux linguistiques facilitent la mémorisation des lettres. Selon la théorie de filtre affectif de KRASHEN : la motivation joue un rôle crucial dans l'apprentissage chez l'apprenant. Ces jeux créent un environnement interactif entraînant l'apprenant à apprendre les lettres alphabétiques d'une manière ludique et efficace. Enfin, les jeux linguistiques sont l'un des outils pédagogiques efficaces qui facilitent l'apprentissage des lettres alphabétiques chez les apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire. La combinaison du plaisir

---

<sup>1</sup>JAKANTI KHAOULA, L'apport des activités ludiques pour enseigner le FLE, p.152, faculté des lettres et sciences humaines, Mohammedia, Maroc

et l'apprentissage favorise la motivation et l'attention pour une participation active des élèves. Donc, il est à noter que l'intégration des jeux linguistiques dans la pratique pédagogique ne peut que fournir un environnement d'apprentissage positif, permettant de renforcer la mémorisation de l'alphabet (la forme et le son de la lettre).

En conclusion, les jeux linguistiques est un outil didactique pertinent dans l'apprentissage de FLE, plusieurs théories affirment l'efficacité de Ces jeux qui met l'accent sur l'interaction sociale, le développement cognitif, l'environnement d'apprentissage motivant.L'intégration de ces jeux dans le processus d'apprentissage de FLE permet de renforcer la mémoire des apprenants d'une manière ludique et motivante au but de les engager activement à apprendre dans leur parcours scolaire.

### **III. Développement de la mémorisation des lettres alphabétiques en FLE chez les apprenants**

#### **III.1 Difficultés rencontrées par les jeunes apprenants dans l'apprentissage des lettres alphabétiques**

Dans l'apprentissage de l'alphabet en FLE et durant le parcours d'acquisition, les apprenants sont confrontés à des difficultés qui varient selon le profil de des apprenants et de leur environnement d'apprentissage. Ces difficultés peuvent être classées sous différentes catégories.

##### **III.1.1 Les difficultés linguistiques**

D'après plusieurs recherches relatives au thème de l'apprentissage de l'alphabet, les difficultés linguistiques se sont interférées avec des différences entre la langue maternelle de l'apprenant et la langue étrangère (dans notre cas le français).ODYLE VAN DE VELD (2012), dans ses travaux, considère qu'il existe une différence entre les systèmes phonétiques et graphiques d'une langue par rapport à une autre. Cela justifie les confusions dans la prononciation et la reconnaissance des lettres. Par exemple, en FLE, il existe la lettres "p" et à cause de l'absence de ce phonème dans leur langue maternelle, certains élèves

arabophones ont du mal à le prononcer, car ils ne distinguent pas entre le phonème "p" de la langue étrangère et le phonème "b" de leur langue maternelle.

D'autre part, dans le cadre de difficultés linguistiques, il existe les difficultés phonologiques. Selon Seymour (1997), « *un déficit spécifique de la représentation et du traitement des sons de parole engendre des difficultés à manipuler les relations entre les lettres et les sons de parole* »<sup>1</sup>. Tel que l'apprenant qui confond le phonème /d/ et le phonème /t/.

Les jeunes apprenants, qui ont des représentations floues de certains phonèmes, ils leur seront difficiles d'associer un phonème précis à un graphème précis. Et c'est cela qui provoque l'échec de l'apprentissage de la lecture, notamment l'apprentissage de l'alphabet.

### **III.1.2 Les difficultés cognitives**

Dans le cadre des difficultés cognitives de l'apprentissage de l'alphabet et parmi les troubles que rencontrent les apprenants, il existe des déficits cognitifs spécifiques à la lecture/écriture et des déficits cognitifs non spécifiques. Les troubles cognitifs spécifiques incluent la dyslexie et la dysorthographie.

- La dyslexie**

La pathologie appelée la dyslexie « entraîne un déficit apparent en lecture plus ou moins sérieux. Certains enfants peuvent confondre des lettres, lire des syllabes mais ne pas savoir prononcer le mot »<sup>2</sup>. Cette difficulté est un trouble de l'identification d'une lettre, une mauvaise conversion des graphèmes en phonèmes c'est ce qui appelé alors un déficit spécifique de l'acquisition de la lecture (de lettre).

- La dysorthographie**

« *La dyslexie est assez généralement associée à la dysorthographie. Il s'agit ici d'un trouble de l'écriture. Un enfant mettra plus de temps que les autres à*

---

<sup>1</sup><https://books.openedition.org> Lire – écrire de l'enfance à l'âge adulte (JEAN PIERRE GATE – CHRISTINE GAUX) édition 2007, publier en 1-3-2019, première chapitre, point 18.

<sup>2</sup>[www.francedyslexia.com](http://www.francedyslexia.com) Les troubles DYS, la dyslexie, consulté le 2-12-2024.

écrire »<sup>1</sup>. Elle est un trouble de la production orthographique liée à l'écriture. L'enfant, qui a une difficulté dysorthographie, emploie une représentation orale de la lettre, mais utilise d'autres lettres de la langue, par exemple : l'élève prononce « *orthographe* » mais écrit « *hors taux graphe* ». D'autre part, il existe des difficultés cognitives non spécifiques qui font aussi partie des problèmes du système cognitif. « *Les difficultés de lecture chez l'enfant peuvent provenir d'une multitude de source. 2) de déficit généraux localisés au niveau des systèmes sensoriels (acuité visuelle ou auditive) ou du système cognitif (déficience mentale)* »<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>[www.francedyslexia.com](http://www.francedyslexia.com) Les troubles DYS, la dysorthographie, consulté le 2-12-2024

<sup>2</sup><https://books.openedition.org> Lire – écrire de l'enfance à l'âge adulte (JEAN PIERRE GATE – CHRISTINE GAUX) édition 2007, publier en 1-3-2019, première chapitre, point 12.

Les problèmes de système cognitif peuvent provoquer une mauvaise représentation orale d'une lettre quelconque.

Selon **BADDELEY**, Les processus cognitifs tels que la mémoire de travail, jouent un rôle très important dans l'apprentissage de l'alphabet notamment le stockage temporaire des informations pour la reconnaissance et la mémorisation des lettres alphabétiques.

Certains enfants ont des difficultés à retenir la forme d'une lettre ou à distinguer entre les lettres lorsqu'elles sont proches par exemple : ("m" et "n" ou "p" et "b"). Cela justifie la présence des troubles cognitifs tels que les difficultés de la mémorisation et la concentration ou l'attention réduite chez les apprenants.

### III.1.3 Les difficultés psychologiques

Nous empruntons la citation qui annonce que « *Les difficultés scolaires rencontrées par les enfants présentant des troubles d'apprentissage peuvent engendrer une multitude d'émotions fâcheuses, telles que la frustration, l'anxiété et le sentiment d'incompétence. Ces conséquences psychologiques négatives peuvent nuire leur santé mentale et à leur estime de soi, créant un cercle vicieux qui freine leurs progrès.* »<sup>30</sup>. A ce propos, les jeunes apprenants qui ont des troubles d'apprentissage sont souvent confrontés à des problèmes émotionnels ou comportementaux (psychiques). Cela se voit notamment dans le processus d'apprentissage de l'alphabet où certains enfants ont des troubles comportementaux tels que une distractibilité facile, une hyperactivité, un repli sur soi, une timidité ou une agressivité. Ces facteurs comportementaux limitent l'attention, la concentration et la confiance qui présentent un apprentissage difficile des lettres alphabétiques dans la forme et la prononciation.

Selon KRACHEN, « La motivation, la confiance en soi, et plus généralement les émotions, ont un rôle important dans l'acquisition d'une deuxième langue »<sup>31</sup>. La théorie du filtre affectif de KRACHEN met l'accent sur les variables de nature

---

<sup>30</sup><https://www.msmanuals.com> Troubles de l'apprentissage – problèmes de santé infantiles, consulté le 02-2-2025.

<sup>31</sup><https://www.victorias.fr> STEVEN KRASHEN- Hypothèse du filtre affectif

affective qui facilitent ou encombrent le processus d'acquisition. Ces variables influencent l'apprentissage de l'alphabet chez l'apprenant, et dans ce travail, nous ne nous concentrerons que sur trois variables qui sont :

**La motivation :** la motivation facilite l'apprentissage de l'alphabet par contre, l'apprentissage sera difficile si l'apprenant a une motivation réduite. « *Les apprenants qui ont un niveau élevé de motivation ont tendance à mieux apprendre une langue* »<sup>32</sup>.

**L'anxiété :** le stresse est l'un des difficultés que rencontrent les apprenants au cours de leur apprentissage des lettres alphabétiques. Selon l'hypothèse du filtre affectif « un niveau bas d'anxiété au niveau personnel et dans la salle de classe de langue favorise l'acquisition d'une langue étrangère »<sup>33</sup>.

**L'estime de soi :** C'est un niveau bas de l'anxiété, « *les apprenants qui sont surs et qui ont une bonne image d'eux-mêmes réussissent mieux dans l'apprentissage d'une langue étrangère* »<sup>34</sup>. L'estime de soi permet à l'apprenant d'apprendre les lettres en FLE facilement, il participe dans le processus d'apprentissage de l'alphabet dans la classe et exprime sa réponse librement.

### III.1.4 Les facteurs sociaux

Les facteurs sociaux jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage des lettres alphabétiques. Généralement, les facteurs sociaux font référence à des situations socioculturelles « *la manière dont les relations, la démographie et les structures sociales, comme la culture et l'environnement peuvent avoir une incidence sur les préjugés liés au jeu* »<sup>35</sup>. Selon VYGOTSKY, les interactions sociales facilitent l'apprentissage chez l'apprenant, mais l'apprenant rencontre parfois des difficultés

<sup>32</sup> <https://www.pedagogie.ac-toulouse.fr> Le " filtre affectif" et l'acquisition de langues étrangères, disposition à recevoir de nouvelles informations

<sup>33</sup> <https://www.pedagogie.ac-toulouse.fr> Le " filtre affectif" et l'acquisition de langues étrangères, disposition à recevoir de nouvelles informations

<sup>34</sup> <https://www.pedagogie.ac-toulouse.fr> Le " filtre affectif" et l'acquisition de langues étrangères, disposition à recevoir de nouvelles informations.

<sup>35</sup> <https://www.greo.ca> Facteurs sociaux-GREO, consulté le 2-12-2024.

aux niveaux de son environnement socioculturel lors l'apprentissage des lettres alphabétiques.

L'absence de l'exposition écrite ou orale à la maison et sous le contrôle des parents peut freiner la mémorisation des lettres alphabétiques. Ensuite, l'enseignement traditionnel qui se caractérise par un manque de la programmation des activités interactives peut réduire l'engagement des élèves et rendre l'acquisition des lettres alphabétiques plus difficile.

### **III.2 Méthodologies pédagogiques traditionnelles pour l'apprentissage des lettres alphabétiques**

Il existe plusieurs méthodes pédagogiques utilisées dans l'apprentissage des lettres alphabétiques en FLE, qui comportent aussi des méthodes reposant sur des approches classiques. « *La pédagogie traditionnelles est basée sur l'idée que les enseignants sont ceux qui devraient fournir des connaissances et des informations à leurs élèves, les élèves doivent écouter, prendre des notes et poser des questions si nécessaire c'est une philosophie éducative met l'accent sur l'importance de la discipline, de la mémorisation par cœur, et de la répétition* »<sup>36</sup>.

#### **III.2.1 La méthode syllabique(b, a -Ba)**

Cette méthode apparue au 19<sup>e</sup> siècle, mise au point par le pasteur STUBER en 1762, reconnue sous le nom « méthode BOSCHER » depuis 1906. « *Ce système consiste linguistiquement à associer des graphèmes à des phonèmes.* »<sup>37</sup> Ceci vise à apprendre les lettres premièrement, puis les sons, suite à cela, l'enfant apprend à les associer puis à lire les syllabes afin d'être capable de former les mots.

Cette approche fournit une acquisition systématique des sons et des lettres, permet aussi à l'apprenant d'apprendre l'orthographe des mots. Mais, c'est une méthode monotone et moins engageante pour les enfants.

---

<sup>36</sup><https://www.bienenseigner.com> Définition de la pédagogie traditionnelle

<sup>37</sup><https://www.touk-touk.com> Les méthodes traditionnelles d'apprendre la lecture, consulté le 2-11-2024.

### III.2.2 La méthode globale

Inspirée par les travaux du pédagogue et médecin BELGE OVIDE DECROLY, elle apparaît dans les années (70/80). Contrairement à la méthode syllabique visant à enseigner la lecture des mots sans avoir appris les sons syllabiques, elle utilise le mot comme une image : c'est les combinaisons des lettres et une image. « *Pour mettre en place la méthode globale auprès d'une classe, on utilise généralement des cartes flash que l'on va venir montrer aux élèves. Ils associeront ainsi le dessin avec les lettres pour retenir le mot et pouvoir ensuite le lire à force de répétition.* »<sup>38</sup>

Chez l'apprenant, cette méthode ne gagne pas en autonomie, car il ne sait pas déchiffrer les mots inconnus. Alors, il ne sera pas capable de maîtriser les lettres alphabétiques d'une manière efficace.

### III.2.3 La méthode semi globale -mixte

Selon le dictionnaire Robert, « La méthode semi globale est une méthode d'apprentissage de la lecture qui se situe entre la méthode globale et la méthode syllabique »<sup>39</sup>. Il s'agit donc d'une méthode mixte qui combine tous les avantages de la méthode syllabique et ceux de la méthode globale, où l'apprenant commence à apprendre par cœur certains mots de liaisons puis, il les combine avec une analyse syllabiques ou phonétique.

Cette approche propose deux phases principales, la phase globale : l'apprenant mémorise la forme visuelle des mots et reconnaît les lettres ensuite, la deuxième phase analytique (syllabique) où il décompose ces mots en lettres et en syllabes afin d'apprendre les correspondances entre les lettres et les sons.

Bien que la méthode semi globale permette à l'apprenant d'apprendre progressivement les lettres alphabétiques sans l'utilisation des mécanismes strictement globales ou alphabétiques d'apprentissage qui présentent des difficultés,

<sup>38</sup><https://www.hachetteeducation.fr> Les méthodes traditionnelles de lecture en CP.

<sup>39</sup><https://dictionnaire.lerobert.com> Définition-la méthode semi-globale

elle n'est pas bien structurée elle peut être confuse, aussi elle n'est pas toujours adaptée aux besoins de tous les apprenants, car quelques apprenants ont besoin d'une approche plus systématique.

En fait, ces méthodes traditionnelles sont efficaces pour structurer l'apprentissage en FLE, leur intégration avec les nouvelles innovations contemporaines qui sont adaptées selon les besoins des apprenants, permet de faciliter l'apprentissage des lettres alphabétiques. C'est pour cela que l'intégration des jeux linguistiques permet de renforcer la motivation et la mémorisation qui va à son tour rendre l'apprentissage de l'alphabet plus souple et facile pour les jeunes scolarisés.

## **Chapitre 2 : Cadrage pratique**

## Introduction

Afin de réaliser notre travail de recherche et vérifier nos hypothèses de départ, nous avons recouru à la méthode quasi-expérimentale pour mesurer l'apport des jeux linguistiques dans la motivation des apprenants de la 5<sup>e</sup>année primaire à apprendre l'alphabet.

## I Expérimentation et observation

Dans un premier temps, nous avons assisté à une séance d'un caractère ordinaire (sans l'utilisation de jeux linguistiques), où nous avons proposé aux apprenants formant notre population d'expérimentation un pré-test. Ce dernier se compose de 03 exercices principaux dont nous citons la thématique de chacun :

1. Une activité de reconnaissance visuelle des lettres
2. Une activité de classement des lettres par ordre
3. Une activité d'association lettre-image

Cette étape diagnostique va nous permettre d'identifier les acquis des apprenants avant l'emploi des jeux linguistiques en classe. Ce test inclut 25 élèves de 5<sup>e</sup> année primaire.

Puis, nous avons proposé le jeu de " **Bingo phonétique**" en tant qu'activité ludique dans une séance quasi-expérimentale portant sur le même contenu afin d'élaborer une étude comparative entre les résultats de la méthode traditionnelle (séance ordinaire) et la méthode ludique via laquelle nous avons introduit le jeu linguistique en tant qu'outil motivateur d'apprentissage. Ceci nous a permis de comparer la motivation, la mémorisation et la reconnaissance visuelle/auditive des lettres alphabétiques chez les élèves de 5<sup>ème</sup> A.P.

### I.1 Présentation de l'échantillon

Dans notre séance dédiée quasiment à l'expérimentation, nous avons choisi de travailler avec des élèves de 5<sup>e</sup>année primaire. Les apprenants de cette population soumise à l'expérimentation, sont âgés entre 10 et 11 ans. Et du moment que notre échantillon a un âge très jeune, la majorité des élèves rencontrent des déficits dans

lamémorisation de l'alphabet et au même temps, nous avons constaté que ces mêmes jeunes scolarisés sont très sensibles au jeu.

En raison des contraintes pédagogiques, cette quasi-expérimentation a été menée sur le même groupe d'élèves de la même classe. Le groupe sélectionné se compose de 25 élèves, dont 12 garçons et 13 filles.

### **I.1 Le lieu de l'enquête**

Nous avons réalisé notre expérimentation dans la commune d'OULED DJELLAL (La wilaya d'OULED DJELLAL), dans l'école primaire MAOUAK MASOUD avec la coopération de l'enseignante GHIABA NASIRA qui a commencé à exercer le métier d'enseignant depuis 06 ans. Elle nous a donné l'opportunité d'effectuer notre recherche en sa compagnie.

### **I.3 Le choix de l'activité**

Dans le cadre de l'enseignement des langues étrangères et en particulier en didactique de FLE, le jeu est considéré comme un outil ayant sa part d'efficacité. Comme nous l'avons avancé dans le cadre théorique, les jeux linguistiques représentent un outil motivant quand ils sont bien adaptés aux objectifs de la mémorisation alphabétique en FLE. En outre, les jeux rendent l'apprenant plus autonome et attentif, donc cela le rend un acteur actif dans son apprentissage.

Ce choix s'inscrit dans la démarche de notre expérimentation qui est appliquée à un seul groupe d'apprenants observé avant et après l'intégration des jeux linguistiques.

De ce fait, nous avons décidé d'intégrer le jeu de **Bingo phonétique**, car il a une structure simple et il est à la fois de nature interactive. Le recours à ce type d'activités s'explique par l'objectif de mobiliser les compétences alphabétiques, la reconnaissance auditive et visuelle des lettres et la mise en relation entre sons et graphèmes bien sûre tout en respectant les contraintes pédagogiques de terrain.

L'intégration de cette activité dans une situation réelle d'enseignement selon l'objectif visé par notre recherche, tente d'évaluer dans quelle mesure une approche non traditionnelle qui emploie les jeux linguistiques comme un outil pédagogique peut influencer la mémorisation des élèves, en respectant les principes de la quasi-expérimentation en milieu scolaire.

## **II Les activités traitées dans la classe de FLE**

### **II.1 Activité N°1 de la séance ordinaire (le pré-test)**

*Date de l'observation :* 22/04/2025

*L'heure de l'observation :* 08:10

*Niveau :* 5 AP

*Durée :* 45 min

*Groupe :* le même groupe de classe incluant 25 élèves

*Matériel :* Fiches de pré-test imprimées, crayons, tableau

*Objectif :* Evaluer les acquis initiaux des élèves avant l'emploi des jeux linguistiques

#### **II.1.1 La description de la première activité**

Cette activité constitue une étape essentielle, elle vise à évaluer les compétences alphabétiques initiales des élèves de 5A.P. L'activité constitue un pré-test qui se compose de 3 exercices qui portent sur la reconnaissance visuelle des lettres, le classement dans l'ordre alphabétique et l'association lettre-image. Chaque exercice contient une consigne différente de l'autre.

##### **▪ L'exercice N°1. Reconnaissance visuelle des lettres**

**Consigne.** L'élève doit cocher les lettres correctes dans une série de symboles et lettres mélangées.

**Compétence visée.** Procéder à évaluer la discrimination visuelle et la reconnaissance des lettres chez l'élève.

- **L'exercice N°2. Classement par ordre alphabétique**

**Consigne.** L'élève doit remettre une série de lettres qui lui est proposée dans un ordre alphabétique.

**Compétence visée.** Evaluer la compétence de l'ordre alphabétique chez l'élève.

- **L'exercice N°3. Association lettre-image**

**Consigne.** L'élève doit lire, puis relier des lettres à l'ensemble des images correspondantes à des mots commençant par ces lettres.

**Compétence visée.** Evaluer la compétence de la compréhension lexicale de base et l'association phonographique.

Ce test sert de point de repère visant à mesurer le niveau des acquis des élèves avant l'intégration des jeux linguistiques.

## **II.1.2 Ledéroulement de l'activité**

### **a. Eveil de l'intérêt**

Dans la 1<sup>ère</sup> étape, l'enseignante explique aux élèves brièvement ce qu'ils vont faire lors de cette petite activité dans le but de vérifier le degré de leurs connaissances qu'ils ont sur les lettres de l'alphabet française, l'enseignante insiste sur le fait qu'il s'agit tout simplement d'un simple test et non d'un examen, et ce afin de travailler à l'aise.

### **b. Moment de découvert**

Dans la 2<sup>e</sup> étape, l'enseignante distribue les papiers de pré-test et à chaque élève reçoit une fiche contenant les trois exercices.

Ensuite, les élèves commencent à réaliser le test à l'aide de l'enseignante en respectant les consignes mentionnées dans chaque exercice.

### **c. Moment d'analyse**

Dans la 3<sup>e</sup> étape, l'enseignante récupère les fiches et procède juste après à la notation de ses observations concernant le comportement de ses élèves.

Ses observations visent entre autres la concentration, l'automatisme, la motivation. Puis, elle corrige les fiches selon un barème précis et préétabli, en réservant 5 pts pour chaque exercice.

Concernant ce pré-test, les critères de correction sont définis selon les objectifs de chaque activité.

### **II.1.3 Analyse des résultats**

L'analyse des copies corrigées permet de regrouper les 25 élèves en trois catégories, selon bien sûr le niveau de performance que ces apprenants présentent dans leurs réponses. Le tableau ci-dessous visualise ce qui a été constaté lors des activités du pré-test :

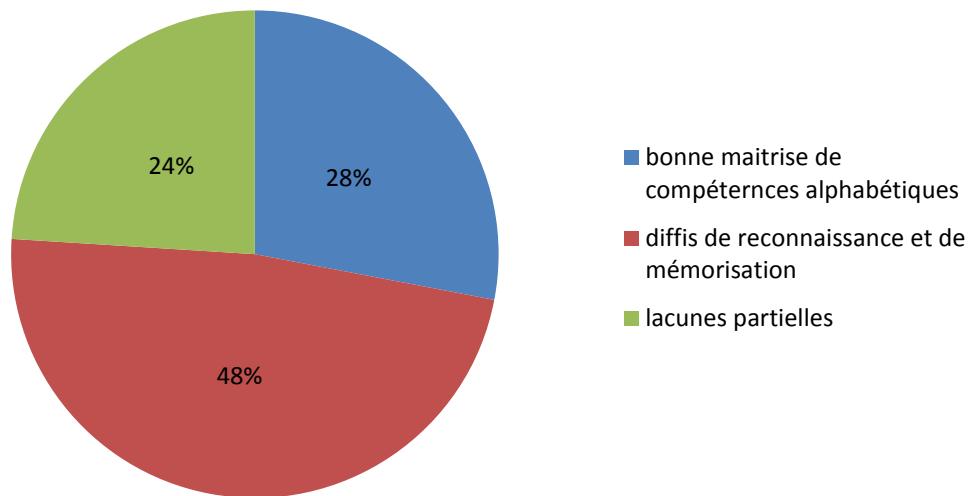
<b>Niveaux de performance</b>	<b>Bon</b>	<b>moyen</b>	<b>Faible</b>
<b>La note sur 15</b>	15	10	05
<b>Nombre des élèves</b>	07 élèves	06 élèves	12 Elèves
<b>Observations</b>	Maitrise satisfaisante de l'alphabet	Difficultés Différentes : (confusion, mémorisation)	Démotivation Défis de (mémorisation, écriture, reconnaissance)

**Tableau1**

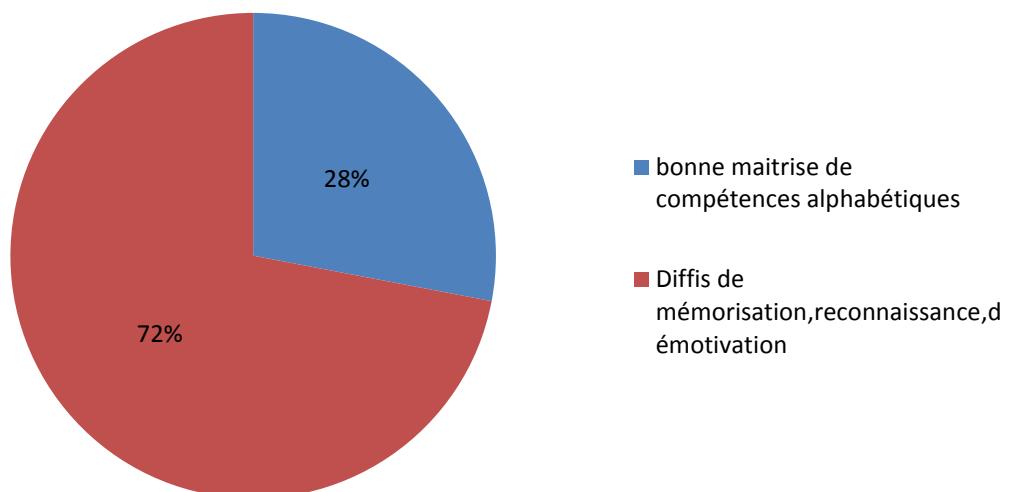
Les résultats de la grille nous montrent quela majorité des élèves ont des difficultés en ce qui concerne la mémorisation des lettres alphabétiques comme ils montrent une grande démotivation pour l'apprentissage.

L'analyse quantitative montre que seulement 28%de la totalité des élèves ont une bonne maitrise des compétences alphabétiques. (Figure 01)

Tandis que, un taux égal à 72% des élèves qui ont passé le pré-test laisse voir des difficultés remarquables dans la reconnaissance et la mémorisation de l'alphabet (24% des élèves révèlent des lacunes partielles). (Figure02)



**Figure 1**



**Figure 2**

L'analyse qualitative permet d'observer les différents types d'erreurs selon les difficultés que rencontrent les élèves, que ce soit les déficits de mémorisation des lettres alphabétiques ou de reconnaissance visuelle et auditive ainsi le problème de démotivation qui est ressenti chez les apprenants rend l'apprentissage de l'alphabet plus difficile.

## II.2 Activité N° 2 de la séance quasi-expérimentale (le post-test)

*Date de l'observation :* 14-05-2025

*L'heure de l'observation:* 09:00

*Niveau:* 5 AP

*Activité:* jeu de " Bingo Phonétique"

*Type de l'activité:* jeu linguistique

*Duré:* 45 min

*Matériels:* fiches de post-test, couleurs

*Groupe:* avec le même groupe du 5ap qui inclut 25 élèves

*Objectif:*

-vérifier l'impact du jeu "bingo phonétique" comme un jeu linguistique sur la mémorisation phonétique et graphique de l'alphabet chez les élèves de 5ap.

### II.2.1 La description de la deuxième activité

Cette activité s'inscrit dans le cadre d'une évaluation finale dans le but de mesurer les acquis phonétiques et graphiques des lettres alphabétiques après l'intégration du jeu linguistique, en particulier le jeu de " Bingo phonétique ".

L'activité constitue un post-test qui inclut le jeu de Bingo phonétique, proposé aux 25 élèves de 5 AP à la forme d'une grille individuelle contenant différentes lettres. La consigne du jeu consiste à l'écoute : les élèves écoutent une série de lettres dictées par l'enseignante, puis ils doivent colorer ces lettres sur la grille.

"Bingo phonétique" est l'un des outils efficace qui est utilisé dans l'apprentissage de l'alphabet dans la didactique du FLE, conçu pour renforcer la mémorisation auditive et visuelle des lettres alphabétiques. Ce type d'activités vise à évaluer la capacité des apprenants au primaire, dans notre cas les élèves de 5<sup>ème</sup> année primaire, à reconnaître les sons et les formes des lettres en français langue étrangère.

## **II.2.2 Déroulement de l'activité**

### **I Le premier moment**

Dans un premier temps, l'enseignante annonce la mise en place d'un jeu de Bingo phonétique pour capter l'attention des élèves et les motiver à la fois. Cette annonce a présenté un environnement d'évaluation motivant et inhabituel chez les apprenants.

Puis, nous avons commencé notre activité par un éveil de l'intérêt, où nous avons posé quelques questions aux élèves pour vérifier leurs compétences alphabétiques ; nous leur avons demandé de citer quelques lettres de l'alphabet oralement puis de les écrire sur leur ardoise. Chaque élève nous a proposé une lettre, après nous avons choisi deux élèves pour afficher leurs productions (écriture, prononciation) sur le tableau.

### **II Le deuxième moment**

Dans un second temps, nous avons présenté et expliqué aux élèves la consigne du jeu ; nous leur avons distribué les papiers de jeu (Bingo phonétique), chaque élève dispose d'une grille contenant quelques lettres alphabétiques mélangées.

Ensuite, nous avons commencé à leur dicter une série alphabétique incluant 10 lettres qui sont : (D, R, A, F, G, J, O, B, H, T).

Puis, les élèves ont commencé à se concentrer sur la lettre prononcée en prêtant attentivement leur écoute afin de pouvoir identifier les sons entendus pour aller vers la réponse, celle de colorer la lettre correspondante sur leur grille. Au même temps, les élèves ont participé activement par un niveau assez haut de concentration et d'engagement.

### III Analyse de résultats

L'analyse des copies corrigées permet de classer les 25 élèves en deux catégories : un profil "réussi" ou un profil "abandonné" selon le tableau ci-dessous :

Statuts	Réussi	Abandonné
Nombre D'élèves		
23	+	
02		+

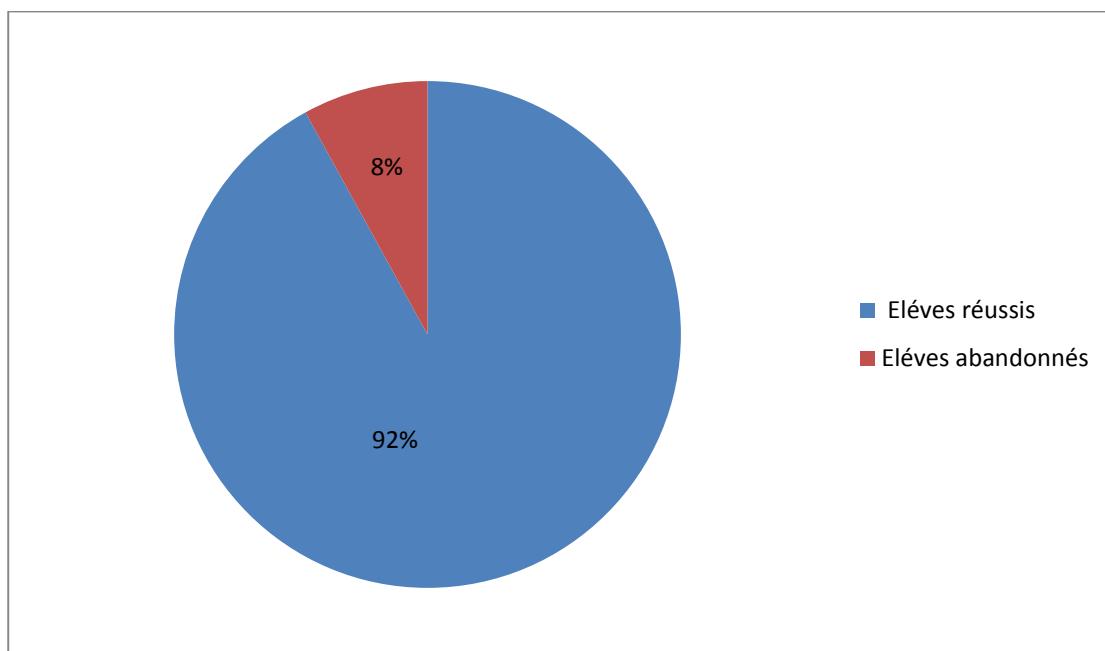
Tableau 2 : statuts des élèves

L'analyse quantitative montre que (92%) des élèves ont réussi à identifier correctement les lettres énoncées que ce soit sur le plan des sons ou sur le plan des formes. Cependant, tandis que seulement (08%) des élèves ont échoué dans l'identification de la lettre alphabétique dont il s'agit.

Les résultats de la grille nous montrent que dans l'activité que nous avons appliquée, à savoir Bingo phonétique, les élèves étaient plus motivés dans leur apprentissage et très heureux à se prendre en charge au fil de cette activité. Ils ont montré un grand plaisir tout le long du moment de la réalisation de l'activité qu'ils ont considérée comme un jeu. Leur participation s'explique par le taux de réussite (92%), ce taux de réussite élevé témoigne d'une bonne acquisition des sons et formes de l'alphabet en FLE.

De ce fait, nous confirmons que les activités d'apprentissage conçues sous formes d'activités ludiques, à savoir un jeu, contribuent largement à optimiser les apprentissages des jeunes scolarisés et aide à atteindre les objectifs de la leçon préétablie en assurant une bonne acquisition.

Notre expérimentation a montré que la majorité des réponses données par les élèves représentant notre échantillon sont correctes et les résultats obtenus ont été très satisfaisants. La figure ci-dessous traduit bien ce qui a été obtenu comme résultat :



**Figure 3: Taux de réussite durant l'activité de bingo phonétique**

#### IV Etude comparative

**Tableau 3: Comparaison entre la 1<sup>ère</sup>Séance (ordinaire) et la deuxième séance (l'intégration du jeu de Bingo phonétique):**

Les critères dévaluation	Séance ordinaire	Séance de l'intégration du jeu
Les élèves respectent la consigne ?	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>
Ils participent pendant la séance ?		<b>Non</b> <b>Oui</b>
Les élèves sont-ils intéressés et motivés ?		<b>Non</b> <b>Oui</b>
Les élèves éprouvent- ils du plaisir à Apprendre ?		<b>Non</b> <b>Oui</b>
Les élèves mémorisent- ils l'alphabet ?		<b>Non</b> <b>Oui</b>
Nombre de critères présents	<b>1</b>	<b>5</b>
Pourcentage	<b>20 %</b>	<b>100%</b>

A la lumière des résultats présentés dans le tableau ci-dessus, nous pouvons noter que dans la deuxième séance, celle où nous avons intégré le jeu linguistique, tous les critères d'évaluation sont présents à (**100%**).

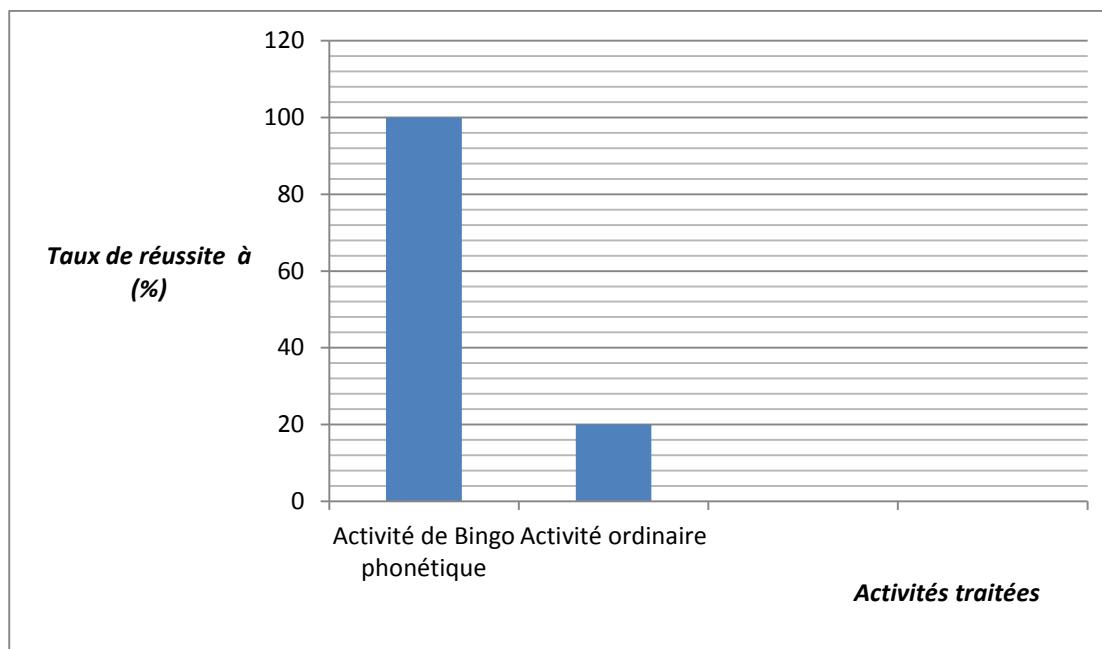
Tandis que dans la séance ordinaire, la majorité des critères d'évaluation sont absents d'un pourcentage de (**20%**).

Le taux de réussite dans la deuxième séance (l'intégration du jeu de Bingo phonétique) est très élevé par rapport au taux de réussite dans la séance ordinaire.

En outre, nos observations réelles en classe nous ont permis de remarquer que les élèves durant l'activité du jeu de "Bingo phonétique", ont aimé l'atmosphère ludique que ce type d'activité à instaurer dans la classe.

De plus, nous avons observé tout à fait le contraire lors de la séance ordinaire. Autrement dit, durant l'activité du jeu linguistique, les apprenants qui ont éprouvé des difficultés dans le processus d'apprentissage de l'alphabet, sont devenus motivés à apprendre de nouvelles compétences alphabétiques.

En revanche, nous avons remarqué chez les mêmes éléments, une amélioration remarquable au niveau de la mémorisation de l'alphabet.



**Figure 4: Taux de réussite durant l'activité de Bingo phonétique et l'activité ordinaire**

## **V Synthèse générale des résultats**

Les résultats obtenus et l'analyse comparative que nous avons réalisés, nous conduisent aux remarques suivantes :

D'une manière générale, notre présence sur le terrain lors de l'observation nous a permis de remarquer l'efficacité du jeu linguistique (Bingo phonétique) ainsi, son impacte positive sur la motivation et la qualité d'apprentissage chez les jeunes scolarisés se sont révélées remarquables, car cela favorise l'engagement de la majorité des apprenants à participer dans la réalisation des tâches qui leur sont confiées.

La participation de nos apprenants est une réponse nette qui tranche dans le fait que le recours à ce type d'activités contribue énormément à l'efficacité de l'apprentissage du FLE.

Le taux élevé de réussite de l'activité du Bingo phonétique montre clairement que les objectifs d'apprentissage ont été atteints grâce à l'approche de jeu linguistique adoptée.

## **Conclusion générale**

## **Conclusion générale**

Au cours de cette recherche, nous avons essayé de montrer l'effet que peut avoir les jeux linguistiques sur l'enseignement/apprentissage du FLE, notamment son rôle dans le développement de la mémorisation de l'alphabet chez les apprenants de 5année primaire.

Selon notre recherche et d'après les résultats obtenus à travers notre quasi-expérimentation, nous avons pu confirmer que les jeux linguistiques constituent un outil pédagogique efficace, car elle contribue positivement à faciliter l'apprentissage de l'alphabet, de plus les jeux linguistiques permettent à l'apprenant de mémoriser les lettres alphabétiques dans une atmosphère motivante et ludique loin de la monotonie.

Le jeu rend l'apprenant plus confiant, sociable et autonome. Le jeu autrement dit développe la créativité de l'apprenant. Il est à noter que l'aspect ludique des jeux linguistiques a favorisé la participation active des élèves et leur motivation. Ces conditions de travail pédagogique ont fournis une meilleure mobilisation des connaissances.

Recourir alors aux jeux linguistiques en tant que support pédagogique devient une condition indispensable pour rendre le processus d'apprentissage de l'alphabet en FLE plus motivant et plus encourageant aux élèves. Afin qu'ils puissent surmonter ces problèmes d'apprentissage, notamment ceux relatifs à la mémorisation des lettres alphabétiques, il est nécessaire de sélection des jeux ludiques adéquats aux objectifs des apprentissages.

## **Références bibliographies**

## **Bibliographie:**

### **Ouvrages consultés:**

- CRQIK, F.I.M., LOCKHART, R.S.(1972).Niveaux de traitement: un cadre pour la recherche en mémoire.
- Cuq, Jean-Pierre, Isabelle –GRUCA. Cours de didactique du français langue.Étrangère et seconde PUG-collection: Didactique (FLE), France, 2008, p.475.
- CATCHA, N, (1978), l'orthographe française, paris : Nathan.
- INHEIDER, B (1968) Mémoire et intelligence, presses universitaires de France.
- <https://books.openedition.org> Lire – écrire de l'enfance à l'âge adulte (JEAN PIERRE GATE – CHRISTINE GAUX) édition 2007, publier en 1-3-2019, première chapitre, point 12.

### **Sites internet:**

- <https://Lecerveau.mcgill.ca>, Jean Piaget – LE CERVEAU A TOUS LES NIVEAUX.
- <https://sup.univ.-Lorraine.fr>, LES THEORIES DE L'APPRENTISSAGE – DACIP PDF.
- <https://www.sciencedirect.com>, LE MODELE DE MEMOIRE DE TRAVAIL DE BADDELEY.
- <https://www.larousse.FRDéfinitions> : jeux – dictionnaire de français Larousse.
- <https://www.larousse.FRDéfinitions>: jeux linguistiques – dictionnaire de français Larousse.
- <https://www.oprthoedition.com> jeux morphologiques consulté le 02/2024.
- <https://www.jstor.org.com> auteur inconnu,(s, d), Piaget, théorie Behaviorisme et intelligence, JSTOR.
- [www.francedyslexia.com](http://www.francedyslexia.com) Les troubles DYS, la dyslexie, consulté le 2-12-2024.
- [www.francedyslexia.com](http://www.francedyslexia.com) Les troubles DYS, la dysorthographie, consulté le 2-12-2024.

- MARIE VERSEL, L'apprentissage par le jeu <https://lingue-enseignement.b/l/apprentissage-par-le-jeu> Mai 2016.
- <https://www.pedagogie.ac-toulouse.fr> Le " filtre affectif" et l'acquisition de langues étrangères, disposition à recevoir de nouvelles informations.
- <https://www.greo.ca> Facteurs sociaux-GREO, consulté le 2-12-2024.
- <https://www.bienenseigner.com> Définition de la pédagogie traditionnelle.
- <https://www.touk-touk.com> Les méthodes traditionnelles d'apprendre la lecture, consulté le 2-11-2024.
- <https://www.hachetteéducation.fr> Les méthodes traditionnelles de lecture en CP.
- <https://dictionnaire.lerobert.com> Définition-la méthode semi-globale.

#### **Mémoires consultés:**

- DRIOUECHE, SAMIRA, Le jeu outil d'apprentissage du français langue étrangère cas d'une classe de 3ème année primaire, université Mouloud Mammeri de Tizi-Ouzou 2019-2020, P 19.
- Le jeu et l'apprentissage, mémoire de master 2, "métier de l'éducation, (MEEF)", université de NANTES, p.11/12.consulté le 02/09/21.
- JAKANTI KHAOULA, L'apport des activités ludiques pour enseigner le FLE, p. 150, faculté des lettres et sciences humaines, Mohammedia, Maroc.

## **Annexes**

Exercice 01 & Coche les lettres de l'alphabet français dans la liste suivante :

a	b	c	#	x	j	k
m	%	z	3	ſ	ſ	ſ

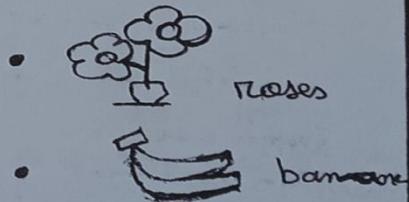
Exercice 02 & Remets les lettres suivantes dans l'ordre alphabétique :

.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
1	2	3	4	5	6	7

- E, b, F, A, D, G, C -

Exercice 03 & Relie chaque lettre à l'image qui commence par cette lettre :

A .  
E .  
B .  
D .  
R .



Exercice 01 Coche les lettres de l'alphabet français dans la liste suivante :

a	b	c	#	x	j	k
x	x			x	x	x
m	%	z	3	s	m	5
y		x		x	x	

Exercice 02 Remets les lettres suivantes dans l'ordre alphabétique :

A	b	c	D	E	F	G
1	2	3	4	5	6	7

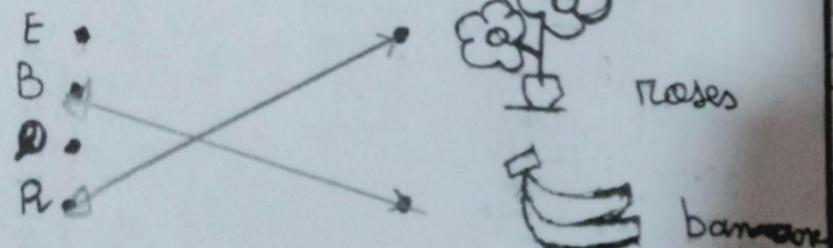
- E, b, F, A, D, G, c.

(5)

Exercice 03 Relie chaque lettre à l'image qui commence par cette lettre :

(3)

A .  
E .  
B .  
D .  
R .



Exercice 01 Coche les lettres de l'alphabet français dans la liste suivante :

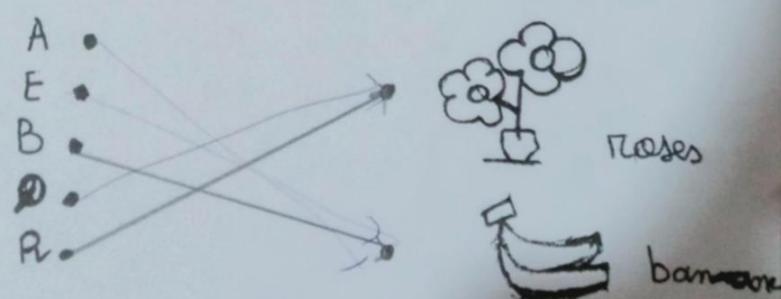
a	b	c	#	x	i	k
m	%	z	3	l	o	p

Exercice 02 Remets les lettres suivantes dans l'ordre alphabétique :

A	b	c	D	E	F	G
1	2	3	4	5	6	7

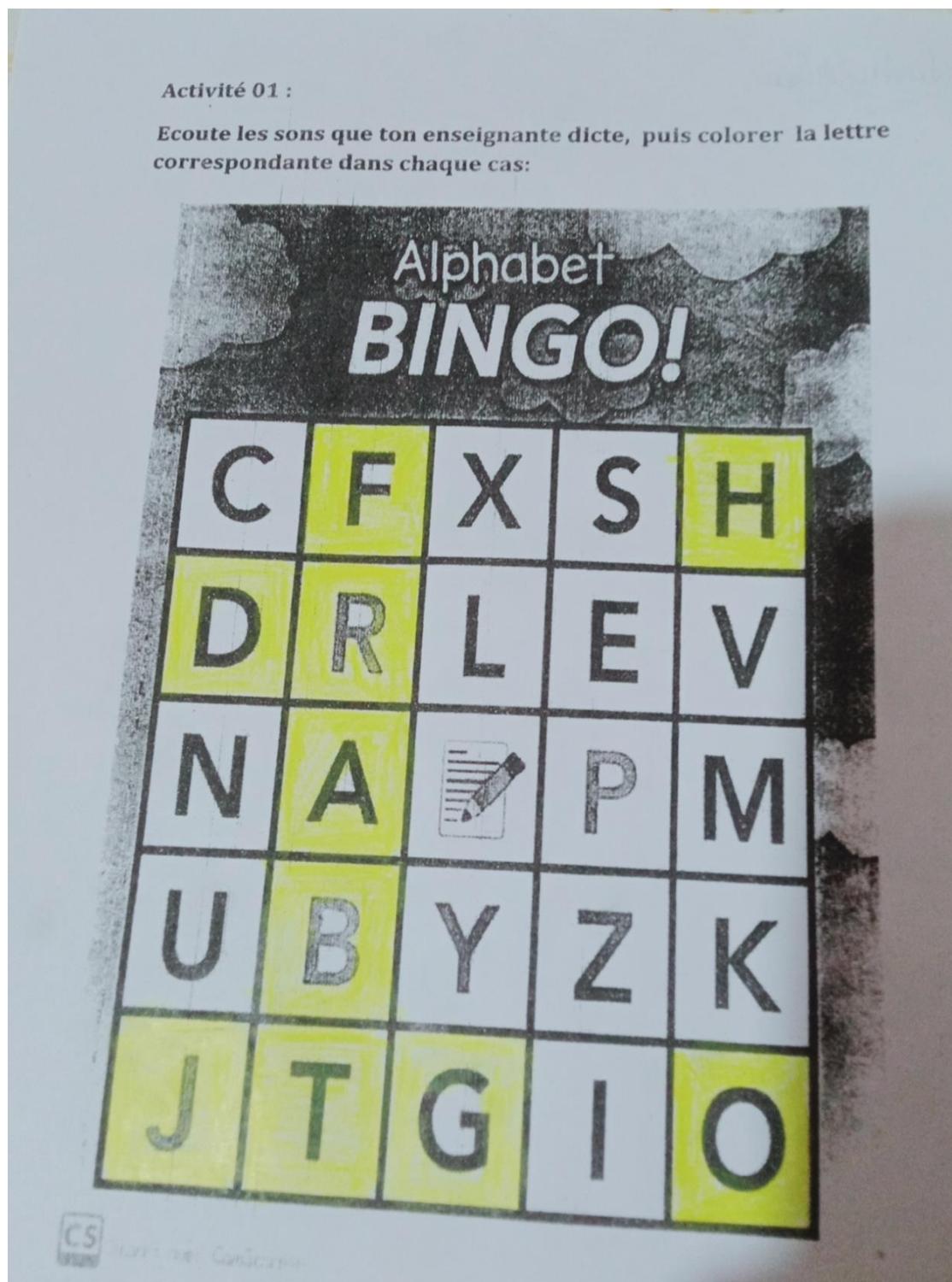
- E, K, F, A, D, G, C. ✓ (5)

Exercice 03 Relie chaque lettre à l'image qui commence par cette lettre :



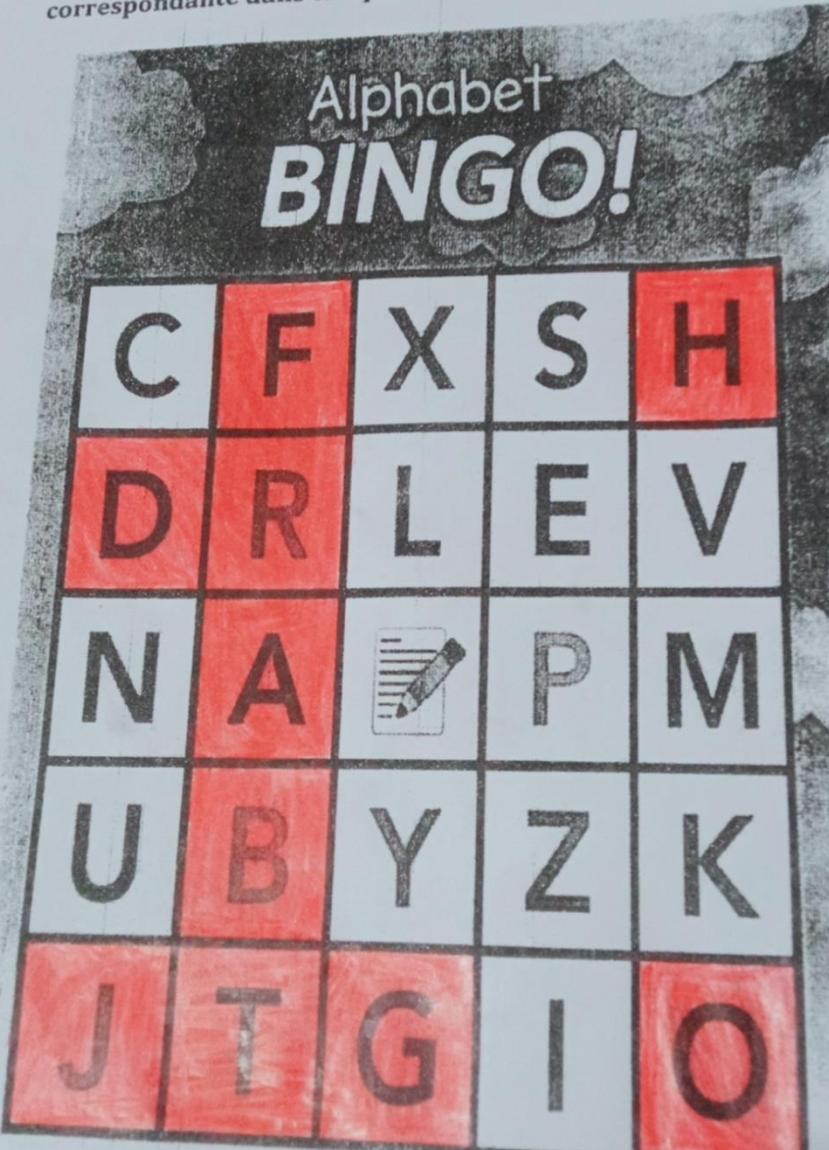
Activité 01 :

Ecoute les sons que ton enseignante dicte, puis colorer la lettre correspondante dans chaque cas:



Activité 01 :

Ecoute les sons que ton enseignante dicte, puis colorer la lettre correspondante dans chaque cas:



Smart with Comptine

## Résumé

Notre projet de fin d'études traite le rôle des jeux linguistiques dans le développement de la mémorisation des lettres alphabétiques chez les apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire.

A travers cette étude, nous avons essayé de montrer comment l'utilisation des jeux linguistiques peut faciliter l'apprentissage et renforcer la mémoire ainsi que motiver les apprenants, à travers une approche théorique et une enquête sur le terrain.

Ce travail comprend ainsi une étude comparative entre la méthode traditionnelle et la méthode ludique (l'intégration des jeux linguistiques) utilisées dans l'apprentissage des lettres alphabétiques.

**Mots clés:** jeux linguistiques, mémorisation, lettres alphabétiques, apprentissage

Motivation, méthode traditionnelle, méthode ludique.