



Université Mohamed Khider de Biskra  
Faculté des Lettres et des Langues  
Département des Lettres et des Langues étrangères  
Filière de Français

**Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de Master  
Académique**

Option : didactique

Présenté et soutenu par :  
**Benzaf Semra**

**Le jeu de dés comme outil d'apprentissage de  
la conjugaison en classe de FLE.**

*Cas de la 4<sup>ème</sup> année primaire, école des Frères Mghezzi et Omar-Tolga.*

**Jury :**

Mme Hamel Nawel	Grade MAA	Rapporteur
Mme Saouli Sonia	Grade MAA	Président
Mme Rezgui Mounira	Grade MAA	Examineur

Année universitaire : 2019/2020

## **Remerciements**

Nos remerciements vont d'abord à DIEU le tout puissant pour tous ses bienfaits dont il nous a comblé et de nous avoir maintenu en santé pour réaliser ce modeste travail.

Je tiens à remercier sincèrement ma Directrice de mémoire Madame Hamel Nawel. Elle a été d'un soutien et d'une attention exceptionnels. Je salue chaleureusement son savoir, sa patience, sa disponibilité et sa souplesse d'esprit. Je lui suis très reconnaissante de l'aide et des encouragements qu'elle m'a accordés tout au long de la rédaction de mon mémoire.

Je tiens également à exprimer toute ma gratitude envers tous les professeurs qui nous ont enseigné et qui par leurs compétences et habiletés nous ont soutenu pendant notre cursus universitaire et plus particulièrement Monsieur Mekhnache M, Monsieur Guerid Khaled et Monsieur Hammouda Mounir. Je leur dédie un merci particulier pour le soutien moral qu'ils m'ont accordé tout au long de mon séjour à l'université. Leur passion et leur enthousiasme à nous aider dans notre cursus universitaire méritent d'être soulignés.

Enfin, je ne pourrais terminer mes remerciements sans penser à ma petite famille dont le soutien, les encouragements et l'amour m'ont été d'une aide précieuse pour l'aboutissement de cette modeste recherche.

## **TABLE DES MATIERES**

INTRODUCTION GENERALE .....	6
-----------------------------	---

### **PREMIERE PARTIE**

#### **PREMIER CHAPITRE**

##### **Le jeu en classe de FLE**

INTRODUCTION .....	9
1QU'UN CE QU'UN JEU? .....	9
2LES TYPES DE JEU.....	10
2.1Le jeu ludique .....	10
2.2Le jeu éducatif .....	10
2.3 Le jeu pédagogique .....	11
3APPORTS DU LUDIQUE POUR L'ENFANT .....	11
3.1Le jeu favorise les essais .....	11
3.2La motivation, l'estime de soi et un apport de plaisir.....	12
3.3La socialisation .....	12
3.4La créativité et la découverte du monde.....	13
3.5La construction du savoir .....	13
4LA PRATIQUE DU JEU LUDIQUE EN CLASSE DE FLE.....	13
4.1Avant le jeu.....	14

4.2Pendant le jeu.....	14
4.3Après le jeu .....	15
5LES JEUX DE SOCIÉTÉ .....	15
5.1Le jeu de dés .....	17
Conclusion.....	17

## **DEUXIEME CHAPITRE**

### **La Conjugaison En Français**

Introduction.....	19
1LA CONJUGAISON .....	19
1.1Définition.....	19
1.2Le verbe .....	19
1.2.1La forme du verbe .....	20
1.2.2Les groupes de verbes .....	21
1.2.3Les types de verbes .....	21
1.2.3.1Verbes auxiliaires.....	21
1.2.3.2Verbes irréguliers .....	22
1.2.3.3Verbes défectifs.....	22
1.2.4Les personnes du verbe .....	23
1.2.5Modes et temps .....	23
1.2.5.1Modes personnels .....	24
1.2.5.1.1L'indicatif .....	24
1.2.5.1.2Le conditionnel.....	25

1.2.5.1.3Le subjonctif.....	26
1.2.5.1.4L'impératif.....	27
1.2.5.2Modes impersonnels.....	27
1.2.5.2.1L'infinitif.....	28
1.2.5.2.2Le participe.....	29
1.2.5.2.3Le gérondif.....	29
1.2.6Voix.....	29
1.2.6.1La voix active.....	29
1.2.6.2La voix passive.....	30
1.2.6.3Voix pronominale.....	30
1.3L'enseignement-apprentissage de la conjugaison en classe de 4AP.....	31
1.3.1Contenu programmé de la conjugaison dans le manuel scolaire de 4 AP.....	31

## **DEUXIEME PARTIE**

### **L'exploitation du jeu de dés en classe du FLE**

Introduction.....	36
<b>1CADRE MÉTHODOLOGIQUE: .....</b>	<b>36</b>
1.1Terrain et public.....	36
1.2Plan expérimental.....	36
1.2.1Obstacles rencontrés :.....	37
<b>2RÉSULTATS ATTENDUS .....</b>	<b>37</b>
Conclusion partielle.....	38
CONCLUSION GENERALE.....	39
BIBLIOGRAPHIE.....	41
Résumé.....	43

L'école primaire est un lieu où les apprentissages sont riches, elles sont déterminantes pour la réussite de nos apprenants. Le jeu est une partie intégrante de l'univers de l'enfant, c'est pour cette raison qu'il est source de plaisir et de motivation puissante.

En jouant, l'enfant apprend à s'explorer et explorer son univers et acquiert des savoirs et savoir-faire sans s'en rendre compte. Il n'a pas toujours conscience d'apprendre lors des activités ludiques parce que pour lui, il n'est pas dans un réel moment d'apprentissage, il les considère comme une pause, comme un moment collectif où il partage un instant particulier avec son enseignant et ses camarades. L'enfant ne se rend pas compte que ces jeux stimulent son mémoire et sa concentration, ni qu'ils le contraignent à obéir à un certain nombre de règles.

Dans nos écoles primaires, nous constatons que la grammaire du FLE, notamment la conjugaison, s'avère pour les enfants une difficulté à surmonter dans leur apprentissage; les règles sont multiples et les nombreuses exceptions leur apportent des représentations négatives autour de la conjugaison.

Nous nous sommes donc interrogé sur les moyens pédagogiques à mettre en œuvre afin que l'apprentissage de la conjugaison soit efficace et amusant.

Donc, nous avons proposé de mettre à la disposition des enfants un outil médiateur contribuant à l'acquisition de la conjugaison, il s'agit ici du jeu de dés, cet outil attractif a pour rôle d'organiser la rencontre entre le jeune apprenant et la conjugaison du FLE en rendant l'apprentissage motivant et efficace.

Notre thématique de ce travail portant sur l'introduction du jeu de dés en classe de FLE s'intitule le jeu de dés comme outil d'apprentissage de la conjugaison en classe de FLE, cas de la 4<sup>ème</sup> année primaire.

Le choix de ce sujet a été effectué selon deux motivations:

D'une part, durant cette phase du primaire, le jeu représente le travail de l'enfant comme il lui permet de ne pas s'ennuyer en classe, donc, nous avons pensé de pénétrer le monde des enfants, un monde de jeux, et d'en profiter pour leur proposer un enseignement répondant à leurs besoins de la manière dont ils préfèrent.



D'autre part, le constat d'échec de l'enseignement de la conjugaison dans la mesure où les étudiants arrivés au stade universitaire ne maîtrisent pas encore les règles élémentaires de la conjugaison.

Nous pensons qu'il faudrait rendre les cours de la conjugaison plus attrayants en changeant de méthode d'apprentissage et en introduisant les activités ludiques.

Cela nous pousse à poser la problématique suivante:

Quel impact pourrait avoir le jeu de dés sur l'apprentissage de la conjugaison française en classe de 4<sup>ème</sup> année primaire?

Pour entamer ce travail, nous partons des hypothèses suivantes:

L'implication dans le jeu de dés constituerait un auxiliaire d'apprentissage très pertinent et aiderait les apprenants à mieux apprendre la conjugaison des verbes.

Le jeu de dés favoriserait la motivation des apprenants grâce à son caractère de hasard, d'imprévu et de suspense.

Notre travail a pour ambition de montrer l'impact de ce type d'activités ludique sur l'apprentissage de la conjugaison en classe de FLE.

Pour pouvoir parvenir à ces objectifs, nous allons opter pour la méthode expérimentale avec des apprenants d'une classe de 4<sup>ème</sup> année primaire.

Notre travail de recherche est structuré autour de deux parties:

La première partie porte sur le cadre théorique qui comporte deux chapitres; le premier sera consacré au ludique. Dans ce chapitre, nous allons commencer par définir le jeu. Ensuite, nous parlerons des types du jeu selon la spécialiste Nicole De Grandmont. Par la suite, nous exposerons les apports du jeu pour l'enfant. Puis, nous aborderons les jeux de société et sa typologie proposée par Haydée Silva. Enfin, nous consacrerons un titre pour le jeu des dés. Le second chapitre sera consacré à la conjugaison. D'abord, nous allons définir la notion de la conjugaison. Ensuite, nous évoquerons le système verbal français. Nous traiterons les éléments suivants: la définition du verbe, la forme du verbe, les groupes du verbe, les types du verbe, les personnes du verbe, la syntaxe des modes et des temps et les

voix (active et passive). La deuxième partie porte sur un cadre pratique qui porte un seul chapitre et qui sera consacré à l'activité expérimentale. Il est réservé à l'analyse des données ; nous allons vérifier l'impact du jeu de dés sur l'enseignement/apprentissage de la conjugaison du FLE avec des apprenants de 4<sup>ème</sup> année primaire. Tous les résultats obtenus seront analysés et interprétés.

# Chapitre 01 : Autour du jeu

---

## Introduction

Dans le présent chapitre, il s'agit de mettre l'accent sur l'apport du jeu en classe de FLE. Pour ce faire, nous commencerons par définir le jeu. Ensuite, nous évoquerons la classification du jeu selon la spécialiste Nicole De Grandmont. Par la suite, nous exposerons les apports du jeu pour l'enfant. Puis, nous aborderons les jeux de société et sa typologie proposée par Haydée Silva. Enfin, nous consacrerons un titre pour le jeu des dés sur lequel nous travaillerons tout au long du cadre pratique.

## 1 Qu'un ce qu'un jeu?

Selon le dictionnaire didactique:

*«Le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »<sup>1</sup>*

Pour Christine Renard:

Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de " l'ici, maintenant ", d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux,... Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère ou langue maternelle<sup>2</sup>

Roger Caillois définit le jeu comme une activité:

libre: à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ; séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;incertaine: dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;improductive: ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ; réglée: soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte

---

<sup>1</sup> CUQ J-P, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, édition Jean Pencreanch, Paris,2003, p.106.

<sup>2</sup> RENARD C, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, p.1 . Disponible sur internet [https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf) [ consulté le 19/02/2020]

# Chapitre 01 : Autour du jeu

---

; fictive: accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante<sup>3</sup>

## 2 Les types de jeu

La spécialiste du jeu canadienne, Nicole De Grandmont, propose trois catégories de jeu dans son livre *Pédagogie du jeu* : ludique, éducatif et pédagogique. Cette classification de jeu chez Grandmont est clairement liée aux apprentissages et semble respecter l'histoire de l'évolution du jeu. Ce dernier a été ludique, puis il est devenu éducatif et a fini par pénétrer le monde pédagogique réservé à l'enseignement/apprentissage des langues étrangères

### 2.1 Le jeu ludique

Il s'agit là du jeu spontané et imprévisible, il laisse la liberté totale aux joueurs d'expérimenter sans risques et sans contraintes .Il s'agit d' :« *une activité libre et gratuite qui est essentielle au plaisir et nécessaire au développement de tout individu. Ce type de jeu ne comporte pas de règles, il permet le développement intellectuel, affectif et psychomoteur de l'individu sans aide ou sans support extérieur* »<sup>4</sup> .

Grâce au jeu ludique, les apprenants apprennent à gérer l'imprévu, contrôler ses émotions, coopérer, se défendre des autres, se familiariser avec le monde extérieur et ainsi intégrer les règles de vie en collectif. Ce type permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations et les sentiments. Il développe la motivation et la curiosité de l'apprenant comme il permet la découverte et la créativité. Donc, ce type de jeu est important dans la construction de la personnalité et installe les bases nécessaires pour une bonne transmission des apprentissages.

### 2.2 Le jeu éducatif

Le jeu éducatif est défini par De Grandmont comme:

Un jeu essentiellement axé sur les apprentissages, un jeu qui permet à un adulte d'observer les comportements stratégiques, les acquis d'un enfant. IL est distrayant, sans trop de contraintes. Tout comme le jeu ludique, il favorise les apprentissages

---

<sup>3</sup> Caillois R, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* (Gallimard).

[https://monoskop.org/images/4/41/caillois\\_Roger\\_Les\\_jeux\\_et\\_les\\_hommes\\_1958.pdf](https://monoskop.org/images/4/41/caillois_Roger_Les_jeux_et_les_hommes_1958.pdf) , 5, rue de sébastien-bottin , Paris 8<sup>e</sup> ,5<sup>e</sup> édition, 1958, p.23.

<sup>4</sup> DE GRANDMONT N, *Pédagogie du jeu* , Montréal , éditions logiques , 1989.p.47.

## Chapitre01 : Autour du jeu

---

d'ordre intellectuel, affectif, et psychomoteur, il permet également de comprendre des notions, d'appriivoiser des concepts, de structurer sa pensée.<sup>5</sup>

Le jeu éducatif est un jeu qui permet l'apprentissage de la compréhension des notions, l'appropriation des concepts, la structuration de la pensée et le développement des connaissances et de plusieurs aptitudes. L'avantage de ce jeu réside dans le fait que les apprenants n'ont pas conscience qu'ils sont dans une logique d'apprentissage, ils sortent du cadre scolaire traditionnel et acquièrent de nouveaux savoirs de façon ludique.

### 2.3 Le jeu pédagogique

Nicole De Grandmont indique que :

*« Le jeu pédagogique est un jeu quasiment assimilé à un exercice et de ce fait un jeu dans lequel le plaisir est presque absent. Il est axé sur le devoir d'apprendre et il concerne et génère un apprentissage précis. »*<sup>6</sup>

Le jeu pédagogique apparaît donc comme une évaluation qui permet de déceler les éventuelles difficultés des apprenants, il est une sorte de testing des habiletés généralisées, comme il vérifie également les compétences du joueur. Ce type de jeu est un examen de nos connaissances acquises et préalables. Il est le moins apprécié des apprenants car il n'y a pas un vrai plaisir et relâchement.

## 3 Apports du ludique pour l'enfant

### 3.1 Le jeu favorise les essais

Dans la vie, quand on rate quelque chose, on éprouve une déception. En jouant, ce sentiment est banni car il est possible de refaire. L'absence de la sanction évite l'anxiété et l'évaluation qu'elle peut générer.

Il permet donc d'expérimenter, de faire des tentatives, de tester ses connaissances sans se mettre en danger d'échec et même de se tromper sans perdre son assurance.

Donc, les jeux sont des activités pouvant être très profitables dans un contexte d'apprentissage. Il peut gérer le stress que provoque la situation scolaire chez certains

---

<sup>5</sup> Ibid., p.55.

<sup>6</sup> Ibid., p.69.

## Chapitre01 : Autour du jeu

---

enfants. Il sauvegarde la liberté d'être, de penser, d'agir, et permet de faire des erreurs et d'en rire.

### 3.2 La motivation, l'estime de soi et un apport de plaisir

L'enfant éprouve du plaisir en jouant. Sauvé souligne combien le jeu favorise l'apprentissage, notamment par le rôle que jouent les émotions. La motivation crée :

Des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur [...], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes<sup>7</sup>

Le jeu est donc vu comme un vecteur de motivation. L'aspect positif du jeu est qu'il est réitérable, l'enseignant peut donc se pencher sur les erreurs de l'élève afin de l'aider à se performer, pour ne pas recommettre la même erreur.

Le jeu offre l'opportunité de renforcer leur estime d'eux-mêmes pour les enfants qui ont déjà développé un sentiment d'incompétence et de nullité personnelle.

L'estime de soi se développe par le jeu car celui-ci n'est pas soumis à la notation et à l'évaluation, le stress du contrôle n'est pas présent.

Jouer procure à un enfant du plaisir et des émotions positives. Ainsi, dès lors qu'un enfant joue, il est dans l'action, dans l'agir, les notions abordées lors du jeu, rentrent sans s'en rendre compte, mais, l'enfant les retient plus aisément.

### 3.3 La socialisation

Un enfant qui joue est un enfant qui se socialise. Le jeu est un processus d'interaction entre l'enfant et son milieu. L'enfant expérimente et construit ainsi, à travers divers types de jeux, sa relation aux autres.

L'enfant apprend à se soumettre à des règles qui organisent sa relation à autrui, partenaire ou adversaire. Il apprend à la fois la solidarité, l'affrontement et la collaboration.

---

<sup>7</sup> SAUVE L, RENAUD L & GAUVIN M , *Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage* .In *Revue des sciences de l'éducation*, vol.33 , n°1 ,2007.p. 90. [consulté le 04/03/2020]

## Chapitre01 : Autour du jeu

---

«Le jeu de l'enfant le prépare donc à la vie ; une vie dans laquelle il devra être autonome, créatif et singulier en même temps que membre à part entier de la société.»<sup>8</sup>

### 3.4 La créativité et la découverte du monde

Lors des activités ludiques, l'enfant explore, invente, cherche et trouve des solutions aux problèmes qu'il rencontre son environnement matériel, l'enfant met en action son intelligence, développe sa créativité, son esprit de recherche et son goût du «pourquoi» et du «comment».

Donc, les enfants jouent pour donner du sens au monde qui les entoure , et pour trouver une signification à ce qu'ils vivent, c'est une occasion de réfléchir, d'expérimenter, de manipuler et d'évaluer son pouvoir sur l'environnement.

### 3.5 La construction du savoir

Le jeu répond toujours à une préoccupation, à un questionnaire ou à une situation-problème, l'enfant y est actif et révèle son comportement exploratoire; il observe la situation, l'analyse, il déduit, il émet des hypothèses, il vérifie, il découvre et mémorise, comme le montre G.Quidet :

Le jeu ménage l'espace nécessaire aux apprentissages en établissant les compétences qui seront nécessaires dans toutes formes de travail intellectuel: la mobilisation de soi, l'exploration et l'inventaire de la situation, l'investissement et le sérieux, l'attention et la concentration de moyens pour atteindre une fin<sup>9</sup>

Chaque forme de jeu apporte ses éléments de savoirs à partir desquels l'enfant pourra construire ses apprentissages.

## 4 La pratique du jeu ludique en classe de FLE

La préparation d'un jeu en classe de FLE ne se réalise qu'en respectant de différents critères sur lesquels l'enseignant doit se concentrer :

---

<sup>8</sup> KOVACS I, MAITRE M, PASQUALI-DE-WECK M, PSZOLA E , SCHNYDRIG J , STOFER S , «*Et si on jouait à rien ?*» .In *les cahiers pédagogiques du SDPE* ,Genève, 2011.p.14 , disponible sur internet <https://maisondelacreativite.ch/app/uploads/2019/05/Cahiers-SDPE-Jouer-a-rien.pdf> [consulté le 04/03/2020]

<sup>9</sup> URBES P , *Découvrir le monde à l'école maternelle, en arts visuels : transversalité et construction de l'individu* , mémoire de master 2 SMEEF ; Professorat des écoles , 2012, p .17 [consulté le 07/01/2020]

# Chapitre01 : Autour du jeu

---

## 4.1 Avant le jeu

Cette étape nécessite beaucoup de temps. Le choix du jeu ne doit pas être aléatoire, il doit être précis et de qualité. L'enseignant se focalise sur l'organisation, la préparation du matériel, le contenu, le niveau des apprenants, la sélection des groupes.

Il doit prendre en considération ces points suivants avant le lancement dans l'expérience du jeu:

- Faire le diagnostic de la disponibilité des apprenants s'ils disposent des outils nécessaires pour vivre l'activité de façon sécurisée (pré-requis nécessaires).
- Déterminer les objectifs du jeu; la séquence du jeu demande de définir un ou des objectifs d'apprentissage clairs comme toute séquence pédagogique: quelles compétences voulez-vous mettre en avant (compréhension orale/écrite, production orale/écrite, vocabulaire, grammaire...etc)
- Déterminer les règles du jeu.
- Evaluer l'assimilation, l'intégration et la compréhension des apprenants.
- Assurer le milieu adéquat (organisation, sécurité, confort)
- Déterminer la limite temporelle à consacrer à la séquence du jeu en réfléchissant aux variantes éventuelles (interventions troublantes).
- Disponibilité du matériel.
- L'énonciation de la consigne: Cette étape est un moment déterminant. La consigne doit être énoncée clairement. Il vaut mieux la décomposer par étapes et l'énoncer plusieurs fois avec des mots plus faciles si elle s'avère difficile.
- Travailler individuellement ou en groupes.

## 4.2 Pendant le jeu

Pendant cette phase, l'enseignant présente l'activité d'une manière attrayante pour éveiller l'intérêt des apprenants.

Si l'enseignant divise les apprenants en groupe. La division doit être objective, chaque groupe doit être hétérogène, il doit contenir des apprenants excellents, moyens et faibles.

La division au hasard assure une bonne atmosphère de l'activité mais, elle forme souvent des équipes déséquilibrées car les apprenants se réunissent selon des relations amicales.



## Chapitre01 : Autour du jeu

---

La division guidée par l'enseignant crée des équipes équilibrées, chaque équipe contient une hétérogénéité d'apprenants et chaque apprenant a son rôle, ses capacités et ses idées.

L'enseignant élucide les règles du jeu en détail pour assurer la bonne compréhension .Ensuite, il se réfère aux questions de contrôle afin qu'il confirme que les apprenants ont assimilé le déroulement du jeu.

L'enseignant intervient pour diriger l'un des groupes vers la bonne voie si ce dernier s'est dévié.

### 4.3 Après le jeu

C'est la phase où les apprenants s'auto-évaluent ou sont évalués par l'enseignant dans une scène question/réponse, confirmation ou infirmation des hypothèses déjà proposées pendant le jeu.

L'enseignant, en ce moment, ne doit être qu'un guide qui emmène l'apprenant vers la bonne réponse.

A partir de là, l'assimilation, la compréhension et l'intégration des enseignés seront évalués par l'enseignant pour décider l'équipe qui mérite la victoire.

Et pour encourager l'équipe vainquante, l'enseignant peut la récompenser par de différents, simples gestes: les applaudissements, les autocollants ...etc .Mais sans influencer la moyenne d'étude pour que le jeu garde son esprit éducatif distractif.

## 5 Les jeux de société

Le jeu de société est un jeu qui se pratique à plusieurs personnes et qui permet l'interaction entre eux. Selon le dictionnaire des jeux de société « *Les jeux dits de société supposent au moins deux joueurs, des règles réciproques, très souvent l'usage d'instruments, l'organisation de parties comportant un début et une fin, des sanctions par pertes et gains, un caractère reproductible* ». <sup>10</sup>Jean-Marie Lhôte (cité dans Silva,2000,16).

---

<sup>11</sup> Silva H, *LES JEUX DE SOCIETE: Adaptations et détournements* , Les cahiers de l'APLIUT, volume XIX , n°3,2000 , p.16 , disponible sur internet [https://www.persee.fr/doc/apliu\\_0248-9430\\_2000\\_num\\_19\\_3\\_2976](https://www.persee.fr/doc/apliu_0248-9430_2000_num_19_3_2976) [consulté le 27/02/2020]

## Chapitre01 : Autour du jeu

---

Les jeux de société permettent la stimulation de la capacité de concentration, sa mémoire, son esprit logique grâce à la manipulation de pions, de cartes et de dés.

Grâce à cette distraction, l'enfant apprend à respecter les règles en acceptant les consignes, attendre son tour, gérer ses émotions en cas de défaite, négocier, surmonter des situations difficiles et dépasser les petits conflits.

Ce divertissement lui apprend aussi à écouter les autres, collaborer, s'entraider, innover...etc

Les jeux de société sont un précieux auxiliaire en classe de langue. Ils favorisent le travail en groupe, offrent l'occasion de parler la langue cible avec une grande aisance et une intention de communication réelle, facilite la mise en pratique d'une pédagogie différenciée et permet de faire participer tous les apprenants, ainsi que les plus timides.

Silva propose une typologie des jeux de société qui convient plus particulièrement à la classe de langue étrangère: jeux de vocabulaire, jeux narratifs, jeux d'images, jeux de défi et jeux de stratégies.

La catégorie des jeux de vocabulaire est celle des jeux de lettres ou des jeux de mots qui s'intéressent à la connaissance linguistique de l'apprenant. Silva explique que ces jeux *« permettent de sensibiliser les élèves à des champs sémantiques donnés, de conceptualiser certaines règles grammaticales simples, mais aussi de systématiser et de réviser des objectifs grammaticaux et lexicaux »*.<sup>11</sup>

Les jeux narratifs sont les jeux d'expression. Selon Silva, cette catégorie *« peuvent solliciter toutes les compétences: expression et compréhension orales, expression et compréhension écrite, mais aussi grammaire, phonétique ou vocabulaire. »*<sup>12</sup>

Ces jeux ciblent les publics de tout âge; les plus jeunes, les jeunes adolescents et les adultes grâce aux supports diversifiés.

---

<sup>11</sup> Ibid.,p.18.

<sup>12</sup> Ibid.,p.19.

## Chapitre01 : Autour du jeu

---

Les jeux d'image; ce sont les jeux qui sont souvent utilisés avec les petits, cependant ils sont intéressants aussi avec les adolescents et les adultes. Ces jeux, basés sur les dessins et les photographies, favorisent le déclenchement de la parole chez l'apprenant.

Les jeux de défi ; ce sont les jeux englobant les jeux qui mettent à l'épreuve« *soit les connaissances, soit la créativité des participants, et dont le mécanisme principal de jeu tient dans le dépassement de l'autre*»<sup>13</sup>

Ces jeux favorisent l'expression corporelle comme le jeu de mimes.

Les jeux de stratégie sont des jeux de simulation sur plateau qui font appel à des univers symboliques très divers. Le jeu le plus connu est Monopoly.

### 5.1 Le jeu de dés

Le jeu de dés est un jeu de société qui se pratique avec des dés de forme cubique et dont les faces portent des points de un à six. Les points sont disposés de manière à ce que deux faces opposées totalisent sept.

Les dés se lancent à la main ou à l'aide d'un récipient destiné à cet usage sur une surface plane. La face prise en compte pour la lecture de la valeur de chaque dé est celle qui est située au dessus lorsqu'il s'arrête.

### Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons essayé de mettre l'accent sur l'utilité du jeu en classe de FLE.

Un nombre d'études considérable a été consacré à la question du jeu; nous avons exploité les travaux de Grandmont concernant la classification du jeu; ludique, éducatif et pédagogique.

Nous venons de voir aussi que le jeu est l'activité essentielle de l'enfant. Il est un des moyens essentiels du développement de l'enfant dans ses dimensions affectives, cognitives, sociales et morales, il crée un climat propice à l'apprentissage.

---

<sup>13</sup> Ibid.

## **Chapitre01 : Autour du jeu**

---

Nous avons également vu que la pratique du jeu en classe de FLE ne se fait qu'en respectant certains critères. L'enseignant doit se fixer un objectif avant d'entamer l'expérience du jeu, il doit se focaliser sur l'organisation, le matériel, le contenu, le niveau des apprenants et la sélection des groupes afin qu'il réussisse son expérience.

Nous avons ainsi parlé des jeux de société et ses apports pour l'enfant. Silva les classifie en cinq catégories qui conviennent à la classe de langue étrangère; jeux de vocabulaire, jeux narratifs, jeux d'images, jeux de défi et jeux de stratégies.

Enfin, nous avons décrit l'un des célèbres jeux de société, le jeu de dés et comment se joue.

# Chapitre02 : La conjugaison en français

---

## Introduction

En grammaire française, le verbe varie dans sa morphologie selon la personne, le nombre (singulier, pluriel), le temps et le mode. Sur cette variation que le disciple de la conjugaison se fonde pour produire un discours intelligible.

Dans ce chapitre, en premier lieu, nous essayons de voir la notion de la conjugaison. En second lieu, nous traiterons le système verbal français. Nous évoquerons 8 points essentiels: la définition du verbe, sa forme, ses groupes, ses types, ses personnes, la syntaxe des modes et des temps et les voix (active et passive).

## 1 La conjugaison

### 1.1 Définition

Selon Jean-Pierre Robert : *«Conjuguer un verbe c'est réciter ou écrire, dans un ordre convenu, les différentes formes que prend ce verbe d'après les voix, les modes, les temps, les nombres et les personnes. L'ensemble de ces différentes formes s'appelle conjugaison»*<sup>14</sup>

Le grammairien Charles Pierre Girault-Duvivier définit la conjugaison comme suit: *« On dit la conjugaison d'un verbe, pour signifier les différentes inflexions ou variations de chaque verbe; de sorte que, conjuguer un verbe, c'est le faire passer par toutes les inflexions ou variations que produisent les nombres des personnes, les modes et les temps»*.<sup>15</sup>

### 1.2 Le verbe

Normand Robidoux Définit le verbe comme étant: *« un mot variable qui exprime l'action, l'existence ou l'état du sujet, ou l'union de l'attribut au sujet »*.<sup>16</sup>

Le verbe constitue donc le noyau de la phrase. En cas de sa suppression, la phrase devient sans sens.

---

<sup>14</sup> ROBERT J-P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Paris, OPHRYS, 2008.p.44.

<sup>15</sup> CHARLES-PIERRE G-D, *Grammaire des grammaires, ou analyse raisonnée des meilleurs traités sur la langue française*, Paris, 1830, p.507.

<sup>16</sup>ROBIDOUX N, *L'utile en grammaire*, Alger, Chihab, 1996.p.76.

## Chapitre02 : La conjugaison en français

### 1.2.1 La forme du verbe

Dans une forme verbale, on trouve deux éléments essentiels: Le radical et la désinence (terminaison).

- **Le radical**

C'est l'élément fondamental qui porte l'idée exprimée par le verbe: «*un morphème lexical qui donne au verbe sa signification* ». <sup>17</sup>

Il est généralement invariable dans les verbes du premier groupe.

Le verbe du 1 <sup>er</sup> groupe	Radical	Exemple de conjugaison
Respecter	respect	Ils respect <b>aient</b>
Supporter	support	Nous support <b>ons</b>

Tableau 01: les radicaux invariables des verbes du premier groupe

Cependant, certains verbes peuvent utiliser plusieurs radicaux:

Le verbe	Radical	Exemple de conjugaison
Mourir	meur, mour	Il meurt, vous mou <b>rez</b>
Vouloir	veu, voul, veuill	Je ve <b>ux</b> , nous voul <b>ons</b> , qu'il veuille
Tenir	Tien, tienn, tiend	Je tiens, que tu tienn <b>es</b> , il tiend <b>ra</b>

Tableau 02: les verbes ayant plusieurs radicaux

- **La désinence**

La désinence est l'élément qui termine la forme verbale. Elle est essentiellement variable et porte les marques de mode, de temps, de nombre et de personne.

« *Les désinences sont des morphèmes grammaticaux (encore appelés morphèmes flexionnels) qui s'ajoutent au radical et se déclinent* ». <sup>18</sup>

<sup>17</sup> POURGEOISE M, *Dictionnaire de grammaire et des difficultés grammaticales*, Paris, Armand Colin, 2014,p.123.

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

### 1.2.2 Les groupes de verbes

Les verbes se classent en trois grandes groupes selon la terminaison de leur infinitif: premier groupe, deuxième groupe et troisième groupe:

- **Premier groupe:** constitue tous les verbes dont l'infinitif se termine par "er".

Exemple: Traiter \_ Donner \_ aider.

- **Deuxième groupe:** constitue tous les verbes dont l'infinitif se termine par "ir" et qui prend la terminaison –issons à la première personne du pluriel.

Exemple: Jaillir \_ Fleurir \_ Fournir.

- **Troisième groupe:** constitue tous les verbes qui ne font pas partie des deux premiers groupes. Cette catégorie peut se subdiviser en trois sous groupes:
  - ✓ Les verbes dont l'infinitif se termine par "ir" et qui ne prend pas –issons mais \_ons à la première personne du pluriel.
  - ✓ Les verbes dont l'infinitif se termine par "re"
  - ✓ Les verbes dont l'infinitif se termine par "oir"

On note que les auxiliaires "être" et "avoir" et le verbe "aller" appartiennent au troisième groupe.

### 1.2.3 Les types de verbes

#### 1.2.3.1 Verbes auxiliaires

« Un verbe auxiliaire est un verbe qui sert à conjuguer les autres verbes aux temps composés. Les verbes auxiliaires purs sont "avoir" et "être". Les verbes semi-auxiliaires sont venir, aller, devoir, faire et laisser». <sup>19</sup>

On emploie l'auxiliaire "avoir" pour conjuguer:

- ✓ Les verbes "être" et "avoir".
- ✓ Les verbes transitifs.

---

<sup>18</sup> Ibid., p.121.

<sup>19</sup> ROBIDOUX N .op.cit., p. 79.

## **Chapitre02 : La conjugaison en français**

---

- ✓ la plupart des verbes intransitifs.
- ✓ les verbes impersonnels.

On emploie l'auxiliaire "être" pour conjuguer:

- ✓ Les verbes passifs .
- ✓ les verbes pronominaux.
- ✓ Les verbes intransitifs suivants: aller, arriver, devenir, entrer, mourir, naître, partir, repartir, rentrer, retourner, sortir, tomber, retomber, venir, parvenir, revenir et survenir.

Quand ces verbes sont utilisés transitivement, ils se conjuguent avec l'auxiliaire "avoir" .

### **1.2.3.2 Verbes irréguliers**

Les verbes irréguliers sont des verbes qui appartiennent au troisième groupe. Leur désinence est en "-ir " , " -oir " , "-re " , et même en "-er " (aller). Leur radical peut être très variable.

### **1.2.3.3 Verbes défectifs**

Un verbe défectif est un verbe dont la conjugaison est incomplète; il n'est employé qu'à certaines personnes ou à certains temps.

Exemples:

Le verbe " béer " est uniquement employé au participe présent et passé (béant, bouche bée).

Le verbe " pleuvoir " se conjugue seulement à la troisième personne du singulier et du pluriel.



## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

### 1.2.4 Les personnes du verbe

« *Le mot personne signifie le rôle que les êtres jouent dans le langage. Les pronoms personnels désignent des êtres en marquant la personne grammaticale. IL y a trois personnes au singulier et trois personnes au pluriel.* »<sup>20</sup>

Le verbe varie en personne, c'est-à-dire qu'il change sa terminaison en fonction de la phrase à laquelle appartient le sujet. IL existe trois personnes au singulier ( je, tu, il/elle/on) et trois personnes au pluriel ( nous, vous, ils/elles)

- La première personne: représente celui qui parle. Au pluriel, il représente un ensemble de personnes dont fait partie celui qui parle ou qui écrit (je/nous).
- La deuxième personne: désigne la personne à qui l'on parle. Au pluriel, elle désigne un ensemble de personnes dont fait partie celui qui parle (tu/vous).
- La troisième personne: représente la personne ou une chose dont on parle qui est absente. Au pluriel, désigne des personnes ou des choses dont on parle et qui sont absentes.(il/elle/on , ils/elles).

On note que les sujets à la troisième personne du singulier et du pluriel peuvent être de différentes natures: pronoms personnels, noms propres, noms communs ou verbes à l'infinitif.

### 1.2.5 Modes et temps

« *Les modes expriment l'attitude prise par le sujet à l'égard de l'énoncé ; ce sont les diverses manières dont ce sujet conçoit et présente l'action, selon qu'elle fait l'objet d'un énoncé pur et simple ou qu'elle est accompagnée d'une interprétation.* »<sup>21</sup>

Donc, le mode est une catégorie de la conjugaison qui définit la manière dont celui qui parle perçoit l'état ou l'action exprimée par le verbe.

On distingue deux types de modes: personnels et impersonnels.

---

<sup>20</sup> ROBIDOUX N. op.cit., p.78.

<sup>21</sup> GREVISSE M, *le bon usage*, 11<sup>ème</sup> édition, Paris-Gembloux, Duculot, 1980,p.708.709.

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

### 1.2.5.1 Modes personnels

Ce sont les modes dans lesquels les verbes varient selon la personne grammaticale. On distingue quatre modes à savoir: l'indicatif, le conditionnel, l'impératif et le subjonctif.

#### 1.2.5.1.1 L'indicatif

Ce mode présente l'action dans sa réalité sans interprétation.

- **Le présent**

Le présent de l'indicatif exprime une action au moment où on parle.

Ex: je lis un roman.

- **L'imparfait**

L'imparfait indique, sous l'aspect duratif, celui de la continuité, un fait qui était encore inachevé au moment où se situe le sujet parlant; il montre ce fait en train de se dérouler dans la durée, en l'excluant de l'actualité présente, et sans en faire voir la phase initiale ni la phase finale: comme le soir tombait, l'homme sombre arriva<sup>22</sup>

- **Le passé simple**

Le passé simple (passé défini) exprime un fait complètement achevé à un moment déterminé du passé. Il n'implique aucune idée de continuité.

Ex: les secours arrivèrent au bon moment.

- **Le passé composé**

Le passé composé (passé indéfini) exprime un fait achevé à une époque déterminé ou indéterminé du passé.

Ex: il a fait ses devoirs.

---

<sup>22</sup> GREVISSE M, op.cit., p. 833.

## **Chapitre02 : La conjugaison en français**

---

- **Le passé antérieur**

Le passé antérieur exprime un fait isolé qui a précédé immédiatement à un moment précis un autre fait passé.

Ex: dès que Hamid eut étudié, il alla jouer.

- **Le plus-que-parfait**

Le plus-que-parfait indique un fait qui a eu lieu avant un autre fait passé comme le passé antérieur. Il peut exprimer non seulement un fait isolé mais un fait habituel.

Ex: quand je suis arrivé à l'école, les cours avaient déjà commencé.

- **Le futur simple**

Le futur simple exprime la simple postériorité d'un fait par rapport au moment où l'on parle.

Ex: je vous appellerai demain.

- **Le futur antérieur**

Le futur antérieur indique un fait qui sera accompli; c'est un passé du futur. Il peut marquer l'antériorité de ce fait accompli par rapport à un autre fait futur.

Ex: quand nous arriverons à la gare, le train sera déjà parti.

### **1.2.5.1.2 Le conditionnel<sup>23</sup>**

Le conditionnel présente l'action comme éventuelle, soumise à une condition, exprimée ou non.

Ex: Si j'osais, je ferais le tour du monde.

---

<sup>23</sup> BOUAROUR M, *pratique de la grammaire*, 2<sup>ème</sup> édition, Alger, Chihab ,1996,p.38.39.

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

- Le mode conditionnel peut aussi apparaître seul pour exprimer un évènement possible ou un souhait poli.

Ex: le prix de l'essence baisserait prochainement.

- Le conditionnel peut exprimer une action future par rapport au passé.

Ex: le directeur nous a dit qu'il contacterait la tutelle demain.

- Le conditionnel présent est employé le plus souvent dans les phrases introduites par si+ imparfait. Il indique alors un rêve réalisable ou irréalisable dans l'avenir.

Ex: si j'étais libre, j'irais voir le monde.

- Le conditionnel présent est employé dans le discours indirect pour remplacer le futur dans le discours direct.

Ex: mon cousin a promis qu'il rentrerait au pays le mois prochain.

- On l'emploie dans les médias pour rapporter un fait dont on n'est pas encore sûr.

Ex: il y a eu une secousse de forte intensité. Il y'aurait des dégâts humains.

\_ On emploie le conditionnel passé le plus souvent dans des phrases introduites par si+ plus-que-parfait pour indiquer une action passée non réalisée.

### 1.2.5.1.3 Le subjonctif

*« Le subjonctif est le mode que le parleur utilise pour apprécier la réalisation ou les possibilités de réalisation de l'action».*<sup>24</sup>

Ce mode présente l'action comme elle est envisagée dans la pensée. Il possède quatre temps: deux temps simples (présent et imparfait) et deux temps composés (passé et plus-que-parfait).

---

<sup>24</sup> CHEVALIER J-C, BENVENISTE C- B, ARRIVE M, PEYTARD J, *grammaire Larousse du français contemporain*, édition Librairie Larousse, Paris, 1972, p.359.

## **Chapitre02 : La conjugaison en français**

---

On note que seulement le présent et le passé qui sont souvent utilisés. L'imparfait et le plus-que-parfait se trouvent largement dans le langage soutenu. Ils sont surtout employés en littérature.

### **1.2.5.1.4 L'impératif**

L'impératif a deux temps: le présent et le passé. Il ne s'emploie qu'à trois personnes: la 2<sup>ème</sup> personne du singulier, la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> personne du pluriel.

Ce mode exprime l'ordre, l'exhortation, le conseil.

- **L'impératif présent**

L'impératif présent permet d'exprimer un ordre, donner un conseil ou faire une suggestion.

Ex: \_ Arrête de fumer!

\_ Allons se promener!

\_ Faites du sport!

- **L'impératif passé:**

L'impératif passé permet d'introduire une notion d'antériorité avant une autre action.

Il est formé de l'impératif de l'auxiliaire avoir ou être et du participe passé du verbe conjugué.

Ex: Aie rangé tes affaires quand j'arrive!

### **1.2.5.2 Modes impersonnels**

On distingue trois modes: l'infinitif, le participe et le gérondif.

Ces modes n'expriment aucune modalité de l'action.

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

### 1.2.5.2.1 L'infinitif

«L'infinitif est la forme nominale du verbe. Il joue à la fois le rôle du verbe et celui du nom, il nomme l'action. »<sup>25</sup>

- L'infinitif présent exprime une action en train de se réaliser. Cette action peut se passer après ou en même temps que l'action principale.
- L'infinitif passé indique une relation temporelle d'antériorité à n'importe quelle époque.
- **Valeurs et emplois de l'infinitif**<sup>26</sup>

L'infinitif a tantôt la valeur du nom, tantôt la valeur du verbe.

Comme nom, il a toutes les fonctions:

- Sujet:

Ex: Mentir est honteux.

- Sujet réel:

Ex: Il est honteux de mentir.

- Sujet inversé:

Ex: Mieux vaut avouer.

- Inutile de se dérober.

- Attribut du sujet:

Ex: Partir, c'est mourir un peu.

- Complément d'objet:

Ex: Il veut partir.

- Je songe à déménager.

- Complément du nom:

Ex: Son visage respirait la joie de croire.

- Complément circonstanciel:

Ex: je sors me promener (but).

On s'instruit à lire les bons auteurs (moyen).

---

<sup>25</sup>BOUAROUR M, op.cit., p.40.

<sup>26</sup> Ibid.,p.40.41.

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

Elle travaille sans rechigner (manière).

Il a été récompensé pour avoir bien travaillé (cause).

### 1.2.5.2.2 Le participe

Le mode participe est impersonnel car il n'est pas précédé des pronoms. L'usage de ce mode est de désigner le verbe comme un adjectif tout en gardant ses propriétés de verbe.

Ex: nous recherchons quelqu'un **connaissant** les langues étrangères.

Dans cet exemple, le participe nous a permis d'utiliser le verbe comme un adjectif tout en gardant sa signification de verbe.

On retrouve deux temps dans ce mode: le présent et le passé.

- Le participe présent se termine en –ant . Il a une valeur verbale dans la phrase.
- Le participe passé sert à former les temps composés des verbes.

### 1.2.5.2.3 Le gérondif

Le gérondif est un mode impersonnel. Il est constitué de la forme du participe présent du verbe précédé de 'en'.

Ex: je m'instruis **en lisant**.

## 1.2.6 Voix

Les verbes peuvent prendre des formes qu'on appelle voix selon le sujet dans l'action.

Les spécialistes ont déterminé trois voix pour la forme du verbe: active, passive et pronominale;

### 1.2.6.1 La voix active

La voix active indique que le sujet du verbe fait l'action.

Ex: l'apprenant interroge l'enseignant.

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

### 1.2.6.2 La voix passive

La voix passive indique que le sujet du verbe subit l'action.

Ex: l'enseignant est interrogé par l'apprenant.

La transformation passive ne se fait qu'avec les verbes qui acceptent un complément d'objet direct (verbes transitifs). Elle est impossible lorsque:

- Le verbe de la phrase est intransitif; il n'accepte pas un complément d'objet (rire, courir...)
- Le verbe de la phrase n'accepte qu'un complément d'objet indirect (se souvenir de, croire en...)

La conjugaison passive se constitue de deux parties: l'auxiliaire être qui se conjugue selon le mode, le temps, la personne et le nombre, et le participe passé du verbe.

	Voix active	Voix passive
Présent	J'accepte	Je suis accepté (e)
Imparfait	J'acceptais	J'étais accepté(e)
Future simple	J'accepterai	Je serai accepté(e)
Passé composé	J'ai accepté	J'ai été accepté (e)
Conditionnel présent	J'accepterais	Je serais accepté(e)
Conditionnel passé	J'aurais accepté	J'aurais été accepté(e)
impératif	accepte	Sois accepté(e)

Tableau 03: exemple de la conjugaison passive.

### 1.2.6.3 Voix pronominale

La voix pronominale présente une action faite et subie par le sujet.

Ex: je me promène dans le jardin



## **Chapitre02 : La conjugaison en français**

---

Dans la conjugaison pronominale, le verbe est précédé d'un pronom réfléchi de même personne que le sujet.

Ex: je m'habille, tu t'habilles, il/elle s'habille, nous nous habillons, vous vous habillez, ils/elles s'habillent.

A la voix pronominale, le verbe est accompagné de l'auxiliaire être dans les temps composés.

### **1.3 L'enseignement-apprentissage de la conjugaison en classe de 4AP**

La conjugaison est l'un des points de langues indispensable à l'apprentissage de la langue française.

En 4 AP, les notions à aborder en conjugaison sont des notions de temps, de personne, de nombre et d'infinitif des verbes. Elles seront traitées et travaillées tout au long des textes oraux et écrits rencontrés.

En apprentissage de la conjugaison des verbes, pour un apprenant qui prend contact pour la première fois avec cette discipline, la conjugaison orale doit obligatoirement primer. La conjugaison écrite s'apprend au fur et à mesure.

#### **1.3.1 Contenu programmé de la conjugaison dans le manuel scolaire de 4 AP**

Les notions traitées sont:

- Les pronoms personnels
- L'infinitif des verbes
- Les temps: le présent de l'indicatif et le futur simple
- La conjugaison systématique qui se fait à deux niveaux: l'oral et l'écrit.

##### **➤ A l'oral**

Conjugaison des verbes suivants au présent de l'indicatif: être, avoir, faire, pouvoir, chanter, venir, inviter, devoir.

##### **➤ A l'écrit**

Conjugaison des verbes suivants au présent de l'indicatif: être, avoir, aimer.

## **Chapitre02 : La conjugaison en français**

---

Conjugaison des verbes suivants au futur simple: chanter, aimer, être et avoir.

Voici un modèle de fiche pédagogique de la conjugaison de 4 AP <sup>27</sup>

**Cours:**4<sup>ème</sup> AP

**Projet 01:** C'est notre quartier.

**Produit final:** réaliser un imagier du quartier de rêve.

**Mini tâche1 :** Dessine où tu habites !

**Séquence 01:** Tu habites où ?

**Domaine:** écrit production

**Acte de parole:** Saluer /prendre congé

**Discipline :** conjugaison

**Titre :** conjugaison du verbe être au présent de l'indicatif

**Compétence terminale visée :** produire un énoncé d'une vingtaine de mots pour l'insérer dans un texte..

**Composantes de la compétences visée :** - écrire pour répondre à une consigne d'écriture.

**Objectifs d'apprentissage:** l'apprenant sera capable de :

- Identifier les pronoms de la conjugaison.
- Conjuguer le verbe être au présent de l'indicatif en oral et en écrit..

**Supports didactique utilisés:** Manuel du 4<sup>ème</sup> AP page 16/cahiers d'activités page8

**Durée:** 45 minutes

---

<sup>27</sup> Fiche pédagogique de conjugaison de 4AP, [ en ligne ], <https://www.selsabil.com/2017/09/fiche-pedagogique-de-la-conjugaison-ap.html> , [ consulté le 6 août 2020 ]

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

### Déroulement de l'activité

#### I-Mise en situation

##### Les pronoms de la conjugaison

Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers d'activités page 6 et d'observer les dessins.

Il est possible de mimer la scène avec vos élèves pour signifier les différents pronoms de conjugaison.

**Je** .... mettez votre main sur votre poitrine,

**Tu**.... indiquez du doigt un élève en face de vous,

**Il**.... indiquez un élève derrière vous,

**Elle** ... indiquez une élève derrière vous,

**Nous** .... mettez-vous entre deux élèves, en les entourant de vos bras,

**Vous** ... indiquez deux ou trois du doigt,

**Ils**.... indiquez des élèves (garçons) derrière vous,

**Elles** .... indiquez des élèves (filles) derrière vous.

#### II-Présentation et analyse

Porter au tableau :

**Je m'appelle Tanina !  
Je suis la camarade de Massinissa.**

**-faire lire 2ou 3élèves .Qui est-ce qui parle ? Comment s'appelle sa camarade ?**

Demandez à un élève de répéter : «Bonjour ! Moi C'est + son prénom.

## **Chapitre02 : La conjugaison en français**

---

Je **suis** la/ le camarade de + prénom ».

Inviter le maximum d'élèves à répéter la phrase avec leurs noms et ceux de leurs camarades. Corriger la prononciation. Porter au tableau et faire lire.

S'adressez à un élève et dites : tu es le camarade de.....+prénom.

-faire répéter et porter au tableau.

- Savoir comme Pronom : il. Désignez un élève et dire : C'est + prénom, il est le camarade de+ prénom, et faire répéter les élèves en désignant toujours le même élève. Puis

une/un élève pose la question: « C'est qui ? » en désignant un autre élève et les

autres répondent : C'est + prénom, il est le camarade de+ prénom .

Continuer la démarche avec tous les pronoms afin de reproduire la conjugaison orale du verbe être.

Lire puis faire lire les élèves la conjugaison du verbe « être » au tableau.

Je **suis** - Tu **es** - Il / elle **est** - Nous **sommes** -Vous **êtes** - Ils / Elles **sont**

### **III-Application**

1-Encadre le verbe être (polycopies individuelles)

Je suis le cousin de Lina.

Madjid est mon camarade de classe.

Nous sommes en 4<sup>ème</sup> année.

Toi , Tanina tu es la camarade de Massinissa.

2-Relier les mots.(exercice n°2 page8)

### **IV-Evaluation**

## Chapitre02 : La conjugaison en français

---

Je complète par : sont, es, est, sommes.( cahier d'activités p8)

Nous.....en classe.

Il ..... Marchand de légumes.

Tu .....en 4<sup>ème</sup> année.

Elles .....dans le jardin.

### Conclusion

En guise de conclusion, la conjugaison fait partie des **langues flexionnelles**, c'est la flexion du verbe, c'est la variation de sa forme en fonction du mode, du nombre et de la personne. Donc, la conjugaison est une discipline indispensable à l'apprentissage de la langue. Elle ne doit pas être négligée et l'enseignant doit assurer un enseignement adapté à cette matière.

# DEUXIEME PARTIE : L'exploitation du jeu de dés en classe de FLE

---

## **Introduction**

Dans la présente partie à caractère pratique, il s'agit de la méthodologie que nous allons adopter pour réaliser nos hypothèses.

Notre procédure expérimentale a pour objectif de soumettre notre échantillon à l'expérience du jeu de dés afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

## **1 Cadre méthodologique:**

### **1.1 Terrain et public**

L'établissement des Frères Mghezzi et Omar fait partie du réseau des écoles primaires à Tolga. Il se situe à Bordj Ben Azzouz. Il a été inauguré en Janvier 1985.

Cette école scolarise 330 apprenants dont 115 filles et contient 12 enseignants ; deux enseignants de français et dix d'arabe.

En ce qui concerne la classe de la 4<sup>ème</sup> année primaire, objet de notre étude, elle se compose de 37 apprenants dont 15 garçons et 22 filles. Le groupe que nous comptons prendre en charge pour notre étude de recherche est un échantillon de 20 apprenants dont 10 apprenants de sexe féminin et 10 de sexe masculin.

### **1.2 Plan expérimental**

Afin de vérifier chaque hypothèse de départ, nous avons fait appel à une expérimentation. Nous avons suggéré de faire introduire le jeu de dés tout en respectant le niveau des apprenants, leurs pré-requis et le contenu du programme destiné aux apprenants de 4<sup>ème</sup> AP.

Dans le but d'atteindre nos objectifs, nous allons recourir au mode de recueil des données visant le rassemblement des informations sur le niveau des apprenants et leurs pré-requis lors de la séance de la conjugaison.

Pour concrétiser notre expérience, nous allons présenter le jeu de dés aux apprenants comme activité d'évaluation de la leçon précédente de la conjugaison. Nous allons répartir

## DEUXIEME PARTIE : L'exploitation du jeu de dés en classe de FLE

---

la classe en groupes et chaque groupe aura une pièce de dé à six surfaces. D'abord, nous allons inscrire à chaque fois un verbe et un temps à lequel nous allons le conjuguer sur le tableau. Nous allons leur élucider que chaque surface de la pièce de dé indique un pronom personnel précis comme suit:

1 point → Je

4 points → Nous

2 points → Tu

5 points → Vous

3 points → Il/Elle

6 points → Ils/Elles

Ensuite, un joueur de chaque groupe lancera le dé à tour de rôle, la face prise est celle qui est située sur le dessus lorsqu'il s'arrête. Puis, le groupe va mentionner le nombre des points obtenu et relever la personne convenable figurant sur le tableau. Après, il va conjuguer le verbe indiqué au temps donné. Finalement, le groupe vainquant aura bénéficié d'une petite récompense.

Donc, l'objectif de notre recherche est d'organiser la rencontre entre le jeu et la conjugaison du FLE afin de rendre l'apprentissage de cette dernière motivant et intéressant. Il s'agit de montrer l'impact du jeu de dés sur la conjugaison du FLE chez les apprenants de 4<sup>ème</sup> AP.

### 1.2.1 Obstacles rencontrés :

Suite à la pandémie à laquelle nous sommes confrontés et au confinement exigé par l'état, nous étions incapables de concrétiser nos objectifs et réaliser notre expérience articulée autour de la 4<sup>ème</sup> année primaire.

## 2 Résultats attendus

Nous nous attendions à ce que les apprenants apprécieraient énormément le travail avec pareil type de jeu.

Compte tenu de son caractère de hasard et de suspense, ce jeu de dé motiverait les apprenants et faciliterait l'accès à l'apprentissage de la conjugaison des verbes.

## DEUXIEME PARTIE : L'exploitation du jeu de dés en classe de FLE

---

En jouant, un climat d'ambiance, d'enthousiasme et de collaboration se créerait, et chaque apprenant aurait hâte de participer même les plus timides s'inséreraient inconsciemment sans crainte de stigmatisation. Donc, nous nous prévoyons que ce jeu de dés aurait un impact positif sur les jeunes apprenants.

### **Conclusion partielle**

Dans notre expérimentation, nous cherchons bien des voies efficaces permettant d'assurer chez les jeunes apprenants ayant des difficultés en conjugaison une bonne acquisition de cette matière. Nous avons espéré avoir initié chez eux une forme de curiosité et de suspense qui les mèneront à la volonté d'apprendre la conjugaison du FLE avec plaisir. Et c'est bien là l'objectif de ce type de jeux, le jeu de dés.



## CONCLUSION GENERALE

Arrivé au terme de notre recherche, nous rappelons que ce mémoire avait pour but de prouver l'impact du jeu de dés sur l'apprentissage de la conjugaison du FLE chez les apprenants de 4<sup>ème</sup> année primaire.

Notre point de départ était le manque d'intérêt pour la conjugaison à cause de son apprentissage plein d'exceptions et d'irrégularités. Nous nous sommes donc interrogé sur l'impact du jeu de dés sur l'apprentissage de la conjugaison du FLE chez les apprenants du 4 AP. Cette problématique nous a amené à formuler des hypothèses. Ces dernières s'appuient sur l'idée que le jeu de dés stimulerait la motivation des apprenants grâce à son caractère de hasard et de suspense et constituerait un outil approprié d'apprentissage de la conjugaison pour les jeunes apprenants.

Afin de montrer l'apport du jeu de dés dans l'apprentissage de la conjugaison, nous avons choisi la procédure expérimentale. Nous avons d'abord débuté par l'explication de quelques concepts de base constituant notre appuie théorique. Mais malheureusement, ce travail n'a pas été achevé suite aux circonstances actuelles liées à la pandémie.

Nous avons espéré mener notre expérimentation auprès des apprenants de 4<sup>ème</sup> AP en exploitant ce type de jeux comme stratégie d'apprentissage de la matière de la conjugaison en classe de FLE.

Nous nous attendions à ce que cette activité ludique influencerait d'une manière positive sur les jeunes apprenants et instaurerait un climat propice pour apprendre à conjuguer les verbes.

Cependant, nous avons l'espoir que les apprenants apprécieraient pleinement cette méthode de travail et s'engageraient avec enthousiasme dans l'apprentissage de cette matière.

## BIBLIOGRAPHIE

### OUVRAGES

1. BOUAROUR M, *pratique de la grammaire*, 2<sup>ème</sup> édition, Alger, Chihab ,1996
2. CAILLOIS R, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige (Gallimard)*.5, rue de sébastien-bottin , Paris 8<sup>e</sup> ,5<sup>e</sup> édition, 1958
3. CHEVALIER Jean Claude, BENVENISTE Claire Blanche, ARRIVE Michel, PEYTARD Jean, *grammaire Larousse du français contemporain*, édition Librairie Larousse, Paris, 1972,
4. CHARLES-PIERRE G-D, *Grammaire des grammaires, ou analyse raisonnée des meilleurs traités sur la langue française*, Paris, 1830
5. DE GRANDMONT N, *Pédagogie du jeu* , Montréal , éditions logiques , 1989
6. GREVISSE M, *le bon usage*, 11<sup>ème</sup> édition, Paris-Gembloux, Duculot, 1980
7. ROBIDOUX N, *L'utile en grammaire*, Alger, Chihab, 1996

### DICTIONNAIRES

1. CUQ J-P, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Edition Jean Pencreanch, Paris, 2003
2. ROBERT J-P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Paris, OPHRYS, 2008
3. POURGEOISE M, *Dictionnaire de grammaire et des difficultés grammaticales*, Paris, Armand Colin, 2014

### ARTICLES

1. KOVACS I, MAITRE M , PASQUALI-DE-WECK M , PSZOLA E , SCHNYDRIG J , STOFER S , «*Et si on jouait à rien ?*» .In *les cahiers pédagogiques du SDPE* ,Genève, 2011
2. SAUVE L, RENAUD L & GAUVIN M, *Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage* .In *Revue des sciences de l'éducation*, vol.33, n°1 ,2007

3. Silva H, *LES JEUX DE SOCIETE: Adaptations et détournements*. In *Les cahiers de l'APLIUT*, volume XIX, n°3, 2000
4. RENARD C, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Disponible sur internet [https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf)

## **MEMOIRES**

1. URBES P ,*Découvrir le monde à l'école maternelle, en arts visuels : transversalité et construction de l'individu* , mémoire de master 2 SMEEF ; Professorat des écoles , 2012

## **SITOGRAPHIE**

1. <https://www.selsabil.com/2017/09/fiche-pedagogique-de-la-conjugaison-ap.html>,[ consulté le 6 août 2020 ]

## **Résumé**

Ce travail de recherche porte sur la contribution du jeu de dés dans le processus d'apprentissage de la conjugaison du FLE.

Nous voulons montrer comment l'usage de ce pareil type de jeu faciliterait l'apprentissage de la conjugaison des verbes, et pour ce faire, nous allons développer deux parties dont la seconde à caractère pratique n'a pas été réalisé.

A l'issue de ce mémoire dont l'expérimentation n'est pas concrétisée, nous avons espéré que ce jeu de dés permettrait de susciter l'intérêt et la motivation des jeunes apprenants et de les amener vers une appropriation adéquate de la conjugaison des verbes.

## **Abstract**

This research work focuses on the contribution of the dice game in the process of learning the conjugation of FFL.

We want to show how the use of this type of game would facilitate the learning of the conjugation of verbs, and to do this, we are going to develop two parts of which the second of a practical nature has not been realized.

At the end of this thesis, the experimentation of which has not yet materialized, we hoped that this dice game would arouse the interest and motivation of young learners and lead them to an adequate appropriation of the conjugation of verbs.