

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Langue et Littérature Française



Mémoire

Pour l'obtention du diplôme de

Master

Option : Didactique Des Langues -Cultures

Préparée par : Bouhennicha Chourouk

La pédagogie ludique et interactive dans une perspective de facilitation se l'apprentissage des temps verbaux Cas de la cinquième année primaire de l'école Ben Chenif Nadir Ben Mbarek à Feliache-Biskra-

Sous la direction de : Pr. Guerid Khaled

Membre du jury :

Président : Dr. Haddad Meriem

Rapporteur : Pr. Guerid Khaled

Examineur : Dr. Boumerzoug Chafika

Année universitaire : 2024/2025

Remerciement

Avant toute chose, je rends grâce à Dieu Tout-Puissant, source de force, de patience et de sérénité, qui m'a guidé tout au long de ce travail et m'a permis de mener ce mémoire à terme.

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance à mon directeur de mémoire

Le Pr Guerid Khaled

Pour sa disponibilité, ses conseils éclairés, sa bienveillance et son accompagnement constant tout au long de cette recherche.

Mes remerciements vont également aux membres du jury, pour l'attention qu'ils ont portée à ce travail et pour l'honneur qu'ils me font en acceptant de l'évaluer.

J'adresse toute ma gratitude à mes parents, pour leur soutien inconditionnel, leurs prières, leur amour et leurs sacrifices. Je remercie également mes amis et collègues, pour leur aide, leur présence, leur encouragement et les moments partagés qui ont rendu ce parcours plus léger.

Dédicace

Je dédie ce travail avec tout mon cœur à ceux qui m'ont entouré, soutenu et encouragé tout au long de ce chemin.

À mon père et ma mère, pour leur amour inconditionnel, leur patience et leurs sacrifices inestimables.

À mes sœurs Hiba et Malek, et à mon seul frère Ali Haithem, pour leur soutien moral et leur tendresse inégalée.

*À ma chère tante **Fatima Taouririt**, pour son affection, ses encouragements et sa présence précieuse.*

À mes précieuses amies Raouane, Chadha et Soundous, pour leur présence, leurs encouragements et leur amitié sincère.

À toutes les personnes qui m'ont aidé, soutenu ou encouragé, même par un simple mot.

Spécialement à ma sœur Ritadje, aujourd'hui décédée mais toujours vivante dans mon cœur. Que Dieu lui accorde sa miséricorde.

Bouhennicha Courouk

Liste des tableaux

N°	Tableau	Page
1	les nombres de la personne et de nombre	34
2	Variation de la base d'un verbe irrégulier au présent	36
3	Les projets et les séquences du manuel de 5AP	42
4	la conjugaison dans le manuel de 5AP	43
5	Répartition des enseignants selon le sexe	53
6	Répartition des enseignants selon l'âge	54
7	Répartition selon l'expérience professionnelle	55
8	Répartition des réponses concernant la formation en pédagogie ludique	56
9	Analyse comparative des deux séances (ludique-traditionnelle)	65
10	Résultat de l'évaluation sans activités ludiques	66
11	Résultat de l'évaluation avec les activités ludiques	66

Liste des figures

N°	Figure	Page
1	Répartition des enseignants selon le sexe	55
2	Répartition des enseignants selon l'âge	55
3	Répartition selon l'expérience professionnelle	56
4	Répartition des réponses concernant la formation en pédagogie ludique	57
5	Répartition des supports pédagogiques utilisés en classe	58
6	L'intégration des activités ludiques et interactives en classe	58
7	Perception des enseignants sur les obstacles	59
8	Résultats de l'évaluation sans activités ludiques	67
9	Résultat de l'évaluation avec l'intégration des activités ludiques	68

Liste des images

N°	Image	Page
1	Fiche de conjugaison (4AP) (Fares)	39
2	fiche de conjugaison (4AP) "la suite" (fares)	40
3	Les différents types de déterminants en FLE	47
4	Matériel de Trivial Pursuit	50

Table des matières

Table des matières

<i>Remerciement</i>	I
<i>Dédicace</i>	II
Liste des tableaux :	III
Liste des figures :	IV
Liste des images :	IV
Table des matières	V
Introduction générale	10

Partie théorique

Premier chapitre: La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Introduction	14
1 Notions et concepts	14
1.1 L'enseignement/apprentissage	14
1.2 La pédagogie ludique et interactive	15
1.3 Le jeu en pédagogie	17
1.3.1 Le jeu ludique	18
1.3.2 Le jeu éducatif	19
1.3.3 Le jeu pédagogique	19
2 L'activité ludique et interactive	20
3 Les différents types d'activités ludiques et interactives	22
3.1 Les activités linguistiques	22
3.2 Les activités de créativité	22
3.3 Les activités culturelles.....	23
3.4 Les activités théâtrales	23
4 L'utilité des activités ludiques et interactives en classe de FLE	24
4.1 La classe de langue	26
4.2 L'utilité pédagogique des activités ludiques et interactives.....	26
4.2.1 La motivation	27
4.2.2 La centration sur l'apprenant	28
4.2.3 Une préparation à la vie sociale	28
Conclusion.....	29

Deuxième chapitre: La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Introduction	31
1 Les temps verbaux en FLE	31
1.1 Le verbe	31
1.1.1 Les groupes de verbes.....	32
1.1.2 Les verbes auxiliaires : être et avoir.....	32
1.2 Le système des conjugaisons en français	33
1.2.1 Les modes et les temps du verbe	33
1.2.2 Les marques de personne et de nombre	35
1.2.3 Les régularités dans les conjugaisons	36
2 L'enseignement / apprentissage des temps verbaux au cycle primaire	37
2.1 La place des temps verbaux dans les programmes du primaire.....	40
2.2 L'évolution de l'apprentissage des temps verbaux selon les niveaux	41
2.3 Les temps verbaux dans le manuel de 5 ^{ème} année primaire.....	42
2.3.1 Description du manuel	43
2.3.2 Présentation des leçons	45
3 Les difficultés rencontrées par les apprenants dans l'apprentissage des temps verbaux	45
3.1 L'influence de la langue maternelle	45
3.2 Natures des difficultés liées à la conjugaison en FLE	47
3.2.1 Les déterminants	47
3.2.2 L'expression des temps	48
3.3 Difficultés liées au nombre de variations dans le système verbal	49
3.4 Les remédiations recommandées.....	50
3.4.1 Au niveau de l'enseignement /apprentissage	50
La partie pratique.....	52
Introduction	53
1 Démarche méthodologique	53
1.1 Description du lieu	53
1.2 Présentation de l'échantillon.....	53
2 La méthode de travail	53
3 L'enquête.....	54
3.1 Présentation du questionnaire	54
3.2 Analyse des résultats.....	54
4 L'expérimentation.....	62
4.1 Les jeux et le matériel utilisé	62
4.2 Le déroulement de l'expérimentation	62

4.3	Analyses des résultats	66
Synthèse.....		69
Conclusion générale.....		70
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES		73
Résumé		78
Annexe.....		80

Introduction générale

L'apprentissage du français langue étrangère (FLE) à l'école primaire joue un rôle essentiel dans la formation linguistique des élèves. Parmi les compétences les plus importantes, la maîtrise des temps verbaux reste un aspect central, mais souvent difficile à acquérir pour les apprenants.

A travers cette modeste recherche, nous allons aborder le thème de la pédagogie ludique et interactive dans une perspective d'apprentissage des temps verbaux en FLE et nous avons pour public visé les apprenants de la 5^{ème} année primaire. Cette étude s'inscrit dans un domaine liant la didactique du FLE et la pédagogie.

Le choix de ce thème s'explique par notre expérience directe avec des élèves de la 5^{ème} année primaire, lors de nos séances d'enseignement, nous avons constaté que ces apprenants rencontrent de nombreuses difficultés dans l'apprentissage et la maîtrise des temps verbaux en français langue étrangère (FLE). Face à cette situation, nous avons pensé à utiliser des méthodes qui peuvent à la fois faciliter l'apprentissage des temps verbaux et encourager les élèves à participer activement. Cela nous a amenés à nous intéresser à des approches pédagogiques motivantes et adaptées à leur âge, comme les activités ludiques et interactives.

Pour ce faire, la pédagogie ludique et interactive sera prise en considération pour faciliter l'apprentissage des temps verbaux en FLE et pour encourager l'implication active des élèves. Dans cette perspective, il s'agira d'examiner un ensemble d'éléments qui relie l'objectif d'apprentissage (la maîtrise des temps verbaux) aux méthodes pédagogiques permettant de l'atteindre. Nous jugeons donc nécessaire de poser la question suivante :

- Comment la pédagogie ludique et interactive peut-elle faciliter l'apprentissage des temps verbaux chez les élèves de 5^{ème} année primaire dans une classe de FLE ?

Afin de répondre à notre problématique et d'analyser ses différentes composantes, nous envisageons de développer notre travail à travers une étude de recherche guidée par deux hypothèses principales que nous formulons comme suit :

- L'utilisation d'activités ludiques et interactives pourrait favoriser la motivation des élèves en rendant les séances plus dynamiques et engageantes cela renforcerait leur envie de participer.
- L'intégration de jeux éducatifs adaptés pourrait faciliter l'appropriation des temps verbaux en rendant l'apprentissage plus attractif et stimulant les élèves seraient plus motivés à apprendre et retiendraient plus facilement les conjugaisons abordées.

L'objectif de notre travail de recherche est de vérifier que la pédagogie ludique et interactive permet de faciliter l'apprentissage des temps verbaux en stimulant les élèves, en créant une ambiance collective propice à la participation, et en renforçant leur mémoire.

Introduction Générale

À cette fin, nous mènerons une expérimentation composée de quatre séances, que nous organiserons avec une classe de 5^{ème} année primaire. L'expérimentation se déroulera à l'école primaire « Ben Chenif Nadir Ben Mbarek » de Feliache à la wilaya de Biskra. En lien avec cela, nous proposerons des activités ludiques destinées aux élèves, afin de les motiver à apprendre les temps verbaux dans un environnement favorable, basé sur la participation, l'échange et l'interaction. Cette démarche visera à rendre l'apprentissage plus accessible et plus agréable pour eux.

Ce travail se divisera en trois chapitres : deux chapitres théoriques et un chapitre pratique. Dans le premier chapitre, nous présenterons les fondements de la pédagogie ludique et interactive, ses principes clés ainsi que ses implications pédagogiques.

Le deuxième chapitre sera consacré à la présentation des temps verbaux et à leur place dans le programme de l'école primaire. Nous y aborderons également les notions liées à la conjugaison ainsi que les principales difficultés que rencontrent les élèves dans l'apprentissage des temps verbaux.

Le troisième chapitre sera consacré à la partie pratique de notre recherche, Nous y présenterons l'expérimentation que nous mènerons dans une classe de 5^{ème} année primaire, dans le but de vérifier nos hypothèses et de mesurer l'efficacité de la pédagogie ludique et interactive dans l'apprentissage des temps verbaux, à travers les résultats obtenus.

Enfin, Nous ne prétendons pas apporter des solutions à difficultés liées aux temps verbaux et à leur complexité, mais chercher à éclairer un aspect particulier de cet apprentissage, en proposant quelques éléments de réponse et certaines notions utiles à la réflexion. Dans cette optique, notre travail vise modestement à contribuer à une meilleure compréhension de la place que peut occuper la pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement des temps verbaux au cycle primaire.

Partie théorique

Premier chapitre

La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Introduction

Dans un contexte éducatif en constante évolution, l'intégration de méthodes innovantes constitue un enjeu majeur pour répondre aux besoins variés des apprenants. Parmi ces approches, la pédagogie ludique et interactive se distingue par son potentiel à enrichir l'expérience d'apprentissage. Fondée sur l'engagement actif et le plaisir d'apprendre, cette pédagogie associe l'interactivité et le jeu pour créer un environnement stimulant et motivant.

Ce chapitre explorera les fondements théoriques de cette approche, en mettant en lumière ses principes clés et ses implications pédagogiques. Il s'agira d'examiner comment le jeu et l'interaction, lorsqu'ils sont intégrés dans un cadre éducatif, peuvent non seulement captiver l'attention des apprenants, mais également favoriser une acquisition durable des savoirs. En nous appuyant sur des définitions issues de la littérature spécialisée, nous clarifierons les concepts centraux d'enseignement/apprentissage, de pédagogie ludique et interactive, ainsi que leur rôle dans l'enseignement des langues étrangères, en particulier du français langue étrangère (FLE).

1 Notions et concepts

Il est essentiel de mettre en lumière les différents concepts associés à la pédagogie ludique et interactive afin de mieux en comprendre la portée et de distinguer les nuances sémantiques entre eux. Ainsi, nous nous efforcerons de clarifier les concepts clés suivants : l'enseignement/apprentissage, la pédagogie ludique et interactive et le jeu. La compréhension approfondie de ces notions constitue, à notre avis, une base solide pour aborder toute approche pédagogique ludique et interactive dans l'enseignement du FLE.

1.1 L'enseignement/apprentissage

Selon le dictionnaire pratique de didactique du F.L.E «*le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du XVIII^e siècle, action de transmettre des connaissances. Dans cette acception, il désigne à la fois le dispositif global (enseignement public /privé), enseignement primaire/secondaire/supérieur) et les perspectives pédagogiques et didactiques propres à chaque discipline (enseignement du français, des langues, des mathématiques, etc.).* » (Le Grand Robert, 2002)

«*Enseigner, est une action qui vise à produire des effets d'apprentissage, c'est-à-dire modifier le comportement.* » (Minder, 1999). L'enseignement est l'action de transmettre des savoirs aux apprenants pour développer des compétences et de former des individus capables de réfléchir, analyser et s'adapter à leur environnement

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Selon Jean Pierre Cuq, l'apprentissage est défini comme « une démarche consciente ; volontaire observable dans laquelle un apprenant s'engage ; qui a pour but l'appropriation (...)...un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langues étrangères » (Cuq, 2003). De cette citation nous pouvons dire que l'apprentissage est un processus intentionnel et réfléchi, issu d' »un besoin naturel » (K. Guerid, 2018 : 23), dans lequel l'apprenant joue un rôle actif. Cela signifie qu'il ne s'agit pas d'un simple transfert passif de connaissances, mais d'une démarche volontaire et consciente. L'apprenant s'implique de manière visible, en prenant des décisions sur les actions et les méthodes qu'il va adopter pour acquérir des compétences ou des connaissances spécifiques, notamment en langues étrangères. Ce processus repose sur une planification et une organisation personnelle visant à atteindre des objectifs d'apprentissage clairs et précis.

D'après Le dictionnaire de Robert le mot apprentissage est un nom masculin. « *Fait apprendre un métier, manuel ou technique ; ensemble des activités de l'apprenant.* » (Robert & Coste, 1980) . C'est-à-dire que L'apprentissage est un processus actif où l'apprenant participe pour acquérir des compétences pratiques ou techniques. Cela va au-delà de la simple transmission des connaissances en impliquant des activités qui renforcent ces compétences. Il met en avant l'autonomie et l'engagement de l'apprenant.

Le dictionnaire de Larousse définit le mot apprentissage comme « *formation professionnelle.* » (Larousse, 2008). L'apprentissage est considéré comme une formation professionnelle parce qu'il vise à transmettre des savoir-faire concrets et des compétences spécifiques à un métier. En combinant la pratique sur le terrain avec des bases théoriques, il répond aux exigences du marché du travail tout en permettant une insertion rapide et efficace dans une activité professionnelle.

A partir de ces définitions, nous pouvons dire que l'enseignement/apprentissage se compose de deux termes interdépendants, l'un ne peut exister sans l'autre, l'enseignement transmet les savoirs et l'apprentissage les assimile.

1.2 La pédagogie ludique et interactive

La pédagogie est un concept central dans l'enseignement, selon le dictionnaire Larousse elle est définie comme « *Science de l'éducation des enfants ; méthode d'enseignement propre à une discipline, une matière, un niveau donné.* » (Larousse, 2020). Selon le dictionnaire le petit Robert, le mot pédagogie signifie « *science de l'éducation* » (Robert, 2005)

En référant aux deux définitions précédentes, nous pouvons dire que la pédagogie désigne l'ensemble des méthodes et pratiques éducatives utilisés pour enseigner tout en prenant compte

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

les besoins des élèves et les spécificités des matières enseignées. Il est important de souligner que la pédagogie cherche à faciliter l'apprentissage en utilisant des méthodes adaptées.

La pédagogie ludique ou « la pédagogie par le jeu » ou « ludopédagogie », il s'agit toujours d'activités à dimension ludique, son principe fondamental repose sur l'implication active des élèves dans leurs apprentissages grâce à l'interactivité du jeu. Selon Legendre « *c'est une pédagogie qui utilise le jeu comme moyen de développement et d'apprentissage* » (Legendre, 2005). En complément de la pédagogie ludique, le terme " ludique " fait référence à tout ce qui est relatif au jeu.

Dans le Dictionnaire de didactique du français de Jean Pierre Cuq ce terme désigne « *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives* » (Cuq, 2003). De ce fait, le ludique est une activité d'apprentissage structurée par des règles de jeu et conçue pour être plaisante. Son principal atout réside dans l'interaction entre les apprenants, qui s'exprime à travers l'échange d'informations, la résolution de problèmes, la compétition, la créativité et la prise de décision.

Caillois, cité par Nicole DeGrandmont le définit comme étant « *l'activité libre par excellence* » (De Grandmont, 1995). C'est-à-dire que le ludique repose sur la spontanéité, sans règles strictes ni exigences particulières. Il est avant tout un moyen de se divertir et de s'amuser librement.

Cependant une pédagogie ludique sans interaction reste limitée, si elle permet de capter l'attention des apprenants grâce, elle peut être encore plus efficace lorsqu'elle intègre une dimension interactive. L'intégration de l'interactivité dans la pédagogie ludique permet de créer des jeux où les apprenants interagissent non seulement avec le contenu, mais aussi entre eux et avec l'enseignant.

Selon Chovino et Dallaire « *L'interactivité est présente dans toutes les formes de communication et d'échange où la conduite et le déroulement de la situation sont liées à des processus de rétroaction, de collaboration, de coopération entre les acteurs qui produisent ainsi un contenu, réalisent un objectif, ou plus simplement modifient et adaptent leur comportement. Une communication interactive s'oppose à une communication à sens unique, sans réaction du destinataire, sans rétroaction.* » (Chovino & Dallaire, 2019)

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Annette Beguin définit la pédagogie interactive : *« un nouveau paradigme éducatif qui s'oppose aux méthodes traditionnelles de diffusion et de transmission monodirectionnelles, qui veut développer la participation du public d'élèves/étudiants à l'aide d'un environnement tel qu'ils puissent construire leur propre capacité d'apprentissage, connote les pédagogies dites « actives » reposant sur l'implication de l'élève dans son apprentissage dans le domaine éducatif »*. (Lombardo, Bertacchini, & Malbos, 2006) , c'est-à-dire que la pédagogie interactive s'oppose aux méthodes traditionnelles basées sur une transmission passive du savoir. Il encourage la participation active des élèves en leur permettant de construire leurs propres compétences. Cette approche s'inscrit dans les pédagogies actives, qui placent l'élève au centre de son apprentissage.

La pédagogie ludique et interactive, lorsqu'elle combinées, créent un environnement d'apprentissage stimulant et engageant. Ces approches, intégrées dans l'enseignement du FLE, favorisent une acquisition plus naturelle et efficace de la langue.

1.3 Le jeu en pédagogie

D'après le dictionnaire de J.-P. Robert « le terme jeu vient du latin *jocus*, (plaisanterie), badinage, il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même où des autres ». (Robert J. P., 2002). L'être humain possède une prédisposition naturelle à la découverte, et chez l'enfant, cette dynamique s'incarne principalement dans le jeu. À travers cette activité, il développe des compétences essentielles sur divers plans : il analyse, résout des problèmes, communique, se mobilise physiquement, collabore, sollicite ses perceptions et renforce sa conscience morale.

Le jeu est une partie intégrante de la vie des enfants, pouline Kergomard désigne que *« le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie »* (pauline, 1886). A partir de cette définition nous pouvons dire que le jeu apparaît comme une activité essentielle dans le développement de l'enfant.

Roger Caillois(1993), sociologue français, définit le jeu comme : *« un moyen de divertissement, de déclasserment qui repose et amuse »*(Harkou, 2015). Cette perspective souligne que le jeu permet non seulement de se divertir, mais aussi de se détacher temporairement des exigences sociales et des contraintes. Il favorise ainsi un équilibre entre plaisir, repos et liberté d'action. Dès lors, il constitue un espace privilégié de détente et de régénération cognitive et émotionnelle.

Pour Nicole De Grandmont le jeu est repartit en trois types : *« pour que le jeu remplir sa fonction pédagogique (...) il faut que la pédagogie soit informé des trois niveaux*

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

d'intervention pédagogique du jeu : 1Niveau ludique (...) 2Niveau éducatif (...) 3Niveau pédagogique (...) ». (De Grandmont, 1997)

1.3.1 Le jeu ludique

Le jeu ludique, en tant qu'activité libre et intrinsèquement motivante, constitue une source essentielle de plaisir et un levier fondamental pour le développement global de l'individu. Il joue un rôle clé dans le développement intellectuel, affectif et psychomoteur des élèves. Sur le plan pédagogique, le jeu ludique stimule la motivation, favorise l'acquisition de connaissances et enrichit les expériences sensorielles. Bien qu'il soit imprévisible et centré sur la liberté d'action des élèves, il contribue activement à l'apprentissage en encourageant la créativité et l'exploration.

Selon Nicole De Grandmont *«Le jeu ludique est 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 ».*(De Grandmont, 1989).A travers cette définition nous pouvons dire que, Le jeu ludique est une activité libre et spontanée, essentielle au plaisir et au développement global de l'individu. Sans règles fixes ni interventions extérieures, il favorise l'épanouissement intellectuel, affectif et psychomoteur en laissant place à l'autonomie et à la créativité.

Le jeu ludique est une activité libre, dépourvue d'objectif d'apprentissage direct, qui procure joie et plaisir. Il permet au joueur de découvrir, d'explorer et d'expérimenter par lui-même. Il se distingue par *« l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu »*, faisant de lui un élément fondamental pour le développement de tout individu.(De Grandmont, 1997). Cela illustre les caractéristiques fondamentales du jeu ludique. L'irréversibilité fait référence au fait que chaque action entreprise dans le cadre du jeu est unique et ne peut être répétée à l'identique, soulignant ainsi la spontanéité et l'unicité de l'expérience. Quant à l'imprévisibilité, elle renvoie à l'incertitude des résultats et des situations qui émergent au cours du jeu, offrant un espace de créativité et d'adaptation pour le joueur. Ces qualités font du jeu un outil particulièrement puissant pour le développement personnel et cognitif.

1.3.2 Le jeu éducatif

Selon Nicole De Grandmont *«Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort soit absent, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant»* (De Grandmont, 1995) . Le jeu éducatif allie apprentissages, comportements et plaisir, constituant un levier efficace pour l'acquisition de nouvelles connaissances. Il transforme l'effort en une expérience plus ludique et accessible, réduisant ainsi la perception de la difficulté chez l'apprenant. Ce caractère immersif et engageant permet de favoriser l'apprentissage tout en minimisant la sensation de contrainte.

Nicole De Grandmont déclare : *« si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »* (De Grandmont, 1997). Le jeu éducatif, lorsqu'il intègre l'utilisation d'un objet ou d'un jouet, représente une étape fondamentale dans la construction de structures cognitives et comportementales. En étant à la fois distrayant et encadré par des contraintes perceptibles, il permet de créer un équilibre entre le plaisir de jouer et les exigences pédagogiques, contribuant ainsi efficacement au développement et à l'apprentissage de l'apprenant.

« Le jeu éducatif permet de développer de nouvelles connaissances tout en démystifiant un peu l'effort d'apprendre. » (De Grandmont, 1997). Cette affirmation démontre que le jeu éducatif facilite l'acquisition de connaissances en rendant l'apprentissage plus accessible et moins perçu comme une contrainte. Il transforme l'effort en une expérience stimulante, favorisant ainsi une assimilation plus naturelle et engageante des savoirs.

1.3.3 Le jeu pédagogique

Le jeu pédagogique se distingue par son approche interactive et évolutive, qui dépasse la simple assimilation de connaissances. Il ne se contente pas d'informer l'apprenant, mais l'implique dans des situations où il doit exploiter ses acquis, résoudre des problèmes et prendre des décisions. Nicole De Grandmont définit cette notion: comme *« une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages »*.(De Grandmont, 1995). C'est-à-dire que Le jeu pédagogique est une activité ou un outil interactif conçu pour évaluer et renforcer les connaissances et apprentissages. Il combine l'aspect ludique avec des objectifs éducatifs, permettant aux apprenants de tester leurs compétences tout en développant de nouvelles notions dans un environnement engageant.

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Le jeu pédagogique peut être considéré comme une phase de consolidation et de réinvestissement des connaissances, où le joueur est amené à mobiliser des démarches expertes. Il conserve son attrait en offrant une satisfaction liée au dépassement de soi, à la validation des acquis, à la performance et à l'esprit de défi. Ainsi, le plaisir qu'il procure repose sur une dynamique spécifique : le travail s'associe au plaisir dans un cadre ludique et structuré. (De Grandmont, 1997)

Nicole De Grandmont, citée par Kandasammy dit :« *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* »(Kandassamy, 2015) . Ce type de jeu peut être utilisé comme un outil pour documenter le processus d'acquisition des apprentissages par l'élève. Il se positionne avant tout comme un moyen d'évaluer les connaissances préexistantes, considérées à cette étape comme des savoirs préalables au développement de nouvelles compétences. (Kandassamy, 2015)

Le jeu pédagogique est un jeu hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueur et donc mettra en évidence sa performance face à telle ou telle connaissance. C'est en fait une sorte d'examen de ses connaissances. «*Le joueur, pour s'adonner à un jeu pédagogique, sera passé par les étapes du jeu ludique qui va à la découverte de la connaissance puis, il franchira les étapes reliées au jeu éducatif qui mettra des règles à son exploration ludique, pour enfin pouvoir démontrer socialement ses compétences toujours en regard d'une connaissance qu'il veut acquérir. [...] Pour qu'il soit efficace, il faut donc qu'il soit utilisé après un apprentissage précis et théorique. Par la suite le jeu pédagogique va démontrer ce qui est acquis ou pas [...]*»(De Grandmont, 2020). Alors, le jeu pédagogique est une activité structurée, basée sur des consignes fermées, qui évalue les compétences réelles du joueur et met en lumière ses performances face à des connaissances spécifiques.

2 L'activité ludique et interactive

Le ludique est largement reconnu comme un outil pédagogique essentiel dans les méthodes d'enseignement modernes. Il repose sur l'utilisation de jeux pour optimiser et simplifier le processus d'apprentissage, tout en intégrant une dimension amusante et engageante, comme il est mentionné dans le dictionnaire didactique de français « *une activité dite ludique est guider par des règles de jeux est pratiqué pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser pour*

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative.»(Cuq, 2003).

À travers cette définition, Jean Pierre Cuq souligne que l'activité ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée principalement pour le plaisir qu'elle procure. Elle favorise la communication entre les apprenants par des interactions telles que la collecte d'informations, la résolution de problèmes, la créativité, ou encore la prise de décision. Orientée vers un objectif pédagogique précis, elle permet d'exploiter de manière collaborative et créative les ressources verbales et communicatives des participants.

Ainsi, le ludique devient un levier puissant pour renforcer l'engagement des apprenants tout en développant leurs compétences sociales et cognitives dans un cadre plaisant et interactif. Selon le dictionnaire le nouveau Robert : « *C'est une activité physique qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure* »(Dictionnaire Le nouveau Robert, 1993)

Il s'avère que l'activité ludique, l'activité ludique se distingue par son absence d'objectif utilitaire ou contraignant. Elle est avant tout centrée sur le plaisir immédiat qu'elle génère chez celui qui la pratique. Cette définition met en lumière le fait que, dans un cadre ludique, la finalité principale n'est pas la performance, la compétition ou le résultat, mais bien le sentiment de satisfaction et de joie. Ainsi, cette notion souligne l'importance de l'expérience personnelle et de la spontanéité dans ce type d'activité, souvent associée au jeu, à la créativité ou à des loisirs qui nourrissent l'esprit et le corps.

L'intégration du ludique et de l'interactivité dans les activités d'enseignement-apprentissage joue un rôle clé dans la motivation et l'engagement des apprenants. L'interactivité engage activement les apprenants, favorisant ainsi une appropriation plus profonde des savoirs. Leur combinaison crée des conditions propices à un apprentissage efficace et durable, en rendant les activités à la fois attractives et pédagogiquement pertinentes.

Les activités interactives en classe offrent aux élèves une opportunité précieuse de développer une variété de compétences essentielles. En favorisant les échanges et la synergie de groupe, ces activités permettent à chacun de s'exprimer, de structurer sa pensée et de partager ses idées, tout en apprenant à écouter, à respecter les autres et à valoriser la diversité. Elles encouragent également la tolérance, le respect des règles, et sensibilisent aux principes de démocratie et de citoyenneté. Par le biais des situations rencontrées, les élèves sont amenés à exercer leur esprit critique, à faire des choix, et à renforcer leur confiance en eux grâce à la reconnaissance de leurs opinions et contributions. (kitetcolle, 2021)

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Allier le ludique et l'interactivité permet de créer des expériences engageantes et performantes, en exploitant le plaisir du jeu tout en encourageant une participation active.

Le ludique attire et maintient l'attention grâce à des approches divertissantes, tandis que l'interactivité stimule l'utilisateur en offrant des retours immédiats et en favorisant une implication directe. Ensemble, ces deux dimensions renforcent l'engagement, la mémorisation et l'efficacité des apprentissages ou des actions entreprises.

3 Les différents types d'activités ludiques et interactives

Il est complexe d'établir une liste exhaustive des activités ludiques et interactives utilisées dans l'enseignement/apprentissage du FLE, tant leur diversité est vaste. Cette variété dépend de nombreux facteurs, tels que le domaine d'application pédagogie, didactique ou encore sociologie, ou les approches des différents théoriciens. Afin de structurer cette réflexion, nous avons choisi de nous appuyer sur la catégorisation proposée par Jean-Pierre Cuq et Gruca, qui identifient quatre grandes catégories d'activités ludiques :

3.1 Les activités linguistiques

Les jeux linguistiques désignent tout ce qui permet de manipuler, traiter et travailler la langue ainsi que ses différentes composantes, notamment le vocabulaire, la grammaire et la prononciation. Selon Jean Pierre et Gruca ils regroupent « *les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* » (Cuq & Gruca, 2003). Cette citation explique que les jeux linguistiques abordent plusieurs aspects de la langue, chacun ayant pour objectif d'améliorer une compétence spécifique tout en rendant l'apprentissage amusant et interactif.

3.2 Les activités de créativité

Les jeux de créativité visent à stimuler l'imagination des apprenants en les encourageant à s'exprimer librement et à produire des idées originales, ils favorisent également l'expression personnelle et renforcent la confiance en soi dans un cadre ludique et engageant.

Winnicott affirme que « *c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi.* » (Winnicott, 1975). Le jeu, qu'il soit pratiqué par un enfant ou un adulte, est une activité essentielle pour l'expression de la créativité. C'est dans cet espace ludique que l'individu explore librement son imagination, ses idées et ses émotions, sans contrainte ni jugement extérieur.

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

En mobilisant à la fois la réflexion orale et écrite, les jeux de créativité permettent aux apprenants d'explorer des idées nouvelles et de s'exprimer librement. Ils stimulent l'imagination et favorisent une approche plus intuitive et inventive de l'apprentissage. En intégrant plaisir et expression, ces jeux offrent un cadre où l'apprentissage linguistique se combine harmonieusement avec le développement de la pensée et de la communication. Comme le confirme Jean Pierre Cuq et Gruca « *une réflexion personnelle, orale et écrite, de la part de l'apprenant et sollicitera d'avantage sa créativité, son imagination* » (Cuq & Gruca, 2003). Stimuler l'imagination et encourager l'innovation des apprenants constitue l'objectif principal des activités de créativité. Ces démarches pédagogiques favorisent une production libre et originale, tout en développant des compétences telles que la réflexion critique, la résolution de problèmes ou la collaboration.

3.3 Les activités culturelles

Selon K. Guerid (2019), « un apprentissage efficace d'une langue étrangère doit forcément inclure la dimension culturelles ». Dans cette optique, les activités culturelles sont des initiatives visant à faire découvrir, comprendre et valoriser les éléments constitutifs d'une culture, qu'ils soient (artistiques, historiques, linguistiques ou sociaux). Il s'agit d'une interaction sociale, réalisée en groupe, au cours de laquelle l'enfant apprend à respecter les règles du jeu et à considérer ses adversaires. Il développe progressivement des qualités telles que l'écoute, la patience, la communication et le fair-play, qui se renforcent avec les échanges réguliers avec autrui. L'enseignant peut également exploiter le jeu pour favoriser une compétence interculturelle : des activités portant sur les noms de monuments ou de villes célèbres dans le monde permettent à l'enfant de s'ouvrir à d'autres cultures. (Bouderhem & Kharchi, 2023)

3.4 Les activités théâtrales

On fait recours aux activités théâtrales lorsque les apprenants ont besoin de développer leur expression orale, leur créativité et leur aisance dans l'utilisation de la langue. Ces activités leur permettent de jouer des rôles, d'explorer des émotions et de s'immerger dans des situations variées, favorisant ainsi une meilleure maîtrise de la communication. En plus de renforcer la confiance en soi, les jeux théâtraux stimulent l'interaction, la collaboration et l'imagination, tout en offrant un cadre ludique et motivant pour l'apprentissage.

Selon Jean Pierre Cuq et Gruca, 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*

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

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 & Gruca, 2008). C'est-à-dire que Les jeux théâtraux transforment la salle de classe en une véritable scène où les apprenants deviennent acteurs. Ces activités, qui peuvent être basées sur l'improvisation ou une certaine directivité, englobent diverses approches comme la créativité, la dramatisation, les jeux de rôle ou les jeux de simulation. Elles permettent aux apprenants de s'exprimer librement, de développer leur imagination et de s'immerger dans des contextes proches de la réalité ou entièrement fictifs. Parmi ces activités, la simulation globale se distingue comme la plus complète, car elle offre une immersion totale en recréant un univers cohérent dans lequel les apprenants interagissent, enrichissant ainsi leurs compétences linguistiques, sociales et culturelles.

4 L'utilité des activités ludiques et interactives en classe de FLE

Avant d'évoquer l'utilité des activités ludiques et interactives en classe de FLE, il serait plus judicieux de parler de la signification d'une classe de langue. Selon K. Guerid (2024), la classe de langue est d'abord un espace physique qui peut être emménagé en plusieurs formes :

- **Les dispositions en rangées ou « en autobus »**

Toujours présente dans les établissements scolaires, cette organisation de la classe reste aujourd'hui la plus répandue, bien qu'elle remonte au XIX^e siècle. Elle repose sur un double alignement des bureaux dirigé vers le tableau et le bureau de l'enseignant. Ce type de disposition permet d'accueillir un grand nombre d'élèves dans un espace restreint, tout en offrant à l'enseignant la possibilité de circuler entre les rangées pour encadrer et transmettre les savoirs.

Cependant, cette configuration limite fortement les interactions entre élèves. En effet, en orientant tous les regards vers l'enseignant, elle freine les échanges, à l'exception de ceux avec le professeur ou un camarade voisin. Cette organisation favorise une pédagogie frontale, parfois accompagnée de travaux en binômes, mais laisse peu de place à la collaboration. C'est pourquoi ce modèle est aujourd'hui de plus en plus critiqué. Il tend à être remplacé par des dispositions en îlots (tables regroupées), jugées moins directives et plus adaptées aux activités de groupe, à la coopération et à une meilleure individualisation des apprentissages. (Guerid, 2024)

Donc, La disposition classique des classes, avec des rangées tournées vers le tableau, est encore largement utilisée. Elle facilite le contrôle et la transmission des savoirs, mais limite les échanges entre élèves. Ce modèle est aujourd'hui critiqué car peu favorable à la

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

participation active. De plus en plus d'enseignants lui préfèrent des îlots, propices au travail de groupe.

- **La disposition en « îlots »**

La disposition en îlots favorise l'accompagnement entre élèves (solidarité, écoute, partage) et facilite la discussion, les échanges et la participation. Le travail en groupe permet la mise en place de stratégies collectives qui seraient difficiles à développer individuellement, tout en permettant à chaque élève de bénéficier des compétences de ses pairs. Cependant, cette organisation présente certains inconvénients : il est parfois difficile d'évaluer la contribution individuelle de chaque élève, certains peuvent être tournés dos au tableau, ce qui complique la prise de notes, les échanges peuvent également générer plus de bruit en classe. L'enseignant doit alors mettre en place des actions pour établir, maintenir et restaurer un climat propice à l'apprentissage. (Guerid, 2024)

La disposition en îlots encourage l'entraide, le dialogue et la participation entre les élèves. Elle permet le développement de stratégies collectives et le partage des connaissances. Toutefois, elle peut rendre l'évaluation individuelle plus difficile et générer du bruit en classe. L'enseignant doit donc gérer l'espace pour maintenir un climat favorable à l'apprentissage.

- **La disposition en « U »**

Selon les didacticiens, la disposition en « U » est particulièrement adaptée à l'enseignement des langues. Elle consiste à organiser les tables en forme de « U » ouvert vers le tableau, permettant à tous les élèves de se voir et de participer facilement aux échanges. Comme l'explique Pascal Clerc, cette configuration encourage la discussion tout en maintenant un point de focalisation sur l'enseignant, placé au centre de l'attention. Le vide central devient un espace symbolique de parole et d'échange. Cependant, cette organisation présente des limites, notamment dans les classes surchargées, fréquentes dans les grandes villes algériennes. Elle se prête mal au travail en binômes ou en groupes, et complique la circulation de l'enseignant, qui peut rencontrer des zones d'ombre visuelle en se déplaçant vers le centre du « U ». (Guerid, 2024)

Nous pouvons dire que La disposition en U permet aux élèves de mieux se voir et de participer activement aux discussions. Elle est idéale pour les cours de langues car elle facilite les échanges tout en gardant l'attention centrée sur l'enseignant. Cependant, elle est difficile à appliquer dans les classes nombreuses. Elle limite aussi les travaux de groupe et rend la circulation du professeur plus compliquée.

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

4.1 La classe de langue

Francine Cicurel décrit la classe de langue comme un espace où se conjuguent des stratégies planifiées et des tactiques improvisées en réponse aux interactions en temps réel. Elle souligne que la classe est un lieu d'interaction complexe entre enseignants et apprenants, où les objectifs pédagogiques rencontrent les dynamiques imprévues de l'échange. (Cicurel, 2002)

Comme l'a souligné précédemment K.Guerid que Selon Jean-Marc Defays et Sarah Deltour, la classe de langue constitue un espace particulier dans l'institution scolaire. Elle se distingue par ses objets d'enseignement (langue et culture) et par une didactique spécifique. Elle est à la fois centrée sur elle-même pour préserver ses spécificités, et ouverte sur le monde, en lien avec les échanges multilingues et interculturels. Ce double dynamique se reflète dans l'aménagement de la salle et l'utilisation des outils de communication. De son côté, Jean Pierre Cuq la définit comme un lieu privilégié d'interactions pédagogiques, où les savoirs se construisent de manière collective. Elle crée des conditions artificielles d'apprentissage, favorisant l'appropriation de compétences linguistiques. (Guerid, 2024)

Donc, La classe de langue est un espace dynamique où se mêlent préparation et adaptation spontanée. Elle permet à l'enseignant de réagir aux imprévus et d'ajuster ses méthodes selon les interactions en temps réel. C'est un lieu à part dans l'école, avec ses propres règles et objectifs. Elle s'ouvre aussi sur le monde extérieur grâce aux échanges culturels et linguistiques. L'apprentissage qui s'y déroule repose sur la participation active et la co-construction des savoirs.

4.2 L'utilité pédagogique des activités ludiques et interactives

L'apprenant qui s'engage dans l'étude d'une langue étrangère poursuit généralement plusieurs objectifs essentiels. Il cherche à développer ses compétences en communication afin de pouvoir interagir dans divers contextes, qu'ils soient personnels, académiques ou professionnels. Il vise également à découvrir une culture différente, en accédant à une meilleure compréhension des valeurs, traditions et perspectives d'une autre société. Enfin, cet apprentissage représente une opportunité de croissance personnelle et professionnelle, en ouvrant de nouvelles perspectives et en enrichissant son horizon intellectuel (Heddouche, 2016) et l'utilisation des activités ludiques et interactives en classe du FLE facilite cet apprentissage .

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

L'intégration des jeux en classe du FLE ne se fait pas uniquement dans un but ludique, mais répond à des objectifs bien définis. Parmi les finalités essentielles mises en avant par certains théoriciens, on retrouve :

4.2.1 La motivation

D'abord, Parmi les principaux avantages du jeu, la motivation occupe une place centrale, notamment en lien avec les théories de la cognition. En effet, l'objectif de toute situation d'enseignement/apprentissage est de susciter l'intérêt des apprenants et de favoriser leur engagement actif. Pour y parvenir, il est essentiel de proposer des supports didactiques adaptés, capables de rendre l'apprentissage plus attractif et stimulant, tout en renforçant leur implication et leur plaisir à apprendre.

Les jeux représentent un outil efficace pour capter l'attention des apprenants, renforcer leurs compétences et les initier aux structures linguistiques de manière ludique et interactive. Selon Nicole Décuré le jeu « *est irremplaçable parce qu'il contient en lui même ce qui manque à la plupart des exercices : l'envie de les faire* » (Décuré, 2004) . Ceci s'explique par le fait que le jeu est irremplaçable, il permet d'appriivoiser l'imagination, d'élaborer la créativité, d'expérimenter et de mieux comprendre le monde tout en stimulant la résolution de problèmes et la gestion des défis. En offrant un équilibre entre plaisir, détente et apprentissage, ils répondent aux besoins fondamentaux d'exploration et de découverte. Ainsi, le jeu joue un rôle essentiel dans la construction de la personnalité et l'épanouissement de l'individu. Les jeux stimulent l'envie d'apprendre en rendant l'acquisition des connaissances plus engageante et interactive.

Selon Sauv , Renaud et Gavin, «*Les apprenants doivent se sentir impliqu s activement, interpell s lors du d roulement du jeu, ce qui suscite en eux le d sir de pers v rer, d'accomplir la t che et, par le fait m me, les motive   apprendre* »(Sauv , Renaud, & Gauvin, 2007). C'est- -dire que les apprenants doivent  tre pleinement engag s et sollicit s tout au long du jeu, ce qui renforce leur motivation et leur d sir de progresser. En les impliquant activement, le jeu  veille en eux une volont  de pers v rer et d'atteindre leurs objectifs. Ce processus favorise non seulement l'accomplissement des t ches, mais aussi un apprentissage dynamique et durable, fond  sur l'interaction et l'exp rimentation.

Weiss Fran ois note que « *peut grandement contribuer   animer les classes et   permettre aux  l ves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir   jouer avec les mots, les phrases individuellement ou collectivement.*»(Weiss, 1983). Le jeu peut grandement dynamiser les classes en cr ant une ambiance motivante et engageante. Il permet

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

aux élèves de s'investir activement dans leur apprentissage tout en s'amusant, que ce soit individuellement ou en groupe. Cette approche ludique favorise la créativité, la mémorisation et la pratique des structures langagières.

L'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE permet de capter et maintenir l'attention des apprenants tout en renforçant leur participation active. Lorsqu'il s'agit des principaux avantages des activités ludiques et interactives, la motivation se distingue comme un élément central, en lien avec les théories cognitives. En effet, dans le cadre de l'enseignement/apprentissage du FLE l'objectif est de créer un environnement d'apprentissage dynamique et engageant.

4.2.2 La centration sur l'apprenant

Le jeu en contexte pédagogique favorise une approche centrée sur l'apprenant, en le plaçant au cœur du processus d'apprentissage. Contrairement aux méthodes traditionnelles où l'enseignant est la principale source de savoir, le jeu encourage l'élève à devenir acteur de son propre apprentissage. Il stimule son autonomie, sa réflexion et sa capacité à prendre des décisions tout en interagissant avec ses pairs. Grâce à cette dynamique, l'apprenant expérimente, découvre et construit ses connaissances à son propre rythme, rendant ainsi l'apprentissage plus significatif et adapté à ses besoins.

« *Le jeu touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.* » (Renard, 1997) . Cette citation illustre parfaitement la relation entre le jeu et la centration sur l'apprenant, car elle met en avant sa capacité à s'adapter à la diversité des apprenants, qu'il s'agisse de leur âge, de leur milieu social ou de leur tempérament. En touchant à la fois les « timides » et les « audacieux », le jeu favorise l'engagement actif et inclusif de tous les apprenants, indépendamment de leurs différences. Il permet ainsi d'individualiser l'apprentissage en offrant à chacun un espace où il peut participer selon ses capacités et préférences, renforçant ainsi la prise en compte des besoins et des spécificités de chaque apprenant, principe clé de la centration sur l'apprenant.

4.2.3 Une préparation à la vie sociale

En participant à des activités ludiques et interactives, les apprenants apprennent à interagir avec les autres, à respecter des règles communes et à s'adapter à diverses situations sociales. Ces interactions renforcent également leur capacité à écouter, à exprimer leurs idées et à travailler en équipe, des aptitudes clés pour une intégration réussie dans la société. Ainsi, le jeu devient un espace d'apprentissage où les apprenants acquièrent des compétences sociales indispensables tout en s'épanouissant dans un cadre motivant et engageant.

Premier chapitre : La pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE

Le jeu permet aux apprenants de tisser des liens entre eux, qu'ils soient coéquipiers ou adversaires. Cette interaction les pousse à échanger des informations, à utiliser la langue de manière précise pour garantir la fiabilité des messages. Ainsi, le jeu se révèle être une méthode particulièrement efficace pour inciter les apprenants à s'exprimer. Des spécialistes offrent un point de vue pertinent en abordant le jeu sous l'angle de la communication. Selon eux, jouer revient à communiquer. Les activités ludiques constituent un cadre privilégié pour encourager diverses formes d'échanges. Très utilisées dans l'enseignement des langues étrangères, elles visent notamment à développer chez les apprenants des compétences en communication. (Heddouche, 2016)

Martine Kevran confirme que « *Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un but précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle.* » (Kervan, 1996). Nous pouvons dire que, Les activités ludiques et interactives encouragent les apprenants en classe de FLE à échanger leurs idées, ce qui améliore leurs compétences sociales. A travers ces interactions, la communication joue un rôle clé en aidant les apprenants à s'exprimer et à d'ouvrir aux autres.

Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons essayé de mettre l'accent sur l'importance de la pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement du FLE, en tant qu'approche novatrice pour faciliter l'apprentissage. En examinant les concepts clés tels que le jeu, le ludique et l'interactivité et leurs activités. Ensuite, nous avons pu voir les types et l'utilité en classe du FLE. À travers les concepts et les exemples explorés dans ce chapitre, il apparaît clairement que cette pédagogie repose sur des principes fondamentaux tels que l'interactivité, la créativité et l'implication personnelle des apprenants. En intégrant ces éléments dans les pratiques éducatives, les enseignants peuvent transformer l'acte d'apprendre en une expérience à la fois enrichissante et durable.

Deuxième chapitre

La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Introduction

Ce chapitre explorera la place des temps verbaux dans l'enseignement primaire à travers différentes dimensions. Il commencera par une définition des notions fondamentales liées à la conjugaison, notamment le verbe, ses formes, ses modes et ses temps, afin d'éclaircir le fonctionnement du système verbal en français. Ensuite, il s'attachera à étudier les règles de conjugaison et la classification des verbes selon leurs groupes, tout en mettant en lumière les obstacles que rencontrent les apprenants. Une analyse du programme scolaire officiel permettra de déterminer les temps verbaux enseignés à chaque niveau et d'identifier les étapes de progression prévues. Le chapitre accordera également une attention aux difficultés que rencontrent les élèves dans l'apprentissage de la conjugaison. Enfin, il posera les bases nécessaires à l'élaboration de stratégies pédagogiques qui viseront à faciliter cet apprentissage de manière plus efficace et adaptée.

1 Les temps verbaux en FLE

Le système verbal en français permet d'exprimer des actions, des états ou des faits en les situant dans le temps. En FLE, la maîtrise des temps verbaux est essentielle pour assurer une communication précise et cohérente. Contrairement à d'autres langues où les distinctions temporelles sont plus limitées, le français se caractérise par une grande variété de temps verbaux.

Selon le dictionnaire de linguistique de Dubois, les temps verbaux désignent « *une catégorie grammaticale généralement associée au verbe et qui traduit diverses catégorisations du temps "réel" ou "naturel". [...].* » (Dubois, 2012). À travers cette définition, nous pouvons dire que les temps verbaux forment une catégorie grammaticale liée au verbe, utilisée pour exprimer différentes façons de représenter le temps, qu'il soit perçu comme une succession d'événements ou structuré selon les règles linguistiques. Ils se divisent en trois grandes catégories : le passé, le présent et le futur, chacune comprenant plusieurs formes selon l'usage et le contexte.

1.1 Le verbe

Le verbe est une classe grammaticale essentielle en français. Il se distingue par sa capacité à exprimer une action, un état ou un processus, tout en s'adaptant à différents contextes grâce à la conjugaison. Toutefois, sa définition précise reste complexe en raison de la diversité de ses formes, de ses emplois et des nombreuses règles qui régissent son usage. Selon les grammairiens Grevisse et Goosse « *Le verbe est un mot qui se conjugue, c'est-à-dire qui varie*

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

en mode, en temps, en voix, en personne et en nombre » (Grevisse & Goosse, 1993). À partir de cette citation, nous remarquons que le verbe est un élément essentiel et structurant de la phrase en français. Il est un mot variable, dont la forme change en fonction de plusieurs critères grammaticaux (mode, temps, voix, personne, nombre), ce qui le distingue des autres catégories grammaticales. Cela met en évidence la complexité et la richesse du verbe en français, ainsi que son rôle fondamental dans l'expression du temps, de l'action et de la relation entre le sujet et l'action exprimée.

1.1.1 Les groupes de verbes

Conformément à ce qui a été mentionné plus haut, le verbe est considéré comme le noyau de la phrase verbale, il est l'un des éléments les plus riches et variés de la langue française. Cependant, tous les verbes ne suivent pas le même modèle de conjugaison. C'est pourquoi ils sont classés en trois groupes (1er groupe, 2ème groupe et 3ème groupe), ce qui facilite leur étude et leur mémorisation.

- Les verbes du 1er groupe constituent la catégorie la plus importante et la plus utilisée en français, ils rassemblent tous les verbes dont l'infinitif se termine en "ER" (à l'exception du verbe aller). Cette catégorie est particulièrement intéressante car elle regroupe des verbes dits réguliers, c'est-à-dire qu'ils suivent tous le même modèle de conjugaison, sans modifications radicales de leur radical ou de leurs terminaisons. De ce fait, les terminaisons générales sont toujours les mêmes, quel que soit le verbe (e-es-e-ont-ez-ent).
- Les verbes du deuxième groupe se terminent en "IR" et ont un participe présent en "issant" (*finir* → *finissant*). Ils sont également réguliers, avec un radical qui reste stable dans toutes leurs conjugaisons.
- Pour ce qui est du troisième groupe, il comprend les verbes irréguliers, qui ne suivent pas un modèle unique. Il inclut des verbes en "IR" qui ne font pas *-issant* des verbes en "OIR", en "RE", ainsi que le verbe aller, qui est une exception. Ce groupe, le plus complexe, exige un apprentissage plus approfondi en raison de ses nombreuses irrégularités.

1.1.2 Les verbes auxiliaires : être et avoir

Les verbes être et avoir occupent une place essentielle dans la conjugaison. Ils sont appelés verbes auxiliaires car ils servent à former les temps composés, les voix passives et d'autres structures grammaticales essentielles. Cela est confirmé par la citation

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

suivante«*Pour conjuguer des verbes aux temps composés (passé composé, plus-que-parfait, futur antérieur, passé antérieur....) on utilise le verbe avoir (a marché, avait expliqué, aura expédié, eut fait) ou le verbe "être"(sont sortis, étaient venues, serez tombés, furent allées)*»(Ahmis & Amir, 1994)

L'auxiliaire "avoir" est le plus couramment employé et s'associe à la majorité des verbes. Tandis que l'auxiliaire "être" est utilisé avec certains verbes exprimant un déplacement ou un changement d'état (elle est née, ils sont partis) ainsi qu'avec tous les verbes pronominaux (elle s'est réveillée, ils se sont rencontrés). Une différence majeure entre les deux réside dans l'accord du participe passé : avec "être", il s'accorde avec le sujet (elles sont venues), alors qu'avec "avoir", il reste invariable sauf si le complément d'objet direct est placé avant le verbe. Ces règles permettent d'assurer une conjugaison correcte des temps composés en français.

1.2 Le système des conjugaisons en français

La conjugaison est un aspect essentiel du système linguistique en français. Elle permet de modifier la forme des verbes selon différents critères, notamment le temps, le mode, la personne et le nombre. Ce système organise l'emploi des verbes et contribue à la structuration des phrases. Selon LeConjugeur, la conjugaison désigne«*l'ensemble des formes que peut prendre un verbe*».(Le conjugeur, 2025)

D'après le *Dictionnaire Le Robert*, la conjugaison d'un verbe est « *l'ensemble des formes qu'il peut prendre* », variant selon « *la personne, le genre et le nombre de leur sujet, la voix (active ou passive), le mode (indicatif, subjonctif, impératif, etc.), et le temps (présent, futur, imparfait, etc.)* ».

À partir de ces deux définitions, nous pouvons retenir que la conjugaison est le système grammatical qui permet de modifier la forme d'un verbe en fonction de divers paramètres tels que la personne, le nombre, le mode, le temps et la voix. Elle joue un rôle fondamental dans la structuration des phrases en indiquant non seulement le moment de l'action, mais aussi la manière dont elle est exprimée.

1.2.1 Les modes et les temps du verbe

Tout d'abord, le système verbal en français est structuré autour de sept modes répartis en modes personnels : indicatif, subjonctif, impératif, conditionnel et les modes impersonnels : infinitif, participe, gérondif. Selon Maurice Grevisse«*les modes sont les diverses manières de concevoir et de présenter l'action exprimé par le verbe*»(Grevisse, 2009) . À travers cette définition, on peut dire que les modes verbaux permettent de structurer le verbe selon

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

différentes perspectives, en fonction de l'intention du locuteur. Dans cette optique, J. Dubois précise que : *«le mode est une catégorie grammaticale associée en général au verbe traduisant le type de communication institué par le locuteur entre lui et son interlocuteur (statut de la phrase) ou l'attitude du sujet parlant à l'égard de ses propres énoncés.»*(Dubois, 1989) . Autrement dit, le mode constitue un élément fondamental du verbe, permettant d'exprimer soit la nature de l'échange entre les interlocuteurs, soit la posture du locuteur vis-à-vis de son propre discours.

D'un point de vue morphologique il s'agit donc de décrire d'une part, les modes personnels (indicatif, subjonctif, impératif et conditionnel). L'indicatif exprime des faits réels, tandis que le subjonctif traduit des actions incertaines ou hypothétiques. Le conditionnel marque une action soumise à une condition, et l'impératif sert à donner un ordre. Du côté, les modes impersonnels (infinitif, participe et gérondif), qui restent invariables. L'infinitif est la forme nominale du verbe, le participe est utilisé dans les temps composés, et le gérondif exprime une action simultanée. Ces modes structurent la conjugaison et influencent le sens des énoncés. (Grevisse & Goosse, 2016)

Selon Grevisse *«On appelle temps les formes que prend le verbe pour indiquer à quel moment de la durée on situe le fait dont il s'agit. Par rapport au moment actuel qui est le point de contact de la série des moments écoulés et de la série des moments à venir un fait peut se situer, soit au moment où l'on parle : et c'est le temps présent ; soit à des moments écoulés : et c'est le temps passé ; soit à des moments à venir : et c'est le temps futur : nous ne pouvons pas dire toutefois que ces astres n'ont pas porté, ne portent pas, ou ne porteront jamais des êtres sur leur surface»*(Grevisse, 1980) . A partir de cette citation, on peut dire que le temps verbal permet de situer une action dans le passé, le présent ou le futur. Lorsqu'un fait se déroule au moment où l'on parle, on utilise le présent. S'il s'est produit avant ce moment, on emploie un temps du passé. Enfin, si l'action est prévue pour un moment à venir, on utilise le futur. Ces distinctions sont essentielles pour exprimer clairement la chronologie des événements dans une phrase. De plus, À chaque mode verbal correspond un ensemble de temps qui permet de situer l'action dans la chronologie. À l'indicatif on distingue des temps simples (présent, imparfait, passé simple et futur) et des temps composés (passé composé, plus-que-parfait, passé antérieur, futur antérieur). Le subjonctif, comprend le présent, l'imparfait, le passé et le plus-que-parfait. Le conditionnel, possède un présent et un passé (première et deuxième forme). L'impératif, ne possède que le présent et le passé. Du côté des

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

modes impersonnels, l'infinitif se décline en présent et passé, tandis que le participe et le gérondif suivent la même distinction. (le verbe: les modes et les temps, 2024)

1.2.2 Les marques de personne et de nombre

Lors de la conjugaison d'un verbe en français, il est essentiel de prendre en compte la personne grammaticale, qui désigne l'agent de l'action, ainsi que le nombre de sujets impliqués. Cette distinction se manifeste à travers les pronoms personnels sujets :

- Singulier : Je / Tu / Il -Elle
- Pluriel : Nous / Vous / Ils-Elles

Chaque personne impose une terminaison spécifique au verbe, variant selon le temps et le mode employés. Le nombre, quant à lui, précise si l'action est réalisée par un seul individu (singulier) ou par plusieurs (pluriel). Ces paramètres influencent directement la morphologie verbale : au singulier, on retrouve fréquemment les marques -e, -s, -t ou encore une absence de terminaison audible, tandis qu'au pluriel, les formes verbales se terminent généralement par (-ons, -ez ou -ent).

Ainsi, la conjugaison française repose sur des règles précises et un système d'accords qui assure une cohérence entre le sujet et l'action qu'il effectue. L'intégration de la personne grammaticale et du nombre dans la conjugaison permet de marquer non seulement la relation de l'agent à l'action, mais aussi la structure temporelle du récit ou de l'énoncé.

Le tableau suivant récapitule les marques de personne et de nombre en conjugaison française :

Tableau 1: les nombres de la personne et de nombre (Naili, 2022)

Personne	Ecrit	Oral	Exemple	Sauf
P2 Tu	S	[Ø]		Impératif présent des verbes du type Chanter
	X		tuveu-x	
P3 Il-Elle	T		ilfini-t	
	Ø (pas de		il va, il a	

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

	marque)			
P4 Nous	Ons	[ɔ̃]	nousdans-ons	
P5 Vous	ez	[e]	vousdans-ez	vous faites, vous êtes, vous dites
P6 Ils-Elles	T		ilsvon-t	
	Nt		ilsaime-nt	
	Ent		ilsfiniss-ent	

1.2.3 Les régularités dans les conjugaisons

Dans l'apprentissage de la conjugaison, la notion de régularité verbale occupe une place centrale. Un verbe est dit régulier lorsqu'il suit un modèle de conjugaison standard, propre à son groupe. Cette définition confirme nos propos : « *Les verbes réguliers en français sont ceux qui suivent un modèle fixe dans leur conjugaison* » (Verbes régulier et irréguliers, 2024). Autrement dit, les verbes réguliers sont ceux qui se conjuguent toujours de la même manière. Ils suivent un modèle fixe sans changer leur base (radical). Par exemple, les verbes du premier groupe, se terminant en -er (comme aimer, chanter, jouer), conservent un radical fixe et prennent des terminaisons prévisibles à chaque temps. Non seulement les verbes du 1^{er} groupe suivent un modèle de conjugaison régulier. Mais aussi certains verbe de 2^{ème} et 3^{ème} groupe « *les verbes réguliers -ir et -re suivent un modèle similaire, bien que les terminaisons soient différentes. Par exemple, le verbe « finir » devient je finis, tu finis, il/elle/on finit, nous finissons, vous finissez, ils/elles finissent. Le verbe "vendre" devient je vends, tu vends, il/elle/on vend, nous vendons, vous vendez, ils/elles vendent.* » (Verbes réguliers et irréguliers, 2024) .

À l'opposé, les verbes irréguliers ne suivent pas toujours ces schémas. Ils peuvent changer de radical (prendre → je prends, nous prenons) ou présenter des terminaisons spécifiques (être → je suis, tu es).« *On ne pourra donc définir les verbes irréguliers comme étant des verbes qui ont plusieurs radicaux. « Un verbe irrégulier est au contraire un verbe qui présente une*

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

distribution anormale de l'un des éléments 2.3.4. « Prendre » est un verbe régulier à trois bases qui satisfait aux conditions suivantes pour le présent »(Khellaf, 2012).

Tableau 2: Variation de la base d'un verbe irrégulier au présent (Khellaf, 2012)

Désinences	Bases	Formes
∅ (même base)	/pra/	1.2.3
Φ	/prɛh/	6
/5/, /e/	/prɔn/	4.5

Ce tableau présente la conjugaison d'un verbe irrégulier au présent de l'indicatif, mettant en évidence la variation des bases et des désinences. Les désinences indiquent les terminaisons ajoutées pour chaque personne, certaines formes n'ayant pas de désinence spécifique, comme dans la colonne ∅. Les bases du verbe, telles que /pra/, /prɛz/, et /prɔn/, changent selon les personnes, contrairement aux verbes réguliers qui utilisent une seule base. Il montre ainsi que les verbes irréguliers peuvent avoir plusieurs bases qui se combinent avec les désinences pour former les différentes formes conjuguées.

Donc, la régularité des verbes repose sur leur capacité à suivre un modèle de conjugaison prévisible, sans variation de base. Les verbes réguliers conservent un radical constant et des terminaisons fixes, facilitant ainsi leur apprentissage. Cette régularité est essentielle pour établir des règles de conjugaison claires et cohérentes dans l'enseignement du français.

2 L'enseignement / apprentissage des temps verbaux au cycle primaire

L'école primaire est le premier niveau d'enseignement et constitue la base essentielle de la formation du citoyen de demain. Elle guide les jeunes générations vers un niveau de qualification leur permettant d'assumer à l'avenir, leurs responsabilités sociales et de devenir des citoyens accomplis. (Benabdelmalek, 2014). Actuellement, le cycle primaire en Algérie s'étend sur cinq années. Toutefois, l'apprentissage de la langue française ne commence à partir de la troisième année primaire, permettant aux élèves de se familiariser avec la prononciation et l'écriture des lettres comme première étape. L'apprentissage des temps

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

verbaux débute quant à elle en quatrième année primaire, puis se poursuit en cinquième année avec l'introduction progressive de nouveaux temps, conformément aux exigences du programme scolaire.

L'enseignement des temps verbaux repose sur des activités variées, Il s'agit tout d'abord d'identifier et de reconnaître les différents temps ainsi que leurs valeurs temporelles, permettant aux élèves de situer une action dans le passé, le présent ou le futur. Ensuite, des exercices pratiques sont mis en place pour appliquer les règles de conjugaison et assimiler les terminaisons ainsi que les éventuelles irrégularités. L'apprentissage se poursuit par l'utilisation des temps verbaux en contexte, à travers des productions écrites et orales favorisant leur emploi correct dans des phrases et des textes. Enfin, des activités interactives telles que des jeux de rôles et des dialogues. Afin de corroborer ces propos, nous présentons ci-dessous un exemple de fiche pédagogique issue du programme de la 4^{ème} année primaire, illustrant une approche concrète de l'enseignement de la conjugaison en classe de FLE, notamment pour l'apprentissage des verbes au présent de l'indicatif.

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Image 1 : Fiche de conjugaison (4AP) (Fares)

Cours : 4AP

Projet 2 : C'est notre quartier.

Séquence 1 : - Bonne année !

Produit final : réaliser une affiche pour annoncer l'anniversaire des élèves.

Tâche1 : dessinons des cartes des vœux

Actes de parole : souhaiter un vœu

Domaine : écrit réception

Discipline : conjugaison

Titre : conjugaison du verbe « aimer » au présent.

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

Composantes de la compétence :

écrire pour répondre à une consigne d'écriture.

Objectifs de la situation de l'apprentissage : l'élève sera capable de :

- Identifier les pronoms personnels.

- Conjuguer le verbe « aimer » au présent.

Matériel didactique utilisé : Manuel de la 4AP page 44-tableau-ardoises- cahier d'activités35 /cahier de classe

Durée : 45mns

Déroulement de la leçon :

Pré-requis :

- Qui peut me rappeler les pronoms personnels de la conjugaison ?

-Prendre un livre et dites : j'ai un livre.

-Rappel de la conjugaison du verbe « avoir » au présent. (Assurer la compréhension avec le geste et la mimique)

I-Mise en situation :

-Montrer un dessin d'un anniversaire et dites : de quelle fête s'agit-il ?

-Connaissez-vous d'autres fêtes ? Citez-les ?

-l'Aïd Esghir- l'Aïd el Kebir – 1 ier novembre - Achoura – Yennayer

II-Présentation et analyse :

-Aujourd'hui, c'est Yennayer, j'aime la fête.

- Lecture par 2 ou 3 élèves.

De quelle fête s'agit-il ? Un anniversaire ? Le mouloud ? Yennayer ? Que dit la fille ?

- Faire répéter et porter au tableau. J'aime la fête.

Si je m'adresse à la fille qu'est-ce je lui dis ? Tu aimes la fête.

- Faire répéter : Tu aimes la fête.

- Porter au tableau.

- Trouver le reste de la conjugaison :

j'aime - tu aimes- il/elle aime-nous aimons -vous aimez -Ils/elles aiment

- Faire lire par les élèves.

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Image 2 : fiche de conjugaison (4AP) "la suite" (fares)

- On demande aux élèves d'observer la conjugaison

Que remarquez-vous ? Est-ce que le verbe a la même terminaison avec tous les pronoms ?

Maintenant est-ce vous pouvez conjuguer le verbe « fermer » comme le verbe « aimer »

III-Application :

- 1- Relie selon le modèle. (Ex n°1 manuel de l'élève page25)
- 2- 2- Ecris la terminaison qui manque. (Sur ardoises)
- 3- -tu aim... le chocolat. -nous aim.... Le football. -elle aim... jouer à la corde.

IV-Evaluation :

Complète par la terminaison qui convient : ez- es- ons – e - ent –

Vous aim..... les dessins animés.

- Il aim... le sport.

- Ils aim..... la musique.

-Tu aim..... la lecture.

- Nous aim..... l'école

La fiche propose une approche progressive pour enseigner la conjugaison du présent en 4^{ème} année primaire. L'enseignement commence par une mise en situation suivie d'une observation des verbes en contexte. Ensuite, des exercices d'application sont réalisés, incluant le repérage des terminaisons, le remplissage de phrases lacunaires et la conjugaison sur ardoise pour une participation active. L'apprentissage se renforce par des activités interactives comme la lecture et la répétition, avant de se conclure par une évaluation formative.

Donc, L'enseignement /apprentissage des temps verbaux repose sur l'utilisation de divers supports et un système méthodologique précis suivi par l'enseignant. À travers des outils tels que l'ardoise, le manuel et le tableau, les élèves découvrent, assimilent et appliquent les règles de conjugaison.

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

2.1 La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Les temps verbaux occupent une place essentielle dans l'apprentissage du français au primaire, et lorsqu'on parle des temps verbaux, on parle aussi de la conjugaison. Celle-ci est un outil clé pour maîtriser la langue, à la fois à l'oral et à l'écrit. Elle permet aux élèves d'écrire correctement les verbes, en surmontant les difficultés liées aux distorsions entre l'oral et l'écrit. Cependant, un enseignement fondé uniquement sur la mémorisation de listes, sans lien avec les contextes réels et l'accord sujet-verbe, empêche une véritable réutilisation des connaissances dans des activités de production. Au-delà de l'orthographe, la conjugaison joue un rôle crucial dans la structuration du discours, permettant d'exprimer clairement une pensée et d'améliorer la communication. Elle aide à situer les événements dans le temps, à organiser les idées et à éviter les malentendus. Toutefois, certains élèves soulignent l'importance d'un apprentissage des temps verbaux en lien avec les usages réels de la langue, en privilégiant ceux qui sont fréquemment utilisés dans la communication quotidienne. En fin de compte, la conjugaison ne se limite pas à un savoir théorique, mais devient un outil indispensable pour s'exprimer avec précision et interagir efficacement. (Lachet, 2021)

Ainsi, nous pouvons dire que l'intégration des temps verbaux dans les programmes du primaire permet de :

- D'améliorer la maîtrise de la langue, à l'oral comme à l'écrit, en permettant aux élèves d'utiliser correctement les verbes.
- De surmonter les difficultés orthographiques, en aidant les apprenants à écrire les verbes sans confusion entre l'oral et l'écrit.
- De structurer le discours, en facilitant l'organisation des idées et en permettant d'exprimer une pensée plus clairement.
- De renforcer la communication, en situant les événements dans le temps et en évitant les malentendus.

En résumé, l'intégration des temps verbaux dans les programmes du primaire est essentielle pour aider les apprenants à maîtriser les verbes, structurer leur discours et améliorer leur communication. Cela permet de surmonter les difficultés entre l'oral et l'écrit, tout en favorisant un apprentissage en lien avec les usages réels de la langue.

2.2 L'évolution de l'apprentissage des temps verbaux selon les niveaux

Tout d'abord, L'apprentissage du français langue étrangère (FLE) au primaire suit une progression adaptée au développement cognitif des apprenants. En Algérie, l'introduction

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

des temps verbaux se fait progressivement afin de permettre aux élèves d'acquérir des bases solides en conjugaison et de développer leurs compétences en expression écrite et orale.

Comme nous l'avons déjà évoqué, L'enseignement du FLE débute dès la 3^{ème} année primaire, mais à ce stade, l'accent est mis principalement sur l'acquisition du vocabulaire et la structuration de phrases simples. Les apprenants se familiarisent avec la langue sans pour autant aborder explicitement la conjugaison des verbes car l'apprentissage des temps verbaux commence à partir de la 4^{ème} année primaire.

En 4^{ème} année primaire, l'apprentissage des temps verbaux se concentre principalement sur le présent de l'indicatif, en particulier la conjugaison des verbes réguliers plus être et avoir comme des verbes irréguliers. Ce temps est fondamental, car il permet aux élèves de structurer des phrases simples et de s'exprimer sur des situations de leur quotidien. Afin d'assurer une progression efficace, l'enseignement de la conjugaison est intégré dans les projets pédagogiques, où chaque projet est composé de trois séquences. Ces séquences permettent aux apprenants de découvrir progressivement les règles de conjugaison à travers des activités variées.

En 5^{ème} année primaire, l'apprentissage des temps verbaux prend une tournure plus approfondie. Bien que les élèves continuent à utiliser le présent de l'indicatif (conjugaison de verbe être et avoir au présent de l'indicatif). Cette étape est cruciale, car ces deux verbes sont essentiels pour former le passé composé, un temps qui est également introduit en 5^e année. Les élèves apprennent que le passé composé se forme avec l'auxiliaire être ou avoir au présent, suivi du participe passé du verbe principal.

Parallèlement à l'apprentissage du passé composé, les élèves découvrent également le futur simple, qui leur permet de parler d'actions à venir. Le futur simple est le dernier temps verbal enseigné à ce niveau, servant ainsi de préparation pour l'apprentissage des temps verbaux au cycle moyen. Cette étape marque la fin de l'introduction aux principaux temps verbaux de base et prépare les élèves à aborder des conjugaisons plus complexes dans les années suivantes.

L'évolution se fait donc de manière progressive, en passant des connaissances fondamentales des temps verbaux à une maîtrise plus complète des conjugaisons pour les préparer aux niveaux suivants.

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

2.3 Les temps verbaux dans le manuel de 5^{ème} année primaire

En 5^{ème} année primaire, l'apprentissage des temps verbaux repose sur trois temps essentiels : le présent, le passé composé et le futur. Nous allons d'abord décrire le manuel de cette année scolaire, puis présenter les leçons consacrées à la conjugaison.

2.3.1 Description du manuel

Le manuel de 5^{ème} année primaire se compose de quatre projets, chacun visant à renforcer l'apprentissage des temps verbaux à travers des séquences pédagogiques adaptées. Le tableau suivant présente les différents projets ainsi que les séquences associées :

Tableau 3: Les projets et les séquences du manuel de 5AP

Projet 01 : Au zoo	Séquence 01 : Décrire un animal sauvage (portrait physique). Séquence 02 : Présenter un animal sauvage (Régime alimentaire, habitat, noms, male, femelle, petit).
Projet 02 : C'est un lieu exceptionnel !	Séquence 01 : Nous allons au musée Séquence 02 : Décrire un lieu exceptionnel
Projet 03 : Quand je serai grand !	Séquence 01 : Décrire les actions de secouristes en cas de catastrophe naturelle (tremblement de terre, inondation). Séquence 02 : Décrire les actions à entreprendre en cas de catastrophes naturelles (tremblement de terre, inondation).
Projet 04 : Protégeons la nature !	Séquence 01 : citer les dangers qui menacent l'environnement Séquence 02 : donner des conseils pour protéger l'environnement

Nous remarquons que chaque projet comprend deux séquences qui abordent des sujets différents. Mais ce qui nous intéresse particulièrement, ce sont les programmes de conjugaison et les temps verbaux. C'est pourquoi nous présenterons un autre tableau qui présente le programme de conjugaison pour chaque séquence :

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Tableau 4: la conjugaison dans le manuel de 5AP

Projet 1	Séquence 01	➤ « Avoir » au présent de l'indicatif
	Séquence 02	➤ Être+ Se nourrir au présent de l'indicatif
Projet 2	Séquence 01	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le passé composé (avec l'auxiliaire avoir). ➤ Le passé composé (avec l'auxiliaire être) verbes aller, partir, revenir....
	Séquence 02	➤ Participe passé des verbes (voir, découvrir...).
Projet 3	Séquence 01	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les verbes du 1^{er} au présent de l'indicatif (sauver, soigner, aider) + secourir. ➤ Le futur simple (verbe du 1^{er} et 2^{ème} groupe).
	Séquence 02	➤ Emploi du mode infinitif pour donner des conseils en cas de catastrophe naturelle (forme affirmative et négative)
Projet 4	Séquence 01	➤ Le verbe être et avoir au futur simple
	Séquence 02	➤ Le présent de l'impératif

Le manuel a été conçu par le ministère de l'Éducation nationale dans le but de guider progressivement les apprenants dans l'apprentissage des temps verbaux. Chaque séquence introduit des notions de conjugaison adaptées au niveau des élèves. On commence par les verbes avoir et être au présent de l'indicatif, puis l'apprentissage évolue vers le passé composé avec les auxiliaires avoir et être, l'emploi du participe passé, le présent et le futur simple des verbes du 1^{er} et 2^e groupes, ainsi que l'infinitif comme un mode pour donner des

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

conseils. Le programme se termine par l'introduction du futur simple des verbes être et avoir, ainsi que l'impératif (mode). Cette organisation permet aux élèves de comprendre et d'utiliser les temps verbaux dans des situations concrètes et variées.

2.3.2 Présentation des leçons

Dans une classe de 5^{ème} année primaire (FLE), les enseignants suivent quatre phases principales pour présenter chaque leçon :

- La 1^{ère} phase "**Moment de découverte**" dans lequel L'enseignant introduit le nouveau contenu en suscitant la curiosité des élèves. Cela permet de capter l'attention et d'engager les élèves dans la leçon.
- La 2^{ème} phase "**Moment d'observation méthodique**" l'enseignant demande aux élèves d'observer et d'analyser des phrases
- La 3^{ème} phase "**Situation d'intégration**" l'enseignant donne aux apprenants l'occasion de partager leurs acquis
- La 4^{ème} phase "**Moment d'évaluation**" l'enseignant évalue les connaissances des élèves par le biais d'exercices ou d'activités de révision, par exemple la conjugaison de verbe avoir et être au présent de l'indicatif.

Ainsi, nous pouvons dire que la présentation de la leçon en 5^e année primaire suit une démarche structurée, qui facilite la compréhension et l'assimilation progressive des notions par les apprenants. À noter que l'enseignant commence généralement par un rappel rapide de la leçon précédente, appelé "l'éveil de l'intérêt", qui ne dure que cinq minutes au début de la séance.

3 Les difficultés rencontrées par les apprenants dans l'apprentissage des temps verbaux

Dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), de nombreux élèves algériens rencontrent des obstacles, notamment en ce qui concerne les temps verbaux. Ces difficultés peuvent s'expliquer par plusieurs facteurs, dont l'influence de la langue maternelle et la complexité propre à la conjugaison en français.

3.1 L'influence de la langue maternelle

« L'impossibilité d'en arriver à une notion de langue maternelle qui soit univoque et universellement admise » (Gagné, 1990). Cela veut dire qu'on ne peut pas donner une seule définition valable pour tout le monde de ce qu'est la langue maternelle. Chaque personne peut

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

avoir une langue différente qu'elle considère comme la première. Donc, il n'y a pas une seule définition fixe que tout le monde accepte.

La langue maternelle (LM) se distingue par son acquisition naturelle. D'après Vygotski, l'apprentissage de la LM se fait de manière inconsciente, l'enfant l'acquérant spontanément à travers ses interactions avec son environnement immédiat. En revanche, l'apprentissage d'une langue étrangère (LE) débute par une prise de conscience et une intention claire d'apprendre. (Benamar, 2014)

En Algérie, la langue maternelle n'est pas la même pour tous les citoyens. La majorité des Algériens ont pour langue maternelle l'arabe dialectal (darija), qui est utilisé dans la vie quotidienne. Dans certaines régions, notamment en Kabylie, dans les Aurès, ou dans le sud du pays, la langue amazighe (berbère) est également langue maternelle pour de nombreux habitants. Ainsi, un enfant algérien entre à l'école en parlant soit l'arabe dialectal, soit l'amazighe, mais pas le français ni même l'arabe classique. Ce décalage entre la langue parlée à la maison et les langues enseignées à l'école peut constituer une difficulté supplémentaire dans l'apprentissage du français, notamment dans l'acquisition des temps verbaux.

Arabe : L'arabe présente des structures grammaticales et des conjugaisons différentes de celles du français. Par exemple, les conjugaisons au présent de l'indicatif peuvent poser problème, car le système verbal en arabe est souvent plus simple et ne distingue pas toujours les temps comme en français, « *L'arabe dispose de trois temps distincts (passé, présent à valeur possible de futur et impératif)* » (Makhlouf, Legros, & Marin, 2005). Donc nous pouvons dire que les temps verbaux en arabe sont moins nombreux et plus simples qu'en français, ce qui rend leur apprentissage particulièrement difficile pour les élèves. Par exemple le passé composé en français est formé de deux éléments : l'auxiliaire être ou avoir + le participe passé du verbe principale et l'accord avec être. Mais en arabe le verbe se conjugue directement au passé simple sans avoir besoin d'un auxiliaire comme en français (avoir ou être).

Prenons cet exemple pour mieux illustrer la différence :

- En français : Les voitures sont arrêtées —————> En arabe : /tawaqafati s. sijjârât/ (Makhlouf, Legros, & Marin, 2005)

Donc, en arabe, le verbe ne nécessite ni auxiliaire, ni accord particulier en genre ou en nombre (féminin ou pluriel), contrairement au français

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

3.2 Natures des difficultés liées à la conjugaison en FLE

La conjugaison est un domaine complexe qui comporte plusieurs aspects : la structure des verbes, l'accord des sujets et des verbes, ainsi que la distinction des différents temps verbaux. Ces difficultés peuvent être dues à des différences profondes entre la langue maternelle de l'apprenant et le français, ainsi qu'à la richesse du système verbal du français. L'apprentissage de la conjugaison en français langue étrangère (FLE) pose de nombreux défis aux apprenants, en particulier aux élèves du primaire.

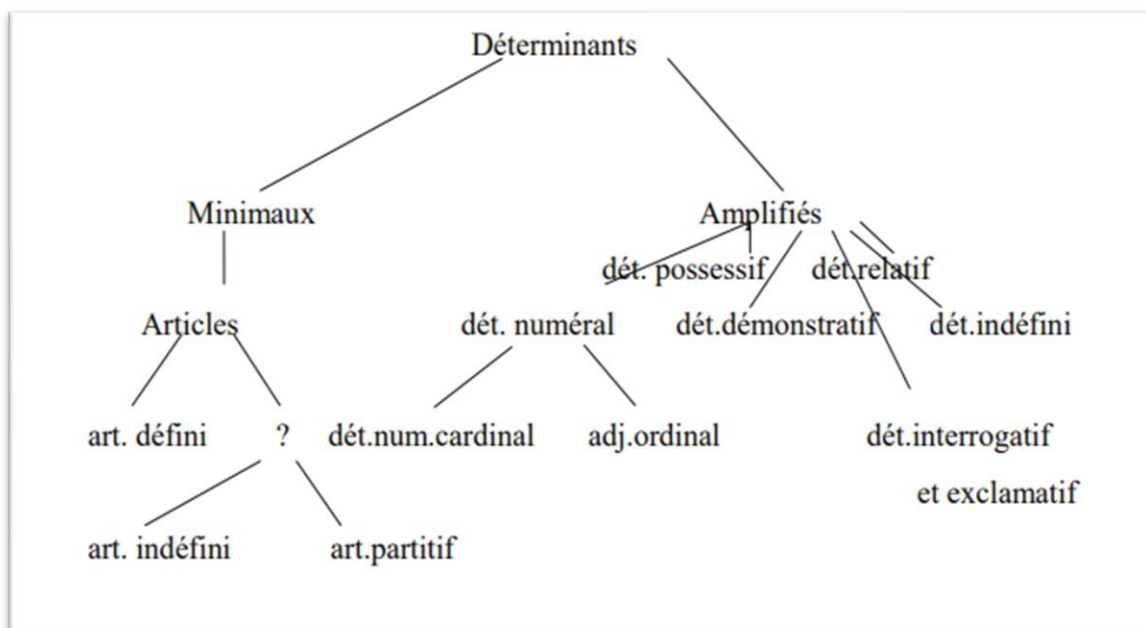
3.2.1 Les déterminants

D'après Grevisse, « *le déterminant est un mot qui varie en genre et en nombre, genre et nombre qu'il reçoit, par le phénomène de l'accord du nom auquel il se rapporte. Le déterminant se joint à un nom pour l'actualiser, pour lui permettre de se réaliser dans une phrase* » (Grevisse, 2009). Le déterminant est un mot qui accompagne un nom et s'accorde avec lui en genre (masculin ou féminin) et en nombre (singulier ou pluriel), par exemple (un, une, des, le, la). Il permet de préciser le nom et de l'introduire dans la phrase, en le rendant concret et défini.

Les déterminants considèrent cela comme un facteur qui pose des difficultés dans l'apprentissage de la conjugaison. Les apprenants ont souvent des difficultés à maîtriser ces accords, surtout si leur langue maternelle n'a pas de système de déterminants aussi complexe. Par exemple, en arabe, il n'y a pas de distinction aussi marquée entre le genre du nom. Pour illustrer la complexité des déterminants et appuyer nos propos, nous présentons ce schéma qui montre les différents types de déterminants en français :

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Image 3: Les différents types de déterminants en FLE (Vintila, 2009)



Ainsi, les déterminants, bien qu'ils ne soient pas directement liés à la conjugaison, jouent un rôle fondamental dans la construction grammaticale des phrases. Leur difficulté réside dans le fait qu'ils doivent s'accorder en genre et en nombre avec le nom qu'ils accompagnent. De plus, la grande variété de types de déterminants (possessifs, démonstratifs, numéraux, etc.) ajoute une charge supplémentaire pour l'apprenant de primaire, qui doit d'abord comprendre et utiliser ces éléments pour bien conjuguer les verbes.

3.2.2 L'expression des temps

En français, chaque temps verbal remplit une fonction spécifique, qui peut désigner un moment précis de l'action, sa durée ou sa fréquence. Cette diversité dans l'expression des actions constitue l'un des principaux facteurs rendant l'apprentissage de la conjugaison plus difficile. En effet, L'expression du temps peut se faire de différentes manières, telles que :

- Placer une action dans un cadre temporel (passé, présent ou futur) ou dans une séquence chronologique (avant, pendant, après).
- Déterminer la durée ou la fréquence d'un événement
- Signaler le début ou la fin d'une action

Le complément circonstanciel de temps peut être exprimé de différentes manières dans une phrase simple, comme un groupe nominal, un pronom, un adverbe de temps ou un gérondif. Dans une phrase complexe, la proposition subordonnée exprime l'antériorité, la simultanéité ou la postériorité en utilisant des conjonctions appropriées, et le verbe peut être au subjonctif ou à l'indicatif selon le cas. D'autres constructions grammaticales, telles que la coordination

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

ou l'utilisation du vocabulaire du temps, peuvent aussi exprimer le temps, marquant la succession ou la durée des actions. (Coursdefrançais.net, 2024) .

Donc, Les difficultés liées à l'expression du temps en conjugaison en FLE résident principalement dans la diversité et la complexité des structures utilisées pour indiquer les différents moments d'une action. La possibilité de situer une action dans un cadre temporel précis (passé, présent, futur), de déterminer sa durée ou sa fréquence, et d'indiquer son commencement ou son achèvement nécessite une compréhension fine des mécanismes temporels.

De plus, les différentes manières d'exprimer le temps, comme les compléments circonstanciels, les propositions subordonnées et les constructions grammaticales variées, demandent aux apprenants une maîtrise des nuances qui peuvent être difficiles à saisir. L'utilisation de la coordination, du vocabulaire spécifique du temps et des conjugaisons subordonnées introduit des challenges supplémentaires pour les élèves, d'autant plus que les variations entre les temps verbaux et leur contexte d'utilisation sont nombreuses et doivent être assimilées avec précision. Cela contribue à la complexité de l'apprentissage de la conjugaison en français, rendant la compréhension des subtilités temporelles encore plus difficile.

3.3 Difficultés liées au nombre de variations dans le système verbal

Le système verbal en français présente une grande variété de formes et de conjugaisons, ce qui complique l'apprentissage des temps verbaux. Cette diversité inclut les irrégularités des verbes, les multiples auxiliaires et les variations selon le mode (indicatif, subjonctif, impératif, etc.) et le temps (présent, passé, futur, etc.). Le grand nombre de variations et d'exceptions dans les conjugaisons rend difficile la maîtrise des temps verbaux pour les apprenants, qui doivent mémoriser un grand nombre de règles et d'exceptions. *«La cause la plus importante réside dans le fait que c'est dans le système verbal du français qu'on observe le plus grand nombre de variations. »*(Amara, 2001). Cette citation confirme que l'une des principales difficultés liées à la conjugaison en FLE est la grande variété dans le système verbale qui rend l'apprentissage de la conjugaison plus complexe, car les élèves doivent maîtriser de nombreuses variations qui peuvent prêter à confusion.

Le français se distingue par un grand nombre de temps verbaux, de modes et d'auxiliaires. Certains verbes en français sont irréguliers, ce qui complique encore davantage la tâche des apprenants. Par exemple, les verbes "être" et "avoir" en 5ème, ont des conjugaisons irrégulières qui nécessitent un apprentissage par cœur, contrairement à d'autres langues où les

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

conjugaisons suivent des règles plus régulières. Cela représente une charge supplémentaire dans le processus d'apprentissage de la conjugaison. Mais avec cette variation, la charge du programme scolaire représente un obstacle principal, particulièrement en 5^{ème} année primaire, où les élèves doivent apprendre trois temps verbaux différents en une seule année. Ce rythme rapide ne permet pas toujours une assimilation progressive des notions, ce qui peut engendrer des confusions et un manque de maîtrise. La difficulté ne vient pas seulement du nombre de temps verbaux à apprendre, mais aussi du programme en général qui est très chargé. De plus, le volume horaire qui ne permet pas de consacrer suffisamment de temps à la révision et à la mémorisation de la conjugaison.

Donc, avec la complexité et la variation verbale, le programme scolaire de 5^{ème} année primaire comporte plus de deux temps verbaux. Il est essentiel que le programme prenne en compte cette variation verbale car chaque temps verbal peut comporter plusieurs règles ce qui rendre son apprentissage difficile

3.4 Les remédiations recommandées

En raison des nombreuses difficultés rencontrées par les apprenants dans l'acquisition des temps verbaux, il est essentiel de mettre en place des solutions adaptées pour faciliter leur apprentissage. Ces remédiations, tant au niveau de l'enseignement que de l'apprentissage, visent à rendre l'approche des conjugaisons plus accessible et plus efficace.

3.4.1 Au niveau de l'enseignement /apprentissage

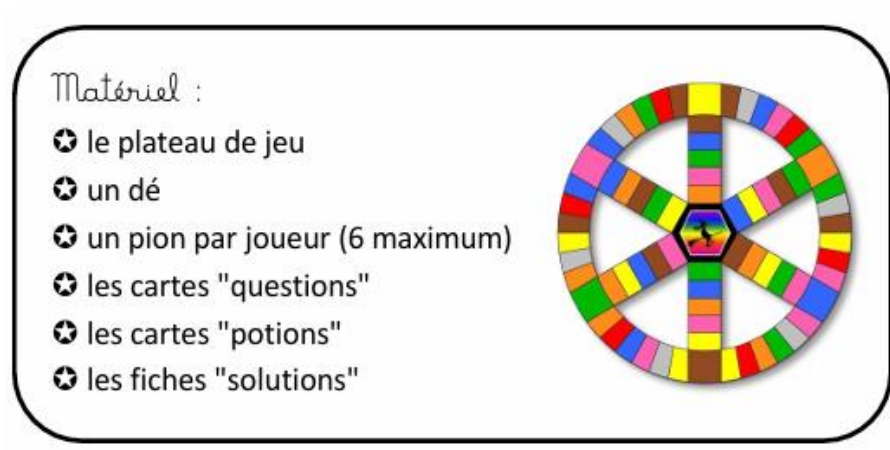
Pour faciliter l'enseignement/apprentissage des temps verbaux, les enseignants peuvent adopter une approche progressive et différenciée. Il est important d'introduire les conjugaisons de manière séquencée, en commençant par les temps les plus simples et en ajoutant progressivement des éléments plus complexes. L'enseignement peut être renforcé par des exercices ciblés, ainsi que par l'utilisation de supports visuels pour mieux ancrer les notions. Parmi toutes ces méthodes, les jeux ludiques restent celles que les enfants préfèrent. Comme le souligne Jean Château 1975 « *L'enfant est un être qui joue et rien d'autre* » (Merrakchi, 2011). Jean Château suggère que, pour un enfant, le jeu est une activité fondamentale qui structure son quotidien et participe activement à sa compréhension du monde et à la manière dont il acquiert des connaissances. Par conséquent, dans le cadre de l'enseignement, particulièrement en français langue étrangère (FLE), utiliser le jeu comme outil pédagogique permet de rendre l'apprentissage plus engageant et accessible, surtout pour les jeunes apprenants.

Deuxième chapitre : La place des temps verbaux dans les programmes du primaire

Nous allons donner quelques exemples des jeux modernes et efficaces qui peuvent être utilisés pour enseigner les temps verbaux en classe de FLE :

- Premièrement, les jeux de rôle sont des activités simples et faciles que l'enseignant peut les pratiquer en classe
- Les jeux des cartes de conjugaisons (Trivial Pursuit)

Image 4:Matériel de Trivial Pursuit



- Les plates formes comme « Duolingo », Une application très populaire pour l'apprentissage des langues qui propose des exercices de conjugaison sous forme de quiz interactifs. Les élèves peuvent pratiquer les temps verbaux de manière ludique et voir leurs progrès grâce à des niveaux à atteindre, des récompenses et des défis quotidiens.

Ainsi, ces méthodes rendent l'apprentissage des temps verbaux plus facile, ce qui aide à atténuer certaines difficultés rencontrées par les élèves. Elles permettent une meilleure compréhension, plus de motivation et une participation plus active en classe.

Conclusion

Enfin, ce chapitre souligne l'importance d'un enseignement progressif et structuré, en particulier pour les élèves de la 5e année primaire, qui commencent à maîtriser les bases de la conjugaison. À travers une pédagogie qui tient compte des besoins spécifiques de chaque niveau scolaire, il est possible d'accompagner efficacement les élèves dans l'acquisition de ces compétences essentielles à leur développement linguistique.

La partie pratique

Introduction

Après avoir développé les fondements théoriques relatifs à notre sujet dans la première partie de ce mémoire, nous entamons la partie pratique qui vise à mettre ces éléments à l'épreuve du terrain. Cette étape a pour but de vérifier les hypothèses formulées précédemment, et d'observer concrètement l'impact de la pédagogie ludique et interactive sur l'apprentissage des temps verbaux en 5^{ème} année primaire.

Nous consacrons la dernière partie de notre travail à la présentation de notre enquête. Nous y exposons la démarche adoptée ainsi que les outils utilisés, avant de procéder à l'analyse des données recueillies à travers le questionnaire et l'expérimentation intégrant des activités ludiques menés auprès des enseignants et des élèves de 5^{ème} année primaire.

1 Démarche méthodologique

1.1 Description du lieu

Nous avons réalisé notre expérimentation à l'école primaire « Ben Chenif Nadir Ben Mbarek » de Feliache à la wilaya de Biskra sous la direction de Monsieur RemliAbdAlhamide. Cette école est petite par rapport aux autres écoles, elle scolarise 170 élèves, dont 79 filles et 91 garçons. L'établissement dispose de 8 salles, dont 5 sont actuellement utilisées pour l'enseignement, tandis que les 3 restantes ne sont pas exploitées pour le moment.

1.2 Présentation de l'échantillon

Nous avons choisi une classe de 5^{ème} année primaire qui contient 34 élèves pour une séance d'observation, il s'agit de 16 filles et 18 garçons, l'âge de ses élèves entre 10 et 11 ans. Le niveau des élèves au sein de la classe est hétérogène. Nous avons assisté à quatre séances réparties sur une durée de deux semaines.

Nous avons choisi le cycle primaire comme un échantillon de notre corpus parce que c'est à ce niveau que les élèves commencent à apprendre les temps verbaux. En même temps, les jeux ludiques sont très adaptés à leur âge.

2 La méthode de travail

Pour trouver une réponse à notre problématique portant sur la pédagogie ludique et interactive dans une perspective de facilitation de l'apprentissage des temps verbaux, nous avons choisi d'utiliser un questionnaire destiné aux enseignants de 5^{ème} année primaire.

Nous avons mené quatre séances. La première séance a été consacrée uniquement à l'observation de l'enseignante afin de comprendre sa méthode traditionnelle d'enseignement des temps verbaux, sans aucune intervention de notre part. Lors de la deuxième séance, nous avons poursuivi l'observation, puis à la fin de la séance nous avons distribué une évaluation

de conjugaison aux élèves sans l'utilisation des jeux ludiques. Les deux dernières séances ont été animées par nous-mêmes. Elles ont intégrés des jeux ludiques et interactifs (jeux de rôles, Qui arrivera le premier, Trivial Pursuit).

L'objectif de ce questionnaire et de l'expérimentation réalisée est de recueillir des informations pertinentes et de comparer les résultats obtenus, afin d'évaluer l'impact de la pédagogie ludique et interactive sur l'apprentissage des temps verbaux.

3 L'enquête

Pour réaliser ce mémoire, nous avons choisi de recourir à une enquête par questionnaire, afin de consolider nos résultats et d'obtenir des éclaircissements supplémentaires pouvant enrichir notre analyse.

3.1 Présentation du questionnaire

Le questionnaire constitue un outil de recherche essentiel permettant de recueillir des informations ciblées, nous avons élaboré un questionnaire en ligne destiné aux enseignants de 5^{ème} année primaire, il se compose de 4 sections. (Voir l'annexe 06)

L'objectif de notre questionnaire est de recueillir des informations sur l'enseignement des temps verbaux chez les élèves de 5^{ème} année primaire, ainsi que sur l'usage des méthodes ludiques dans cet apprentissage. Il vise aussi à identifier les effets de ces approches sur la motivation des élèves, leur participation en classe et leur capacité à mieux assimiler les notions grammaticales.

3.2 Analyse des résultats

Section 1 : Informations personnelles

1. Sexe

Réponses	Nombre	Pourcentage %
Homme	04	24%
Femmes	13	76%
Totale	17	100%

Tableau 5: Répartition des enseignants selon le sexe

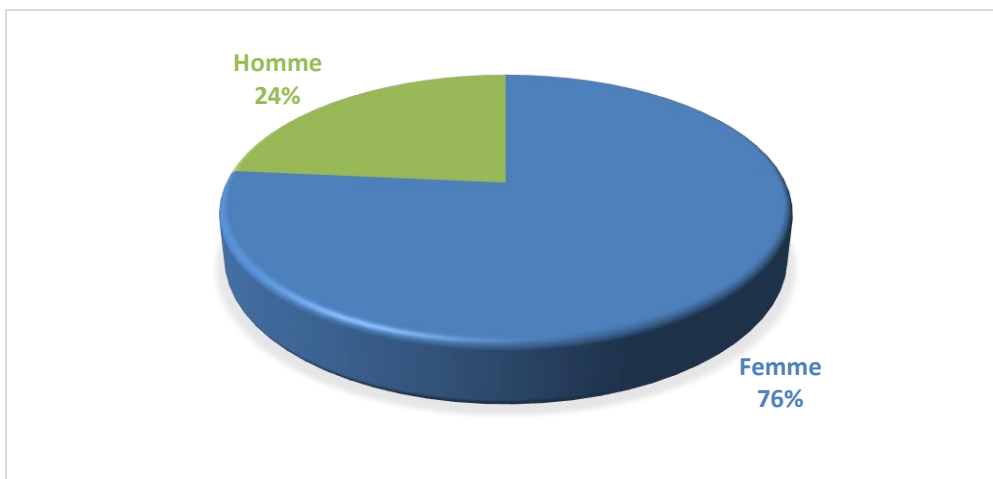


Figure 1: Répartition des enseignants selon le sexe

D'après le tableau et ce graphique, la plupart des enseignants qui ont répondu au questionnaire sont des femmes. Sur 17 enseignants au total, 13 sont des femmes, ce qui représente 76 %, et seulement 4 sont des hommes, soit 24 %. Ce résultat montre que les femmes sont plus nombreuses, ce qui est normal car dans l'enseignement, il y a souvent plus de femmes que d'hommes.

2. L'âge :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Moins de 25 ans	7	25%
26 - 35 ans	5	29%
36 - 45 ans	2	12%
Plus de 45 ans	3	18%

Tableau 6: Répartition des enseignants selon l'âge

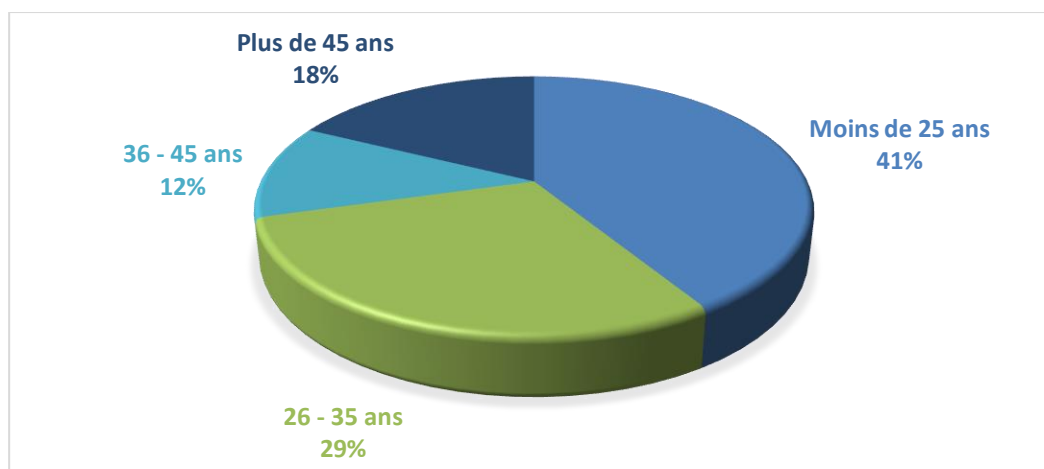


Figure2 : Répartition des enseignants selon l'âge

D'après ce graphique, la plupart des enseignants qui ont répondu au questionnaire sont jeunes. Sur 17 participants, 7 ont moins de 25 ans (41 %), 5 ont entre 26 et 35 ans (29 %), 2 ont entre 36 et 45 ans (12 %), et 3 ont plus de 45 ans (18 %). On remarque donc que la majorité des enseignants ont moins de 35 ans, ce qui peut expliquer leur intérêt pour des méthodes d'enseignement modernes comme les jeux.

3. Année d'expérience dans l'enseignement

Réponses	Nombre	Pourcentage
Moins de 5 ans	11	72 %
5 - 10 ans	2	13 %
11 – 20 ans	1	7 %
Plus de 20 ans	3	8 %
Totale	17	100%

Tableau 7: Répartition selon l'expérience professionnelle

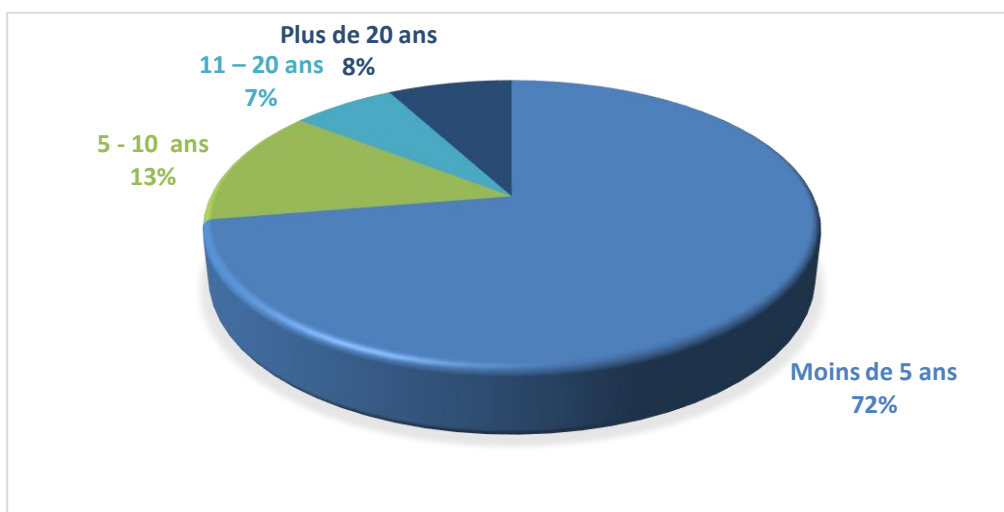


Figure 3: Répartition selon l'expérience professionnelle

L'analyse montre que la majorité des enseignants ayant répondu au questionnaire ont peu d'expérience dans l'enseignement. En effet, 11 enseignants sur 17 ont moins de 5 ans d'expérience, soit 72 %. Ensuite, 2 enseignants ont entre 5 et 10 ans (13 %), 1 seul a entre 11 et 20 ans (7 %), et 3 enseignants ont plus de 20 ans d'expérience (8 %).

La majorité des participants sont relativement nouveaux dans le métier. Cela peut jouer un rôle important dans leur manière d'enseigner, car les jeunes enseignants sont souvent plus ouverts aux nouvelles méthodes pédagogiques, comme l'approche ludique et interactive. Leur motivation à innover, à utiliser des jeux ou des activités modernes pour enseigner les temps

La partie pratique

verbaux peut être plus élevée, comparée à celle des enseignants ayant une longue expérience, qui peuvent préférer des méthodes plus traditionnelles.

4. Avez-vous reçu une formation spécifique en pédagogie interactive ou ludique ?

Réponses	Nombre	Pourcentage%
Oui	3	19 %
Non	13	81 %
Totale	16	100%

Tableau 8: Répartition des réponses concernant la formation en pédagogie ludique

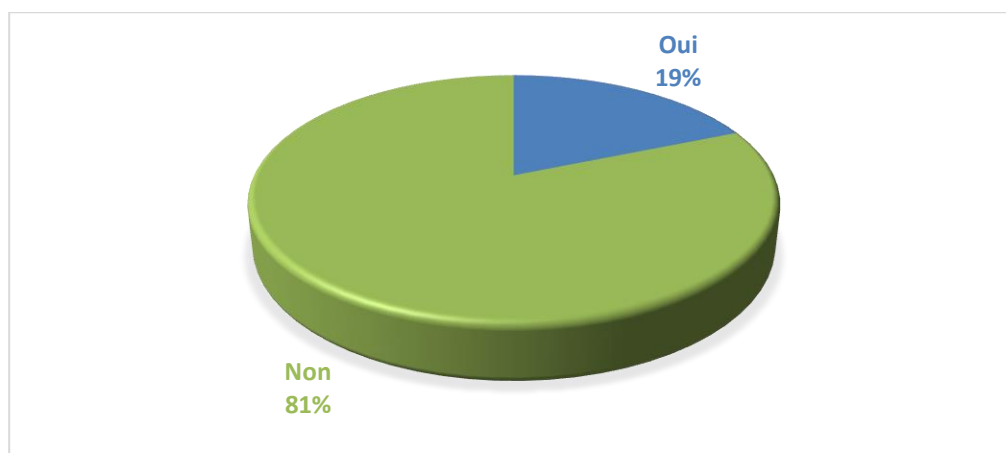


Figure 4: Répartition des réponses concernant la formation en pédagogie ludique

D'après ce tableau, la grande majorité des enseignants interrogés, soit 13 sur 16 (81 %), déclarent ne pas avoir reçu de formation spécifique en pédagogie ludique ou interactive. En revanche, seuls 3 enseignants (19 %) affirment en avoir bénéficié. Cela montre un manque de formation dans ce domaine, ce qui peut constituer un frein à l'utilisation de méthodes pédagogiques innovantes en classe.

5. Quels outils utilisez-vous le plus pour enseigner les temps verbaux ?

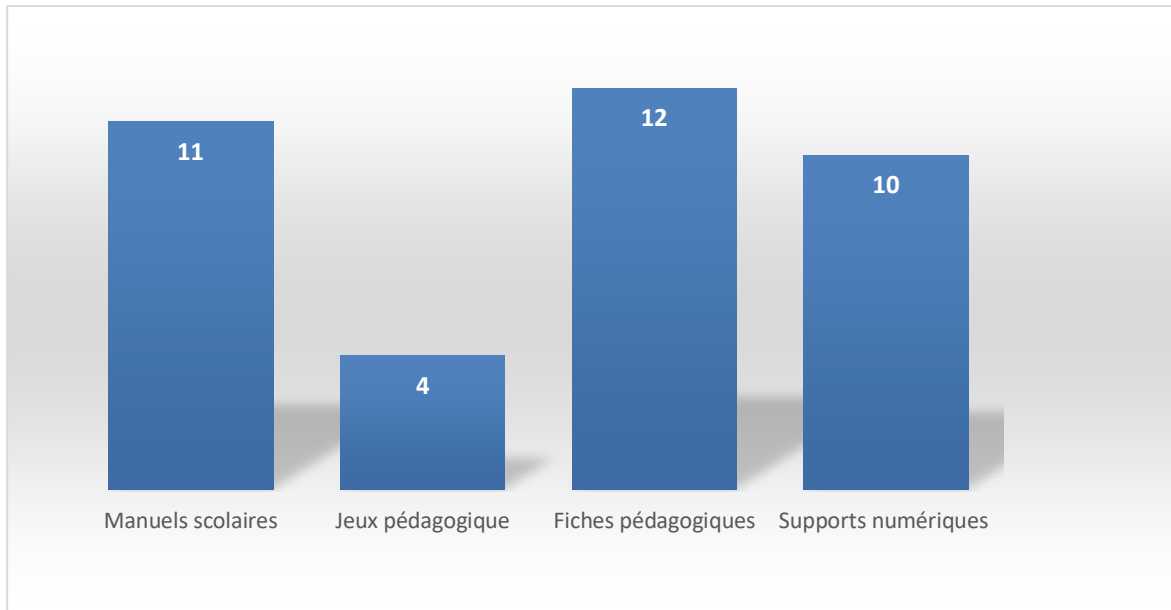


Figure 5: Répartition des supports pédagogiques utilisés en classe

Les résultats montrent que les fiches pédagogiques (12) et les manuels scolaires (11) sont les supports les plus utilisés, ce qui confirme la préférence des enseignants pour les outils traditionnels. Les jeux pédagogiques (4) restent peu exploités, probablement à cause du manque de ressources ou de formation. Les supports numériques (10) sont en progression, mais restent secondaires. On observe donc un équilibre entre méthodes classiques et ouverture à l'innovation.

6. À quelle fréquence intégrez-vous des activités ludiques et interactives en classe pour enseigner les temps verbaux ?

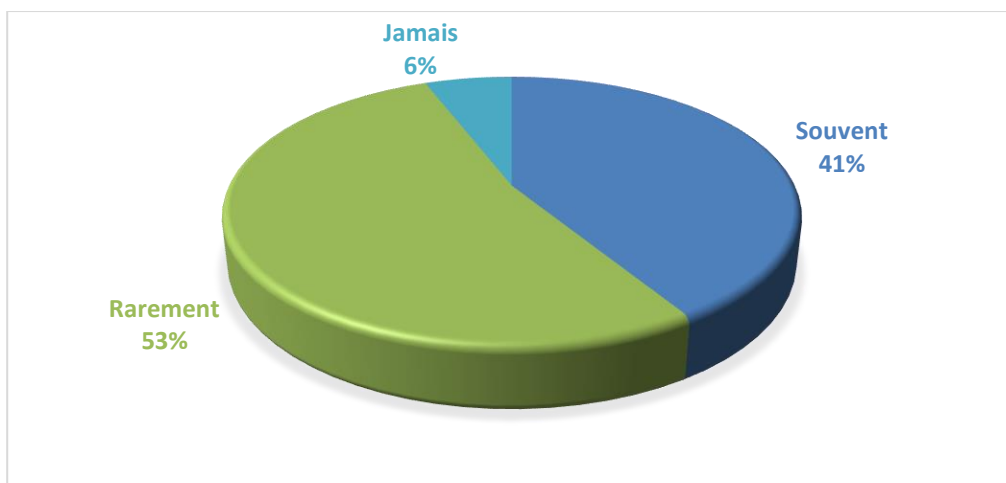


Figure 6: L'intégration des activités ludiques et interactives en classe

Le graphique montre que 53 % des enseignants intègrent rarement des activités ludiques pour enseigner les temps verbaux, contre 41 % qui le font souvent et seulement 6 % jamais. Cette répartition indique qu'une majorité reste attachée à des méthodes plus traditionnelles, malgré

les bénéfices reconnus de la pédagogie ludique, surtout chez les enseignants anciens, malgré l'intérêt que les élèves portent à ces activités. Ce manque d'approche ludique peut expliquer en partie les difficultés des élèves à maîtriser la langue française et la conjugaison.

Section 3 : Approches pédagogiques et perception

7. Quels sont, selon vous, les principaux obstacles à l'apprentissage des temps verbaux par les élèves de 5^e année primaire ?

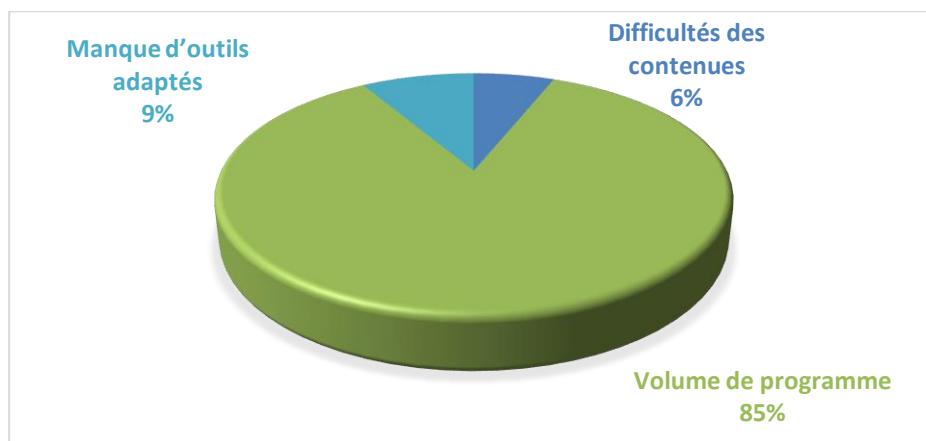


Figure 7: Perception des enseignants sur les obstacles

Le graphique révèle que le principal obstacle à l'apprentissage des temps verbaux chez les élèves de 5^{ème} année primaire est le volume de programme (85 %), ce qui reflète une surcharge qui laisse peu de place à la consolidation. Le manque d'outils adaptés (9 %) et les difficultés des contenus (6 %) sont également cités, mais dans une moindre mesure. Ces données montrent que l'enjeu n'est pas uniquement lié à la complexité des notions, mais surtout à la gestion du temps et à l'absence de supports pédagogiques efficaces pour rendre les apprentissages plus accessibles.

8. Pensez-vous que l'utilisation de la pédagogie ludique et interactive faciliterait l'apprentissage des temps verbaux ? Pourquoi ?

Les enseignants ont répondu comme suit :

- Oui, les jeux motivent les élèves
- Oui, La pédagogie interactive ou ludique facilite l'apprentissage des temps verbaux en rendant les leçons plus motivantes, concrètes et participatives, tout en réduisant l'anxiété liée aux erreurs.
- Oui, de nos jours les élèves aiment l'apprentissage par cette pédagogie
- Non, Elle perd la concentration des élèves
- Oui, La pédagogie interactive ou ludique facilite l'apprentissage des temps verbaux en rendant les leçons plus engageantes, concrètes et adaptées aux besoins des élèves.

La partie pratique

- Oui, les élèves aiment cette méthode
- Non, cela provoque du bruit dans la classe et fait perdre de concentration
- Oui, une pédagogie interactive ou ludique peut faciliter l'apprentissage des temps verbaux en rendant la pratique plus engageante, concrète et motivante. Elle favorise la mémorisation et réduit l'anxiété, à condition d'être bien intégrée dans une démarche pédagogique structurée.

À partir des réponses recueillies, il apparaît que la majorité des enseignants considèrent la pédagogie ludique ou interactive comme bénéfique pour l'apprentissage des temps verbaux. Elle est perçue comme motivante, concrète et adaptée aux élèves, favorisant leur participation et leur mémorisation. Toutefois, quelques réserves sont exprimées concernant le bruit et la perte de concentration, soulignant la nécessité d'un bon encadrement.

Section 4 : Besoins et suggestions

9. Quels types d'activités ou d'outils aimeriez-vous intégrer pour rendre l'apprentissage des temps verbaux plus attractif et efficace ?

Les réponses des participants sont :

- Activités ludiques
- Pour rendre l'apprentissage des temps verbaux plus attractif et efficace, j'aimerais intégrer des jeux de rôle, des quiz interactifs en ligne (comme Kahoot ou Quizizz), des cartes à tâches, des chansons, des bandes dessinées à compléter, ainsi que des vidéos courtes avec des exercices de repérage des temps.
- Des activités ludiques activités traditionnelles aussi
- Des activités ludiques et interactives
- J'aime beaucoup les activités traditionnelles
- Pour moi peut être l'intégration des outils numériques
- Pour rendre l'apprentissage des temps verbaux plus attractif et efficace, j'aimerais intégrer des jeux de rôle, des quiz interactifs, des cartes à manipuler (flashcards), des applications éducatives, ainsi que des vidéos ou chansons.
- Utilisation des activités ludiques
- Les activités traditionnelles c'est tout
- Des activités ludiques avec les outils numériques développés Jeux de rôle par ex ou des applications comme duolingo, babbel La répétition et les activités ludiques et interactives
- Pour rendre l'apprentissage des temps verbaux plus attractif et efficace, j'aimerais intégrer des jeux en ligne, des quiz interactifs, des vidéos explicatives, ainsi que des mises en situation comme des dialogues ou des scénarios à compléter.

- L'utilisation d'applications mobiles et de plateformes comme Kahoot! ou LearningApps permettrait aussi de varier les approches et de renforcer l'apprentissage de façon ludique.

À partir des réponses recueillies, il apparaît que les enseignants favorisent l'intégration d'activités ludiques et interactives, telles que les jeux de rôle, les quiz en ligne, les vidéos et les applications éducatives, pour rendre l'apprentissage des temps verbaux plus attractif et efficace. Par ailleurs, certains insistent aussi sur l'importance de conserver des activités traditionnelles et la répétition pour consolider les acquis. Ainsi, une combinaison équilibrée entre méthodes modernes et classiques semble recommandée.

10. Auriez-vous des suggestions à proposer pour améliorer les pratiques pédagogiques dans le cadre de l'enseignement des temps verbaux en 5e année primaire ?

Les enseignants ont répondu comme suit :

- L'utilisation des outils numériques et des activités ludiques
- Pour améliorer l'enseignement des temps verbaux en 5^{ème} année, il est utile d'utiliser des supports visuels et ludiques, de proposer des ateliers différenciés selon les niveaux, et de favoriser la manipulation à travers des jeux ou cartes de conjugaison.
- L'enseignant doit utiliser des outils numériques maintenant, des activités ludiques.
- Pour un enfant de 11 ans, l'enseignement des temps verbaux doit être ludique et adapté à son niveau avec l'utilisation des supports numériques, en privilégiant les jeux et en allégeant la pression d'un programme trop chargé.
- Pour les élèves l'utilisation des jeux et des moyens numériques peut améliorer les pratiques pédagogiques.
- Intégration des outils numériques avec une méthode ludique
- varier les activités, utiliser des supports visuels, intégrer le jeu, favoriser l'oral, et relier les temps à des situations concrètes.
- Peut être avec les élèves d'aujourd'hui les images et les jeux facilitent l'apprentissage des temps verbaux
- L'utilisation des jeux aide beaucoup les élèves à apprendre les temps verbaux, les jeux motivent les élèves
- Pour améliorer l'enseignement des temps verbaux en 5e année primaire, l'intégration d'activités ludiques et interactives peut être particulièrement bénéfique. Des jeux en ligne, tels que ceux proposés sur LogicielEducatif.fr, permettent aux élèves de pratiquer la conjugaison de manière engageante e plus, des jeux de plateau comme "Roule & Conjugue" offrent une

approche dynamique pour renforcer les compétences en conjugaison. Ces méthodes favorisent la motivation et facilitent l'apprentissage des temps verbaux.

Les réponses des enseignants montrent une tendance claire vers une pédagogie plus active et engageante. La majorité propose l'intégration des activités ludiques et des outils numériques pour améliorer l'enseignement des temps verbaux en 5^{ème} année primaire. Les supports visuels, les jeux, les situations concrètes ainsi que la différenciation pédagogique sont aussi perçus comme des moyens efficaces pour motiver les élèves, faciliter la compréhension et encourager leur participation. Ces suggestions confirment l'importance de varier les méthodes et d'adapter les pratiques aux besoins des apprenants d'aujourd'hui.

4 L'expérimentation

Dans le cadre de notre recherche, nous avons mené une expérimentation répartie sur quatre séances avec le même échantillon d'apprenants. Les deux premières séances ont été consacrées à l'observation. Lors des deux dernières séances, nous avons intégré les jeux pédagogiques que nous avons conçus. Le but de cette expérimentation était de comparer les résultats des deux évaluations, l'une faite sans jeux et l'autre avec les activités ludiques, afin d'évaluer l'impact de la pédagogie ludique sur l'apprentissage des temps verbaux.

4.1 Les jeux et le matériel utilisé

Pour mettre en œuvre une pédagogie ludique et interactive, nous avons choisi d'utiliser des supports variés et motivants, adaptés aux objectifs d'apprentissage des temps verbaux. Trois types de jeux ont été utilisés. Le premier consistait en un jeu de rôle utilisant des cartes représentant des pronoms personnels.

Le deuxième jeu, intitulé "Qui arrivera le premier ?", reposait sur l'utilisation de feuilles de couleur pour distinguer les équipes. Enfin, un troisième jeu inspiré du Trivial Pursuit a été adapté à l'apprentissage de la conjugaison. Nous avons utilisé un plateau de jeu coloré, d'un dé, et d'un pion par joueur, des cartes « questions ». (Voir l'annexe 03)

4.2 Le déroulement de l'expérimentation

Comme déjà mentionné, l'expérimentation s'est déroulée en quatre séances avec un même échantillon, mais nous avons utilisé deux pédagogies différentes la traditionnelle et la ludique

- **Les séances d'observation**

Les deux premières séances s'inscrivent dans le cadre de la pédagogie traditionnelle, l'enseignante repose principalement sur des explications magistrales, l'utilisation du manuel scolaire et des exercices écrits.

La partie pratique

Pour la première séance nous avons rejoint la classe avec la maîtresse, celle-ci commençait par saluer les élèves puis les interrogeait sur la date du jour. Les élèves participaient activement et avec discipline à cette mise en route. Nous installions au fond de la classe afin d'observer le déroulement de la leçon et la manière dont l'enseignante conduisait sa séance, elle écrivait la date au tableau et nous informait que la séance était consacrée à une révision du passé composé avant d'aborder une nouvelle séquence, elle utilisait le tableau seulement et la durée était 1 heure et les élèves étaient 34.

• L'explication

L'enseignante commençait la révision en posant une question sur la forme du passé composé, sans utiliser aucun support visuel ni matériel. Les élèves devaient se rappeler la règle par eux-mêmes, en s'appuyant sur leurs connaissances antérieures.

L'enseignante écrit au tableau la phrase suivante : Nous sommes allés au musée, elle a ensuite demandé aux élèves d'analyser la phrase en identifiant les trois éléments clés (sujet, auxiliaire, participe passé). Les élèves donnaient des réponses variées : certaines étaient correctes, d'autres incorrectes ou peu compréhensibles.

Nous sommes allés au musée		
Sujet	auxiliaire	participe
Etre	passé	

• L'évaluation

Dans ce cadre l'enseignant évalue les capacités de leurs élèves après l'explication de la leçon en leur proposant des exercices et en les corrigeant. Donc, l'enseignante écrivait l'exercice au tableau pour que les élèves le dans leurs cahiers de brouillon.

Exercice 1 : Conjugue les verbes entre parenthèses au passé composé

- 1- Je (voir)..... des images
- 2- Elles (aller)..... à Sétif
- 3- Nous (partir)..... à 8h

Exercice 2 : Choisis la bonne réponse

Elles sont (allé-allées) au musée, elles ont (vu-vues) des sculptures

La partie pratique

Pour la deuxième séance nous faisons la même chose avec le même échantillon. Nous entrons avec l'enseignante, qui saluait les élèves, elle posait ensuite la question « Quelle est la date d'aujourd'hui? », à laquelle les élèves répondaient. Dans cette séance aussi, l'enseignante faisait une révision du présent de l'indicatif en utilisant des cartes puzzles en forme d'œuf représentant les pronoms personnels sur moitié supérieure et les verbes « être » et « avoir » sur la moitié inférieure. (Voir l'annexe 05)

• L'explication

L'enseignante écrivait la date du jour au tableau et commençait la révision en posant une question sur les pronoms personnels, il y avait une interaction régulière avec elle, et tous les élèves participaient aux réponses. Elle plaçait les pronoms personnels sur le tableau pour que les élèves les lisent à haute voix, puis elle expliquait la conjugaison du verbe « être et avoir » et l'affichait également sur le tableau. Ensuite, elle passait à l'explication du verbe de 1^{er} groupe.

• L'évaluation

Pour évaluer les capacités des élèves, l'enseignante mélangeait les moitiés des puzzles du verbe « être » affichés au tableau, afin que les élèves les associent correctement au pronom personnel correspondant. La majorité des élèves levaient le doigt en même temps, chacun voulait participer et reconstituer l'œuf avec la bonne combinaison. Ensuite, elle écrivait un autre exercice au tableau, dans lequel les élèves devaient conjuguer le verbe entre parenthèses au présent sur leurs ardoises. (Voir l'annexe 05 et 02)

Exercice : Conjugue les verbes entre parenthèses au présent de l'indicatif

- Les médecins (soigner)..... les blessés
- Le soldat (organiser)..... les secours

décidions de faire une évaluation sur le passé composé, que l'enseignante expliquait de manière traditionnelle, sans utiliser aucun support particulier. Nous écrivions un exercice de conjugaison au tableau que les élèves faisaient sur des doubles feuilles et nous les ramassions une minute avant la fin de la séance. (Voir l'annexe 02)

Exercice : mets les verbes au passé composé

- 1- L'été passé, nous (aller)..... à Batna
- 2- Il (visiter)..... Sétif l'hiver dernier
- 3- Nous (voir)des paysages splendides

Les séances de pratique ludique

Nous avons organisé une expérimentation avec le même échantillon (34 élèves) à travers deux séances : deux activités ludiques ont été proposées lors de la troisième séance "le jeu de rôles" et le jeu "Qui arrivera le premier ?", déjà présentés précédemment, et une seule activité a été réalisée durant la dernière "Trivial Pursuit" qui nécessitent la participation active des élèves et stimulent leur motivation. (Voir l'annexe 03).

Tout d'abord, aucun nouveau cours n'a été introduit, il s'agissait simplement d'une révision des leçons précédentes sur le présent de l'indicatif et le passé composé, mais à travers une approche ludique. Nous écrivions la date et le thème au tableau. Ensuite, nous choisissons un groupe d'élèves pour jouer la première activité : une petite scène ou un dialogue entre le verbe et les pronoms personnels, où chaque pronom disait sa terminaison. (Voir l'annexe 03)

Tous les élèves voulaient participer, ce qui les a poussés à réviser les terminaisons des verbes du premier groupe. Ils étaient très actifs et motivés à monter jouer leurs rôles, tout en apprenant les pronoms personnels et la manière de conjuguer les verbes correctement.

Nous avons lancé la deuxième activité. Trois feuilles colorées étaient placées au sol du côté droit pour le premier joueur, et trois autres du côté gauche pour le second. Une feuille différente, posée sur l'estrade, représentait la case d'arrivée. C'est ce principe qui a donné son nom au jeu : "Qui arrivera le premier ?". Chaque case contenait une question, et à chaque bonne réponse, le joueur avançait d'un pas vers l'arrivée. Le premier à atteindre la dernière case remportait la partie. (Voir l'annexe 03)

Chaque réponse incorrecte était immédiatement suivie d'une correction. Nous avons observé que ce type d'activités était très apprécié des élèves, ils y prenaient plaisir et y participaient avec enthousiasme. Notre rôle durant cette séance, consistait à guider et poser les questions de chaque jeu.

Lors de la dernière séance, nous avons fait une révision du futur simple pour la première fois dans le cadre de cette expérimentation. Pour cela, nous utilisons le tableau ainsi que le jeu de cartes "Trivial Pursuit", que nous avons déjà présenté auparavant. Nous avons observé la même motivation et la même participation que dans la séance précédente.

Avant la fin de la séance, nous avons évalué les élèves à l'aide d'un exercice de conjugaison varié portant sur les trois temps. L'objectif était de comparer une évaluation sans activités ludiques à une évaluation avec leur utilisation. (Voir l'annexe 02)

4.3 Analyses des résultats

Après la séance traditionnelle et les séances de pratique ludique, nous allons essayer d'analyser et d'interpréter les résultats observés et obtenus lors de la révision.

Critères d'observation	Séance traditionnelle	Séance de pratique ludique
Motivation des élèves	Faible	Élevée, les élèves étaient très motivés
Participation des élèves	Moyenne	Généralisée, presque tous les élèves ont participé
Interaction avec l'enseignant	Assez classique, questions-réponses formelles	Dynamique, échanges naturels et spontanés
Interaction entre les élèves	Rare ou absente	Fréquente, surtout pendant les jeux de groupe

Tableau 9 : Analyse comparative des deux séances (ludique-traditionnelle)

- Résultat de l'évaluation sans activités ludiques**

Phrase/verbe	Réponses correctes	Réponses incorrectes
1. L'été passé, nous (aller) ... à Batna. → sommes allés	5 réponses sur 34	29 réponses sur 34
2. Il (visiter) ... Sétif l'hiver dernier. → a visité	8 réponses sur 34	26 réponses sur 34

La partie pratique

3. Nous (voir) ... des paysages splendides. → avons vu	5 réponses sur 34	29 réponses sur 34

Tableau 10: Résultat de l'évaluation sans activités ludiques

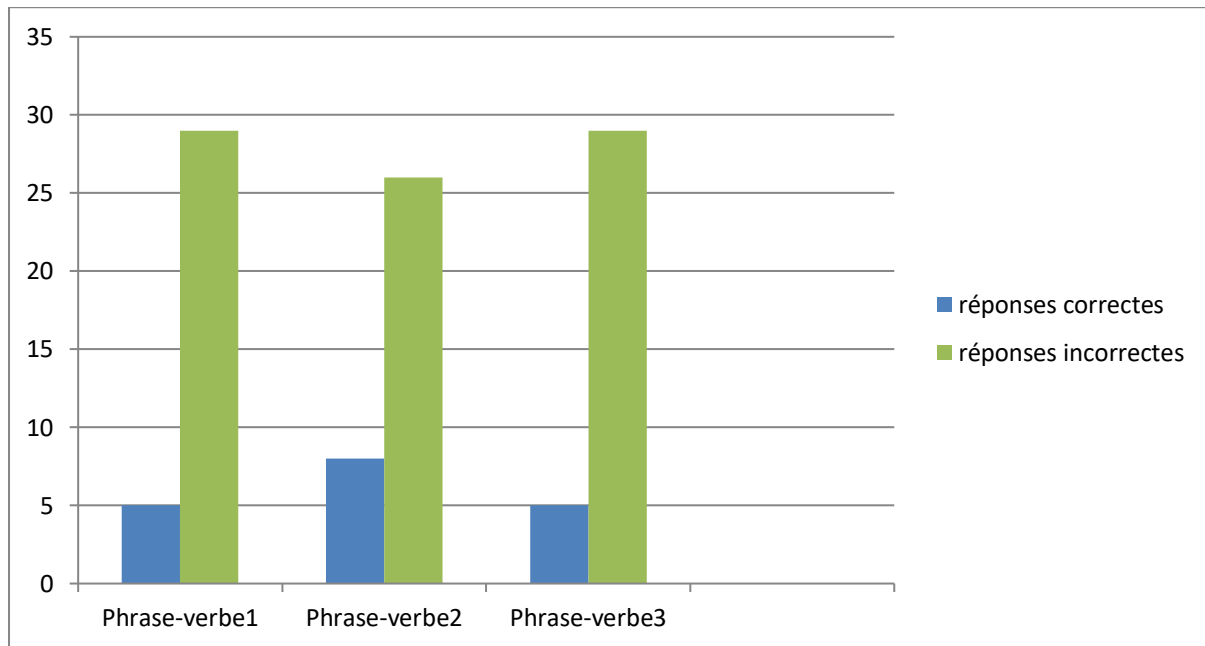


Figure 8: Résultats de l'évaluation sans activités ludiques

• Résultat de l'évaluation avec les activités ludiques

Les exercices	Les réponses correctes	Les réponses incorrectes
Exercice1	27	7
Exercice2	22	12
Exercice3	25	9

Tableau 11: Résultat de l'évaluation avec les activités ludiques

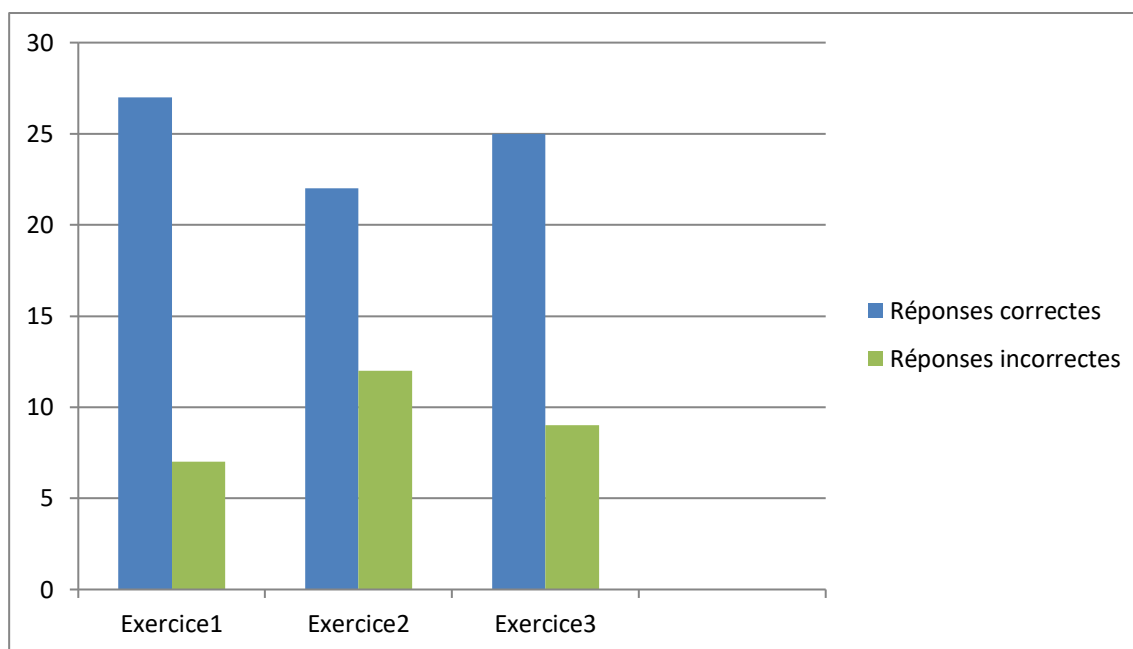


Figure 9: Résultat de l'évaluation avec l'intégration des activités ludiques

Commentaire

D'après la grille et les figures ci-dessus nous avons remarqué que :

- Dans la séance traditionnelle, la motivation et la participation des élèves étaient relativement faibles ou moyennes. Les interactions, tant avec l'enseignant qu'entre les élèves, restaient limitées, souvent formelles et peu spontanées
- À l'inverse, la séance ludique a suscité un haut niveau d'implication : les élèves étaient visiblement plus motivés, actifs et engagés, notamment grâce aux jeux de groupe qui ont favorisé une meilleure interaction et une ambiance d'apprentissage plus détendue et dynamique.
- Les résultats de l'évaluation confirment également ces observations. Lors de la séance traditionnelle, les performances ont été globalement faibles : la majorité des élèves ont donné des réponses incorrectes dans les trois phrases testées, ce qui peut s'expliquer par le manque d'engagement et d'ancrage mémoriel. Cela laisse entrevoir l'impact limité d'une approche transmissive classique par rapport à une pédagogie active et participative.
- En revanche, l'évaluation réalisée après les activités ludiques révèle une nette amélioration. Le tableau ci-dessus montre des scores largement plus élevés : 27 réponses correctes sur 34 pour l'exercice 1, 22 pour l'exercice 2, et 25 pour l'exercice 3. Ces résultats traduisent une meilleure compréhension et réutilisation des temps verbaux travaillés, grâce à l'implication active des apprenants.

Synthèse

Après avoir exposé et illustré les résultats obtenus, nous passons à une synthèse comparative fondée sur des données concrètes recueillies lors de notre expérimentation menée en classe de cinquième année primaire et du questionnaire mené auprès des enseignants.

- Les résultats obtenus ont clairement montré que la méthode traditionnelle, souvent fondée sur la simple transmission de savoirs et des exercices répétitifs, s'avère insuffisante pour faciliter l'apprentissage des temps verbaux, elle influence négativement sur l'efficacité des apprenants et les démotive.
- L'évaluation effectuée après la séance traditionnelle a montré un taux élevé d'erreurs, révélant un manque d'ancrage des notions enseignées.
- L'introduction d'activités ludiques dans l'apprentissage des temps verbaux a montré des effets très positifs. Les élèves se sont montrés plus motivés, plus attentifs et plus impliqués dans les séances. les jeux proposés ont facilité la compréhension des notions grammaticales tout en créant un climat dynamique et participatif.
- Les réponses au questionnaire destiné aux enseignants confirment également cette tendance, soulignant l'importance d'une pédagogie dynamique, motivante et adaptée au niveau des apprenants.

En conclusion, la pédagogie ludique et interactive s'est révélée être un outil puissant pour encourager l'implication des élèves, renforcer leur mémoire, et rendre l'apprentissage des temps verbaux plus agréable et plus efficace.

Conclusion générale

Conclusion générale

À travers ce travail, nous avons mis en évidence le rôle que peut jouer la pédagogie ludique et interactive dans la facilitation de l'enseignement/apprentissage des temps verbaux en FLE, plus particulièrement au cycle primaire. Notre recherche a été structurée en trois chapitres: deux chapitres théoriques et une autre expérimentale.

Dans le premier chapitre, nous avons exploré les fondements théoriques de la pédagogie ludique et interactive, en mettant en avant ses principes essentiels ainsi que ses implications pédagogiques. Nous avons expliqué comment le jeu et l'interaction peuvent être intégrés dans un cadre éducatif afin de stimuler la motivation des apprenants et de faciliter l'acquisition des connaissances.

Un deuxième volet a été consacré à la place des temps verbaux dans les programmes de l'école primaire. Nous avons présenté plusieurs notions liées aux temps et à la conjugaison afin de mieux comprendre leur rôle dans l'apprentissage du français langue étrangère. Ce chapitre a également permis d'identifier et d'analyser les principales difficultés rencontrées par les élèves lors de l'apprentissage des temps verbaux.

Le troisième chapitre a été consacré à une expérimentation menée en classe de 5^e année. Elle visait à observer l'impact des activités ludiques sur la motivation des élèves, leur participation et leur compréhension des temps verbaux. L'analyse des résultats a été appuyée par des évaluations comparatives et un questionnaire adressé aux enseignants.

D'après les résultats obtenus de notre recherche, nous confirmons que la pédagogie ludique et interactive constitue une démarche pertinente et facilement applicable lorsqu'elle est adaptée au contenu des programmes de la 5^{ème} année primaire, notamment dans l'enseignement des temps verbaux. Il s'agit de mettre en œuvre, au sein des séquences d'apprentissage, des activités qui combinent plaisir, participation et réflexion. Ces démarches permettent de capter l'attention de l'élève, de renforcer sa motivation et de solliciter ses capacités à résoudre des situations d'apprentissage de manière progressive, à travers le jeu et l'interaction.

L'utilisation de la pédagogie ludique et interactive s'avère particulièrement bénéfique, surtout dans le contexte éducatif actuel. Toutefois, il est important de reconnaître que certains enseignants n'y ont pas encore recours et optent pour d'autres approches pédagogiques, ce qui reste tout à fait compréhensible. Chaque enseignant choisit les méthodes qui lui semblent les plus adaptées à sa classe. L'un des rôles majeurs de l'école aujourd'hui est de motiver l'élève et de lui faciliter l'apprentissage. C'est important surtout dans l'enseignement de la conjugaison. La conjugaison est une base essentielle dans l'apprentissage du français. Offrir des méthodes simples, accessibles et intéressantes aide l'apprenant à mieux comprendre et à progresser. Alors, il est essentiel d'adopter des démarches pratiques, motivantes et centrées

Conclusion générale

sur l'élève. L'école d'aujourd'hui se doit de relever ce défi en mettant en place des pratiques pédagogiques qui suscitent l'envie d'apprendre et l'engagement actif des élèves.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrage :

1. Ahmis, B., & Amir, A. (1994). Apprendre, Enseigner la Conjugaison. Alger: OPU.
2. CAILLOIS, R. (1958). Les jeux et les hommes. Paris: Gaillimard.
3. De Grandmont, N. (1995). Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec.
4. De Grandmont, N. (1997). La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Paris-Bruxelles: DE BOECK UNIVERSITÉ.
5. De Grandmont, N. (1995). Pédagogie Du jeu : Jouer Pour Apprendre. Québec: Les Editions Logiques ine.
6. Décuré, N. (2004). Du ludique à l'apprentissage. Paris: 09.
7. Gagné. (1990).
8. Grevisse, M. (1980). Le bon usage (éd. 11^e éd). (D. B. Supérieur, Éd.) Louvain-la-Neuve, Belgique.
9. Grevisse, M. (2009). Le petit grevisse grammaire français. Groupe de Boeck.
10. Grevisse, M., & Goosse, A. (2016). Le Bon Usage (éd. 16^e éd). Louvain-la-Neuve.
11. Grevisse, M., & Goosse, A. (1993). Le bon usage, Grammaire française. Louvain-la-Neuve, Duculot.
12. Guerid, K. (2023). Analyse des Interactions en Classe de Langue et Agir Professionnel, polycopier de cours, Master II didactique, 2024, Université de Biskra.
13. Makhoulouf, M., Legros, D., & Marin, B. (2005). Influence de la langue maternelle kabyle et arabe sur l'apprentissage de l'orthographe française.
14. Minder, M. (1999). Didactique fonctionnelle : objectifs, stratégies, évaluation, le cognitive opérant. 16. Paris: 8^e éd.
15. Pauline, K. (1886). l'intérêt du jeu pour les enfants. paris: Retz.
16. Renard, C. (1997). Le jeu en classe de FLE. 1. (Louvain-La-Neuve, Éd.)
17. Roger, C. (1985). Les jeux et les hommes. Paris
18. Vintila. (2009). LES DÉTERMINANTS DÉFINIS. CARACTÉRISTIQUES. 15.
19. Weiss, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique. Paris: Hachette.
20. Winnicott, D. (1975). Jeu et réalité, l'espace potentiel. Gallimard.

Dictionnaires :

1. CUQ, J. (2007). Dictionnaire de didactique du français. 160. Paris.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

2. CUQ, J. (2003). dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde. 106. (J. Pencreanch, Éd.) Paris.
3. Cuq, J. P. (2003). Dictionnaire de la didactique du Français langue étrangère et seconde. 155. Paris: Clé international.
4. Cuq, J. P., & Gruca. (2003). Cours de didactiques de français langue étrangère et seconde. 457. (J. Pencreac'h, Éd.) Paris.
5. Dictionnaire Le nouveau Robert. (1993). 137. Paris.
6. Dubois, J. (1989). Dictionnaire de linguistique. Larousse. Paris.
7. Dubois, J. (2012). Dictionnaire de linguistique, Larousse. Paris.
8. Larousse. (2008). Dictionnaire de français , 21. Paris.
9. Legendre, R. (2005). Dictionnaire actuel de l'éducation. France.
10. Le Grand Robert. (2002). Dictionnaire pratique de didactique du *F.L.E* . Paris: Ophrys.
11. Robert. (2005). Dictionnaire de français. 310. PARIS.
12. Robert, G., & Coste, D. (1980). Dictionnaire de didactique des langues. 105-106. (Hachette, Éd.) Paris.
13. Robert, J. P. (2002). Dictionnaire pratique de didactique du FLE. 92. France.

Articles :

1. Amara, A. (2001). Analyse des difficultés rencontrées par des élèves Algériens de 1ère A. S. dans l'expression des temps verbaux en français. Revue algérienne d'anthropologie et de sciences sociales .
2. Benabdelmalek, A. (2014, Janvier). le temps scolaire et le developpement des apprentissages fondamentaux en cinquieme annee primaire. Revue des Sciences Humaines – Université Mohamed Khider Biskra No :33 , p. 10.
3. Benamar, R. (2014). La langue maternelle, une stratégie pour enseigner/apprendre la langue étrangère.
4. Boudershem, H., & Kharchi, L. (2023). Les activités ludiques pour apprendre l'orthographe du français en . El oumda en linguistique et analyse du discours , p. 128.
5. Chovino, & Dallaire. (2019). Étude sur les stratégies pour accroître l'interactivité des cours en ligne - design et mise en. Montréal : Réseau d'enseignement francophone à distance du Canada (REFAD) , p. 17.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

6. Guerid, K. (2019). La littérature algérienne d'expression française dans les manuels de FLE de fin de cycle primaire : une composante de la culture source, *Didactiques*, Vol 08, N° 01, pp. 146-166.
7. Harkou, L. (2015). Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE,. *Synergies Algérie* n°22 , p. 60.
8. Heddouche, O. (2016). L'exploitation du ludique dans l'enseignement/apprentissage du. *Revue des sciences de l'homme et de la société* , p. 27.
9. Kervan, M. (1996). L'apprentissage actif de l'anglais à l'école. (Armand, Éd.)
10. Lachet, C. (2021). LES ÉTUDIANTS ET LA CONJUGAISON. Université de Paris Laboratoire « Éducation, discours, apprentissages » (*ÉDA, UR 4071*) , pp. 68-69.
11. Lombardo, Bertacchini, & Malbos. (2006, Février 12). De l'interaction dans une relation pédagogique à l'interactivité en situation d'apprentissage des théories aux implicationpour l'enseignement. Evelyne Lombardo, ATER – IUT de Toulon, Université du Sud, Laboratoire I3M-EA 3820 , p. 10.
12. Sauv  , L., Renaud, L., & Gauvin, M. (2007). Une analyse des   crits sur les impacts du jeu sur. *Revue des sciences de l'  ducation* , p. 97.

M  moires et th  ses

1. Elodie, C. (2015). *jeu et apprentissage ,m  moire de Master*. universit   de Nantes..
2. Guerid, K. (2018), Le choix des textes dans l'enseignement/apprentissage du FLE    l'  cole primaire, th  se de doctorat, d  partement des lettres et des langues   trang  res, Universit   de Biskra.
3. Guerni, S. (2001). M  moire de master, l'am  lioration de la prise de parole    travers les activit  s ludiques. 14.
4. Kandassamy, O. (2015). Apprendre par le jeu au cycle 3 : le jeu au service des apprentissages fondamentaux. Guadeloupe: Universit   des Antilles et de la Guyane.
5. Khellaf, Z. (2012). M  moire de magist  re: La r  gularit   du verbe chez J.Dubois : une critique de la classification traditionnelle du verbe au service de la maitrise du FLE, facult   des lettres et des sciences socialesn d  partement des langues   trang  res,   cole doctorale de fran  ais, antenne de batna.
6. Naili, Z. (2022). La p  dagogie Montessori dans une perspective d'apprentissage de la conjugaison en FLE : Cas des apprenants de la quatri  me ann  e primaire de l'  cole "Mohamed Laid Al Khalifa", Tolga. 36. Biskra.

Sitographie

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

1. Maxicours. (2024).le verbe : les modes et les temps . Consulté le 03 25, 2025, sur Maxicours: <https://www.maxicours.com/se/cours/le-verbe-les-modes-et-les-temps/>
2. Bouillot, E. (2020). le jeu libre les bienfaits et les limites dans l'enseignement. Consulté le 02 12, 2025, sur emiliebouillot.fr: <https://emiliebouillot.fr/le-jeu-libre-les-bienfaits-et-les-limites/>
3. Coursdefrançais.net. (2024). Consulté le 04 06, 2025, sur https://xn--coursdefranais-qjb.net/exp_temps.html
4. De Grandmont, N. (2020). Pédagogie du jeu. Consulté le 02 10, 2025, sur pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com: <https://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/>
5. Fares, M. (s.d.). scribd. Consulté le 03 29, 2025, sur <https://fr.scribd.com/document/563175850/Fiche-de-Conjugaison>
6. L'intérêt pédagogique des activités de classe. (2021, 03 23). Consulté le 02 11, 2025, sur kitetcolle.com: <https://www.kitetcolle.com/linteret-pedagogique-des-activites-de-classe/>
7. Larousse. (2020). Le petit Larousse en ligne. Consulté le Févrie 2, 2025, sur <https://www.larousse.fr/>
8. Le conjugueur. (2025). Consulté le 03 22, 2025, sur Le Conjugueur - Le Figaro: <https://leconjugueur.lefigaro.fr/fraproposdelaconjugaison.php>
9. Merrakchi, I. (2011). Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants. Consulté le 04 06, 2025, sur memoireonline: https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.htm
10. Verbes réguliers et irréguliers. (2024). Consulté le 04 07, 2025, sur Cursa: <https://cursa.app/fr/page/verbes-reguliers-et-irreguliers>

Résumé

Ce travail de recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues porte sur l'utilisation de la pédagogie ludique et interactive dans l'enseignement/apprentissage des temps verbaux en 5^{ème} année primaire. L'objectif principal de cette étude est de vérifier si cette approche pédagogique facilite l'acquisition des temps verbaux tout en stimulant la motivation et la participation active des élèves.

Afin de répondre à notre problématique, nous avons mené une recherche de terrain. Celle-ci a été réalisée au sein d'une école primaire publique. Nous avons mené une recherche de terrain basée sur une enquête par questionnaire destiné aux enseignants de 5^{ème} année primaire et une expérimentation en classe. Les jeux pédagogiques que nous avons conçus ont été introduits durant les deux dernières séances. Dans le cadre de cette expérimentation, nous avons également intégré des évaluations dans le but de réaliser une analyse comparative entre l'enseignement traditionnel et l'enseignement à travers les jeux. Notre travail comporte trois chapitres : deux théoriques, le premier dédié à la pédagogie ludique et interactive et le second aux temps verbaux et à leur apprentissage, et un chapitre pratique qui présente et analyse les résultats de l'expérimentation, du questionnaire confirment notre problématique.

Les mots clés: Apprentissage, la pédagogie ludique, la pédagogie interactive, les temps verbaux en FLE.

Sammury

This research work falls within the field of language didactics and focuses on the use of playful and interactive pedagogy in the teaching/learning of verb tenses in the 5th year of primary school. The main objective of this study is to determine whether this pedagogical approach facilitates the acquisition of verb tenses while stimulating students' motivation and active participation.

To address our research question, we conducted fieldwork in a public primary school. This study was based on two tools: a questionnaire distributed to 5th-grade teachers and an in-class experimentation. The educational games we designed were introduced during the last two sessions. As part of this experimentation, we also included assessments in order to carry out a comparative analysis between traditional teaching and game-based teaching. Our work is structured in three chapters: two theoretical chapters—one devoted to playful and interactive pedagogy, the other to verb tenses and their learning—and a practical chapter that presents and analyzes the results of the experimentation and the questionnaire, which support our research hypothesis.

Keywords: Learning, playful pedagogy, interactive pedagogy, verb tenses in FLE.

ملخص

يندرج هذا العمل البحثي في إطار في مجال تعليمية اللغات ويتناول موضوع استخدام النشاط الترفيهي والتفاعلي في تعليم/تعلم الأزمنة الفعلية لدى تلاميذ السنة الخامسة من التعليم الابتدائي. ويهدف هذا البحث إلى التحقق مما إذا كانت هذه المقاربة التربوية تُسهم في تسهيل اكتساب الأزمنة الفعلية، مع تعزيز دافعية التلاميذ ومشاركتهم النشطة في العملية التعليمية من أجل التحقق من مشكلتنا، قمنا بإجراء دراسة ميدانية على مستوى مدرسة ابتدائية عمومية. اعتمدنا في هذا البحث على استبيان موجه لأساتذة السنة الخامسة، إضافة إلى تجريب ميداني داخل القسم نفسه. وقد تم إدراج الألعاب التعليمية خلال الحصتين الأخيرتين من التجريب، كما قمنا بإجراء تقييمات للمقارنة بين التدريس التقليدي والتدريس عبر الألعاب لتكون عملنا من ثلاثة فصول: فصلان نظريان، يتناول الأول منهما النشاط الترفيهي و التفاعلي ومفاهيمه، بينما يعالج الثاني الأزمنة الفعلية وصعوبات تعلمها؛ أما الفصل الثالث، فهو مخصص للدراسة التطبيقية، حيث نعرض فيه نتائج التجريب والاستبيان، والتي جاءت لتؤكد صحة إشكالتنا وتبرز فعالية هذه المقاربة التعليمية في تعليم الأزمنة الفعلية.

الكلمات المفتاحية : التعلم، النشاط الترفيهي، النشاط التفاعلي، أزمنة الأفعال في تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية

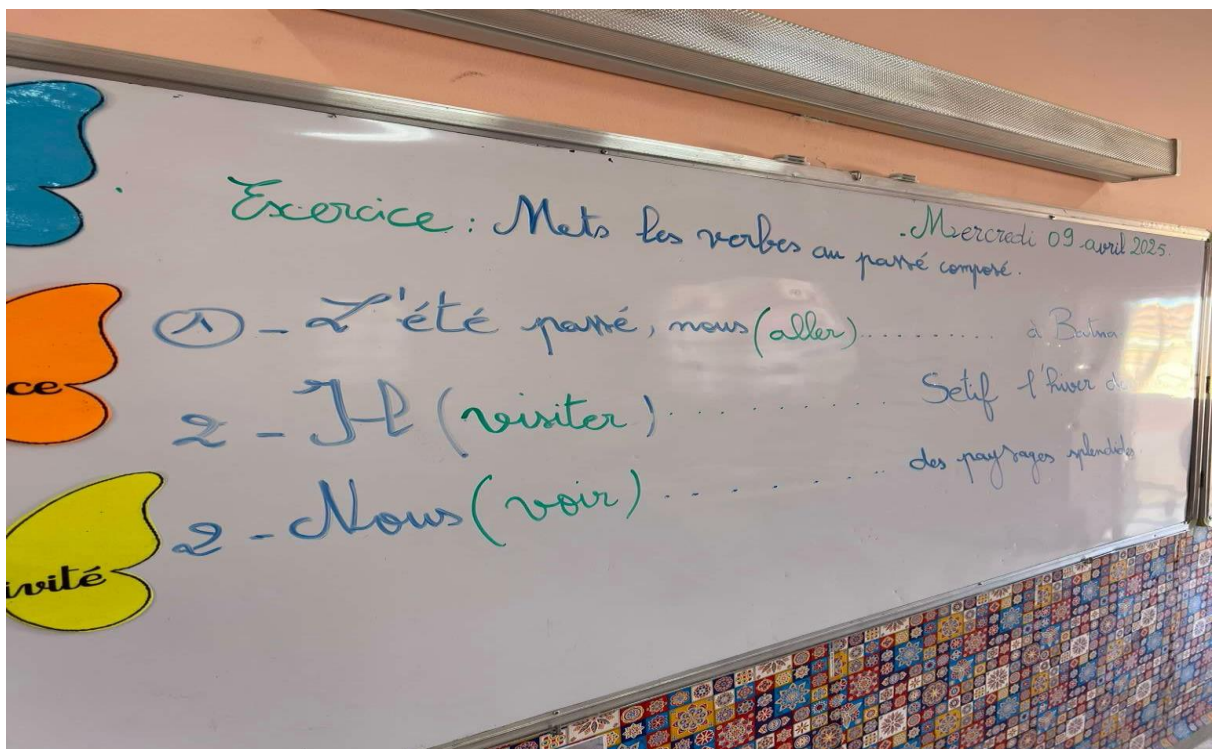
Annexe

Annexe

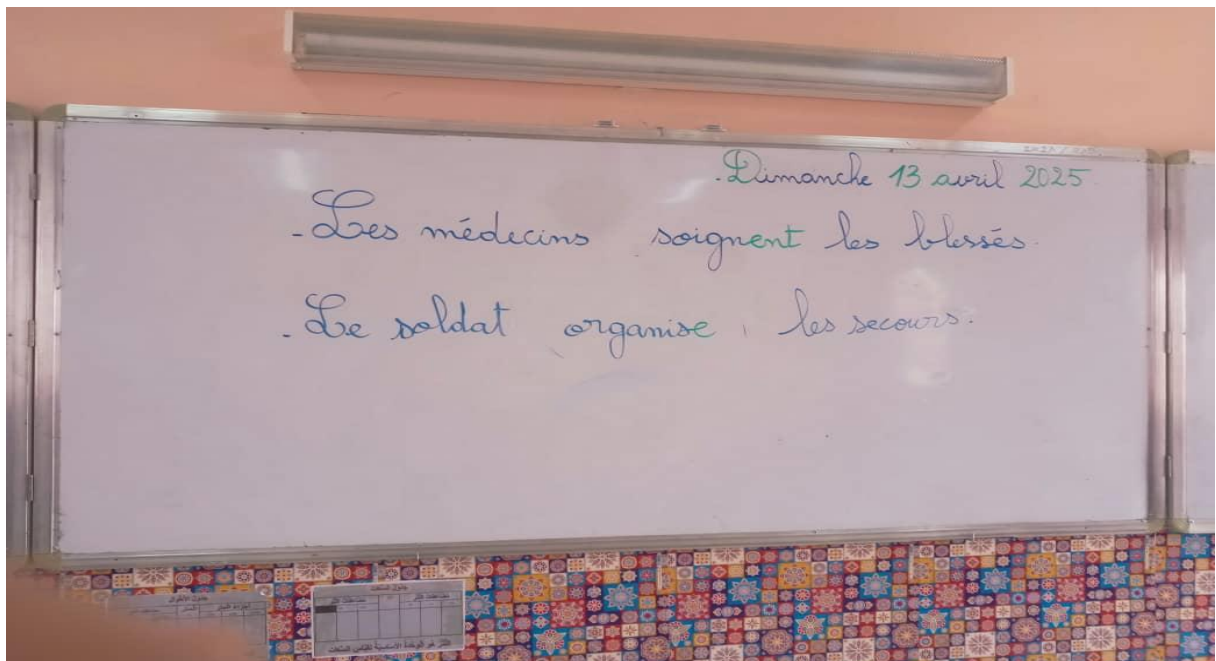
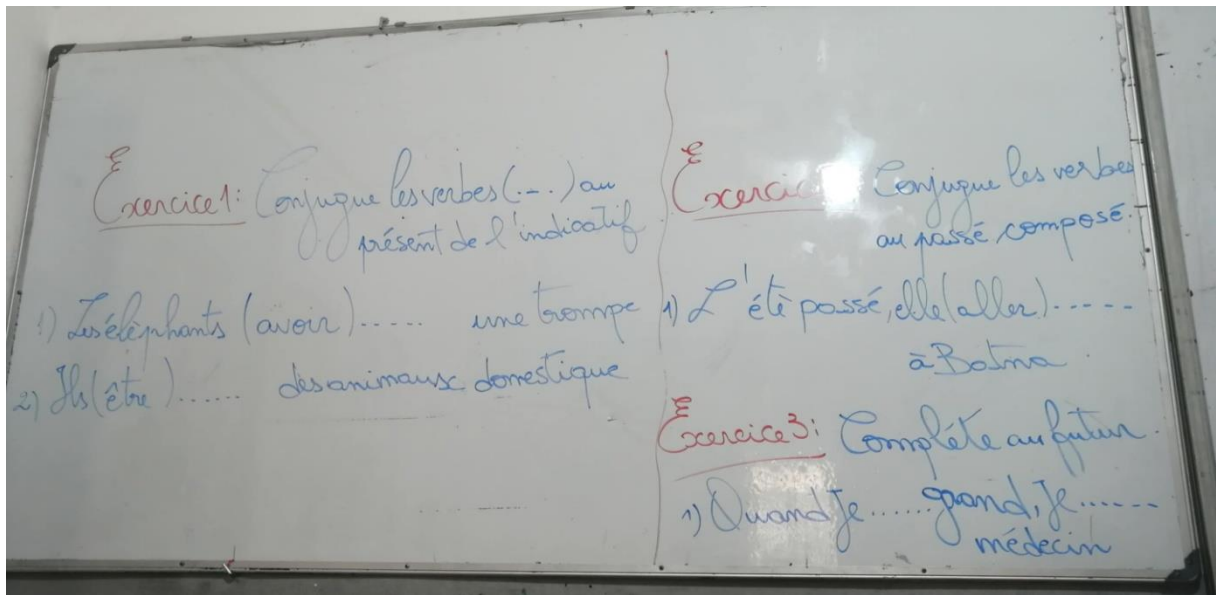
Annexe 01 : L'échantillonnage, les apprenants de la 5^{ème} année primaire



L'annexe 02 : Les évaluations



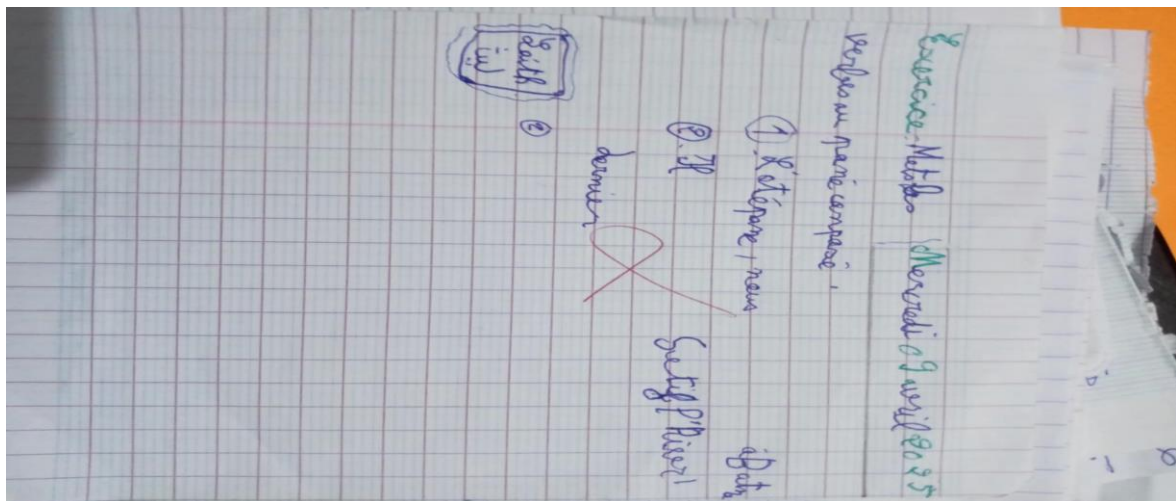
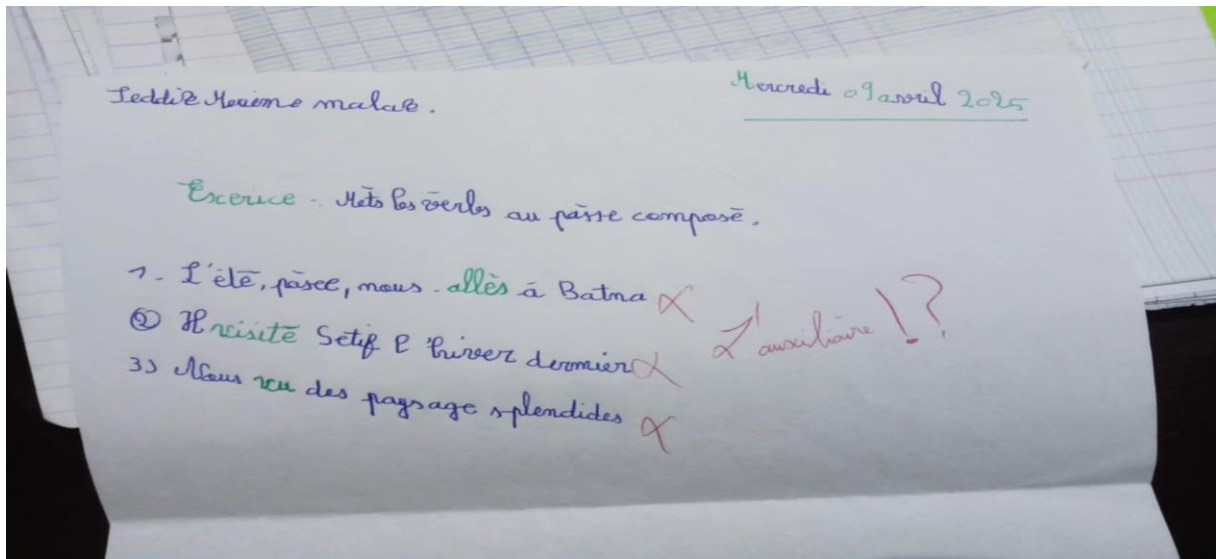
Annexe

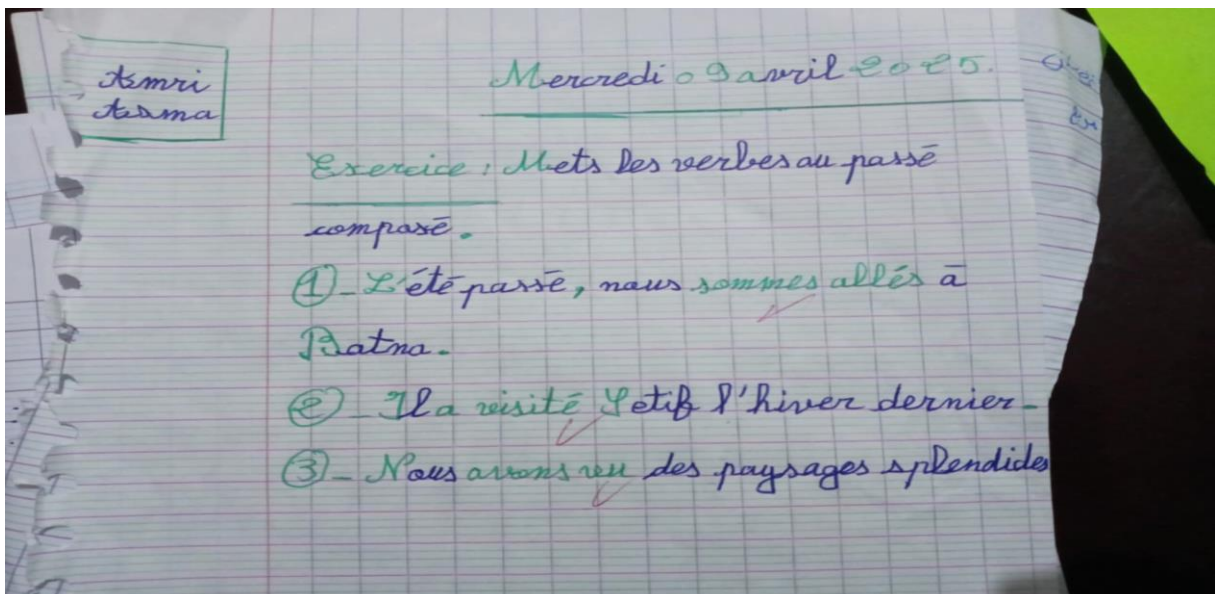
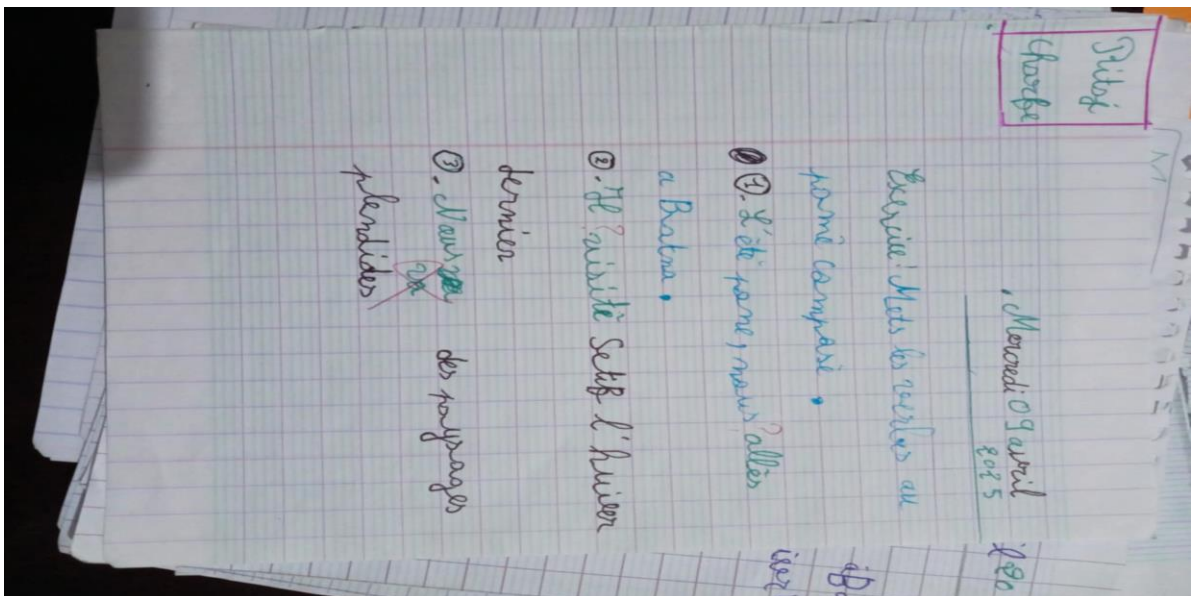
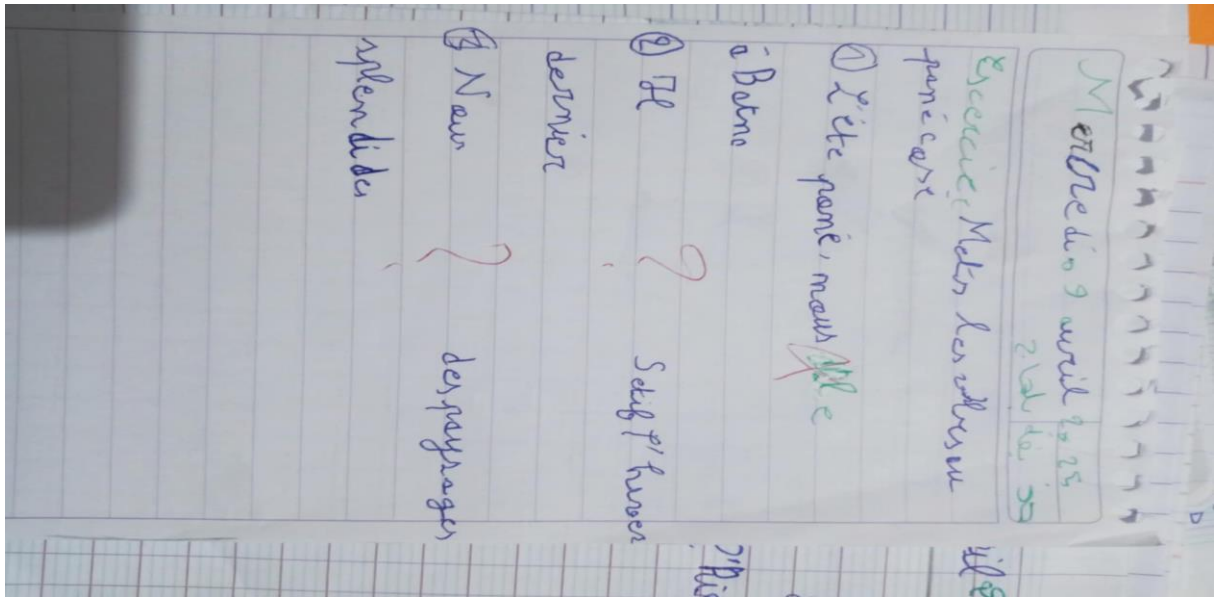


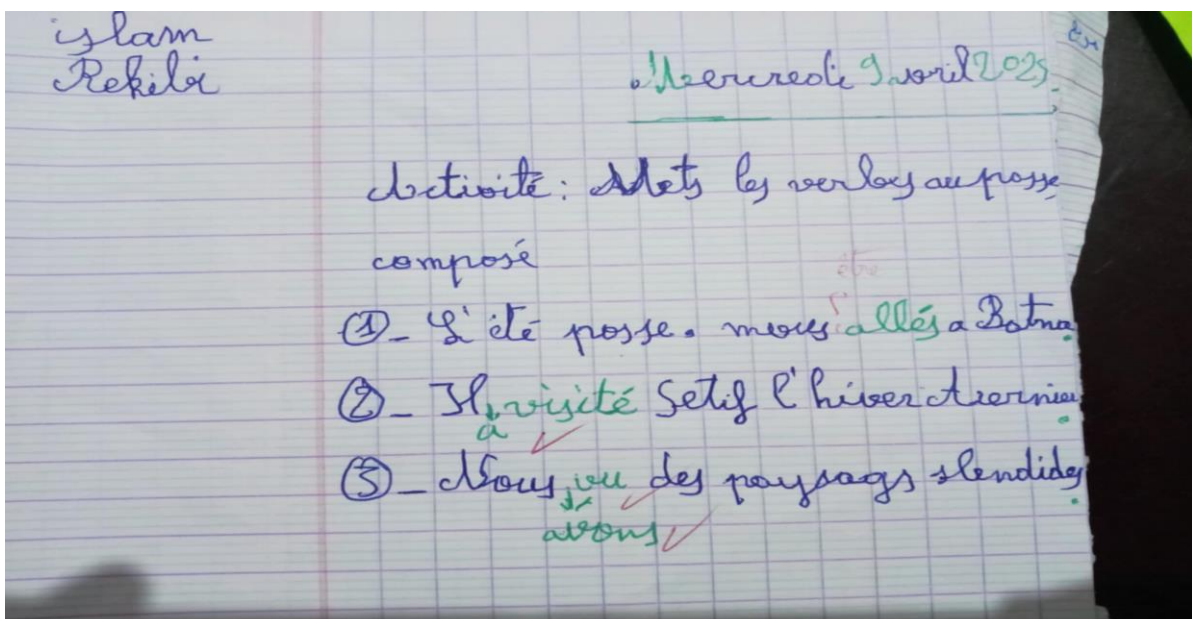
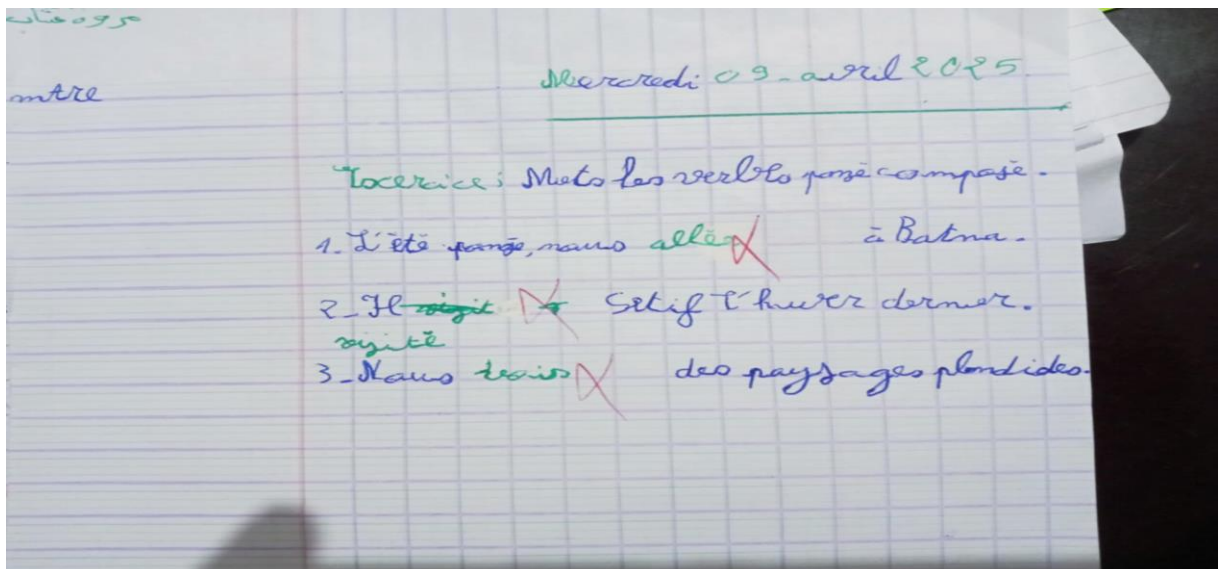
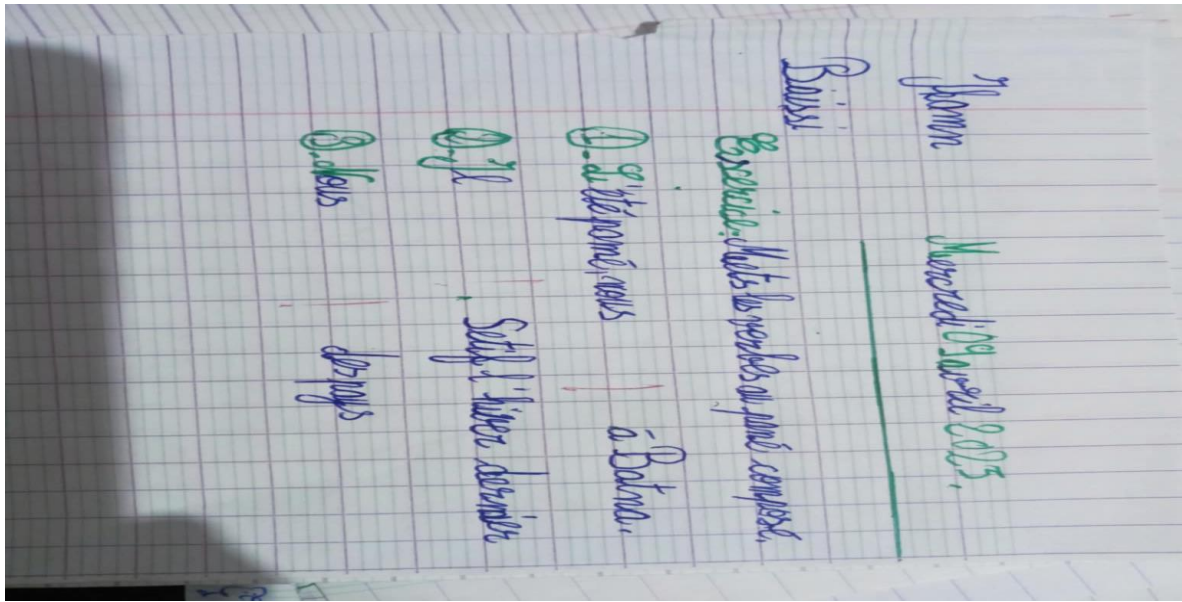
Annexe 03 : le matériel et les jeux utilisés



L'annexe 04 : Les résultats des évaluations







Adam Ammani
 Exercice 01:
 1) Les éléphants ~~ont~~ une trompe
 2) Ils ~~sont~~ des animaux domestiques
 Exercice 02:
 Il ~~été~~ passé, elle ~~est~~ allée à Batna
 Exercice 03:
 Quand je ~~serai~~ grand, je ~~serai~~ médecin.

Ritaj Charbe
 Exercice 01:
 1) Les éléphants ~~ont~~ une trompe.
 2) Ils ~~sont~~ des animaux domestiques.
 Exercice 02:
 1) L'été passé, elle ~~est~~ allée à Batna.
 Exercice 03:
 1) Quand je ~~serai~~ grand, je ~~serai~~ médecin.

Exercice 01:
 1) Les éléphants ~~ont~~ une trompe
 2) Ils ~~sont~~ des animaux domestique
 Exercice 02:
 L'été passé, elle ~~est~~ allée à Batna
 Exercice 03:
 - Quand je ~~serai~~ grand, je ~~serai~~ médecin

Amir Hassini

L'annexe 05 : Pendant la séance d'observation



L'annexe 06 : Le questionnaire

Section 1 : Informations personnelles

1. Sexe :

Homme ☐

Femme ☐

2. L'âge :

Moins de 25 ans ☐

26 -35 ans ☐

36 -45 ans ☐

Plus de 45 ans ☐

3. Années d'expérience dans l'enseignement

Moins de 5 ans ☐

5 - 10 ans ☐

11 – 20 ans ☐

Plus de 20 ans ☐

4. Avez-vous reçu une formation spécifique en pédagogie interactive ou ludique ?

Oui ☐

Non ☐

Section 2 : Pratiques pédagogiques actuelles

5. Quels outils utilisez-vous le plus pour enseigner les temps verbaux ? (Plusieurs réponses possibles)

Manuels scolaires ☐

Jeux pédagogique ☐

Fiches pédagogiques ☐

Supports numériques (vidéos, applications, etc.) ☐

6. À quelle fréquence intégrez-vous des activités ludiques et interactives en classe pour enseigner les temps verbaux ?

Souvent ☐

Rarement ☐

Jamais ☐

Section 3 : Approches pédagogiques et perception

7. Quels sont, selon vous, les principaux obstacles à l'apprentissage des temps verbaux par les élèves de 5e année primaire ?

Difficultés des contenues ☐

Volume de programme ☐

Manque d'outils adaptés ☐

Autre :

8. Pensez-vous que l'utilisation de la pédagogie interactive ou ludique faciliterait l'apprentissage des temps verbaux ? Pourquoi ?

.....
.....

Section 4 : Besoins et suggestions

9. Quels types d'activités ou d'outils aimeriez-vous intégrer pour rendre l'apprentissage des temps verbaux plus attractif et efficace ?

.....
.....

10. Auriez-vous des suggestions à proposer pour améliorer les pratiques pédagogiques dans le cadre de l'enseignement des temps verbaux en 5e année primaire ?

.....

.....