

Les activités ludiques pour apprendre l'orthographe du français en classe de 5ème année primaire

Playful activities to learn French spelling in the 5th year primary class

Bouderhem Hadda *

Doctorante, université BATNA 2. (Algérie)

hadda.bouderhem@univ-bba.dz

Kharchi Lakhdar

Professeur université de M'SILA. (Algérie)

Lakhdar63@yahoo.fr

Résumé: (pas plus de 10 lignes)

Cet article met l'accent sur l'activité ludique. Il tend à expliquer l'objectif primordial de cette démarche pédagogique qui si elle est conduite de façon méthodique, elle facilitera l'apprentissage de l'orthographe. Le but central de l'apport du ludique dans l'enseignement de l'orthographe est d'aider les jeunes apprenants à manier la langue étrangère à l'oral comme à l'écrit. Cela peut être réalisé dans un contexte scolaire algérien, par le biais de divers jeux. Pour mettre en évidence notre hypothèse, nous avons proposé des stratégies favorisant l'observation, la motivation, l'analyse et la mémorisation et inciter les apprenants à entrer dans le plaisir d'apprendre, plaisir de lire, d'écrire.

informations sur l'article

Reçu 19/02 / 2023
Acceptation 26/ 04 /2023

Mots clés:

- ✓ activité ludique
- ✓ orthographe
- ✓ école primaire

Abstract :(not more than 10 Lines)

This article emphasizes playfulness or fun activity .It tends to explain the primary objective of this educational process, which, if carried out in a methodical manner, could facilitate the learning of spelling. The central aim of providing fun in

Article info

Received 19 / 02 /2023
Accepted 26 /04 /2023

* **Auteurexpéditeur**

teaching spelling is to help young learners to use the foreign language; both orally and in writing and it can be achieved in an algerian school context, through various games. And to highlight our hypothesis, we are implementing strategies that can promote observation, motivation, analysis and memorization. We want to encourage learners to enter into the pleasure of learning, the pleasure of reading and writing.

Keywords:

- ✓ *playful activity*
- ✓ *spelling*
- ✓ *primary school*

1. INTRODUCTION

L'enseignement des langues étrangères préoccupe toujours didacticiens, psychologues, enseignants et chercheurs, qui ne cessent de proposer de nouvelles techniques avec de nouveaux moyens. De ce fait d'innombrables études sont effectuées afin d'améliorer méthodes, supports d'enseignement-apprentissage des langues cultures en général et du FLE en particulier.

L'orthographe de la langue française est très difficile à maîtriser. Depuis l'antiquité, les théories de l'apprentissage ont multiplié les stratégies et varié les supports et les démarches pédagogiques dans le but d'assurer les rudiments indispensables à la communication écrite. Son enseignement nous incite à nous interroger sur une démarche qui pourrait simplifier son appropriation et surtout réfléchir sur les outils à exploiter pour apporter de l'aide aux élèves et leurs professeurs dans la réalisation de leurs tâches respectives.

Des professeurs Genevois de philosophie, en Aout 2021 et dans une pétition, s'opposent à la réforme de l'orthographe en Suisse romande, prévue pour l'année 2023, et soulignent cette difficulté. Ils disent que l'orthographe française est laborieuse. Ils ajoutent que ce que doit faire l'école, ce n'est pas supprimer les obstacles lorsqu'il y en a, c'est donner aux élèves les moyens de les surmonter.

Dans notre recherche, nous nous intéressons à l'enseignement de l'orthographe au primaire à travers les activités ludiques. Nous tenterons de démontrer l'apport du jeu pour développer l'apprentissage de l'orthographe et le rendre plus attrayant. Autant de questions qui nous taraudent l'esprit auxquelles, nous essayerons de répondre : Les activités ludiques peuvent-elles remédier aux difficultés de l'enseignement de l'orthographe du français ? Peuvent-elles favoriser l'apprentissage de l'orthographe ? Peuvent-elles développer la production écrite des apprenants ? Travaillent-elles à améliorer leur mémorisation lexicale ?

Notre objectif essentiel sera de savoir comment le ludique pourrait-il intervenir dans l'apprentissage du vocabulaire en général et son orthographe en particulier et ainsi identifier les contraintes ou les limites de cette démarche pédagogique.

Bien entendu, l'enseignant a un rôle important à jouer dans cette démarche pédagogique. Il doit faire face à toutes ces contraintes. Il essaye évidemment de libérer les apprenants ; d'associer moins de règles de jeu, de ne pas être trop exigeant et surtout de savoir équilibrer entre liberté et sérieux.

2. L'activité ludique

Une activité dite ludique 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 tirant un plaisir. » (Dictionnaire Larousse, 2020). Elle est généralement « guidée par des règles » (Cuq, 2003: 38). Elle a pour fin le plaisir qu'elle procure. C'est une activité fondamentale pour le développement de la personnalité de l'enfant, de son travail. C'est un moyen d'apprentissage de la vie et de la découverte d'autrui. À l'école, elle est introduite, en forme de jeu, pour développer toutes les compétences nécessaires à l'apprentissage.

3. Quelques types d'activités ludiques en classe de FLE

Les méthodes, les didacticiels, les manuels parascolaires et même les manuels scolaires proposent des activités ludiques que les enseignants de langue peuvent utiliser à bon escient en classe pour motiver les apprenants et faciliter l'apprentissage. Ils apprennent aux élèves le respect des règles de jeu. Ces activités doivent impérativement être choisies en fonction des objectifs et surtout des besoins réels d'apprentissage. Il existe quatre types d'activités ludiques : les activités linguistiques, les activités de créativité, les activités culturelles et les activités théâtrales (Cuq et Gruca, 2003).

3.1. Les activités linguistiques

Ce sont des jeux qui développent les connaissances de langue ; ils regroupent « les jeux grammaticaux morphologique et syntaxique, lexicaux, phonétique et orthographique » (Cuq et Gruca, 2008). Ils aident à acquérir de la grammaire : morphologie et syntaxe, du lexique, de la phonétique et de l'orthographe. Ils peuvent être des mots croisés, des devinettes, des mots valises, etc. Ce type de jeu permet de motiver l'apprenant à travailler la composition de mots, à apprendre leur forme écrite et leur prononciation. Ainsi, par le biais d'une simple recherche guidée de mots, l'enfant enrichit son répertoire tout en s'amusant notamment dans un dictionnaire illustré dont l'image facilite le repérage des mots.

3.2. Les activités de créativité

Ce sont des jeux destinés à libérer l'esprit du jeune apprenant et l'encourage à produire pour le plaisir (Kamiewiez). Ils engagent « une réflexion personnelle, orale et écrite, de la part de l'apprenant et sollicitera d'avantage sa créativité, son imagination. » (Cuq et Gruca, 2008).

Ces activités poussent l'enfant à réfléchir afin de résoudre un problème et l'aident à développer ses compétences langagières. Elles visent également à promouvoir son imagination ainsi que son intelligence.

3.3. Les activités culturelles

Ce sont des activités qui visent la construction de la compétence socio-culturelle. L'enfant joue avec ses camarades. C'est un partenaire qui contribue au développement de sa culture et

celle de ses pairs. (Brossard, 2004). Les apprenants font « davantage référence à leur culture et à leurs connaissances. » (Cuq et Gruca, 2003: 45).

L'exemple du « baccalauréat » baptisé « le Petit bac » dans lequel le joueur s'appuie sur l'alphabet et le vocabulaire. Il est appelé à réutiliser les mots qu'il a appris, lus, vus ou entendus. Cette activité pédagogique est facile à réaliser. Elle fait partie des jeux classiques tans-générationnels.

Il s'agit donc d'une interaction sociale étant donné qu'elle se fait en groupe et à travers laquelle l'enfant va apprendre à respecter les règles de jeu et à considérer son adversaire. Il apprend progressivement l'écoute, la patience, la communication et le fair-play. Ces interactions ne s'affinent qu'à mesure du contact avec autrui.

L'enseignant peut aussi utiliser le jeu pour développer une compétence interculturelle : jouer sur les noms des monuments et des cités célèbres dans le monde aidera l'enfant à s'ouvrir sur la culture étrangère. Le jeu du Petit Bac sert à améliorer l'orthographe de l'enfant. Ainsi, sa compétence écrite est plébiscitée car pour y marquer des points, le joueur (l'apprenant) doit savoir orthographier.

3.4. Les activités théâtrales

Ce type d'activités à nature théâtrale, est appelé aussi jeu dramatique. Elles visent à stimuler les apprenants à investir leurs connaissances et exercer leurs habiletés de communication dans un contexte protégé. Ce sont des jeux « qui transportent la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs et qui soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus au moins grande, soit sur la créativité, la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète. » (Cuq et Gruca, 2008 : 418).

4. Le ludique en classe de FLE au primaire

L'enseignement –apprentissage du FLE à l'école primaire reste l'une des préoccupations principales des acteurs du système éducatif en Algérie. En revanche, apprendre aux petits élèves à réagir, à s'exprimer, à donner leurs opinions et à communiquer en français, s'avère difficile lorsque ces apprenants débutants ne possèdent pas encore les mots nécessaires à la communication et plus précisément : ne maîtrisent pas lexicale et orthographe.

En effet, l'acquisition du vocabulaire et de l'orthographe, demeure primordiale pour comprendre un texte oral ou écrit et également produire ou s'exprimer dans une langue étrangère. Bien qu'elles soient obligatoires pour la communication, ces compétences sont parfois négligées car elles ne sont pas faciles à installer. Elles exigent la manipulation des mots par le biais de la lecture, des exercices oraux ainsi que la production orale et écrite.

Ajoutant à cela que dans une perspective d'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère, l'acquisition de l'orthographe est favorisée par la mise en œuvre d'un ensemble de moyens, et de techniques qui facilitent à l'élève la compréhension des mots donc leur mémorisation et par la suite le réemploi de ces derniers : lexèmes ou morphèmes ,dans des contextes différents.

L'utilisation d'un support ludique à l'école primaire, est à même de motiver l'enfant à apprendre des mots nouveaux, à les comprendre pour pouvoir les réinvestir dans la construction de textes cohérents et le préparer également aux paliers supérieurs. L'activité ludique serait donc une démarche privilégiée pour renforcer les acquis des apprenants et remédier à certaines défaillances : lexicale, orthographique et conceptuelle.

Tout de même, le jeu enrichit les expériences et les prérequis .Il fait partie des travaux que l'enfant aime pratiquer. Le jeu « construit le Je. » (Gazagnes cité dans Aberkane, 2021) et l'aide à forger sa personnalité. Et si nous observons les propos de Gazagnes, nous pouvons rendre compte de la complexité de l'orthographe, de l'importance du jeu. Nous pouvons alors, prendre conscience du rôle central de la compréhension dans la maîtrise de la forme correcte des mots et celui du jeu dans l'évolution cognitive et affective du jeune apprenant.

Le jeu ouvre largement des horizons à l'apprenant tel que la créativité et l'imagination. L'activité ludique représente également un moyen d'expression sollicitant l'échange de connaissance, de propos et de mots. Elle pourrait constituer alors un élément capital à l'apprentissage. Il s'agit enfin, d'une exploitation du plaisir résultant du jeu dans l'acquisition de savoirs et de savoir-faire, au sein du groupe classe.

5. L'activité ludique dans le programme de FLE, de 5ème AP

Dans la réfection du système éducatif algérien, s'inscrivent les nouveaux programmes de français, au primaire. A partir de ces programmes scolaires, on vise à installer les quatre compétences : compréhension et production de l'oral et de l'écrit pour préparer l'élève aux niveaux supérieurs : le moyen, le secondaire et aussi l'universitaire. Ils sont enseignés par le biais de manuels scolaires : livre de lecture et cahier d'activités.

Ce cahier d'activités propose divers types d'exercices qui accompagnent les textes de lecture et les règles ou leçons de grammaire, d'orthographe, de vocabulaire et de conjugaison. Ces activités renferment une batterie d'exercices qui impliquent l'élève dans son propre apprentissage, en introduisant des énoncés présentés à la 1ère personne de conjugaison, à savoir le « je » à l'instar de « je retiens », « je lis », « j'écris », dans le but de responsabiliser l'enfant sur son apprentissage.

En plus des exercices, il propose des textes illustrés ou accompagnés d'images facilitant la compréhension et favorisant la mémorisation de mots .Par l'utilisation de couleurs, de dessins on arrive à mieux intéresser l'élève et lui donner le plaisir d'apprendre, d'imaginer et créer. Ces activités se terminent par un exercice de résolution de problèmes ou de situation d'intégration. Il s'agit globalement d'activités qui vont de l'observation, au repérage, appropriation, et réinvestissement.

6. Les activités ludiques dans le manuel de 5ème AP

L'activité ludique est bien présente dans le manuel de 5ème. Elle occupe une place importante dans toutes les séquences. Nous avons recensé environ seize (16) activités d'orthographe dans chacun des quatre projets didactiques du programme. Dans le livre de lecture de l'élève, Il y a des exercices qui accompagnent les huit leçons traitant l'orthographe grammaticale et lexicale.

Dans chacun des projets, ces activités s'intitulent : « Je manipule les mots » sur la première page consacrée à l'orthographe et puis « Je joue avec les lettres et les sons » sur la seconde. Chacune des pages renferme quatre (4) activités. Une dictée clôt la deuxième page, en guise d'évaluation sommative des points traités ou abordés dans la première séquence de chaque projet.

Ces exercices sont accompagnés par des images en couleurs qui illustrent leur contenu, captent l'attention des jeunes apprenants et leur permettent la compréhension du lexique employé dans les textes et les énoncés des exercices.

L'approche par le ludique se manifeste clairement dans les pages trois et quatre qui suivent les deux premières traitant l'orthographe. Dans lesquelles, nous dénombrons environ huit activités qui s'intitulent : « Je m'entraîne. », « Chante avec tes camarades » et « Nous écrivons des devinettes pour décrire un animal ». Elle prend la forme de devinettes ou de charades et de petites comptines où les apprenants réinvestissent leurs acquis.

7. Méthodologie

Notre enquête se focalise sur la contribution d'une approche innovatrice : une nouvelle façon de procéder, de transmettre le savoir, procurer la joie et le plaisir et rendre l'école plus agréable, plus attrayante.

Nous avons choisi le primaire puisque tout apprentissage débute en ce cycle qui est le palier où s'installent les compétences élémentaires nécessaires à l'avancement de l'apprenant. Il s'agit de rudiments qui permettent l'accès à un savoir donné, un savoir-faire et à l'ouverture sur le monde.

Nous avons travaillé avec des apprenants de FLE, dont l'âge varie entre 9 et 11 ans, en classes de 5ème AP, qui se composent de 42 à 45 élèves auxquels nous avons proposé des activités ludiques afin de les aider à accéder au sens des mots et apprendre leur orthographe. Notre expérience s'est déroulée du 18 février 2018 au 26 avril de la même année. Nous avons pu réaliser 15 séances.

Et notamment avec des enseignants de primaire que nous désirons aider en leur montrant comment diversifier les pratiques en classe de FLE. Nous avons proposé une alternative aux exercices du type structural présents dans les manuels scolaires et qui sont parfois ennuyeux. Nous leur avons recommandé, au juste, de faire recours à des modalités ludiques pour faciliter la compréhension, la mémorisation des mots et leur orthographe afin d'entraîner les élèves à écrire correctement donc arriver à produire des textes qui comportent moins de fautes.

Nous avons rappelé à ces élèves que l'aspect sémantique ou la signification du mot (y compris sa fonction grammaticale), intervient dans le choix de sa forme d'écriture. Autrement dit la connaissance d'un lexème nous renseigne sur le morphème qui lui correspond.

Pendant les premières séances d'observations, nous avons essayé de créer une atmosphère de convivialité et des liens avec les apprenants pour éviter toute sorte de timidité ou de stress. Durant les étapes pratiques de l'expérimentation, nous avons proposé une batterie d'activités ludiques travaillant l'orthographe, tout en respectant le programme prévu et la thématique des leçons : Des grilles de mots croisés, cachés et fléchés, des syllabes en pagaille, des cartes

illustrées tirés d'un bloc de jeux pour enfants de 9 à 11 ans et en se référant aux ouvrages de C. Barnoud, de G. Flahault, de C. Zamorano.

8. Discussion

Afin de réaliser notre enquête sur l'apport du ludique à l'enseignement –apprentissage de l'orthographe du FLE au primaire, nous avons conçu un questionnaire dans une trentaine d'écoles primaires à la wilaya de Bordj Bou Arreridj. 56 enseignants uniquement nous ont répondu, parmi 90 enseignants questionnés.

Pour que l'analyse de notre questionnaire ne soit pas trop longue, nous avons préféré valoir certaines réponses des enseignants participants.

Les enseignants dans leur grande majorité nous ont transmis une réalité lamentable sur le niveau et les insuffisances de leurs apprenants en orthographe. Il est donc temps de s'interroger sur les méthodes des enseignants ainsi que les stratégies apprenantes mises en œuvre. De ce fait le recours à une nouvelle approche plus prometteuse, en urgence, s'impose fortement. L'un des enseignants a précisé que ses élèves, même lorsqu'ils recopient des mots du livre ou du tableau, commettent des erreurs d'orthographe.

En ce qui concerne le recours aux activités ludiques afin d'apprendre à leurs élèves à écrire et les aider à minimiser leurs difficultés en matière d'orthographe, un grand nombre de nos informés a confirmé qu'il exploite les activités ludiques pour aider les jeunes apprenants à maîtriser la compétence langagière en question mais d'une façon modérée car plusieurs facteurs entravent son exploitation d'une façon optimale. A savoir les moyens et le temps consacrés à ce genre d'exercices ainsi que le facteur essentiel qui est la motivation des apprenants et des instituteurs eux-mêmes à un travail collaboratif et créatif.

Les questionnés ont aussi des avis disparates en ce qui concerne l'utilisation des activités ludiques en classe. Certains sont perplexes faute de temps et la surcharge du programme, d'autres réticents à cause du manque de motivation de leurs élèves et quelques enseignants utilisent de temps en temps des activités simples comme ; les mots croisés, le conte, les devinettes mais aucun entre eux n'a parlé de chanson, du scrabble ou du Petit Baccalauréat. Néanmoins, tous sont unanimes sur les contraintes et les limites de cette démarche et le manque de moyens et le temps.

9. Conclusion

En guise de synthèse à ce que nous avons développé, nous pouvons dire que le jeu comme activité ludique à visée pédagogique en classe de langue étrangère s'avère un moyen prometteur quoiqu'il ait certaines limites notamment le bruit produit pendant le jeu ,et les conflits entre les apprenants, qui ne sont pas convenablement préparés à ce type d'activités, que l'enseignant doit prendre en compte. Rappelons que notre question centrale de recherche s'articule autour de l'apport de l'activité ludique à l'enseignement –apprentissage de l'orthographe française en classe de 5^{ème} AP et que nous avons émis la phrase qui récapitule les hypothèses :

Il est possible de créer des exercices et même des supports et un matériel qui répond aux besoins de jeunes apprenants en faisant recours aux modalités ludiques, tels que :les mots croisés ,les devinettes ,le petit baccalauréat, le scrabble ,les bandes dessinées, la chanson ,le

conte, le jeu dramatique ou de théâtre ou à toute autre activité qui sert à aider l'élève à progresser en matière d'orthographe et surmonter ses problèmes de dysorthographe .

L'enseignant peut faire appel à différents supports et adapter une démarche qui s'appuie sur la créativité, à une pédagogie qui prend également en compte les besoins spécifiques de sa classe et le développement cognitif et psychoaffectif de ses enseignés .Il peut exploiter divers jeux en leur associant différents codages à l'instar du visuel, de l'auditif, le verbal ou autres qui facilitent l'acquisition de l'orthographe.

Il est nécessaire aussi de choisir des activités qui stimulent la mémorisation car comme le montrent les psychologues cette faculté mentale est étroitement liée à l'aspect émotionnel ,à la joie que peut procurer un jeu. Ces spécialistes affirment que les informations associées à des souvenirs positifs s'assimilent aisément si bien que l'enfant apprend en jouant .Il éprouve un plaisir. Il est plus motivé, pleinement engagé et de ce fait l'information sera retenue, gravée en mémoire.

Rousseau (1762), dans l'Emile ou De l'éducation, souligne l'importance de la motivation dans l'apprentissage, il écrivait : « *Donnez à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode lui sera bonne.* ».

Les réponses de l'ensemble des enseignants témoignent de leur bonne volonté d'améliorer leur méthode d'enseignement et d'adopter ce genre d'activité ludique vue ses innombrables vertus surtout à l'ère du développement scientifique et technologique : les moyens sont disponibles (ordinateur, mobile, jeux électroniques ...). Il suffit alors de repenser la formation des enseignants pour qu'ils soient à mêmes d'exploiter et de gérer des activités ludiques.

Enfin nous signalons que les jeux proposés en classe doivent s'intégrer à des séquences pédagogiques pour éviter de s'éloigner des objectifs de l'enseignement-apprentissage et pour que l'activité ne soit fade. L'enseignant doit trouver l'équilibre entre le jeu (source de joie et forme de divertissement et l'apprentissage (signe de sérieux).

Il est recommandé de libérer les apprenants, en associant moins de règles, de ne pas être trop exigeant car l'enfant doit avoir une certaine liberté sinon il ne trouve pas de plaisir.

10. Liste Bibliographique

- Brossard, Michel. (2004). Vygotsky : Lectures et perspectives de recherches en éducation. Presses Universitaires du Septentrion. Collection « Education et Didactiques ».
- Cuq, Jean, Pierre. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, . Ed. Jean Pencreach, Paris.
- Aberkane, Ali (2021). Discours du jeu et jeux des discours. Aleph [En ligne] ,8(4)/2021, mis en ligne le 25 juin 2021. Page, au URL : <https://aleph-alger2.edinum.org/5394>, (consultée le 06 septembre 2021).

Les activités ludiques pour apprendre l'orthographe du français en classe de 5^{ème} année primaire

- Guellil, Farid. (2018). Francis Debyser a inspiré le système éducatif algérien. Le Courrier d'Algérie, L'information au quotidien .Page consultée le 13 février 2018, au URL : lecourrier-dalgerie.com
- Larousse. (2020).Jeu. Dans Dictionnaire en ligne. Sur URL : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français/jeu/44887>, (Consulté le 16 mars 2021)
- Le Robert. (2020).Jeu. Dans Dictionnaire en ligne sur URL : <http://dictionnaire.lerobert.com>, (Consulté le 16 mars 2021)
- Medjahed, Leila, Ferhat, Mouloud, & Kedadouche, Kahina, (2019/2020).Français Cinquième année primaire. Office Nationales Publications Scolaires, Algérie.
- Medjahed, Leila, Ferhat, Mouloud & Kedadouche, Kahina, (2019/2020).Cahier d'activités Français Cinquième année primaire. ONPS, Algérie.
- Montessori, Maria (s. d). La pédagogie Montessori. URL : <http://citation-celebre-leparisien.fr>, (consultée le 04 décembre 2017)
- Romain, Jean. (2021).On ne peut pas modifier l'orthographe par décret. Consulté le 03 janvier 2022 au URL : <https://www.rts.ch>info>suisse>1...>
- Rousseau, Jean, Jacques. (1762).L'Emile, ou de l'éducation. URL : <https://citations.ouest-France.fr>, (consultée le 18 juin 2022)