

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
AVANT-PROPOS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DES IMAGES	vii
LISTE DE TABLEAUX	viii
LISTE DES ANNEXES	ix
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
A. États de Lieux.....	1
B. Identification des Problèmes	3
C. Limitation du Problème	4
D. Formulation des Problèmes	4
E. But de la Recherche	4
F. Avantages de la Recherche	4
CHAPITRE II RECOURS AUX THÉORIQUES	6
A. Plan de Théoriques.....	6
1. Comprendre De Jeu.....	6
2. Types de Jeu	7
3. Jeu de Scramble.....	8
4. Avantages et Inconveniant de jeu <i>Scramble</i>	10
B. Recherches Précédentes.....	11
C. Plan de Concepts.....	13
CHAPITRE III MÉTHODES DE RECHERCHE	15
A. Lieu et Moment dela Recherche	15
B. Population et Échantillon de Recherche	15
C. Variable de Recherche	15
D. Données et Sources des Données.....	16
E. Technique de Collecte des Données	16
CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE	21

A. Résultat de l'Analyse des Besoins	21
1. Condiition initiale de la Classe	21
2. Condition Finale de la Classe	25
B. Analyse des Données de Recherche	30
1. Analyse Descriptive	31
2. Test Normalité	32
3. Test d'Hypothèse Non Paramétrique.....	33
C. Discussion	35
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION.....	37
A. Conclusion.....	37
B. Suggestions.....	38
BIBLIOGRAPHIE	40
SITOGRAPHIE.....	42
ANNEXES	43

