

Introduction

L'importance de l'apprentissage du vocabulaire en FLE

L'acquisition du vocabulaire constitue l'un des piliers fondamentaux de l'apprentissage d'une langue étrangère. Sans un lexique minimal, l'apprenant ne peut ni comprendre, ni s'exprimer, ni interagir efficacement. Le vocabulaire est la clé de la communication : il permet de nommer le monde, d'exprimer des émotions, de décrire la réalité et de construire des phrases cohérentes.

Or, la mémorisation du lexique étranger pose souvent des difficultés, notamment pour les apprenants débutants. Les mots sont vite oubliés s'ils ne sont pas réutilisés activement ou associés à des contextes significatifs. C'est pourquoi les enseignants de FLE doivent proposer des stratégies variées et motivantes pour aider à la fixation du lexique à long terme.

Parmi ces stratégies, le jeu de mémoire occupe une place privilégiée, car il stimule à la fois la mémoire visuelle, auditive et associative, tout en rendant l'apprentissage plaisant et collaboratif.

Le jeu de mémoire comme méthode d'enseignement du vocabulaire

Le jeu de mémoire (ou *memory game*) est une activité ludique et cognitive basée sur l'association entre des éléments : mot-image, mot-mot, image-définition, etc. Son principe repose sur la répétition et la recherche d'associations, deux mécanismes essentiels pour la mémorisation à long terme.

Pourquoi le jeu de mémoire est efficace :

1. Apprentissage actif : les apprenants manipulent, observent, parlent, répètent – ils ne sont pas passifs.
2. Répétition implicite : le mot est revu plusieurs fois dans un contexte motivant.

3. Activation multisensorielle : les cartes mobilisent la vue, l'ouïe, parfois même le geste.
4. Dimension émotionnelle : le jeu crée une atmosphère détendue et compétitive, favorable à la mémorisation.
5. Apprentissage coopératif : les élèves interagissent, s'entraident et apprennent les uns des autres.

En classe de FLE, le jeu de mémoire peut ainsi être utilisé :

- en phase de découverte du vocabulaire (pour associer mot et image),
- en phase de révision (pour consolider les acquis),
- ou en évaluation ludique (pour vérifier la mémorisation).

Guide pédagogique - Les jeux de mémoire dans l'enseignement du FLE

1. Objectif général

Développer la mémorisation lexicale et la réutilisation active du vocabulaire à travers des activités ludiques basées sur la répétition, l'association et la coopération.

2. Objectifs pédagogiques spécifiques

- Mémoriser et réactiver le vocabulaire étudié (objets, professions, aliments, etc.).
- Renforcer les liens entre forme écrite, image et signification.
- Favoriser la concentration, la coopération et la motivation des apprenants.
- Encourager la prise de parole spontanée en contexte ludique.

3. Compétences visées (CECRL)

- Compréhension écrite : reconnaître un mot ou une expression.

- Production orale : prononcer et employer le mot en contexte.
- Interaction orale : échanger avec un partenaire pendant le jeu.

4. Public cible

- Niveau : A1 - A2
- Public : adolescents ou adultes débutants
- Taille du groupe : 6 à 20 apprenants

5. Matériel nécessaire

- Cartes-images et cartes-mots (imprimées ou plastifiées)
- Tableau ou vidéoprojecteur (facultatif)
- Chronomètre ou sablier pour dynamiser le jeu

6. Déroulement type d'une séance (30-40 min)

Étape 1 - Réactivation du lexique (10 min)

- L'enseignant affiche les mots du thème étudié (ex. : les aliments).
- Les élèves répètent, associent mot/image, et formulent de petites phrases :
 ☞ *C'est une pomme. J'aime la pomme.*

Étape 2 - Présentation du jeu (5 min)

- Expliquer les règles du jeu de mémoire : « Chaque joueur retourne deux cartes. Si elles correspondent (mot + image), il garde la paire. Sinon, il les remet face cachée. Le but : trouver le plus de paires possibles. »

Étape 3 - Jeu en petits groupes (15-20 min)

- Les élèves jouent en binômes ou en groupes de 3-4.

- Chaque fois qu'un joueur trouve une paire, il doit prononcer le mot et faire une phrase simple avec :

☞ *Une tomate. J'achète une tomate au marché.*

Étape 4 - Exploitation et réinvestissement (5-10 min)

- L'enseignant note les mots mal retenus et les revoit en groupe.
- On peut organiser une mini-compétition ou un quiz de mémorisation à la fin.

7. Variantes possibles

- **Mémo image et nomination des mots** : associer un mot (image) avec un même mot (image).
- **Mémo mot (image) et son orthographe** : mot image - mot écrit.
- **Mémo mot - orthographe** : mot écrit - mot écrit.
- **Mémo phrase** : associer un mot à une phrase lacunaire (*Je mange... → une banane*).
- **Mémo grammatical** : associer verbe + infinitif / verbe + image d'action

8. Rôle de l'enseignant

- Sélectionner le lexique adapté.
- Observer les interactions et corriger doucement la prononciation.
- Encourager la verbalisation : "*Dis-moi la phrase complète.*"
- Valoriser les réussites, maintenir la dynamique du jeu.

გამოყენებული მასალა :

1. Intelligence artificielle
2. Canva.com

Exemple :

Les fruits à découper



CLÉMENTINE



CERISE



KIWI



PASTÉQUE



MELON



FRAMBOISE



PÊCHE

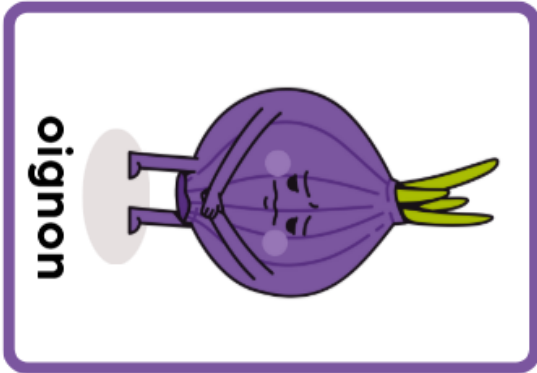
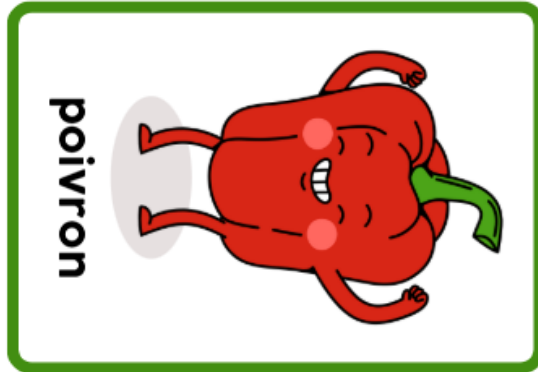
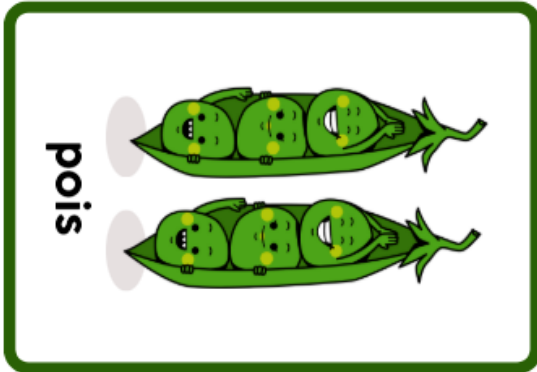
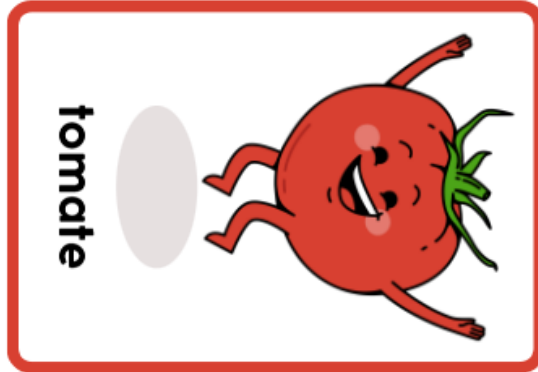
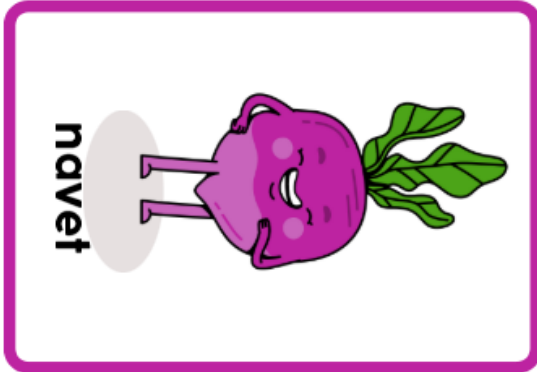
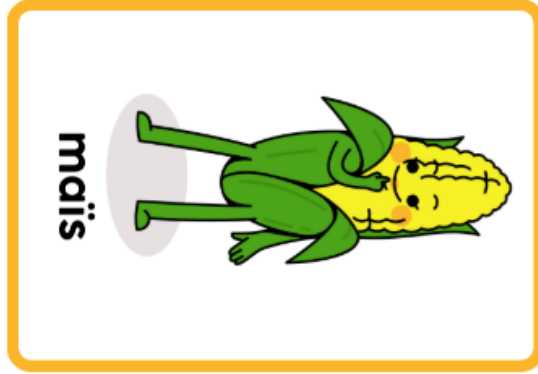
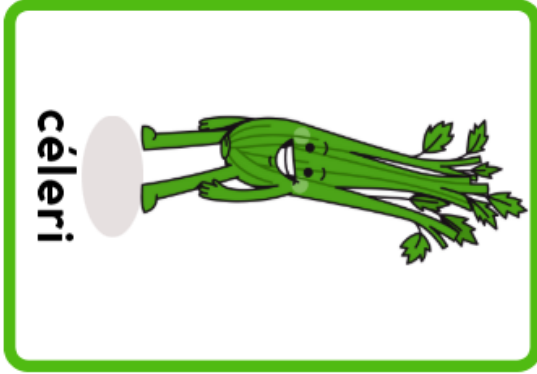


POIRE



Exemple :

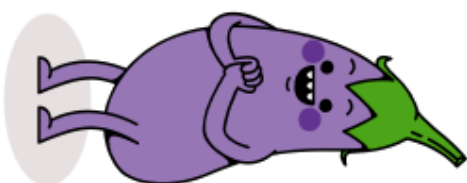
Les légumes à découper



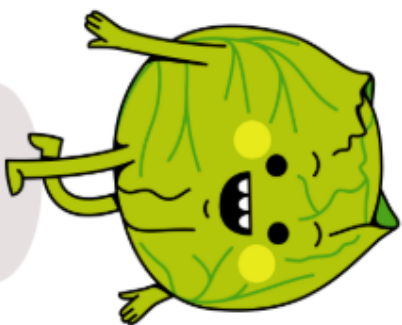
carotte



aubergine



chou



brocoli

