



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

# MÉMOIRE DE MASTER

Option : didactique des langues-cultures

---

Présenté et soutenu par :  
**BEN BELKHEIR ZOHRA**

Le : **22 / 06 / 2019**

## L'APPORT DES ACTIVITES LUDIQUES DANS L'AMELIORATION DES COMPETENCES GRAMMATICALES CAS DES APPRENANTS DE 1<sup>ERE</sup> AM CEM DAAS MOHAMMED –TOLGA-

### Jury :

Mr.	CHALLOUAI KAMEL	MAA	Mohammed Khider Biskra	Rapporteur
Mr.	GUERROUF GHAZALI	MAB	Mohammed Khider Biskra	Président
Mme.	GHAMRI KHADIDJA	Grade	Mohammed Khider Biskra	Examineur

Année universitaire : 2018 - 2019



# *Dédicace*

*Je dédie ce travail tout d'abord,*

*A ma source de bonheur et de joie, ceux qui se sont toujours sacrifiés pour*

*me voire réussir : mes chères parents. Aucun hommage ne pourrait être*

*à la hauteur de l'amour dont ils ne cessent de me combler*

*Que dieu leur procure bonne santé et longue vie.*

*A mes chères frères : Bachir, Ibrahim, Abed elhak*

*A mes chères sœurs : Samah, Nadjet, Nawal, Fatima*

*A tous ceux qui ont contribué de près ou de loin pour que ce projet soit possible*

# Remerciements

*Je remercie avant tout le bon dieu de m'avoir donnée la santé et la volonté d'entamer et de terminer ce mémoire.*

*La création de ce mémoire a été un vrai plaisir et une belle découverte et n'aurait jamais pu voir le jour sans l'aide de plusieurs personnes que tient à remercier ici.*

*Tout d'abord, mes remerciements les plus chaleureux vont à mon directeur de recherche : Chelouai Kamel d'avoir accepté de diriger ce mémoire et de consacrer une partie de son temps pour assurer un meilleur encadrement en notre faveur.*

*Mes remerciements aux membres du jury qui me font l'honneur de lire et de discuter ce travail.*

*Je remercie tous mes amis pour leur patience, conseil et encouragement quand fatigue et désespoir m'ont prise au piège*

*Micho, chahra, saliha, Abla, khadidja, hana, lamia, Yassamine, Wassila*

*Afaf, Rania, Chaima,*

# **TABLE DES MATIÈRES**

Remerciements.....	
Dédicace.....	
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>9</b>
 <b>PREMIERE PARTIE : LE CADRE THÉORIQUE</b>	
 <b>CHAPITRE I : États des lieux de la grammaire dans l’enseignement/apprentissage</b>	
Introduction.....	13
I.1. La grammaire, aspects conceptuels et didactiques.....	13
I.1.1. La grammaire .....	13
I.1.2. La compétence grammaticale .....	14
I.2. L’acquisition et le développement des compétences grammaticales .....	15
I.3. La grammaire morphosyntaxique .....	16
I.4. La grammaire dans les méthodologies d’enseignement .....	16
I.4.1. La méthodologie traditionnelle .....	16
I.4.2. La méthodologie directe .....	17
I.4.3. La méthodologie audio-orale.....	17
I.4.4. La méthodologie SGAV .....	18
I.4.5. L’approche communicative .....	18
I.4.6. L’approche par compétence .....	19
I.5. L’enseignement de la grammaire en classe de langue .....	19
I.5.1. Grammaire explicite et grammaire implicite .....	19
I.5.2. Grammaire déductive et grammaire inductive .....	20
I.6. La grammaire par découverte (démarche active de découverte) .....	21
I.6.1. Définition de la DADD .....	21
I.6.2. Les 6 étapes de la DAD .....	22
I.6.3. Un exemple de démarche d’étude grammaticale .....	22
I.6.3.1. L'observation du phénomène .....	22

I.6.3.2. La manipulation des énoncés .....	22
I.6.3.3. La vérification des hypothèses .....	23
I.6.3.4. La formulation de lois .....	23
I.6.3.5. Une phase d'exercice .....	23
I.6.3.6. Le réinvestissement contrôlé .....	23
I.6.4. Condition de base pour mener la DADD .....	23
I.6.5. Les limites de la démarche .....	23
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>24</b>
 <b>Chapitre II : Les activités ludiques en classe de FLE</b>	
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>26</b>
II.1. Des définitions : Jeu et activité ludique .....	26
II.1.1. Jeu .....	26
II.1.2. Le jeu et l'activité ludique .....	27
II.2. L'apport du jeu à la pédagogie .....	28
II.3. Progression du jeu en pédagogie .....	28
II.3.1. Le jeu ludique .....	29
II.3.2. Le jeu éducatif .....	29
II.3.3. Le jeu pédagogique .....	30
II.4. Le jeu dans l'enseignement/apprentissage des langues .....	30
II.5. Jeu et didactique des langues étrangères .....	31
II.6. La variété des activités ludiques .....	32
II.6.1. Les jeux linguistiques .....	32
II.6.2. Les jeux de créativité .....	32
II.6.3. Les jeux culturels .....	33
II.7. Le rôle de jeu .....	33
II.7.1. Le jeu, source de motivation.....	33

II.7.2. Le jeu pour acquérir des compétences .....	34
II.7.2.1. Compétence sociale .....	35
II.7.2.2 Compétence cognitive .....	35
II.7.2.3. Compétence langagière .....	35
II.8. Intégrer les activités ludiques dans l'enseignement du FLE .....	36
II.9. L'importance des activités ludiques pour les apprenants .....	37
II.10. Le rôle de l'enseignant dans l'approche ludique .....	37
<b>CONCLUSION</b> .....	38

## **DEUXIÈME PARTIE : LE CADRE PRATIQUE**

### **Proposition des activités ludiques : analyse et commentaire**

INTRODUCTION .....	40
III.1. la présentation du dispositif méthodologique .....	41
III.1.1. La nature du dispositif .....	41
III.1.2. L'échantillon .....	41
III.1.3. Le corpus .....	42
III.2. Déroulement de l'expérimentation .....	42
III.2.1. La première activité : le présent de l'indicatif .....	42
III.2.2. La deuxième activité : Les homophones grammaticaux .....	47
III.3. Interprétation des résultats .....	52
III.3. Analyse et interprétation des résultats.....	52
III.3.1. Analyse et interprétation de la première activité.....	52
III.3.1.1. Analyse et commentaire des résultats du premier exercice.....	52
III.3.1.2. Analyse et commentaire des résultats du deuxième exercice.....	52
III.3.2. Analyse et interprétation de la deuxième activité.....	53
III.3.2.1 Analyse et commentaire des résultats du premier exercice.....	53
III.3.2.2. Analyse et commentaire des résultats du deuxième exercice.....	54



III.3.2.3. Analyse et commentaire des résultats du troisième exercice.....	55
III.3.3. Bilan synthétique.....	56
III.3.3.1-Sur le plan de la motivation.....	56
III.3.3.2- Sur le plan de la cognition .....	56
<b>Conclusion .....</b>	<b>57</b>
<b>Conclusion générale .....</b>	<b>59</b>
<b>RIFÉRENCES IBIOGRAPHIQUES .....</b>	<b>62</b>
<b>RESUME</b>	
<b>ANNEXES</b>	

# **INTRODUCTION GÉNÉRALE**

En Algérie, l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'une des préoccupations majeures des acteurs du système éducatif qui ont assignées à l'école un objectif ambitieux mais qui reste réalisable, il s'agit de permettre à l'apprenant de se forger des compétences langagières adéquates à leur développement cognitif afin de pouvoir communiquer et d'intervenir à l'oral comme à l'écrit.

Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire développer chez les apprenants « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* ». <sup>1</sup>

L'apprenant ici sera capable d'une part, de lire et d'écrire et d'autre part de produire des phrases correctes. Pour se faire, il est préférable de connaître les règles qui régissent le système grammatical d'une langue dans ses différentes dimensions (lexicale, syntaxique et morphologique) et ce afin d'améliorer les compétences des apprenants en compréhension et en production aussi bien à l'écrit qu'à l'oral.

Cependant, il est à constater que à la fin du chaque année, beaucoup d'apprenants sortent de l'école avec des difficultés, ils ignorent comment construire une phrase grammaticalement correcte. La complexité de la grammaire réside dans la manière d'enseigner, beaucoup des enseignants inculquent aux apprenants un ensemble de règles formelles et des exercices systématiques, ces exercices nécessitent beaucoup des efforts de concentration, de mémorisation et de temps, tout ça est dans un climat ennuyeux et stricte. Aussi nous avons constaté que les cours ordinaires ou classiques de grammaire sont souvent monotones et ennuyants et les apprenants n'ont pas la volonté d'apprendre, ils sont désintéressés et démotivés.

Pour éviter ces erreurs et cette complexité, l'enseignant de français doit non seulement de trouver de nouvelles méthodes plus appropriées ayant pour but de faciliter l'enseignement/apprentissage de la grammaire, mais également à créer en classe une très bonne atmosphère, où les apprenants se sentent plus à l'aise et en sécurité. Pour cela, il est nécessaire que les activités proposées en classe soient plus attractives et plus signifiantes aux yeux des apprenants. A cet égard, nous estimons que les activités ludiques sont un auxiliaire indispensable pour aider l'apprenant dans la construction et

---

<sup>1</sup> Christelle. Day, *La compréhension de l'oral au collège*, 1989, CNDP, P : 56

dans l'amélioration de son savoir grammaticale. Donc notre thème de recherche s'inscrit dans le champ de la didactique des langues et des cultures, et plus précisément dans le domaine de l'enseignement de la grammaire.

Selon le didacticien Jean Pierre Cuq « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure* »<sup>2</sup>. Les jeux ludiques font l'objet d'étude de beaucoup de recherches et théories pour améliorer le déroulement du processus d'enseignement/apprentissage de la grammaire et pour mettre des liens entre les éléments grammaticaux, qui permet de combiner des concepts, de construire de bonnes représentations. En plus le jeu est une activité propre à l'enfant par ce qu'il beaucoup plus attiré par le jeu que par autre chose.

L'objectif de notre travail de recherche est d'introduire les activités ludiques dans le but d'aider les apprenants à apprendre la grammaire, à prendre l'habitude de communiquer dans la langue étrangère en utilisant une grammaire correcte sans réfléchir aux règles formelles, car notre objectif principal n'est pas d'enseigner le système grammatical mais de pouvoir s'en servir. Dans cette perspective nous nous interrogeons, dans ce présent travail, sur l'apport des activités ludiques à l'apprentissage du FLE et plus particulièrement leurs apports quant à l'amélioration des compétences grammaticales des apprenants.

Pour répondre à cette interrogation, nous développerons les deux hypothèses suivantes :

- ✓ De par sa dimension ludique, le jeu pourrait aider, stimuler et motiver l'apprenant. Aussi il pourrait amener les apprenants vers une plus grande autonomie, confiance en soi, et une meilleure socialisation.
- ✓ Le jeu permettrait également de renforcer et d'améliorer les compétences grammaticales notamment à mémoriser les règles grammaticales en FLE chez les apprenants.

Pour la confirmation ou l'infirmité de ces hypothèses, nous avons opté pour la méthode expérimentale réalisée auprès d'apprenants de 1<sup>ère</sup> AM, du CEM DAAS Mohammed à TOLGA, Biskra. Notre corpus sera constitué de l'ensemble des réponses

---

<sup>2</sup> Jean-Pierre Cuq, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Asdifle, clé international, 2003, p, 160.

collectées auprès de deux groupes d'apprenants (groupe témoin et groupe expérimentale) suite à un test qui vise l'évaluation de leurs acquis.

Notre travail de recherche comporte trois chapitres, dont deux sont consacrés à notre éclairage théorique et un qui comportera notre partie pratique.

Dans le premier, nous essayons de jeter un regard sur la conception de l'enseignement/apprentissage de la grammaire en FLE. Pour ce faire, nous avons réparti ce chapitre comme suit : les éléments nécessaires de la grammaire, ses différentes définitions, la définition de la compétence grammaticale, l'acquisition et développement des compétences grammaticales, la grammaire morphosyntaxique. Ensuite nous allons montrer l'évolution de l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE à travers le temps, puis nous allons préciser citer es quatre types. Nous allons parler aussi de la grammaire par découverte sa définition, ses étapes, ses conditions et ses limites. Quant au deuxième chapitre, il sera consacré aux activités ludiques en général, soit la définition, son rôle dans l'enseignement en classe de langue, les différentes variétés des jeux qui peuvent aider dans l'apprentissage de FLE.

Dans la partie pratique, nous allons faire l'analyse et l'interprétation des résultats lors de notre expérimentation en classe de 1<sup>ère</sup> année moyenne.

## **PREMIER CHAPITRE :**

# **États des lieux de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage**

## INTRODUCTION

Vu l'importance accordée à la grammaire dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. A cet égard, dans le présent chapitre nous mettrons le point sur la conception de l'enseignement/apprentissage de la grammaire en FLE. Et sur sa place notamment dans les méthodologies d'enseignement, ainsi que dans les différents démarches et pratiques de la grammaire en classe FLE.

### I.1. LA GRAMMAIRE : ASPECTS CONCEPTUELS ET DIDACTIQUES

#### I.1.1. La grammaire

La grammaire, depuis longtemps, considérée comme une pièce maitresse de l'enseignement/apprentissage du n'importe quelle langue. En langue française, en étudiant une langue, on doit, tout d'abord, chercher à savoir comment elle fonctionne et selon quelles règles, il s'agit de la grammaire que l'on apprend durant notre scolarité. Donc qu'est ce que la grammaire ? Et on entend quoi par grammaire en générale ?

La grammaire c'est le compartiment de la linguistique qui regroupe la phonologie, la morphologie et la syntaxe, qui étudie les lois des changements des mots et les rapports entre eux, formant des énoncés logiques. Donc la grammaire « *c'est l'ensemble de règles à suivre pour parler et écrire correctement une langue* ». <sup>3</sup> En ce qui concerne le didacticien JEAN-PIERRE CUQ, il nous propose à son tour quatre définitions :

- *Un principe d'organisation propre à une langue intériorisée par les usagers de cette langue. On peut ainsi dire que les locuteurs connaissent la grammaire de leur langue.*
- *Une activité pédagogique dont l'objectif vise, à travers l'étude des règles caractéristiques de la langue, l'art de parler et d'écrire correctement. On parle parfois de grammaire d'enseignement.*
- *Une théorie sur le fonctionnement interne de la langue : l'objet d'observation est ici constitué en fonction des concepts théoriques adoptés. On parlera par exemple de grammaire générative, de grammaire pédagogique ou de grammaire spéculative.*
- *Les connaissances intériorisées de la langue cible que se construit progressivement la personne qui apprend une langue. Le terme de grammaire interne (on parle quelques*

<sup>3</sup> F.DEBYSER, *le grand Robert*, Paris, 1997, 1998, P. 2

*fois de grammaire d'apprentissage) évoque des savoirs et des savoir-faire auxquels aucun accès direct n'est possible, et qui sont définis en termes de procédures provisoires ou de règles ponctuelles et transitoires de nature hétérogène.*<sup>4</sup>

D'après ROLAND ELUERD, la grammaire est une « *démarche empirique d'inventaire et de description des usages réalisés : connaissances empirique de ce qui se dit* ». <sup>5</sup> De leur côté, Henri Besse et de Rény Porquier, dans l'ouvrage « grammaire et didactique des langues » proposent trois acceptions pour le mot grammaire :

- *Un certain fonctionnement d'une langue interne caractéristique d'une donnée*
- *L'explication plus au moins méthodique de ce fonctionnement*
- *La méthode d'explication suivie* <sup>6</sup>

### **I.1.2. La compétence grammaticale**

Selon Jean-Jacques Richer la compétence grammaticale « *ce type de compétence sera compris comme incluant une connaissance du discipline et des règles de morphologie de syntaxe, de grammaire sémantique de phrase et de phonologie* »<sup>7</sup>. C'est-à-dire la connaissance et le développement des ressources grammaticales de la langue et la capacité de produire et de connaître les phrases correctes, ces connaissances concernent les unités, les structures et le fonctionnement du code interne de la langue (phonologie, morphologie et syntaxe). Selon la définition du cadre européen commun de référence pour les langues :

*La compétence grammaticale c'est la connaissance des ressources grammaticales de la langue et la capacité de les utiliser, c'est l'ensemble des principes qui régissent la combinaison d'élément en chaînes significatives marquées et définies (les phrases) » et aussi c'est : « la capacité de comprendre et d'exprimer du sens en produisant et reconnaissant des phrases bien formées selon ces principes et non de les mémoriser et de les reproduire comme des formules toutes faites »*<sup>8</sup>.

Veut dire la capacité de comprendre et d'exprimer du sens en produisant et en reconnaissant des phrases bien formées selon ces principes et installer des compétences

<sup>4</sup> Jean-Pierre Cuq. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, édition ASDIFLE. 2003. p. 117

<sup>5</sup> ROLAND ELUERD, *Grammaire descriptive de la langue française*. Armand colin. P : 21

<sup>6</sup> BESSE, Henri. Porquier, R., *Grammaire et didactiques langues*, Didier, Paris, 1991 P. 11

<sup>7</sup> Jean-Jacques Richer, *la didactique des langues interrogée par les compétences*. Belgique, 2012.

<sup>8</sup> Cadre européen commun de référence pour les langues, 2001. Paris. Les Editions Didier/ Conseil de l'Europe. p. 89, Disponible sur : [http://student.unifr.ch/pluriling/assets/files/Framework\\_FR.pdf](http://student.unifr.ch/pluriling/assets/files/Framework_FR.pdf)



chez l'apprenant qui lui permettent de communiquer aussi bien à l'oral qu'à l'écrit, il sera en mesure de produire des énoncés intelligibles et cohérents dans diverses situations c'est donc la possibilité de transmettre et de comprendre un message entre lui et son interlocuteur dans les deux codes, plutôt que d'acquiescer des savoirs savants et de les mémoriser de les produire comme des formules toutes faites. D'après F. Debyser :

*La compétence grammaticale n'est pas un objectif mais un moyen parmi d'autres au service de l'apprentissage, moyen nécessaire mais non suffisant qui permet à l'apprenant de ne pas s'aventurer dans l'apprentissage d'une langue comme un explorateur dans une terre inconnue, mais de lui donner des repères pour s'orienter et lui éviter de trop longues tâtonnements.<sup>9</sup>*

Donc il faut envisager des activités cognitives qui peuvent assurer progressivement à l'apprenant des connaissances grammaticales dont il a besoin d'une façon plus rapide et plus sûre pour consolider ses connaissances, rectifier ses erreurs, car l'apprenant devrait savoir aussi quand et comment les appliquer correctement, l'apprenant pourra donc reconnaître les contextes linguistiques où ces règles s'appliquent parce que la grammaire ne sera pas considérée comme un objet d'étude mais un outil pour expliquer et faire comprendre.

## I.2. L'ACQUISITION DES COMPÉTENCES GRAMMATICALES

L'objectif de l'enseignement de la langue française est de consolider chez les apprenants la capacité de comprendre et de produire des messages dans n'importe quelle situation où ils se trouvent, Selon Archakian, A. L'acquisition des compétences grammaticales comprend :

- L'assimilation du matériel grammatical ;
- Le bon choix de la structure grammaticale, du modèle langagier ;
- La reformulation d'un modèle langagier avec d'autres mots choisis ;
- Le choix des mots outils et leurs combinaisons correctes avec des significatifs (verbe, nom, adj.) ;
- La connaissance des règles d'emploi du phénomène grammatical assimilé ;
- Le développement des aptitudes et des automatismes d'emploi dans les langues écrites et orales.

<sup>9</sup> F. Debyser. *La place de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE*. Sève Lausanne : Cours UNIL. (1997-1998) P.56

- Pour l'acquisition des compétences grammaticales il faut tout d'abord présenter le phénomène, le matériel grammatical. On peut présenter par les soutiens comme image, action ou modèle langagier. Après avoir présenté c'est l'explication qui suit, qui peut être sous forme de règle, de schéma, d'instruction et d'opération avec les unités linguistiques.<sup>10</sup>

### **I.3. LA GRAMMAIRE MORPHOSYNTAXIQUE**

Le terme grammaire désigne une activité de discours portant sur la langue, et dès que les apprenants produisent des énoncés contenant des combinaisons de formes lexicales, il devient possible d'évaluer leur développement morphosyntaxique. Au sens étroit, la morphologie c'est la science qui s'occupe des changements des mots, elle étudie les morphèmes grammaticaux et les valeurs grammaticales qu'ils expriment, elle s'oppose essentiellement à syntaxe, ce dernier c'est la science qui étudie les relations et les fonctions des mots dans la phrase, et étudie les questions liées à l'organisation de la phrase, l'emploi des mots outils, l'ordre des mots, les valeurs exprimées à l'aide des moyens phrastiques.

### **I.4. LA GRAMMAIRE DANS LES METHODOLOGIES D'ENSEIGNEMENT**

Les didacticiens et les pédagogues ont toujours cherché à faire apprendre efficacement une langue. Pour eux elle est considérée comme un outil de communication destiné à établir des relations sociales, politiques et économiques avec d'autres pays étrangères, et cet enseignant ne peut se faire qu'à travers l'école. Le savoir grammaticales étant la base d'une langue, il est donc en perpétuelle évolution il faut tout d'abord rappeler que la grammaire est une discipline vivante qui a une histoire. Premièrement, les notions ne sont pas figées. Deuxièmement, les idées que l'on se fait sur la grammaire se transforment. Troisièmement, les pratiques d'enseignement évoluent.

#### **I.4.1. La méthodologie traditionnelle**

L'acquisition de la langue se fait essentiellement par un enseignement explicite de la grammaire.

---

<sup>10</sup> Archakian. A. E. *L'enseignement des compétences grammaticales*, Université Linguistique V. Briousov Chaire de pédagogie et de méthodologie de l'enseignement des langues étrangères. Erévan 2010. En ligne : <http://slideplayer.fr/slide/2886835/> consulté le 12 /04/2019.

En didactique, la grammaire était enseignée de façon formelle par une démarche pédagogique explicite impliquant une pensée déductive de la part de l'apprenant. C'est ce que Christine Tagliante explique en peu de mots : « énoncé des règles, illustrations et traduction des exemples donnés, vérification à l'aide d'exercices de versions et de thèmes ». <sup>11</sup> C'est-à-dire la règle était présentée puis elle était appliquée sous forme de phrases dans des exercices, la tâche de l'apprenant se limitait à la compréhension et à la traduction. L'objectif de l'enseignant était d'enseigner la grammaire et non la langue, elle est une discipline intellectuelle basée sur l'apprentissage de règles théoriques.

#### **I.4.2. La méthodologie directe**

La disparition de la méthodologie traditionnelle a donné naissance à une nouvelle méthodologie à partir des années 1902 celle de la méthode dite directe. La grammaire n'était plus une fin, contrairement à la méthode précédente, elle est fondée sur la langue écrite littéraire, mais simplifiée et graduée sous une démarche inductive et implicite où l'élève découvre la structure de mots à partir des exemples bien choisis, c'est ainsi que C. Puren remarque que :

*La grammaire des manuels directs est certes simplifiée et graduée par rapport à celle de la MT scolaire, mais il n'y a nul progrès qualitatif par rapport aux CTOP : c'est bien toujours de la même grammaire traditionnelle qu'il s'agit, normative, souvent incohérente en raison du caractère hétéroclite de ses outils d'analyse, et construite à partir de la langue écrite littéraire.* <sup>12</sup>

L'explication était donnée directement dans la langue cible, sans passer par la langue maternelle et privilégie les exercices de conversation et de questions-réponses dirigées par l'enseignant, la compréhension se faisait donc de façon intuitive.

#### **I.4.3. La méthodologie audio-orale**

La MAO « peut être définie comme la mise en œuvre d'une articulation entre les méthodes imitatives, répétitives et orales appliquées à des dialogues et à des exercices grammaticaux en langue étrangère ». <sup>13</sup>

<sup>11</sup> TAGLIANTE, C., (1999) : *La classe de langue, coll. Techniques de classe*, CLE International, Paris, P. 31

<sup>12</sup> PUREN, C, *Histoire des méthodologies des langues*, Paris, Nathan-clé International, 1988. P.195 .

<sup>13</sup> Puren Christian, *La didactique des langues étrangères à la croisée des méthodes*. Essai sur l'éclectisme, Paris, Didier, P.139.

Cette méthodologie considère la langue comme un comportement, qui vise à expliquer et à faire pratiquer des structures de la langue dans l'enseignement de la grammaire, elle se base sur la grammaire de la phrase c'est-à-dire sur l'enseignement de la grammaire à travers des exercices de répétition ou des exercices d'imitation jusqu'à la mémorisation, ce qu'on appelle des exercices structuraux.

Tagliante décrit la place et la démarche didactique de grammaire dans ce courant : « *Exercice structuraux, de substitution ou de transformation, après mémorisation de la structure modèle, fixation par automatisation et l'acquisition de réflexes. Pas analyse de réflexion.* »<sup>14</sup>

#### **I.4.4. La méthodologie SGAV**

Cette méthode (SGAV) refusait l'enseignement grammatical explicite, tout comme le recourt à la traduction, c'est-à-dire sans passer par la langue maternelle. Elle interdit toute explication grammaticale.

Robert Vives indique qu' : « ..... à l'époque des premiers cours audio-visuels, c'est la grammaire constituait l'épine dorsale des méthodes et jusqu'en 1972 et 1974, c'est à coup sur, l'entraînement grammaticale qui formait la partie essentielle de la leçon »<sup>15</sup>

La place de la grammaire dans cette méthodologie est sous forme de la grammaire inductive, implicite avec des exercices de réemploi des structures en situation par transposition. Les exercices structuraux fonctionnent comme une technique d'application de la méthode intuitive intégrale en enseignement grammatical et c'est le professeur qui facilitera à l'apprenant au cours des exercices l'analyse implicite des structures.

#### **I.4.5. L'approche communicative**

Il paraît clair qu'en approche communicative, la grammaire n'est pas vue sous une même optique que d'autres courants méthodologiques, elle s'intéresse à la communication, aux actes de paroles. Elle est une grammaire en situation : grammaire de l'oral et de l'écrit ; grammaire de textuelle, grammaire situationnelle, donc la grammaire dans cette approche est celle qui mène l'apprenant à formuler lui-même le fonctionnement de la

<sup>14</sup> TAGLIANTE, C, *Op. Cit. P. 31*

<sup>15</sup> ROBERT Vives, Cité par BELKHODJA Linda, *Pour un enseignement implicite de la grammaire du FLE dans le secondaire algérien : propositions d'activités interactionnelles pour la maîtrise des pronoms relatifs*. Université Aboubaker Belkaid, Tlemcen. P. 8

langue à travers un corpus proposé contextuellement jusqu'à aboutir à la conceptualisation de ses règles. Cela veut dire que dans cette méthode la grammaire se fait de manière plus explicite avec des exercices de type traditionnel ou structural permettant une acquisition systématique du fonctionnement morphosyntaxique de la langue cible.

#### **I.4.6. L'approche par compétence**

Pour enseigner la grammaire dans cette approche on doit prendre en compte le besoin langagier de l'apprenant, elle est abordée à partir de son aspect sémantique, elle est mise au service de la compréhension du texte et de la pratique effective de la langue (conceptualisation de points de grammaire et systématisation, puis exploitations). La méthode utilisée actuellement se base beaucoup plus sur deux types de grammaire : la grammaire de texte et la grammaire de discours et **s'intéresse moins à la grammaire de ma phrase, l'enseignant doit choisir le support qui doit contenir ou les points de la langue les plus pertinents.**

### **I.5. L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE EN CLASSE DE LANGUE**

L'enseignement/apprentissage d'une langue doit comprendre obligatoirement une dimension grammaticale. En effet, l'enseignement de la grammaire est inévitable et important pour chaque apprenant dans une classe de français langue étrangère parce qu'il représente une composante indispensable. La grammaire, au sens large, doit se relier explicitement à l'expression orale, à la lecture de tous les textes et à l'écriture, les domaines qui la composent, syntaxe, vocabulaire, conjugaison, orthographe doivent être revisités dans cet esprit.

Les enseignants recourent souvent à une démarche particulière ; il existe plusieurs démarches, nous aborderons ci-dessous quatre, à savoir : le type implicite, explicite, déductive et inductive.

#### **I.5.1. Grammaire explicite et grammaire implicite**

La différence entre la grammaire explicite et celle qui est implicite tient à leur mode d'apprentissage. Dans le cadre de la première, « *la grammaire explicite est fondée sur l'exposé et l'explication des règles par le professeur, suivi d'applications conscientes par*

les élèves »<sup>16</sup>, l'enseignant indique la règle grammaticale, l'illustre par des exemples puis propose aux apprenants des exercices d'application de la règle.

Dans le cadre de la seconde, et d'après R. GALISSON et D. COSTE « *la grammaire implicite vise à donner aux élèves la maîtrise d'un fonctionnement grammatical, mais ne recommande l'explication d'aucune règle et élimine le métalangage, ne s'appuyant que sur une manipulation plus au moins systématique d'énoncés et de formes* ». <sup>17</sup> Elle est utilisée quand l'enseignant donne à ses apprenants la maîtrise du fonctionnement grammatical sans expliciter les règles. Il s'agit de l'apprentissage systématique. Les apprenants doivent s'efforcer de dégager la règle à d'énoncés appropriés donné par l'enseignant, qui corrige ensuite, si c'est nécessaire, la production des apprenants, dans le premier cas, la règle grammaticales est donnée d'emblée ; dans le second, elle doit être découverte.

### **1.5.2. Grammaire déductive et grammaire inductive**

En contexte scolaire, les nombreuses contraintes (classes nombreuses, manuel, programme...) imposent souvent une approche déductive de la grammaire cette approche désigne l'enseignement quand une règle est expliquée avant un exemple, l'apprenant ne se concentre que sur la théorie, sur l'aspect structurel de la langue. Dans ce processus cognitif, il reste passif, tout le travail est fait par le professeur et le seul effort de la part de l'apprenant c'est la mémorisation des règles qui sont présentées de façon explicite sans espace pour réfléchir.

L'approche (la grammaire) inductive est utilisée quand l'enseignant demande aux apprenants de découvrir une règle à partir d'une série de phrases. Le vrai travail de manière inductive commence par la pratique de la langue qui permette à l'apprenant d'observer se d'analyser les phrases et les exemples et de découvrir les règles seul avec d'autres apprenants.

L'apprenant doit mobiliser différentes stratégies d'apprentissages et il doit se référer aux compétences déjà acquises pour affronter un nouveau défi linguistique, il est tout le temps actif, il y a alors peu de différence entre la grammaire déductive et la grammaire inductive.

<sup>16</sup> *L'enseignement Explicite et/ou implicite de la Grammaire en 4<sup>ème</sup> A.M* Quelle démarche faut il choisir en classe de FLE. Revue académique des études humaines et sociales. P. 38

<sup>17</sup> Galisson, R et Coste, D, Dictionnaire de didactique des langues, 1976, P. 255-256

## I.6. LA GRAMMAIRE PAR DECOUVERTE (DEMARCHE ACTIVE DE DECOUVERTE)

### I.6.1. Définition de la DADD

Comme son nom l'indique, à faire participer les apprenants à découvrir les règles de grammaire en faisant appel à ses capacités cognitives. La démarche active de découverte vise à mettre les apprenants dans une situation d'apprentissage permettant la conceptualisation d'une notion grammaticale qu'ils connaissent déjà parce qu'elle est une démarche expérimentale mettant en situation de réflexion (observation, expérimentation et raisonnement) des groupes d'apprenants, elle permet des apprentissages significatifs, pour les apprenants et pour les enseignants et de réfléchir sur la langue, l'apprenant est appelé à découvrir lui-même les mécanismes fondamentaux de la langue en la manipulant et construisent ainsi progressivement leurs connaissances grammaticales. Christine Tagliante dit : « *Ce constat est à l'origine de différentes réflexions sur le traitement, non de l'enseignement de la grammaire-qui reste lié à la pédagogie de la découverte par des conceptualisations grammaticales faisant appel aux capacités d'analyse et de déduction-mais sur la façon d'envisager avec attention particulière :*

1. *Le traitement et l'utilisation des erreurs ;*
2. *La systématisation des points de grammaire découverts en conceptualisation ;*
3. *L'appropriation et la fixation de ces points de grammaire.*
4. *Le réemploi en situation, visant à l'acquisition d'une réelle compétence communicative.»*<sup>18</sup>

Il s'agit donc d'apprendre aux apprenants une démarche, cette démarche aide ces apprenants à approfondir et à consolider leurs connaissances grammaticales sur les structures (phrases et groupes, etc.), les mécanismes (la subordination, la pronominalisation, etc.) et les règles de la langue (les règles d'accord, de cohérence textuelle, etc.)

---

<sup>18</sup> Tagliante, C., *Op. Cit*, p.45

La démarche active de découverte en grammaire cherche à faire comprendre les grandes régularités du fonctionnement de la langue. Elle fait appel aux capacités d'observation, d'expérimentation, de raisonnement et d'argumentation des apprenants.

### **I.6.2. Les 6 étapes de la DADD**

Selon Suzanne-G Chartrand (1996), la DAD comporte six étapes, représentées comme suit :

La DADD, comprend plusieurs étapes, mais l'enseignant n'est pas tenu de les élaborer toutes avec la même intensité, il faut toutefois pouvoir justifier leurs choix. La démarche devra comprendre une étape d'observation guidée de corpus, une étape de production d'hypothèse ainsi que leur validation ou invalidation, puis la formulation de la règle et une étape d'exercisation, enfin le réinvestissement contrôlé.<sup>19</sup>

-Petithory François nous propose un exemple<sup>20</sup> :

### **I.6.3. Un exemple de démarche d'étude grammaticale (la conceptualisation grammaticale)**

#### **I.6.3.1. Premières étapes: l'observation du phénomène**

L'enseignante ou l'enseignant de FLE propose aux élèves regroupés en petites équipes de travail d'observer le corpus. Cette activité se fait en français ou bien dans la langue maternelle, en l'occurrence l'arabe.

#### **I.6.3.2. Deuxièmes étapes: la manipulation des énoncés et la formulation d'hypothèses**

Pour comprendre le fonctionnement d'un mécanisme de la langue, il faut plus qu'observer des faits de langue, il faut les manipuler. On doit permettre à l'apprenant de formuler des hypothèses descriptives ou explicatives sur le fonctionnement du phénomène, par exemple, sur la raison de l'utilisation de tel ou de tel adjectif démonstratif devant tel ou tel nom commun.

<sup>19</sup> Suzanne-G. Chartrand. *Enseigner la grammaire autrement : amener une démarche active de découverte*. Québec français, (99), 32-34

<sup>20</sup> Petithory François, Article , *la grammaire dans l'approche communicative* , Document[en ligne].



### **I.6.3.3. Troisièmes étapes: la vérification des hypothèses**

Les hypothèses élaborées par les apprenants sont vérifiées à l'aide du professeur, qui va continuer à guider les apprenants vers une forme de loi, de règle qui peut encore évoluer au fil de la découverte de la langue.

### **I.6.3.4. Quatrièmes étapes: la formulation de lois, de régularités ou de règles et l'établissement de procédures**

Les équipes d'apprenants formulent avec leurs propres mots (et sans jargon grammatical) la règle, loi ou régularité suite à leur étude. Ils comparent ensuite leurs énoncés à ceux des autres équipes. Puis après une discussion sur les formulations proposées, avec l'aide du professeur, la classe rédige avec le plus de précision et de rigueur possibles la règle découverte.

### **I.6.3.5. Cinquièmes étapes: une phase d'exercice**

Les élèves mettent en application leurs découvertes dans des contextes variés, en réalisant des exercices de différents types. La plupart sont structuraux.

### **I.6.3.6. Sixièmes étapes: le réinvestissement contrôlé**

Une dernière étape est nécessaire; elle est même essentielle, c'est le réinvestissement contrôlé. L'enseignant de FLE doit guider le transfert de ces nouvelles connaissances dans des activités d'écriture. L'apprenant, lorsqu'il écrit, est invité à faire particulièrement attention à l'utilisation du phénomène qu'il vient d'étudier.

## **I.6.4. Condition de base pour mener la DADD**

- 1) IL est bien de faire le lien entre le phénomène étudié et sa réalisation dans des textes, entre autre, ceux des élèves.
- 2) Faire le lien entre lecture, écriture et travail sur la langue.
- 3) Cibler l'objet d'étude, ne pas multiplier les observations.
- 4) La réflexion sur la langue exige d'avoir des mots pour nommer ce qu'on observe.

## **I.6.5. Les limites de la démarche**

- 1) Cette démarche demande beaucoup de temps et d'énergie

- 2) Il est indispensable de travailler des phénomènes qui se réalisent à l'oral en parallèle avec l'écrit avec des élèves en difficultés sur la langue.<sup>21</sup>

## **Conclusion**

Au terme de cette réflexion sur la grammaire, nous sommes arrivées à dire que : le système grammaticale français est complexe, c'est pour cela nous avons essayé dans ce chapitre de démontrer ces difficultés que l'apprenant et l'enseignant doivent prendre en considération.

---

<sup>21</sup> Susanne, G. Chartrand, *Op. Cit.*, P. 34

## **DEUXIÈME CHAPITRE**

### **Les activités ludiques en classe de FLE**

## INTRODUCTION

L'importance de l'activité ludique sur la scène pédagogique et didactique est toujours perçue depuis l'antiquité, mais il est adopté comme moyen privilégié pour l'enseignement et l'apprentissage en classe qu'en vingtième siècle, elle est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. Ce chapitre sera consacré aux activités ludiques afin de définir les deux concepts majeurs de notre recherche : « jeu » et « activité ludique », nous essayons de déterminer leurs vertus pédagogique et didactique.

### II.1. DES DEFINITIONS : JEU ET ACTIVITE LUDIQUE

#### II.1.1. Jeu :

Etymologiquement « jeu » vient de *jocus* : amusement, badinage, le dictionnaire Larousse définit le jeu comme suit :

- ✓ *Action non imposée, à laquelle on s'adonne pour divertir, tirer plaisir, divertissement : à quel jeu veux-tu jouer ?*
- ✓ *Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans la quelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles.*
- ✓ *Ensemble des règles d'après lesquelles on joue.*<sup>22</sup>

Quant au dictionnaire le Grand Robert, il le définit comme étant « *une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a dans la conscience de la convention de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure* ». <sup>23</sup>

Selon le dictionnaire didactique : « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* ». <sup>24</sup>

<sup>22</sup> *Dictionnaire le petit Larousse illustré*, 2012, Larousse, Paris, p : 598.

<sup>23</sup> ROBERT, Paul. *Grand Robert de la langue française*, 2<sup>ème</sup> éd, dirigée par Rey Alain. 2001. 1. CD-ROOM compatible PC.

<sup>24</sup> CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire du français langue étrangère et seconde*, Ed Jean Pencreanch, Paris, 2003. P. 106.

Pour d'autres, à l'instar de G, Brougère, (cité par Hamaizi, B), le jeu « [...] est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique » ». <sup>25</sup>

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate que le « jeu » recouvre nombreux sens, il fait partie intégrante de l'univers de l'enfant, il sert également à désigner l'activité de jouer, et c'est pour cette raison qu'il est une source de motivation puissante.

### II.1.2. Le jeu et l'activité ludique

A fin de clarifier le sujet, il convient d'abord de donner la déférence entre un jeu et une activité ludique. D'abord pour la définition du concept jeu Roger Caillois propose la définition suivante : « le jeu doit être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement n'existe que là où les joueurs n'ont envie de jouer et jouent [...] le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même ». <sup>26</sup> Il est bien structuré, il a une organisation quelle que soit sa qualité (déterminée ou libre), complètement ou en partie car le jeu peut s'exécuter seul ou avec un certain nombre de personnes, il comporte des règles spécifique, l'échange, gagner des points, utiliser des cartes, des dés.....etc. Pour définir l'activité ludique on s'est penché vers la didactique.

Le dictionnaire didactique de français définit l'activité ludique comme :

*Une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir quelle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, 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.* <sup>27</sup>

Pour Cuq J-P et Gruca I, l'activité ludique désigne :

*« Les activités ludiques [...] ont leur place dans l'enseignement : elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder*

<sup>25</sup> HAMAIZI Belgacem, *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactique Mémoire de Magistère, Université Sétif2*. P. 40.

<sup>26</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les Hommes : le masque et le Vertige*, Gallimard, 1958. Cité par CHARLOTTE Bour, COLINE, Hoyet. *En quoi le facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?* 2013. P. 08.

<sup>27</sup> CUQ, Jean-Pierre, Op, Cit. P. 160

*différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit. »<sup>28</sup>*

Ces définitions mettent l'accent sur l'aspect pragmatique de l'activité ludique en tant qu'outil pédagogique, et on peut dire que les jeux restent des moyens privilégiés pour l'apprentissage qui motive l'apprenant.

## II.2. L'APPORT DU JEU Á LA PEDAGOGIE

La réussite d'une langue au sein d'une classe étrangère est basée sur la motivation et le plaisir qui répond aux besoins des apprenants. Ajouter la notion de « jeu » c'est très intéressant, parce que nous avons ajouté un côté ludique à la situation « enseignement/apprentissage », et ça ce que les apprenants aiment.

La pédagogie détermine essentiellement l'utilisation du jeu, comme le montre Bihouée Pascal dans sa réflexion : « *L'utilisation de jeux ou supports ludiques en classe dépend essentiellement de l'intérêt de l'enseignant et de son envie de se situer dans un autre rapport avec ses élèves, généralement favorable à l'acquisition d'une multitude d'apprentissages essentiels.* »<sup>29</sup>

Le jeu tient une place peu définie dans la classe de langue, il l'un des vecteurs de communication, de susciter le goût, et le plaisir d'apprendre, Jean Piaget, Donald Winnicott et d'autres ont montré avec leurs recherches l'importance du jeu, ils ont donné leur reflet vers les démarches ludiques et leurs exigences dans le développement de l'intelligence de l'enfant.

## II.3. PROGRESSION DU JEU EN PEDAGOGIE

Nous avons vu comment définir le jeu et l'activité ludique, à ce stade nous pouvons nous intéresser à ses utilisations en classe, plus précisément à ses considérations en tant que véritable outil pédagogique.

NICOLE DE GRANDMONT, dans son ouvrage « La pédagogie du jeu » affirme que : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue*

<sup>28</sup> Cuq et Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Broché, octobre 2008. P. 456.

<sup>29</sup> BIHOUEE PASCAL, *Cours et supports : L'art de préparer sa classe*, EYROLLES, Paris, 2009, P.133.

soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique d'un jeu ; 1. Niveau ludique [...] 2. Niveau éducatif [...] 3. Niveau pédagogique [...]. »<sup>30</sup> Donc on distingue trois catégories principales du jeu :

### II.3.1. Le jeu ludique

Le jeu ludique, c'est une activité plaisante, libre et gratuite, qui n'impose pas des règles, il est un moyen d'exploration qui est très important pour le développement de l'individu, et le préparer à la vie, par la découverte du monde comme le souligne GRANDMONT : « *Moyen de d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu.* »<sup>31</sup>

En effet, le jeu a pour vision est d'aider les apprenants à savoir gérer l'imprévu, contrôler, explorer ses émotions et utiliser ses propres connaissances de façon arbitraire, et leur aider à échapper à toute situation de stress et d'angoisse durant leur apprentissage.

### II.3.2. Le jeu éducatif

Comme son nom l'indique, il a une valeur éducatif, l n'est pas très déférente du jeu ludique, comme le dit GRANDMONT « *se ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action.* »<sup>32</sup>

Il est défini comme étant un premier pas vers la structure, un contrôle des acquis permettant à l'adulte d'observer les comportements stratégiques, il est motivant pousser à l'acquisition des connaissances et d'habitudes par contre au cours classique, il explicite clairement ses règles et oriente l'exploration dans la direction des nouvelles compétences à découvrir puis à acquérir. Il permet aussi de faciliter le travail dans les classes hétérogènes, et de dédramatiser la situation d'apprentissage et forment ainsi un moment de détente et de délasserment. Finalement il est au service de l'apprenant à mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur.

<sup>30</sup> DE GRANDMONT, Nicole, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Edition Bruxelles, 1997, P. 65.

<sup>31</sup> Ibid., *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre* P. 106.

<sup>32</sup> Ibid., *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre* P. 106.

### II.3.3. Le jeu pédagogique

Troisième type de jeu c'est le jeu pédagogique, pour RENALD Legendre le jeu pédagogique est un « *jeu conçu pour susciter l'acquisition de connaissance et le développement d'habilités chez l'apprenant* ». <sup>33</sup> . À son tour DE GRANDEMONT Nicole désigne tout support qui permettrait de « *tester les apprentissages* » <sup>34</sup> . Effectivement, il sert à développer, vérifier, renforcer et fixer tous les connaissances et les compétences de base, et d'évaluer le degré d'acquisition des savoirs, afin de favoriser l'apprentissage d'un apprenant dans une classe de français langue étrangère, la séquence de jeu pédagogique demande de définir un objectif d'apprentissage clair, son produit est l'adoption ou la consolidation des leçons, il stimule des apprenants, développe leurs pensées, et leurs fonctions cognitives, créativité, coopération, il fait appelle à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur.

## II.4. LE JEU DANS L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DES LANGUES

Déférentes dispositifs ont été mis en place pour fixer les modalités de l'enseignement des langues vivantes à l'école. En 1989, un dispositif apporte des précisions sur la façon d'enseigner : « *Les activités langagières ne seront ni plaqués, ni stéréotypées mais exigées par des situations vivantes, amusantes, frappantes et facile à retenir ; l'oreille, la parole, le geste, trouveront à s'y exercer, grâce à des récitations, des dialogues, des sketches à jouer, des imitations, des chants, des jeux, etc.* » <sup>35</sup>

Ce dispositif avait pour but de favoriser l'apprentissage des langues vivantes au collègue et non de former des apprenants bilingues. Au fil de temps, il y avait d'autres dispositifs en ce qui concerne la manière d'enseigner les langues étrangères, c'est d'utiliser des situations pédagogiques simples et variées afin de stimuler la motivation des apprenants, ces dispositifs sont axés sur le plaisir d'apprendre, la motivation et la stimulation de l'intérêt de l'apprenant, quant à l'apprentissage doit s'appuyer sur une série d'activités où varient les capacités sollicitées, d'acquérir des compétences linguistiques, des connaissances sur le mode de vie et la culture des pays où la langue est parlée. Donc,

<sup>33</sup> LEGENDRE Rénald, *Dictionnaire actuel de l'éducation*, 2<sup>ème</sup> édition, Montréal, Guérin 1993.

<sup>34</sup> DE GRANDMONT, Nicole, *Op. Cit.* P. 70

<sup>35</sup> CIRCULAIRE publié en 14 juin 1989, cité par : JESSICA, Flety, *Du ludique à l'apprentissage*, Mémoire professionnel. 18 MAI 2004. P. 4.



l'apprentissage d'une langue étrangère doit demeurer un moment de plaisir, une activité attrayante et motivante, basé sur l'imaginaire et le jeu.

## II.5. JEU ET DIDACTIQUE DES LANGUES ETRANGERES

Le développement d'une compétence langagière et cognitive est l'objectif de l'enseignement/apprentissage du FLE, et pour y arriver, il est préférable de passer par le jeu. Patrick Fougère précise que : « *l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considèrent même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels* ». <sup>36</sup> Cela veut dire que l'apprenant peut apprendre telle ou telle savoir ou telle ou telle compétence par l'activité ludique mieux qu'une activité dite ordinaire (traditionnel), l'utilisation du support ludique en classe de FLE est évoqué pour qualifier des situations d'apprentissage motivantes, il sert à encourager l'apprenant à s'engager devant ses camarades, il met en œuvre plusieurs capacités de la personne : l'affectivité, l'imagination, l'intelligence, etc.

HAYDI Silva a signalé dans son article <sup>37</sup> que l'engagement de l'apprenant dans son processus d'apprentissage repose sous certaines conditions :

- ❖ **La première** condition est d'aborder le jeu de façon rigoureuse, car son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'un en fait, il existe pas mal de recueils et d'ouvrages pédagogiques, parmi eux centré sur le FLE, et touchent de près ou de loin au jeu pédagogique. La majorité de ces livres sont difficiles à appliquer car ils n'abordent pas de manière claire et accessible les critères de base pour une utilisation adéquate du jeu en classe de FLE.
- ❖ **La deuxième** condition consiste d'établir un lien propice entre les trois niveaux du fait didactique : hypothèses théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de classe, parce que les difficultés d'exploitation pédagogique de jeu viennent à cause de l'incohérence et de la désharmonie entre ces différents niveaux.

<sup>36</sup> <http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html>, Activités ludiques en classe de FLE, consulté le : 04/042019.

<sup>37</sup> HAYDEE Silva, *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*, Juillet 2005, Disponible en ligne [http://www.Francparler-oif.org/omages/storis/dossier/silva\\_2005.htm](http://www.Francparler-oif.org/omages/storis/dossier/silva_2005.htm), consulté le 17/04/2019

- ❖ **La troisième** consiste de ne pas considérer le jeu comme un outil miraculeux, mais à y le voir un outil simple et suffisant qui offre l'occasion aux enseignants de tester ces apprenants sans danger pour-eux.

## II.6. LA VARIÉTÉ DES ACTIVITÉS LUDIQUES

Les activités ludiques possèdent plusieurs types qui varient selon les domaines : sociologique, didactique ou pédagogique dans le but de soutenir la tâche de l'enseignement/apprentissage de FLE et d'acquérir des compétences de communication intellectuelle est culturelle dans un milieu d'ambiance, de compétition et de motivation.

### II.6.1. Les jeux linguistiques

Dans cette catégorie, vous pouvez déduire tous les jeux qui se rapportent à la grammaire, la morphologie, la syntaxe, le lexique, la phonétique et l'orthographe qui permettent de découvrir les structures de la langue et ses caractéristiques ou ses règles de fonctionnement, de pousser l'apprenant à rassembler toutes ces connaissances linguistiques pour en apprendre d'autres. Dans ce type d'activité nous pouvons citer un exemple de jeu, celui des :

Mots croisés : c'est un jeu de lettres, son but est de retrouver tous les mots d'une grille, renforcer la mémorisation de mots, comprendre le fonctionnement d'une grille plus les mots de verticalité et de horizontalité.

Toutefois, le contenu des jeux se modifie selon les niveaux et les besoins des apprenants

### II.6.2. Les jeux de créativité

Dans son article, HAYDI Silva affirme que les « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récits originaux, insolites, cocasses, poétiques etc.* »<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> HAYDEE Silva, *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*, disponible sur : [http://www.francparler.org/dossiers/Silva2005 .htm](http://www.francparler.org/dossiers/Silva2005.htm), consulté le 23/12/2018.

L'apprenant durant son apprentissage confronte des difficultés où il devra consulter ses connaissances et son imagination pour pouvoir trouver des solutions adéquates comme exemple (l'anagramme, le lipogramme, les charades et les devinettes) qu'il ne pourra pas résoudre qu'avec sa créativité.

Le concept « créativité » pour la majorité des éducateurs et didacticiens est associée à la situation du jeu pour voir le travail qui ne peut être évité.

### II.6.3. Les jeux culturels

L'un des finalités du jeu est de favoriser l'accès à la culture, cette catégorie est liée à la relation entre la langue et la culture, le jeu culturel vise à installer chez les apprenants une compétence culturelle en langue étrangère de manière plus motivante à mettre les apprenants en situation culturelle et à développer leurs aspects culturels dans une classe stimulante.

Cuq, J-P et Gruca, I, souligne que les jeux culturels « *font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.* »<sup>39</sup>, les apprenants se voient recourir à leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment pour les utiliser dans une situation donnée, comme le jeu de Baccalauréat (ou jeu du bac), ce jeu consiste à remplir le tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases.

Exemple :

Lettre	Pays	Ville	Personnage/historique	Métier	Plat typique
F	France	Fuzhou	Fantômas	Facteur	Fois gras

## II.7. LE RÔLE DE JEU

### II.7.1. Le jeu, source de motivation

Les plus grands défis dans l'enseignement actuel c'est la motivation des apprenants. Étymologiquement le mot « motivation » vient du latin « Movièrè » qui signifie « se

<sup>39</sup> CUQ, J, P.,GRUCA, *Op.cit*, p. 418.

déplacer » et source de tout mouvement, la motivation correspond à ce que l'on veut faire, ce défi nécessite et implique de connaître ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre, donner envie et entretenir le désir. Les jeux présentent une source de motivation et de plaisir à être en classe, il fait partie intégrante de la vie de l'enfant, il est perçu comme élément essentiel dans l'enseignement/apprentissage de FLE, il permet aux apprenants d'apprendre, d'améliorer et de renforcer leurs apprentissages, et un moyen d'exercer des compétences dans des situations dynamiques et vivantes où l'apprenant est impliqué en tant qu'acteur, même lorsqu'il rencontre des difficultés.

Weiss note que le jeu « *peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leurs apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement* ». <sup>40</sup>, le jeu permet d'augmenter la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celle qui sont déjà acquies.

Il aide l'enseignant à exposer son cours facilement sans trouver des obstacles et cela d'une manière ludique, l'enseignant doit créer, donc une ambiance appropriée et motivante, il joue un rôle de guide, accompagnateur et conducteurs des apprenants.

### **II.7.2. Le jeu pour acquérir des compétences**

Du point de vue scolaire, la compétence se définit comme une aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoir, savoir-faire et d'attitude permettant d'accomplir un certain nombre de tâches, tout jeu exige de faire preuve de compétence, l'enfant veut créer de nouveaux modèles que ceux qui lui sont présentés, il va devoir mobiliser tout son savoir et tout son savoir-faire. Le jeu donc, est un outil polyvalent qui peut être utilisé à différents moments d'une séquence d'apprentissage, ce qui rend son utilisation assez pratique, il consacre une influence importante dans le développement des capacités mentales de l'apprenant et sur les moyens et l'apprentissage facile, l'apprentissage par le jeu a un impact sur le développement des habiletés et des compétences sociales, cognitives et langagières.

---

<sup>40</sup> Weiss F, *Jeux et activité communicatives dans la classe de langue*, collection « Pratique pédagogique ». Paris, Hachette, 1983. P. 08.

### II.7.2.1. Compétence sociale

Jouer est une activité volontaire, spontanée et joueuse chez l'apprenant, l'apprenant et l'apprentissage par le jeu font partie intégrante du développement social, quant l'apprenant joue, il est en mesure de se maîtriser, de coopérer et d'être bienveillant, amical et compétent sur le plan social, donc il est un facteur de socialisation car il offre la possibilité de nombreuses interactions entre l'apprenant et ses pairs.

SABINE De Graeve nous a dit que : « *Quand l'enfant joue, il cherche à résoudre des problèmes, d'adapter à des situations nouvelles, il prend en charge sa « destinée », dans le jeu, il affirme son autonomie.* »<sup>41</sup>

La difficulté scolaire présente un stress pour l'apprenant, alors les jeux offrent une occasion de tester les connaissances des apprenants en mettant ceux-ci dans une situation sans danger pour eux.

### II.7.2.2 Compétence cognitive

Le rôle notable joué par les jeux qui constitue un excellent environnement qui favorise le développement cognitif des jeunes apprenants est d'utiliser de nombreuses compétences comme anticiper, déduire...etc. et permet d'élaborer des représentations et de combiner les concepts, il rend l'apprenant actifs, participent à la construction de ses savoirs, et renforce ses apprentissages quant l'apprenant joue, il confronte des problèmes qu'il doit résoudre, le jeu permet d'analyser un ensemble complexe d'éléments.

### II.7.2.3. Compétence langagière

Apprendre la langue française sous une forme ludique va installer chez les apprenants une compétence langagière par le facteur du jeu. Le jeu offre des situations très diverses pour aider au développement du langage, d'un côté, il permet aux apprenants d'exprimer une réalité qu'ils perçoivent ou qu'ils ont comprise par le jeu symbolique, d'un autre côté, l'apprenant trouve ainsi la possibilité d'exprimer des émotions et des sentiments, il permet aussi de peu à peu de les faire passer de situations incompréhensibles à des situations comprises et plus appréhendables.

---

<sup>41</sup> DE GRAEVE Sabine., *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De brock, 1996, P. 53.

Martine Kervran (cité par Ahlem taghzout) insiste sur ce point : « *Le jeu une activité de communication qui fondée sur le défi : atteindre un tout 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.* »<sup>42</sup>

Le jeu généralement intervient dans le développement des différentes fonctions du langage, il favorise l'intégration des règles de syntaxe et à l'enrichissement du vocabulaire.

## II.8. INTEGRER LES ACTIVITES LUDIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT DU FLE

Afin de présenter un jeu en classe de français langue étrangère, l'enseignant doit diversifier au premier lieu les techniques et les pratiques de classe par une utilisation raisonnée et raisonnable du jeu comme outil d'enseignement/apprentissage d'une langue par les apprenants, et d'un second lieu de prendre en considération le niveau et les compétences d'apprentissage de ces apprenants, il est nécessaire aussi d'adapter les jeux qu'il va présenter dans le but d'atteindre ses objectifs visés dès le début.

En particulier, on cherchera les liens entre le jeu et la didactique des langues et l'intérêt de cet apprentissage, et on le verra au cours des exercices pratiques qui peuvent être utilisés dans l'apprentissage de la grammaire, l'utilisation du jeu suppose, de la part de l'enseignant qui est le seul à gérer l'activité, la réussite de cette activité est dépend à la représentation de l'enseignant, donc il est obligé de s'informer très bien de ses activités et de la démarche à défilier. D'après Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca qui ils ont confirmé que : « *Les activités ludiques ne sont plus considérée comme un simple gadget qui clôt un fin semestre.* »<sup>43</sup>. On comprend que l'activité ludique est un outil qui aide l'enseignant de transmettre les savoirs par le biais d'intervention ludique, de plaisir et distraction.

Avant de terminer, on note que le caractère très particulier du jeu par apport aux activités traditionnelles des classes : les erreurs faites permettent à l'enseignant de comprendre pourquoi les apprenants procèdent de telle ou telle manière ; alors le jeu devient un outil essentiel pour choisir ses stratégies pédagogiques et assurer une meilleur réussite de l'ensemble de la classe.

<sup>42</sup> MARINE Kervran, cité par Ahlem Taghzou, *mémoire de Magistère*, Université d'Oran, 2008/2009. P. 41.

<sup>43</sup> CUQ, J, P. GRUCA, *Op.cit*, p, 416

## II.9. L'IMPORTANCE DES ACTIVITES LUDIQUES POUR LES APPRENANTS

En classe de FLE, et à travers les activités que l'on peut proposer et qui sont des outils irremplaçables pour chercher les savoirs puis les acquérir dans un climat de plaisir et de motivation comme les jeux de mots, les jeux de dialogues...etc. L'apprenant doit être actif. Il adopte de différents comportements stratégiques et aussi que des attitudes dans son parcours d'apprentissages linguistiques et culturels.

En d'autre terme, l'apprenant doit utiliser des moyens linguistiques, et culturels, importants pour mener à bien leur tâche, il sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur, il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire...etc.

Les activités ludiques jouent un rôle pour faire entrer l'apprenant dans un monde fictif où il développe ses capacités langagières dans différentes situations de communication sur tout dans le niveau linguistique. Caroline Perez confirme que :

*Le jeu est aussi important que de lire des histoires ou encore de faire des dessins... Souvent les parents disent : « Ah, il a joué, donc il n'a rien fait ». Mais pas du tout. Le jeu apprend énormément de choses. Pour les plus petits, c'est une expérimentation, la découverte de l'univers qui les entoure. Pour les plus grands, cela leur permet de développer leur imaginaire, de construire.<sup>44</sup>*

Cela veut dire que le jeu occupe une place privilégiée dans la vie des apprenants dès leur plus jeune âge. Il leur permet notamment d'apprendre à développer son imaginaire et d'échanger avec les autres, il participe à l'intellect de l'apprenant et sa personnalité tant au niveau sentimental qu'au niveau relationnel. Il permet aux apprenants d'identifier leurs compétences, de mesurer leurs performances.

## II.10. LE ROLE DE L'ENSEIGNANT DANS L'APPROCHE LUDIQUE

Aujourd'hui, il est nécessaire d'intégrer les jeux dans le cadre de l'enseignement/apprentissage de FLE pour qu'une séance de français langue étrangère être à la fois tonique, diversifier et motivante pour provoquer la frustration et l'enthousiasme

---

<sup>44</sup> <https://www.journaldesfemmes.fr/maman/enfant/1125287-quelle-est-l-importance-du-jeu-pour-un-enfant/>  
*Quelle est l'importance du jeu pour un enfant ?* (consulté le 15/03/2019)

chez les apprenants, les situations auxquelles propose l'enseignant doivent permettre aux apprenants d'être actifs et acteurs de leurs apprentissages, il vise à créer une ambiance agréable dans la classe, donc l'enseignant doit prendre en considération ces points quand il présente un jeu, alors il doit :

- Connaître son groupe pour diminuer le stress les risques de situations gênantes. (des situations confortables).
- Choisir des jeux adaptés à l'âge de ses apprenants.
- Définir les conditions de l'exercice.
- Détailler les consignes, la durée et la manière d'opérer.
- Être dynamique, autant dans sa façon de parler que dans son comportement.
- Réorienter, voire arrêter un jeu qui semble tourner mal.
- Vérifier que les apprenants sont rassurés et confiants.
- Dédramatiser l'erreur pour que les apprenants ne ressentent aucune culpabilité à faire des erreurs.

## **Conclusion**

Au vu de ce qui est développée ci-dessus, nous pouvons dire que l'activité ludique apparaît donc comme un outil pédagogique à part entière. Ce dispositif ludique participe au développement de l'apprenant et sa construction, son imagination et sa créativité et ouvre son univers mental, il permet aussi de travailler certaines notions, tout en apportant aux apprenants le sens de motivation dont ils ont besoin pour leurs apprentissages.



**TROISIEME CHAPITRE**  
**L'EXPÉRIMENTATION**

## INTRODUCTION

Après avoir évoqué, l'utilité et l'importance de l'activité ludique dans l'éducation d'une manière générale et dans l'enseignement /apprentissage de FLE en particulier, dans la partie théorique.

- ✓ Sur le plan motivationnel : Le jeu est un outil majeur et une source de motivation puissante, dont le but est de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.
- ✓ Sur le plan cognitif : Le jeu est une partie du processus cognitif quand il aide aux progrès de la pensée et aux compétences communicatives. Il est un vecteur de communication qui favorise les échanges et les interactions entre les apprenants.

Pour montrer l'utilité de l'activité ludique dans l'amélioration des compétences grammaticales et tester son effet sur le processus d'apprentissage du FLE chez les apprenants de 1<sup>ère</sup> année moyenne au SEM DAAS Mohammed, nous avons choisi ce niveau qu'il a une importance dans le système éducatif algérien. De ce fait, ces apprenants sont plus jeunes et susceptibles c'est-à-dire ils sont capables d'accepter et de réagir avec nos activités ludiques, afin de donner une nouvelle dynamique à l'apprentissage et l'amélioration de la grammaire. J'ai abordé la méthode expérimentale grâce à des supports proposés dans le manuel scolaire et le guide de maître de la 1<sup>ère</sup> année moyenne, la démarche de mon expérimentation est une analyse comparative qu'est constitué d'un ensemble d'un groupe témoin à une expérimentation exploitant les activités ludiques de groupe expérimental.

## III.1-la présentation du dispositif méthodologique

### III.1.1. La nature du dispositif

Nous avons adopté la méthode expérimentale, pour mettre l'accent sur l'apport des activités ludiques dans l'amélioration des compétences grammaticales chez les apprenants de la première année moyenne.

Le présent de l'indicatif et les homophones grammaticaux sont deux aspects complexes pour les apprenants de première année moyenne, le premier concerne le plan morphosyntaxique et le deuxième touche le plan morphologique. Cette complexité est à l'origine des difficultés qu'affrontent les apprenants dans l'apprentissage de la grammaire.

C'est la raison pour laquelle nous avons créé ces deux jeux de règle qui s'intitulent « Morpion de conjugaison » pour la conjugaison des verbes de premier groupe, et « Ortho-Cats » pour les homophones grammaticaux afin d'aider ses apprenants à dépasser leurs difficultés tout en les motivant et en leur donnant l'envie d'apprendre.

Nous avons proposé deux genres d'activités. En premier lieu ; des activités à caractère traditionnel ou caractère ordinaire et en second lieu ; des activités à caractère ludique afin de comparer entre un apprentissage ludique et un apprentissage traditionnel.

### III.1.2. L'échantillon

Notre expérimentation s'est déroulée dans l'établissement de DAAS MOHAMMED, un CEM situé au centre de TOLGA, Wilaya de Biskra. Dans cet établissement la matière de français est assurée par 5 enseignants.

Notre échantillon se compose de l'ensemble de la classe de la 1<sup>ère</sup> AM5 promotion de 2018/2019, elle est composée de 38 apprenants dont 17 filles et 21 garçons dont la moyenne d'âge est entre dix et onze ans :

- ✓ 05 apprenants de 10 ans.
- ✓ 03 apprenants de 12 ans puisqu'ils ont redoublé leurs première année primaire.
- ✓ 30 apprenants de 11 ans.

Deux groupes d'apprenants sont composés, un groupe expérimental avec qui l'activité est effectuée de manière ludique, et un groupe témoin avec qui l'activité est faite d'une façon ordinaire.

### III.1.3. Le corpus

Notre corpus est constitué de l'ensemble des réponses collectés auprès de groupes d'apprenants (groupe témoin et groupe expérimental) de première année moyenne suite à un test qui vise l'évaluation de leurs acquis. Le nombre des apprenants qui ont répondu est de 38 sur un total de 38, un objectif est visé à travers cet outil de recherche : il s'agit de mettre en évidence et de cerner les raisons qui motivent la présence des activités ludiques ou leur absence dans leurs pratiques pédagogiques.

## III.2. Déroulement de l'expérimentation

### III.2.1 Le déroulement de la première activité : le présent de l'indicatif

#### III.2.1.1 Groupe expérimentale : Morpion de conjugaison

##### Description de l'activité

L'activité en question est appelée « Morpion de conjugaison ». Elle consiste à tracer sur le tableau blanc interactif une grille de six colonnes et de sept lignes (la première colonne est pour les pronoms personnels et la première ligne est pour les verbes de premier groupe à l'infinitif et un auxiliaire). Les apprenants concernés par cette activité ont été divisés en trois groupes égaux 1, 2 et 3. Chaque groupe a son propre signe (Rond, Croix ou Nike) le but de jeu est d'aligner avec ses adversaires 3 signes identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le joueur choisit une case et doit conjuguer le verbe à la personne choisie, il l'écrit dans la case et si le maître du jeu valide, il met son propre signe dans la case, le premier groupe à avoir aligné trois signes a gagné ! Ce jeu est un jeu coopératif c'est-à-dire tous les apprenants participent à faire gagner son équipe. Nous l'avons téléchargé de YouTube.

Cette activité de conjugaison « **le présent de l'indicatif** » est configurée dans le manuel scolaire, dans le projet numéro 01, séquence 01, nous avons pris l'initiative de le citer en détail :

## Projet

- ✓ Afin de célébrer les journées mondiales de la propreté et de l'alimentation, mes camarades et moi élaborons une brochure pour expliquer comment vivre sainement.

## Séquence

- ✓ Expliquer l'importance de se laver correctement.

## Objectifs

- ✓ Connaitre et reconnaître la morphologie des verbes du premier groupe au présent de l'indicatif.
- ✓ Découvrir la conjugaison des verbes du 1<sup>er</sup> groupe et des auxiliaires « être » et « avoir » au présent de l'indicatif.

## Supports didactiques

- ✓ Le manuel scolaire, fiche de conjugaison (les verbes de premier groupe au présent de l'indicatif) tableau blanc interactif, morpion de conjugaison.

### -Les étapes de l'activité

### -Moment de rappel

- ✓ L'axe du temps :

### -Moment d'observation

Je suis au collège, j'ai douze ans. Je m'intéresse beaucoup à ma propreté, je brosse mes dents chaque jour, et lave mes mains avant de manger et après, quand je retourne à la maison j'utilise la douche et je me couche tôt pour être en bonne santé.

**Observation:** les questions posées sont :

-Lisez les phrases suivantes.

-Trouve les verbes conjugués dans chaque phrase puis mets-les à l'infinitif.

-Quelle est la terminaison de chaque verbe, avec quel pronom il est conjugué ?

-A quel temps ils sont conjugués ?

-A quel appartiennent-ils ?

- On a constaté que les verbes et les auxiliaires être et avoir sont qui conjugués, sont des verbes de premier groupe conjugués au présent de l'indicatif.

**-Moment de fixation**

Au présent de l'indicatif, les terminaisons des verbes de premier sont : «e» «es »,  
«e », «ons », «ez », «ent».

**Exemple :** -Je brosse

-Tu brosses

-Il/elle brosse

- Nous brossons

-Vous brossez

- Ils/elles brossent

**Exception :** le verbe « aller » appartient au 3<sup>ème</sup> groupe.

-Le présent de la vérité générale exprime un fait vrai de tout temps

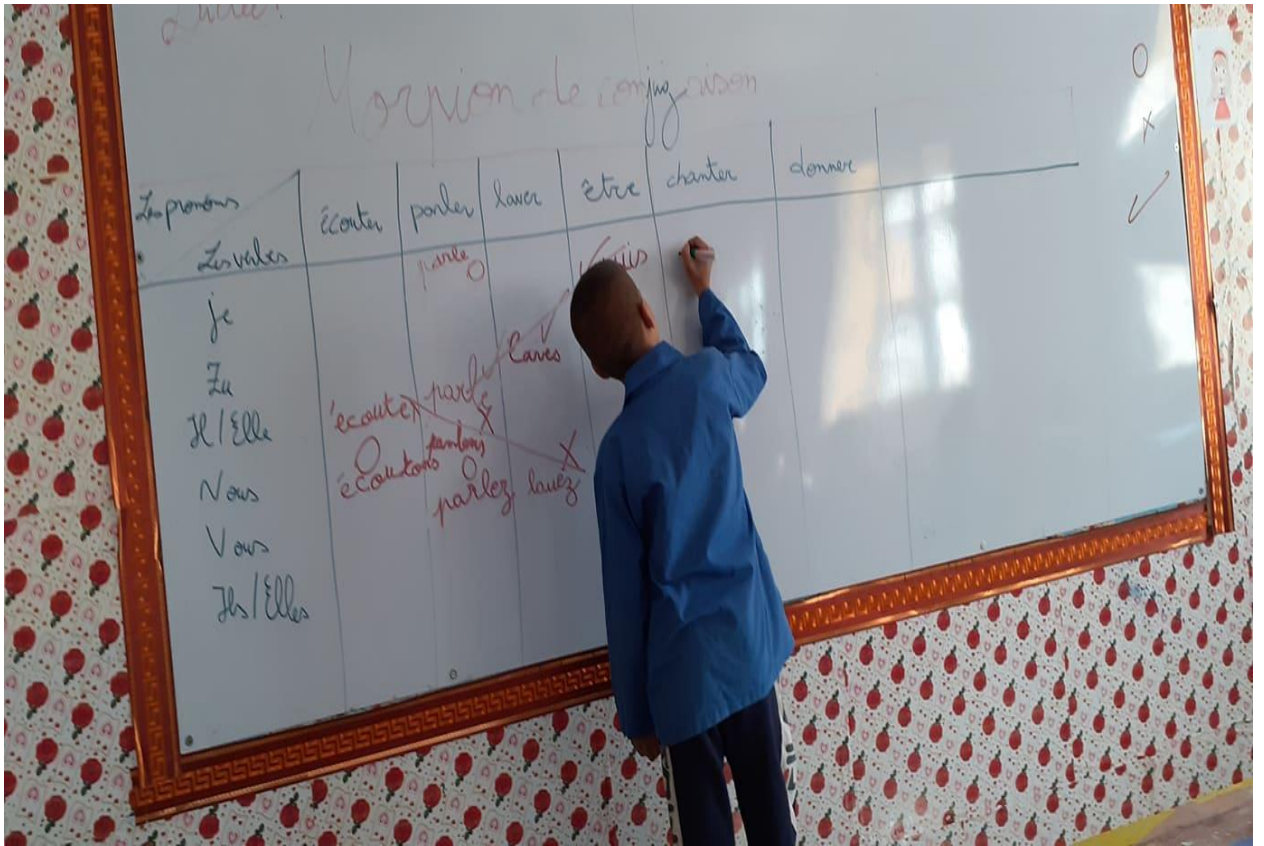
**Exemple :** La terre tourne autour du soleil.

-Des actions posées que l'on place dans le présent pour les rendre plus vivantes.

**-Exemple :** En 1962, l'Algérie retrouve son indépendance.

**-Moment d'application**

## Photo : 01



## Travail en groupe

## Correction collectif

## -Moment d'évaluation

## Exercice : 01

- Conjuguer les verbes entre parenthèse :

-Ahmed et moi ..... (Porter) des habits neufs.

-Les éléments riches en vitamines..... (Favoriser) la croissance de l'enfant.

-Ma grand-mère me ..... (Préparer) de tisanes.

## Exercice : 02

- Trouvez le pronom équivalent pour chaque phrase :

-.....s'intéressent aux produits de nettoyage.

- .....évite les boissons sucrées.
- .....mangez les fruits riches en vitamines.

### **III.2.1.2 Groupe témoin (sans jeu)**

#### **Description de l'activité**

Pour le groupe témoin c'est une activité normale ou j'ai pris les mêmes données sur des feuilles simples. Pour cette activité, le nombre des élèves était le même que la première, sauf que cette activité a été faite sans le recours au jeu. Les supports que nous avons utilisé sont : le manuel scolaire, feuilles blanches, tableau blanc.

#### **➤ Les étapes de l'activité**

#### **Observation**

Les éléments qui n'ont pas cités dans cette activité sont les mêmes de la première activité. C'est ce pour cela nous passons à la phase d'application parce qu'elle faisait d'une manière différente.

#### **-Moment d'application**

#### **Exercice : 01**

- **Mets les verbes suivants au présent de l'indicatif :**

Occuper, froter et laver.

#### **Exercice : 02**

- **Complète par la terminaison qui convient au présent de l'indicatif**

-Je par..... (Parle) à mon ami.

-Tu travaill.... (Travailler) beaucoup.

-Mon père se discut ..... (Discuter) avec le chef d'établissement.

#### **Travail individuel**

#### **Correction collectif**



## III.2.2. Deuxième activité : Les homophones grammaticaux

### III.2.2.1. Groupe expérimentale : « Ortho-cats »

#### Description de l'activité

deuxième activité porte sur les homophones grammaticaux, quatre groupes d'apprenants sont composées, dans chaque groupe cinq joueurs se font face sur une table, six homophones sont placées sur la table, devant chaque apprenant il y a des cartes phrases, le premier joueur commence et annonce la phrase à l'oral sans montrer la carte à l'autre joueur, les autres joueurs doivent tapées le plus rapidement possible sur le bon homophone, le joueur qui a tapé le premier gagne, le joueur qui a plus de cartes gagne la partie.

-Cette activité d'orthographe « **l'homophone grammaticale** » est mentionné dans le manuel scolaire de la première année moyenne, dans le troisième projet, deuxième séquence, nous avons pris l'initiative de le citer en détail :

#### Projet

- ✓ Sous le slogan : pour une vie meilleur, je réalise avec mes camarades un recueil de consignes pour se comporte en éco-citoyen.

#### Séquence

- ✓ J'agis pour un comportement éco-citoyen.

#### Objectifs

- ✓ L'élève sera capable de continuer, identifier et utiliser les homophones grammaticaux.

#### Support didactique

- ✓ Le manuel scolaire, fiche d'orthographe (homophones grammaticaux), le jeu « Ortho-Cats ».

#### ➤ Les étapes de l'activité

#### -Moment de rappel

#### . Révision de verbe être et de verbe avoir

-Ma sœur est très souriante.

-La vie est belle.

-Aymen a des gros muscles.

-Ahmed a une forte fièvre.

### **-Moment d'observation et d'analyse**

Amir est un ami éco-citoyen, ses occupation sont toujours la nature et sa famille. Il a beaucoup de projet à réaliser. Ces gans méritent le respect.

**Observation** : les questions posées sont :

- Lisez le texte
  - Quelles sont les mots répétés au niveau de l'oral ?
  - Quel est le point commun entre eux ?
  - Quelle est la nature grammaticale de chaque mot ?
- On a constaté que les mots répétés : est/et, a/à, ses/ces ont la même prononciation, donc ce sont des homophones grammaticaux.

### **-Moment de fixation**

Les homophones grammaticaux se sont des mots se prononcent de la même manière, mais ils n'ont pas ni la même nature grammaticale ni la même fonction grammaticale dans la phrase.

- ❖ a : verbe « avoir » au présent de l'indicatif à la 3<sup>ème</sup> personne du singulier.
  - Exemple : Elle a huit ans.
- ❖ à : c'est une préposition.
  - Exemple : Mon ami habite à Paris.
- ❖ est : verbe « être » au présent de l'indicatif à la 3<sup>ème</sup> personne de singulier.
  - Exemple : Elle est au magasin.
- ❖ et : conjonction de coordination.
  - Exemple : Je veux un gâteau et un bonbon.
- ❖ ces : Un pronom démonstratif.
  - Exemple : Ces lions sont dangereux.

- ❖ ses : Un pronom possessif.
  - Exemple : Ses cheveux sont magnifiques.

### -Moment d'application

Photo : 02



Photo : 03



Travail collectif

## Correction collectif

### III.2.2.2. Le groupe témoin (sans jeu)

#### Description de l'activité

Cette activité a été faite sans le recours au jeu, où j'ai pris les mêmes données, les mêmes choix de réponses sur des feuilles simples et le même nombre d'élèves que la première expérimentation.

**Supports didactiques :** Le manuel scolaire, feuilles blanches, tableau blanc interactif.

#### ➤ Les étapes de l'activité

#### Observation :

Nous passons directement à la phase d'application parce que les éléments qui n'ont pas été cités dans cette activité sont les mêmes de la première activité.

#### -Moment d'application

-Complète avec a, à :

-Les élèves entraînent ..... la lecture.

-Notre machine ..... laver est économique.

-Ma mère ..... donné ..... notre voisine des gâteaux.

-Complète avec et, est :

- Sami ..... à la bibliothèque depuis ce matin.

-Mon père ..... responsable ..... ponctuel.

-Il ..... le plus grand de sa classe.

-Complète avec ses, ces :

- ..... gâteaux sont délicieux.

- L'enfant brosse ..... dents avant d'aller à l'école.

- Grand-père prend ..... lunettes pour lire.

### **Travail individuel**

### **Correction collectif**

**- Moment d'évaluation : les deux groupes (témoin, expérimental)**

### **Exercice : 01**

#### **1- Complété avec a, à :**

- Ali.....travaillé aujourd'hui de 8 heures.....16 heures.

-Mon frère est rentré.....la maison.

-Il .....mangé sa soupe.

### **Exercice : 02**

#### **2- Complété avec et, est :**

-Le film.....terminé.

-Mon frère..... son ami arrive ce soir.

-Il .....très fort en mathématiques.

-Le chien.....le chat ne s'aime pas.

### **Exercice : 03**

#### **3- Complète avec ses, ces :**

-Papa cherche.....clés.

-Rami rencontre .....amis chaque soir.

- ..... gens vient de Inde.

- ..... chiens sont aimables.

### III.3. Analyse et interprétation des résultats

#### III.3.1. Analyse et interprétation de la première activité

##### III.3.1.1. Analyse et commentaire des résultats du premier exercice

-Conjugez les verbes entre parenthèse :

-Ahmed et moi (Porter) des habits neufs.

-Les éléments riches en vitamines (Favoriser) la croissance de l'enfant.

-Ma grand-mère me (Préparer) de tisanes.

**-Présentation tabulaire**

	Groupe expérimental	Groupe témoin
	Réponses erronées	Réponses erronées
Nombre d'erreurs	<b>5</b>	<b>20</b>
Pourcentage	<b>8,77%</b>	<b>35,08%</b>

Les résultats que représente ce tableau sont 8,77% réponses erronées du groupe expérimental, 35,08% des réponses erronées du groupe témoin.

##### III.3.1.2. Analyse et commentaire des résultats du deuxième exercice

**-Trouvez le pronom équivalent pour chaque phrase :**

-.....s'intéressent aux produits de nettoyage.

-.....évite les boissons sucrées.

- .....mangez les fruits riches en vitamines.

### Représentation tabulaire

	Groupe expérimental	Groupe témoin
	Réponses erronées	Réponses erronées
Nombre d'erreurs	<b>3</b>	<b>14</b>
Pourcentage	<b>5,26%</b>	<b>24,56%</b>

Dans ce tableau, nous remarquons que le pourcentage des réponses erronées du groupe expérimental est de 5,26%, tandis que le groupe témoin est de 24,56%.

### Commentaire et analyse des résultats

A travers l'analyse des résultats des apprenants dans la première partie de l'expérimentation, nous pouvons dire qu'il y a un grand écart qui se manifeste entre les deux groupes, parce que nous avons constaté que le totale des pourcentages obtenus du groupe expérimental est de 14,03% de réponses erronées, tandis que le groupe témoin est de 59,64% de réponses erronées, ces résultats nous permettent de dire que les apprenants du premier groupe ont pu apprendre le sens et la conjugaison des verbes, et comment ils s'écrivent, cela veut dire que le jeu proposé confère aux apprenants d'apprendre d'une manière naturelle et constante tout en faisant développer de nouvelles compétences et perfectionner des compétences déjà acquises et installées.

### III.3.2. Analyse et interprétation de la deuxième activité

#### III.3.2.1 Analyse et commentaire des résultats du premier exercice

-Complété avec a, à :

- Ali.....travaillé aujourd'hui de 8 heures.....16 heures.

-Mon frère est rentré.....la maison.

-Il .....mangé sa soupe.

### Représentation tabulaire

	Groupe expérimental Réponses erronées	groupe témoin Réponses erronées
Nombre d'erreurs	<b>3</b>	<b>18</b>
Pourcentage	<b>3,94%</b>	<b>23,68%</b>

Dans le tableau ci-dessus, nous remarquons que le pourcentage des réponses erronées est de :

- ❖ 3,94% pour le groupe expérimental.
- ❖ 23,68% pour le groupe témoin.

### III.3.2.2. Analyse et commentaire des résultats du deuxième exercice

-2 Complété avec et, est :

-Le film.....terminé.

-Mon frère..... son ami arrive ce soir.

-Il .....très fort en mathématiques.

-Le chien.....le chat ne s'aime pas.

### Représentation tabulaire

	Groupe expérimental Réponses erronées	Groupe témoin Réponses erronées
Nombre d'erreurs	<b>4</b>	<b>16</b>
Pourcentage	<b>5,26%</b>	<b>21,05%</b>



La lecture de tableau ci-dessus, montre que le groupe expérimental a eu 5,26% de réponses erronées, alors que le groupe témoin a eu 21,05%.

### III.3.2.3. Analyse et commentaire des résultats du troisième exercice

-Complète avec ses, ces :

-Papa cherche.....clés.

-Rami rencontre .....ami chaque soir.

- ..... gens vient de Inde.

- ..... chiens sont aimables.

#### Représentation tabulaire

	<b>Groupe expérimental</b>	<b>Groupe témoin</b>
	<b>Réponses erronées</b>	<b>Réponses erronées</b>
<b>Nombre d'erreurs</b>	<b>7</b>	<b>26</b>
<b>Pourcentage</b>	<b>9,21%</b>	<b>34,21%</b>

Dans le tableau ci-dessus, nous n'observons que le pourcentage obtenu du groupe expérimental est de : 9,21% des réponses erronées, tandis que les réponses erronées chez le groupe témoin est de : 34,21%.

<b>Réponses totaux</b>	<b>Réponses totaux erronées</b>	<b>Réponses totaux erronées</b>
	<b>Groupe expérimental</b>	<b>Groupe témoin</b>
<b>Pourcentage</b>	<b>6,74%</b>	<b>27,71%</b>

Dans le tableau ci-dessus, nous avons remarqué que le total des réponses erronées après l'exploitation des activités ludiques du groupe expérimental est de 6,74%, tandis que le total des réponses erronées du groupe témoin est de 27,71%.

## Commentaire

D'après les résultats obtenus avec les apprenants des deux groupes (expérimental et témoin), nous avons constaté que les résultats obtenus n'étaient pas les mêmes, parce que le pourcentage des réponses erronées dans le premier groupe est inférieur à celui du deuxième groupe : 6,74% de réponses erronées pour le groupe expérimental et 27,71% des réponses erronées pour le groupe témoin. Donc on peut dire que les apprenants du groupe expérimental ont bien compris l'activité qui s'est déroulé, au contraire du groupe témoin.

Après avoir terminé notre expérimentation, nous avons essayé de demander aux apprenants de dire comment ça se passe la séance pour eux et s'ils l'aimaient ou non, et s'ils préfèrent de le refaire, tous les apprenants ont répondu : oui maitresse ça se passe trop vite.

### III.3.3. Bilan synthétique

Nous avons remarqué à travers ces résultats que l'activité ludique (Le jeu) que j'ai proposé a un effet positif de la diminution des erreurs et, il est un outil efficace pour motiver les apprenants. Donc développer la compétence grammaticale à travers des activités ludiques peut apporter à long terme des résultats favorable dans l'apprentissage des langues étrangères. Ces résultats de l'expérimentation nous a mener à déduire les points suivantes :

#### III.3.3.1-Sur le plan de la motivation

Dans cette classe, nous avons remarqués que les apprenants qui sont concernées par les jeux étaient très motivés, se montraient plus passionnées, actifs, moins angoissés, ils communiquent plus et semblent surtout comme libérés de l'ennui que peut crier l'apprentissage de la grammaire, ils n'avaient pas des difficultés à s'exprimer, ils répondaient facilement aux questions avec grand esprit sans être forcés d'intervenir et de communiquer en FLE.

#### III.3.3.2- Sur le plan de la cognition

Nous avons constaté que les apprenants ont compris facilement les consignes, et d'y répondre et de se concentrer et même d'anticiper, nous soulignons que la motivation des

ces apprenants entraîne un engagement cognitif, ils comprennent l'écrit et utilisent les dictionnaires ou nous demandent d'expliquer quelque mots, ces activités qui sont réalisées par les apprenants dans une période très courte, cela veut dire qu'ils ont saisi facilement les consignes. Les activités ludiques représentent amorce très utile à la scène de classe, les apprenants arrivent à apprendre mieux et mémoriser, ils s'impliquent profondément dans ses expériences, ils jouent, échouent et rejouent de nouveau la répétition qui se fait naturellement de structures aident les apprenants à fixer l'information dans ses mémoires. Le jeu peut parfois être privilégié par rapport à d'autres outils, c'est parce qu'il permet de développer chez les apprenants des compétences transversales, ce qui le rend particulièrement intéressant, c'es-à-dire le jeu permet de développer des compétences cognitives au niveau des capacités de raisonnement des apprenants

### **Conclusion**

À travers notre protocole d'entraînement qui s'appuie sur l'activité ludique l'apprenant sera amené à mobiliser ses acquis en grammaire et provoque l'interaction, à partir des résultats obtenus, on peut dire que les activités ludiques ont pu créer une atmosphère favorable et un climat propice, de confiance et de coopération. Ce type d'activités incitent les apprenants à comprendre, apprendre et améliore leurs compétences avec plaisir.

# **CONCLUSION GÉNÉRALE**

L'origine de notre travail de recherche est un problème que nous avons constaté en classe de première année moyenne, la majorité des apprenants font des erreurs grammaticales car ils sont désintéressés.

En entament ce modeste travail de recherche, nous nous sommes fixés comme objectifs de montrer l'importance de l'intégration de support ludique pour l'amélioration de la compétence grammaticale chez les apprenants de 1<sup>ère</sup> année moyenne et comment les jeux peuvent constituer l'un des pistes pédagogiques et didactiques qui vise à servir l'apprenant tout au long de son apprentissage de grammaire.

Nous nous sommes dans un premier temps chargé à définir quelques notions de base sur l'enseignement/apprentissage de la grammaire en classe de français langue étrangère, en second lieu nous nous somme intéressées aux activités ludiques et sa mise en pratique en classe. En effet, nous avons pu affirmer à l'issu de notre expérimentation notre hypothèse de départ, la première est centrée sur l'idée que l'aspect ludique du jeu pourrait améliorer le stock grammatical, pourrait aider l'apprenant à entraîner sa mémoire grammaticale. La deuxième pourrait aider les apprenants à développer leurs capacités communicatives.

De ce fait, nous avons opté une expérimentation appliquée à un groupe témoin (sans jeu) et à un groupe expérimental (avec le jeu) Et après les résultats obtenus, nous avons établi une comparaison entre ces résultats, l'analyse de ces résultats a montré que les apprenants du groupe expérimental ont obtenus de meilleurs résultats que leurs camarades du groupe témoin. Car ce genre d'activité va donner l'occasion à l'apprenant de communiquer et pratiquer la langue, à ce stade et dans un colloque international, Mohiédine affirme que :

Il est admis actuellement que l'apprenant ne peut développer des compétences langagières s'il ne participe pas de façon active à des interactions dans la langue qu'il apprend. Le problème didactique est donc de créer en classe les conditions favorables à cet apprentissage. Les méthodes communicatives,

qui privilégient les activités de communication sensées être naturelles, s'inscrivent dans cette optique.<sup>45</sup>

Au terme de ce travail, nous pouvons dire que ces activités ludiques apportaient un réel changement dans la situation d'apprentissage des apprenants en langue étrangère et une solution au problème de la compétence communicative. Aussi bien ils constituent un outil didactique et pédagogique très efficace qui forme un moyen d'aide pour les apprenants dans l'amélioration et le développement de leurs compétences grammaticales.

Notre étude n'est pas close et elle mérite de s'ouvrir sur d'autres angles qui pourront l'approfondir. Nous en tant qu'étudiants-chercheurs, nous espérons que notre travail de recherche apporte d'aide à d'autres travaux de recherche à venir.

---

<sup>45</sup> MAHIEDDINE. A. (2010). « *Dynamique interactionnelle des activités communicatives* contexte. Perspectives théoriques et enjeux didactiques ». Réf. FDM. Recherches et applications.

**REFERENCES**  
**BIBLIOGRAPHIQUES**

**I)-Ouvrages :**

- 1- BESSE Henri, Porquier Rémy, *Grammaire et didactiques langues*, Didier, Paris, 1991
- 2- BIHOUEE Pascal, *Cours et supports : L'art de préparer sa classe*, EYROLLES, Paris, 2009
- 3- Cuq, Jean-Pierre, Gruca, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Broché, octobre 2008
- 4- Day, Christelle *La compréhension de l'oral au collège*, 1989, CNDP.
  
- 5- DE GRAEVE, Sabine, *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De Boeck et Larcier, Belgique 1996
- 6- DE GRANDMONT, Nicole, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Université de Grenoble, Edition Bruxelles, 1997
- 7- ELUERD Roland, *Grammaire descriptive de la langue française*, Armand colin, Paris, 2008
- 8- Jean-Jacques Richer, *la didactique des langues interrogée par les compétences*. Belgique, E.M.E, InterCommunication, 2012
- 9- TAGLIANTE, Christine, *La classe de langue*, coll. Techniques de classe, CLE International, Paris, 1999
- 10- PUREN Christian, *Histoire des méthodologies des langues*, Nathan-clé International, Paris, 1988
- 11- PUREN Christian, *La didactique des langues étrangères à la croisée des méthodes*. Essai sur l'éclectisme, Didier, Paris, Octobre 2013
- 12- Weiss F, *Jeux et activité communicatives dans la classe de langue*, collection « Pratique pédagogique ». Hachette, Paris, 1983

**II) Dictionnaires :**

- 1- CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Clé international, Paris, 2003.
- 2- DEBYSER, F, *le grand Robert*, Paris, 1997/1998
- 3- Galisson, Robert et Coste, Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, Hachette 1976



- 4- LEGENDRE Réналd, *Dictionnaire actuel de l'éducation*, 2<sup>ème</sup> édition, Montréal, Guérin 1993
- 5- *le petit Larousse illustré*, Larousse, Paris, 2012
- 6- ROBERT, Paul. *Grand Robert de la langue française*, 2<sup>ème</sup> éd, dirigée par Rey Alain. 2001

### III) Article et revues :

- 1- KERROUZI, Radhouane, *L'enseignement Explicite et/ou implicite de la Grammaire en 4<sup>ème</sup> A.M Quelle démarche faut il choisir en classe de FLE*. Revue académique des études humaines et sociales, N° 18 Juin 21017, Disponible au format PDF sur : [https://www.univ-chlef.dz/ratsh/la\\_revue\\_N\\_18/Article\\_Revue\\_Academique\\_N\\_18\\_2017/Lettre\\_philosophie/Article\\_1\\_6.pdf](https://www.univ-chlef.dz/ratsh/la_revue_N_18/Article_Revue_Academique_N_18_2017/Lettre_philosophie/Article_1_6.pdf)
- 2- SUZANNE-G, Chartrand, *Enseigner la grammaire autrement : amener une démarche active de découverte*. Le 12 mai 2019, Québec français, Disponible au format PDF sur : <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/1995-n99-qf1229588/44215ac/>
- 3- PETITHORY, François, *la grammaire dans l'approche communicative*, Doc en ligne
- 4- CHARLOTTE Bour, COLINE, Hoyet. *En quoi le facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?*, Le 18 avril 2013, Disponible au format PDF sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00815424/document>
- 5- CIRCULAIRE publié en 14 juin 1989, cité par : JESSICA, Flety, *Du ludique à l'apprentissage*, Mémoire professionnel. N° 0262539U, IUFM de Bourgogne, Le 18 MAI 2004. Disponible au format sur : [https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2004/04\\_0262539U.pdf](https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2004/04_0262539U.pdf)
- 6- MAHIEDDINE, Azzedine, *Dynamique interactionnelle des activités communicatives orales de la classe de langue, Tlemcen*, Le 16/02/2011 Disponible au format PDF sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00536557/document>

### VI) Document institutionnel :

Manuel de Français, Mon livre de langue française 1<sup>ère</sup> AM, ENAG, Réghaïa, Alger, 2017.

**V) Mémoires et thèses :**

- 1- OTTILIA, Aku, Datsomor, *Intérêt de jeux de langue comme outil pédagogique en classe de FLE*, Une thèse soumise au collège des humanités. Université de Ghana, 2018
- 2- HAMAIZI, Belgacem, *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactique*, Mémoire de Magistère, Université Sétif2. 2016/2017
- 3- Ahlem, Taghzou, mémoire de Magistère, Université d'Oran, 2008/2009

**V) Sitographie :**

- 1- ARCHAKIAN, A, E, *L'enseignement des compétences grammaticales*, Université Linguistique V. Briousov Chaire de pédagogie et de méthodologie de l'enseignement des langues étrangères. Erévan 2010. [En ligne] Disponible sur: <http://slideplayer.fr/slide/2886835/>
- 2- Cadre européen commun de référence pour les langues, 2001. Paris. Les Editions Didier/ Conseil de l'Europe. Disponible sur : [http://student.unifr.ch/pluriling/assets/files/Framework\\_FR.pdf](http://student.unifr.ch/pluriling/assets/files/Framework_FR.pdf)
- 3- HAYDEE Silva, *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*, Juillet 2005, [en ligne], Disponible sur : [http://eprints.aidenligne-francais-universite.auf.org/197/1/Le\\_jeu\\_comme\\_outil\\_p%C3%A9dagogique.pdf](http://eprints.aidenligne-francais-universite.auf.org/197/1/Le_jeu_comme_outil_p%C3%A9dagogique.pdf)
- 4- HAYDEE Silva, *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*, disponible sur : <http://www.franparler.org/dossiers/> 2005
- 5- NICOLAS, Frappe, Alliance Française de Vladivostok, *Activités ludiques en classe de FLE* décembre 2010, [en ligne], Disponible sur : <http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html>
- 6- *Quelle est l'importance du jeu pour un enfant ?*, Le 15/02/2019, [en ligne] Disponible sur : <https://www.journaldesfemmes.fr/maman/enfant/1125287-quelle-est-l-importance-du-jeu-pour-un-enfant/>

# **Annexes de la première évaluation**

Nom : *Le fiki*

Note : .....

Prénom : *Abd. Elhakim*

Classe : .....

## ❖ Première évaluation :

## ▪ Exercice 01

## ▪ Conjuguer les verbes entre parenthèse :

-Ahmed et moi ... *portons* (Porter) des habits neufs.

-Les éléments riches en vitamines... *favorisent* (Favoriser) la croissance de l'enfant.

-Ma grand-mère me ... *prépare* (Préparer) de tisanes.

## ▪ Exercice 02

## ▪ Trouvez le pronom équivalent pour chaque phrase :

- *ils* .....s'intéressent aux produits de nettoyage.

- *il* .....évite les boissons sucrées.

- *vous* .....mangez les fruits riches en vitamines.

Nom : *B. Sira*

Note : .....

Prénom : *S. Sira*

Classe : .....

## ❖ Première évaluation :

## ▪ Exercice 01

## ▪ Conjuguer les verbes entre parenthèse :

-Ahmed et moi ... *part* ... (Porter) des habits neufs.

-Les éléments riches en vitamines *favorisent* (Favoriser) la croissance de l'enfant.

-Ma grand-mère me *prépare* (Préparer) de tisanes.

## ▪ Exercice 02

## ▪ Trouvez le pronom équivalent pour chaque phrase :

-... *il* .....s'intéressent aux produits de nettoyage.

-... *tu* .....évite les boissons sucrées.

-... *je* .....mangez les fruits riches en vitamines.

# **Annexes de la deuxième évaluation**

Nom : *Fachate*

Note : .....

Prénom : *Mihade*

Classe : .....

❖ Deuxième évaluation :

▪ Exercice 01

▪ Complété avec a, à :

- Ali. *a* travaillé aujourd'hui de 8 heures. *à* 16 heures.

- Mon frère est rentré. *à* la maison.

- Il *a* mangé sa soupe.

▪ Exercice 02

▪ Complété avec et, est :

- Le film. *est* terminé.

- Mon frère. *et* son ami arrive ce soir.

- Il *est* très fort en mathématiques.

- Le chien. *et* le chat ne s'aime pas.

▪ Exercice 03

▪ Complète avec ses, ces :

- Papa cherche. *ses* clés.

- Rami rencontre *des* ami chaque soir.

- *Ces* gens vient de Inde.

- *Ces* chiens sont aimables.

Nom : *F. Achate*

Note : .....

Prénom : *Mihade*

Classe : .....

❖ Deuxième évaluation :

▪ Exercice 01

▪ Complété avec a, à :

- Ali *a* travaillé aujourd'hui de 8 heures *à* 16 heures.

- Mon frère est rentré *à* la maison.

- Il *a* mangé sa soupe.

▪ Exercice 02

▪ Complété avec et, est :

- Le film *est* terminé.

- Mon frère *et* son ami arrive ce soir.

- Il *est* très fort en mathématiques.

- Le chien *et* le chat ne s'aime pas.

▪ Exercice 03

▪ Complète avec ses, ces :

- Papa cherche *ses* clés.

- Rami rencontre *des* amis chaque soir.

- *Ces* gens viennent de Inde.

- *Ces* chiens sont aimables.



## RÉSUMÉ

La présente recherche s'inscrit dans une perspective didactique dans l'objectif de déceler le rôle et l'apport des activités ludiques dans l'amélioration de la compétence grammaticale. Cette dernière est l'une des compétences les plus indispensables dans l'enseignement/ apprentissage.

Comme tout autre auxiliaire d'enseignement / apprentissage ; le recours aux activités ludiques en classe de FLE, peuvent constituer un moyen pour faciliter la compréhension du sens d'un message linguistique aux apprenant et de les motiver à répondre de façon correcte.

Mots clés : La compétence grammaticale, FLE, Didactique, Activités ludiques, enseignement /apprentissage.

### ملخص:

هذه الدراسة تتدرج ضمن المنظور التعليمي و التي توضح دور الأنشطة الترفيهية ومساهمتها في

تحسين الكفاءة النحوية، هذه الأخيرة هي واحدة من أكثر المهارات التي لا غنى عنها في

التدريس / التعلم .

و مثل أي مساعد آخر في التدريس / التعلم ؛ إن استخدام الأنشطة الترفيهية في الفصل الدراسي

الذي يمكن أن يكون وسيلة للتسهيل على المتعلمين فهم معنى الرسالة اللغوية وتحفيزهم على الرد

بالطريقة الصحيحة.

الكلمات المفتاحية: الكفاءة النحوية، قسم اللغة الفرنسية، التعليمية، التدريس، التعلم.