

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
AVANT PROPOS	iii
SOMMAIRE.....	v
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
LISTE DES IMAGES.....	viii
LISTE DES SCHÉMAS	ix
LISTE DES ANNEXES	x
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
A.État de Lieu	1
B. Identification de Problème	2
C. Limitation du Problème	2
D. Formulation du Problème.....	2
E. Objectif de la Recherche.....	3
F. Avantage de la Recherche.....	3
CHAPITRE II CADRES THÉORIQUES	5
A. Cadre de Théorie.....	5
1. Support d'apprentissage	5
2. Apprendre le français.....	8
3. Les Nombres.....	10
4. Jeu de l'Activité Ludique	14
5.Théorie de Développement.....	20
B. Recherches Précédentes	22
C. Plan De Concept	24
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE.....	25
A. Lieu et Temps de Recherche.....	25
B. Type de la Recherche.....	25
C. Procédure de la Recherche.....	26
D. Sujets de Validation	28
E. Instrument de collecte des données.....	28
F. Technique d'analyse des données.....	31
G. Critères Des Produits de Nieveen 1999.....	32

CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE.....	35
A. Résultats et processus de développement	35
B. Discussion des résultats de la recherche	44
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION	48
A. Conclusion.....	48
B. Suggestion	49
BIBLIOGRAPHIE.....	50
SITOGRAFIE	53
ANNEXES	54

