



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم
University Abdelhamid Ibn Badis Mostaganem
قسم اللغة الفرنسية - كلية اللغات الأجنبية - Faculty of Foreign Languages - Department of French Language

Mémoire de Master

Option : Didactique du FLE

Sujet

**L'impact de l'utilisation des activités ludiques comme support
pédagogique sur l'acquisition des compétences grammaticales
chez les élèves de 1AM**

Présenté par : **BENYAGOUB Sara**
Sous la direction de : **Dre NEHARI-ROUBAI Nadjia**

Membres du jury :

Dre. ZIDOURI Cherifa, Examinatrice
Dre. MAGHRAOUI Amina, Présidente
Dre. NEHARI-ROUBAI Nadjia, Encadrante

Année universitaire 2023/2024

Remerciements

Tout d'abord, je remercie Dieu, le Tout-Puissant, pour m'avoir donné la force et la sagesse d'entreprendre cette recherche.

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ma directrice de mémoire Madame NEHARI - ROUBAI Nadja. Je la remercie de m'avoir encadrée, orientée, aidée et conseillée.

Je remercie vivement les membres du jury qui ont eu l'amabilité de porter une appréciation sur ce travail et de participer au jury de soutenance. Mme ZIDOURI Cherifa pour sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils.

Je remercie ma chère maman Fatouh, qui a été toujours là pour moi. Je remercie mes sœurs Fatma et Nesrine pour leur encouragement et pour avoir toujours cru en moi.

Enfin, Je remercie ma meilleure Amie Nesrine Mtabza. Merci d'être toujours là pour moi, dans les bons comme dans les mauvais moments. Je suis heureuse de pouvoir compter sur toi. Tu es la meilleure amie que je puisse avoir.

Dédicace

À mon cher père,

Dans l'ombre de ton absence chaque succès est teinté de tristesse. Car tu n'es pas là pour les partager. Mais aujourd'hui, plus que jamais, je sens ta présence à mes côtés. Ce projet, qui marque la fin de mes études, est un hommage à toi. Tu as toujours voulu que nous terminions nos études. Aujourd'hui, je tiens ma promesse et je suis allée jusqu'au bout grâce à toi. Ton héritage de soutien et de croyance continue de m'inspirer chaque jour.

À ma mère,

A la maman exceptionnelle, qui a été à la fois papa et maman, jouant ces deux rôles avec tant d'amour et de dévouement. Toujours présente pour nous, nous soutenant, croyant en nous, et nous permettant de réaliser nos rêves. Sa présence constante et son soutien inconditionnel ont façonné les personnes que nous sommes aujourd'hui, mes sœurs et moi. Je t'aime de tout mon cœur.

A mes sœurs Fatma et Nesrine,

Je remercie mon Dieu d'avoir des sœurs comme vous. Votre amour et votre encouragement au cours de ces cinq dernières années ont été les piliers de ma réussite. Sans votre aide précieuse, ce chemin aurait été bien plus difficile. Merci d'avoir été à mes côtés, de m'avoir soutenue dans les moments difficile et de m'avoir aidée à persévérer jusqu'à ce que ce rêve devienne réalité

Avec ma gratitude et mon amour infini

Introduction générale

Introduction générale

Introduction

L'apprentissage du français langue étrangère (FLE) joue un rôle crucial dans le système éducatif algérien. Il constitue une nécessité fondamentale dans le domaine de l'enseignement des langues étrangères, visant à développer chez les apprenants des compétences communicatives qui leur permettent de s'exprimer aisément en français.

Les enseignants ont la lourde responsabilité de rendre l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) attrayant et accessible aux élèves. Ils doivent diversifier leurs approches pédagogiques et employer une variété de moyens, d'outils et de stratégies pour créer un environnement d'apprentissage stimulant et efficace.

La motivation exerce une influence très importante dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), car elle suscite l'intérêt et l'enthousiasme des élèves et des enseignants. Cependant, la motivation est un concept subjectif, ce qui rend son étude complexe. En effet, ce qui motive un élève ne peut pas motiver un autre. D'après B. Martinet « *motiver les élèves constituent l'un des plus grands défis de l'enseignement actuellement* »¹

En explorant la classe de langue, on a constaté que les élèves rencontrent des difficultés dans la construction de phrases correctes en raison de la complexité de la grammaire. Cela s'explique par l'insuffisance des moyens et des techniques pédagogiques adaptées ce qui entrave la capacité des enseignants à aider les élèves en français langue étrangère à construire leur savoir. Ce problème est particulièrement aigu dans les classes de FLE du collège, où les élèves confondent souvent les adverbes et les adjectifs. Cette confusion entrave leurs productions et leurs expressions orales, ainsi que leurs productions et expressions écrites. Comme mentionné précédemment, leur incapacité à construire des phrases correctes (sujet-verbe-complément) limite considérablement leur capacité à exprimer leurs pensées et à formuler leurs propres idées de manière claire et concise, ce qui découle de leurs lacunes grammaticales.

Notre travail porte sur le thème de l'apprentissage par le jeu ludique dans l'apprentissage de la grammaire. En constatant les difficultés rencontrées par les élèves en FLE dans l'apprentissage de la grammaire, notamment la confusion entre adverbes et adjectifs, nous proposons l'utilisation du jeu ludique comme solution pour créer un environnement d'apprentissage stimulant et encourageant. Ce cadre favorable permettra aux élèves de se sentir

¹ Bernard André, « motiver pour enseigner : analyse traditionnelle et pédagogique », Hachette éducation, 1998, Paris, p : 30

Introduction générale

à l'aise pour apprendre, d'explorer et de faire des erreurs, favorisant ainsi l'acquisition des notions grammaticales et le développement de leurs compétences linguistiques. Brigitte Maunoury considère les activités ludiques comme : « *les activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* »²

D'autre part, pour favoriser une réelle motivation chez les apprenants, nous en tant que futur(e)s enseignant(e)s, nous devons cultiver un environnement pédagogique stimulant et agréable pour nos apprenants. En intégrant des techniques d'enseignement ludiques, nous captiverons l'attention des élèves et transformerons l'apprentissage en une expérience plaisante et moins fastidieuse.

Le jeu, aux effets positifs avérés sur le développement de l'enfant, constitue un outil pédagogique précieux. Dès le plus jeune âge, l'apprentissage par le jeu permet à l'enfant d'acquérir des connaissances tout en s'amusant, et favorise le développement psychomoteur, sensoriel, intellectuel, social et langagier de l'enfant.

Notre recherche vise à explorer le potentiel de l'activité ludique comme outil pédagogique pour motiver les élèves de 1AM dans l'apprentissage de la grammaire.

Notre problématique nous mène à poser la question suivante : **L'utilisation d'activités ludiques peut-elle favoriser l'engagement des élèves dans les leçons de grammaire ?**

Cette question principale est en relation avec deux autres interrogations auxquelles nous devons répondre :

- **Dans quelle mesure l'utilisation d'activités ludiques peut-elle augmenter la motivation des élèves ?**
- **Comment l'activité ludique peut-elle corriger la pratique monotone et rigide de la grammaire ?**

Pour répondre à ces questions, nous avons proposé les hypothèses suivantes :

² Jean, Ticet apprentissage, Mémoire de DEA, présentée par Jean-Laurent Plevies, Septembre 2000, p :24

Introduction générale

- L'activité ludique représenterait un outil pédagogique efficace rendant le cours plus attractif et facilitant l'apprentissage du FLE, ce qui améliorerait la compétence grammaticale des apprenants
- Les élèves mis en situation d'apprentissage ludique de la grammaire auraient une meilleure maîtrise de la langue et seraient capables d'appliquer les règles grammaticales de manière plus efficace.
- L'activité ludique permettrait aux élèves de développer leur créativité et leur esprit critique lors de l'apprentissage de la grammaire.

L'objectif de notre recherche est d'explorer l'impact des jeux ludiques et plus particulièrement l'impact du jeu du « domino de la grammaire » sur la motivation et les performances des élèves de 1AM, ainsi que son rôle dans l'apprentissage de la grammaire du FLE.

Pour se faire, nous avons structuré notre mémoire autour de deux parties ; La première partie c'est pour le cadre théorique qui est constitué de deux chapitre l'un sur « La Grammaire dans l'Enseignement/Apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) » qui définit la grammaire et expose son importance et analyse son incidence dans le processus d'apprentissage du FLE. Le deuxième chapitre qui s'intitule « autour de jeu », il explore l'apport d'une approche ludique dans l'enseignement de la grammaire, mettant l'accent sur la pédagogie par le jeu, l'approche ludique et la stimulation de la motivation des apprenants.

La deuxième partie c'est pour le cadre pratique", est constitué de deux chapitre un pour présentation du corpus. Il expose le cadre méthodologique, précise les outils de collecte de données choisis et présente le public cible lors de notre enquête. Et le deuxième chapitre, intitulé "Analyses de corpus", se consacre à l'analyse des données du terrain, incluant les résultats de l'observation des classes, les réponses aux questionnaires des enseignantes, ainsi que les résultats des tests des apprenants. Ces analyses permettront de confirmer ou d'infirmes nos hypothèses de départ.

Cadre théorique

Chapitre 1

La grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

Introduction

Le système éducatif algérien a connu des transformations majeures, notamment au niveau des programmes d'enseignement et des approches pédagogiques. Ces réformes visent à améliorer les apprentissages des élèves et à les préparer aux défis du monde contemporain.

Ce travail s'inscrit spécifiquement dans le contexte de l'enseignement moyen, une étape cruciale dans le développement des enfants. Le ludique joue un rôle primordial, permettant aux élèves de s'approprier leur propre apprentissage et de devenir autonomes.

Pour stimuler la motivation et favoriser un apprentissage actif, les activités ludiques et le travail en groupe sont des outils précieux. Ces approches pédagogiques permettent aux élèves d'explorer, de découvrir et de construire leurs connaissances de manière créative et collaborative.

1.1 La grammaire : élément fondamental dans l'apprentissage du français

1.1.1 Définition de la grammaire

Le mot grammaire est dérivé du latin « grammatica » et emprunté du grec « grammatiké= grammaire + culture ». Il peut désigner plusieurs significations qui correspondent à des objectifs et des orientations différentes. Mais dans l'aspect didactique la grammaire représente un ensemble de règles et de normes à suivre pour écrire et parler une langue. Ces normes et règles appartenant à une langue et seulement à elle.³

C'est une étude linguistique qui examine comment les mots sont structurés et utilisés dans une langue. Ces règles couvrent différents aspects de la langue, comme comment les mots sont combinés pour créer des phrases correctes, comment les mots changent de forme pour indiquer des relations grammaticales comme le temps, le genre et le nombre, et comment les phrases sont organisées pour donner des significations spécifiques.

La grammaire peut être divisée en plusieurs sous-catégories, telles que la grammaire syntaxique, qui concerne la structure des phrases et des clauses, la grammaire morphologique,

³KHEIRALLAH M. (2019). L'Enseignement de la Grammaire à travers la Pédagogie. Université d'Adrar. URL : <https://dspace.univ-adrar.edu.dz/jspui/bitstream/123456789/1893/1/L%E2%80%99Enseignement%20de%20la%20Grammaire%20%C3%A0%20travers%20la%20P%C3%A9dagogie.pdf>. Consulté le 19-04-2024

Chapitre I : la grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

qui étudie la formation et la structure des mots, et la grammaire sémantique, qui examine comment les mots et les phrases expriment des significations.

La grammaire, en plus de définir les règles de base, comprend souvent des exceptions et des nuances qui peuvent changer en fonction du contexte ou de l'usage. Certaines langues ont des règles strictes concernant l'accord entre les mots, d'autres peuvent être plus flexibles. Les langues peuvent utiliser des mots spécifiques pour parler de temps, d'aspect, de voix et de façon différente.

1.1.2 La grammaire et son importance dans l'apprentissage du FLE

Apprendre le français, c'est comme explorer un nouveau continent. Et pour naviguer avec assurance dans cet univers linguistique, la grammaire est notre boussole. Elle nous fournit les repères essentiels pour déchiffrer les structures de la langue, forger une expression juste et affiner notre sens linguistique.

Loin d'être un aride exercice de mémorisation, la grammaire se révèle un outil précieux pour comprendre les rouages de la langue française. Elle nous permet d'analyser des textes avec finesse, de saisir les nuances de la communication et d'exprimer nos idées avec précision, tant à l'oral qu'à l'écrit selon Guillaume Apollinaire *«L'homme est à la recherche d'un nouveau langage auquel la grammaire d'aucune langue n'aura rien à dire»*⁴. Cela veut dire que sans grammaire on ne pourra jamais apprendre efficacement une langue.

Pour rendre l'apprentissage grammatical stimulant et efficace, il doit s'affranchir des approches stériles et s'ancrer dans des situations de communication réelles. L'intégration de supports variés, tels que des textes authentiques, des vidéos et des jeux interactifs comme notre cas, permet de captiver l'attention des apprenants et de rendre l'apprentissage plus ludique.

L'enseignant joue un rôle crucial dans ce processus en adoptant une posture bienveillante et constructive face aux erreurs des apprenants. Ces erreurs, loin d'être des échecs, constituent des jalons précieux pour identifier les lacunes et consolider les acquis. En encourageant la

⁴ Louma, H. A. L. I. Le calligramme, un modèle d'expression littéraire et artistique au service d'un dialogue interculturel Etude sémiologique de «La Colombe poignardée et le Jet d'eau» de Guillaume Apollinaire (Doctoral dissertation).

Chapitre I : la grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

réflexion et l'analyse, l'enseignant guide les élèves vers une compréhension plus profonde des structures grammaticales et une utilisation plus souple de la langue.

La grammaire, loin d'être une contrainte rébarbative, est un atout indispensable dans l'apprentissage du FLE. Elle ouvre les portes à une meilleure compréhension de la langue, à une expression plus juste et à un développement accru du sens linguistique, ⁵*La motivation est un facteur déterminant dans l'apprentissage des langues, car elle conditionne l'effort et la persévérance nécessaires pour surmonter les obstacles.* - Christian Puren Cette citation met l'accent sur la motivation de l'apprenant qui reste un élément décisif pour la réussite de l'apprentissage. En reconnaissant et en cultivant la motivation, les enseignants peuvent améliorer significativement l'efficacité de leur enseignement et aider leurs étudiants à atteindre leurs objectifs linguistiques. Donc on voit que les trésors cachés de la langue française c'est la grammaire qui nous permet de découvrir et d'apprécier.

Un enseignement de qualité, ancré dans des situations de communication authentiques et stimulant la réflexion, permet aux apprenants de s'approprier les richesses de la langue française et de progresser à leur rythme vers une maîtrise toujours plus fine.

1.1.3 La relation entre la grammaire et le lexique

La grammaire et le lexique : un duo indissociable pour la maîtrise de la langue

1.1.3.1 Qu'est-ce qu'un lexique

Le lexique est l'ensemble des mots et des locutions d'une langue⁶. Le lexique évolue en permanence. Des mots apparaissent pour désigner de nouvelles réalités. D'autres sortent de l'usage avec les objets ou les concepts qu'ils désignaient ou sont supplantés par d'autres mots d'une plus grande vitalité. La taille du lexique d'une langue ne peut donc être déterminée avec précision.

Objet principal du dictionnaire de langue, le lexique lui échappe toujours un peu. Un dictionnaire « usuel » recense essentiellement les mots bien ancrés dans l'usage partagé par une même communauté linguistique à un instant donné. Il ne peut répertorier de façon exhaustive les mots qui s'écrivent ou se disent au sein de cette communauté. Les termes de domaines d'activité ou de connaissances spécifiques, les jargons, les argots ,

⁵ Puren, Christian. (2009). "La didactique des langues à la croisée des méthodes." Paris : Hachette FLE.

⁶ <https://dictionnaire.lerobert.com/guide/qu-est-ce-que-le-lexique> consulté le 20/04/2024

Chapitre I : la grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

les régionalismes, etc., sont l'objet d'ouvrages spécialisés. L'étymologie et la morphologie permettent de comprendre comment le lexique se transforme et s'enrichit au fil du temps et sous l'influence d'autres langues. Si l'on peut a priori tout dire et tout écrire, créations et transformations lexicales restent assujetties à des contraintes et à des règles qui assurent la cohérence de la langue.

La grammaire et le lexique, tels deux piliers inséparables, soutiennent l'édifice de la langue. D'un côté, la grammaire offre sa structure rigoureuse, définissant les règles qui régissent la construction des phrases, l'ordre des mots et l'utilisation des temps verbaux. De l'autre, le lexique insuffle la vie et la richesse à ce squelette grammatical, en y insufflant le sens et la nuance à travers la multitude de mots et leurs significations.

Cette étroite relation se manifeste dans leur interdépendance. La grammaire détermine la catégorie des mots, qui à leur tour influencent la construction des phrases. L'apprentissage de la grammaire enrichit le lexique, tandis qu'un vocabulaire riche facilite la compréhension des structures grammaticales.

Maîtriser la grammaire et le lexique, C'est exprimer ses idées avec clarté et précision, comprendre les subtilités des textes et s'appropriier les nuances de la communication. C'est ouvrir les portes d'un monde linguistique riche et fascinant, où chaque mot et chaque structure recèlent une part de sens et d'histoire

En somme, la grammaire et le lexique sont deux éléments indissociables, indispensables à la maîtrise d'une langue. Leurs rôles permettent aux apprenants de s'exprimer avec justesse, de comprendre les richesses linguistiques et de s'épanouir pleinement dans le monde de la communication.

1.1.4 Apports de l'enseignement de la grammaire de manière ludique

1.1.4.1 Les supports pédagogiques : Des outils indispensables pour l'apprentissage du français

« Les supports sont au cœur du système didactique »⁷

⁷ Martine Morisse SE PROFESSIONNALISER PAR L'ÉCRITURE. Presses de l'Université du Québec 2011

Chapitre I : la grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

L'enseignement du français s'appuie sur une multitude de supports pédagogiques qui jouent un rôle crucial dans l'apprentissage de la langue. Ces outils précieux permettent aux enseignants de diversifier leurs approches, de captiver l'attention des élèves et de favoriser leur acquisition des compétences linguistiques.

Manuels scolaires, textes littéraires, documents audio et vidéo, jeux pédagogiques, tableaux blancs interactifs et outils numériques composent ce paysage riche et varié. Loin d'être de simples accessoires, ces supports pédagogiques apportent une multitude d'avantages. Ils permettent d'éveiller la curiosité des élèves, de favoriser un apprentissage actif et participatif, de diversifier les approches pédagogiques, de développer les compétences linguistiques, de favoriser l'immersion linguistique et culturelle et de faciliter l'évaluation des élèves. Pour tirer pleinement parti de ces ressources, il est essentiel de les intégrer efficacement dans la planification et la mise en œuvre des cours de français. Choisir des supports adaptés, varier les activités, les utiliser de manière créative, encourager la participation des élèves et évaluer leur impact sont des éléments clés d'une intégration réussie.

D'une part, les supports pédagogiques constituent une étape essentielle de l'enseignement du français, offrant aux enseignants une multitude d'outils pour enrichir leurs cours, captiver leurs élèves et favoriser leur apprentissage linguistique et culturel. En intégrant efficacement ces ressources dans nos pratiques pédagogiques, on peut créer un environnement d'apprentissage dynamique, stimulant et propice à l'épanouissement des élèves.

1.1.4.2 La pédagogie par le jeu

Nicole DE GRANDMONT déclare :

« Aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique Parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des Choix et de développer ainsi son autonomie »⁸ (p. 90)

La pédagogie par le jeu, également appelée approche ludique ou apprentissage par le jeu, est une méthode d'enseignement qui utilise le jeu comme outil principal pour faciliter l'apprentissage et le développement des enfants. Elle s'appuie sur le fait que les enfants apprennent naturellement et avec plaisir lorsqu'ils sont engagés dans des activités ludiques.

⁸ DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997

Chapitre I : la grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

Comme disait ⁹Albert Einstein "Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche" cette idée met en lumière l'idée que le jeu n'est pas une simple activité frivole, mais qu'il constitue une forme essentielle d'exploration et de découverte.

La citation d'Einstein nous invite à reconsidérer la valeur du jeu et à reconnaître son rôle essentiel dans le développement de l'individu. Le jeu, loin d'être une simple distraction, est une forme de recherche puissante qui permet aux enfants d'apprendre, de grandir et de s'épanouir.

Au cœur de cette approche réside l'idée que l'enfant s'approprie naturellement les connaissances lorsqu'il est plongé dans des activités amusantes et engageantes. Le jeu devient alors un outil pédagogique précieux, favorisant une implication active et une motivation intrinsèque.

Loin d'être un simple divertissement, le jeu stimule le développement global de l'enfant. Sur le plan cognitif, il aiguisé la pensée critique, la résolution de problèmes et la créativité. Sur le plan social, il favorise la collaboration, la communication et la gestion des émotions. Sur le plan physique, il encourage la motricité, la coordination et la découverte du corps.

Les bénéfices de la pédagogie par le jeu s'étendent bien au-delà de la salle de classe. En effet, elle permet aux enfants de développer des compétences essentielles pour la vie, telles que l'adaptabilité, la persévérance et la confiance en soi. Ainsi, la pédagogie par le jeu se révèle être une approche pédagogique incontournable, capable de transformer l'apprentissage en une aventure captivante et enrichissante pour tous les enfants. Elle permet de concilier plaisir et apprentissage, favorisant ainsi l'épanouissement et le développement harmonieux des futurs citoyens.

1.1.4.3 Le jeu, un langage universel pour favoriser l'apprentissage chez tous les enfants.

Le jeu transcende les barrières linguistiques, culturelles et sociales. Il s'agit d'un langage universel que tous les enfants comprennent et utilisent naturellement, même ceux qui ne maîtrisent pas encore la langue du pays, ils ne trouvent pas des difficultés tant que leur support est le jeu. Donc les enfants s'engagent activement dans des activités ludiques, en favorisant ainsi leur apprentissage et leur implication. En leur permettant d'apprendre de manière participative

⁹ Einstein, A., & Cros, G. (1934). *Comment je vois le monde* (p. 156). Flammarion.

Chapitre I : la grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

et active, le jeu rend l'expérience plus efficace et enrichissante. Les enfants sont acteurs de leur propre apprentissage, ce qui stimule leur curiosité et leur engagement.

Finalement on trouve que le jeu est un outil pédagogique précieux qui doit être utilisé dans tous les contextes éducatifs pour favoriser l'apprentissage chez tous les enfants. En reconnaissant son pouvoir universel et en l'intégrant efficacement aux programmes d'apprentissage, nous pouvons créer des environnements stimulants, inclusifs et enrichissants pour tous les enfants.

1.2 La motivation des apprenants : plaisir du jeu

1.2.1 Qu'est-ce que la motivation ?

« Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir »¹⁰

La motivation correspond à ce que l'on veut faire. Elle peut être définie comme l'ensemble des forces et des désirs qui poussent un individu à agir, à persévérer et à atteindre ses objectifs. La motivation est le moteur qui déclenche le comportement, le dirige, le maintient et le mène à son terme. Pierre Juillet a défini la motivation comme *« un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation des objectifs atteints »¹¹*

La motivation est indéniablement un pilier fondamental de notre existence, et son rôle dans le processus d'enseignement/apprentissage des langues étrangères est crucial. On peut la comparer à la pierre angulaire qui soutient l'édifice de l'apprentissage, permettant à l'apprenant de s'approprier une nouvelle langue avec confiance et énergie. Guidé par ses objectifs, l'apprenant motivé se dote d'un solide bagage linguistique.

Un élève motivé se distingue par son engagement actif en classe, n'hésitant pas à prendre la parole et à participer pleinement aux discussions. Poussé par un enthousiasme débordant, il s'épanouit dans la découverte de nouveaux savoirs, nourrissant ainsi sa personnalité. Sa quête insatiable de nouveauté s'étend à tous les domaines, le poussant à repousser ses limites et à s'ouvrir à des horizons toujours plus larges. L'apprenant motivé envisage l'avenir avec optimisme. Sa détermination à concrétiser ses rêves et à atteindre ses objectifs est inébranlable.

¹⁰ Larousse.fr www.larousse.fr/dictionnaire/français/motivation52784.

¹¹ Juillet, Pierre Dictionnaire du psychiatre, Ed. C.T.L.F en ligne <http://WWW.CTLF.com>, consulté le 27.04.2024

Chapitre I : la grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE

Face à l'incertitude, il fait preuve de tolérance et s'engage dans une démarche d'autocorrection permanente de ses erreurs.

En somme, la motivation est le souffle vital qui anime l'apprentissage des langues étrangères. Elle transforme l'apprenant en un acteur accompli de son propre développement, lui permettant de s'approprier de nouveaux savoirs et de s'ouvrir au monde avec confiance et sérénité.

1.2.2 Les types de motivation

On peut distinguer deux grandes catégories de motivation

1.2.2.1 La motivation extrinsèque

¹²« Les motivations extrinsèques regroupent un large éventail de motivations contrôlées par les renforcements, les notes, les prix et l'argent »

Cela signifie que la motivation extrinsèque elle provient de facteurs extérieurs à l'activité elle-même, tels que des récompenses, des punitions, l'approbation sociale ou la pression des pairs. Par exemple un apprenant qui étudie dur pour obtenir de bonnes notes et faire plaisir à ses parents est motivé extrinsèquement par les études. Il n'aime peut-être pas étudier en soi, mais il le fait parce qu'il sait que cela lui permettra d'obtenir des récompenses ou d'éviter des punitions.

1.2.2.2 La motivation intrinsèque

« Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même »¹³

La motivation intrinsèque provient un intérêt personnel pour l'activité en soi, le plaisir de la découverte, le sentiment d'accomplissement ou le désir de maîtriser une compétence.

Par Exemple un apprenant qui aime lire pour le plaisir de découvrir de nouvelles histoires et d'apprendre de nouvelles choses est motivé intrinsèquement par la lecture. Il n'a pas besoin d'être récompensé ou contraint de lire pour le faire. Il lit parce qu'il trouve l'activité agréable et enrichissante en soi.

¹² STEPHANIE. Le loup, « la motivation : critère d'évaluation de la performance scolaire ». Formation Emploi, 2000

¹³ JARDOU Ali, la motivation, la langue et la culture étrangère, <http://dumas.cnrs.fr/dumas-00568582> consulté le 27.04.2024

1.2.3 Le jeu moteur de motivation et d'apprentissage

En revenant à notre sujet durant notre enquête nous avons trouvé que les apprenants face aux jeux ils utilisent la méthode intrinsèque car ils se motivent eux-mêmes de façon volontaire dans leurs apprentissage par leurs plaisir sans aucune récompense externe. Car l'aspect ludique des jeux constitue un puissant facteur de motivation pour les apprenants. En effet, l'amusement inhérent aux jeux suscite un intérêt naturel et une envie de s'impliquer dans l'activité. L'observation des élèves face à un jeu en classe est révélatrice de leur enthousiasme et de leur engagement. Plus que de simples divertissements, les jeux offrent un cadre propice à l'apprentissage de la grammaire. Ils permettent aux élèves de construire et d'utiliser des phrases de manière spontanée et efficace, tout en aiguisant leur curiosité et leur plaisir d'apprendre. Cette forme d'apprentissage indirect s'avère particulièrement productive et ne doit en aucun cas être négligée.

La motivation apparaît comme un élément indispensable à l'apprentissage de la grammaire. Elle encourage les élèves à s'engager activement et à s'exprimer librement. Plus la motivation est élevée, plus les résultats scolaires sont positifs. Le jeu, en tant que moteur de motivation et d'apprentissage, joue un rôle crucial dans la réussite des élèves.

Conclusion

Et pour finir notre chapitre, nous remarquons que le jeu se révèle être un outil pédagogique indispensable pour les enseignants. Il agit comme un catalyseur d'apprentissage, favorisant l'engagement des élèves et stimulant leur motivation intrinsèque. En s'appropriant le jeu comme outil pédagogique, les enseignants ouvrent la voie à un apprentissage épanouissant et durable, permettant aux élèves de développer leur créativité, leur curiosité et leur esprit critique, des compétences essentielles pour naviguer dans un monde en constante évolution.

CHAPITRE II

AUTOUR DU JEU

Chapitre II : au tour de jeu

Introduction

On ne peut pas parler de la réussite d'une tâche pédagogique sans prendre en considération certains facteurs qui accompagnent le travail de formateur, Comme le « jeu ». L'apprentissage par le jeu constitue une stratégie pédagogique puissante pour l'acquisition des langues étrangères dans la petite enfance. En reconnaissant le pouvoir transformateur du jeu, les éducateurs peuvent créer des expériences d'apprentissage joyeuses et stimulantes qui préparent les enfants à une réussite linguistique et personnelle à long terme.

1.3 Définitions des jeux éducatifs

Le Dictionnaire actuel de l'éducation, lui, définit le jeu comme suit :

¹⁴« Activité physique, mentale ou sociale pratiquée d'une manière gratuite, facile, volontaire, spontanée et libre, qui amène à s'insérer dans un univers symbolique d'exploration et de créativité, un tel exercice léger n'étant généralement assujéti à aucun objectif précis ni à des règles strictes, car il vise simplement à procurer plaisir et détente tout en contribuant accessoirement au développement de la personne. » (Legendre, 2005, p. 813)

Pour la professeure Francine Ferland (2003), le jeu apporte le plaisir, la découverte, la maîtrise, la créativité et l'expression de soi. Elle définit le jeu comme *étant « une attitude subjective où plaisir, curiosité, sens de l'humour et spontanéité se côtoient, qui se traduit par une conduite choisie librement et pour laquelle aucun rendement spécifique n'est attendu. »*¹⁵

Ces deux citations montrent que l'univers de l'apprentissage du français s'est enrichi d'une dimension résolument ludique grâce à l'avènement des jeux éducatifs. Ces outils pédagogiques innovants ont bouleversé les approches traditionnelles en insufflant une dose de plaisir et d'engagement dans le processus d'apprentissage. Ils sont un arsenal précieux pour l'acquisition du français. Ainsi qu'ils constituent une ressource précieuse pour les enseignants, leur permettant de varier les supports pédagogiques, de stimuler l'intérêt des élèves et de créer un environnement d'apprentissage dynamique et motivant. Ils peuvent également être utilisés pour évaluer les progrès des élèves et identifier leurs points forts et leurs points faibles.

Le jeu selon le dictionnaire Latin Français :

« Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant » ¹⁶

¹⁴ Dictionnaire Legendre, 2005, p. 813

¹⁵ <https://depot-e.uqtr.ca/id/eprint/7833/1/031262812.pdf>

¹⁶ GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

Chapitre II : au tour de jeu

Il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.

Selon le dictionnaire didactique :

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »¹⁷

Le jeu éducatif est explicité par KANDASSAMY Olivia comme :

« Un jeu essentiellement axé sur les apprentissages, un jeu qui permet à un adulte d'observer les comportements stratégiques, les acquis d'un enfant. Il favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur, il permet également de comprendre des notions d'appivoiser des concepts, de structurer sa pensée. »¹⁸

La citation d'Olivia Kandassamy offre une perspective éclairante sur les jeux éducatifs et leur importance dans l'apprentissage des enfants. Elle invite à une réflexion approfondie sur leur rôle dans l'éducation et leur potentiel pour favoriser le développement harmonieux des tout-petits.

Alors, les jeux éducatifs sont bons pour apprendre le français. Avec des méthodes traditionnelles d'enseignement, les enseignants peuvent créer des environnements d'apprentissages stimulants et motivants pour aider leurs élèves à apprendre le français. Les jeux éducatifs aident à apprendre le français plus amusant, efficace et accessible.

1.4 Le jeu comme outil pédagogique

Selon Piaget « *le jeu est le travail de l'enfance* ».¹⁹

Le jeu permet de « mêler plaisir et travail »²⁰. Il peut amener le groupe à mettre en pratique l'apprentissage dans la situation du jeu avant d'imaginer comment chacune pourra mettre en pratique les compétences acquises dans sa situation professionnelle. Les séances de jeu permettent aux apprenant-e-s de s'interroger de façon originale sur des situations fictives. Plus particulièrement, les jeux de rôle permettent de dépasser un contexte professionnel et de se projeter dans une situation nouvelle avec des prises de décisions inédites. Le jeu est un outil

¹⁷ CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

¹⁸ <http://archives.univ-biskra.dz/handle/123456789/18783>

¹⁹ Piaget, J. Play, Dreams, and Imitation in Childhood. Gattegno C, Hodgson FN, trans. New York, NY: W. W. Norton & compagny; 1962.

²⁰ <https://coop-ist.cirad.fr/bibliotheques/utiliser-le-jeu-dans-la-mediation-en-ist/2-le-jeu-comme-outil-pedagogique#:~:text=Le%20jeu%20instaure%20une%20situation,astreignante%20qu'une%20formation%20traditionnelle.>

Chapitre II : au tour de jeu

pédagogique efficace pour soutenir et ancrer les apprentissages. Il peut être un véritable levier de transformations.

En s'immergeant dans des univers ludiques, les apprenants se confrontent à des défis et des situations problématiques qu'ils doivent résoudre en faisant appel à leurs connaissances et en travaillant en collaboration. Cette approche par la pratique et l'expérimentation leur permet de développer des compétences concrètes, renforcer la compréhension des concepts et stimuler la créativité et la résolution de problèmes.

Ainsi que l'atmosphère ludique des jeux instaure un cadre d'apprentissage dénué de pression, propice à l'audace, à la découverte et à l'assimilation par l'erreur. Les participants se sentent ainsi libérés pour s'exprimer, questionner et partager leurs réflexions sans appréhension.

Alors, Le jeu est un outil pédagogique essentiel car il peut révolutionner l'apprentissage et offrir aux élèves une expérience éducative stimulante et enrichissante. Le jeu est plus qu'une simple distraction, il offre un environnement d'apprentissage unique, amusant et sérieux, favorisant l'acquisition de compétences essentielles dans un environnement détendu et motivant.

En jouant dans des histoires de divertissement, les apprenants se confrontent à des problèmes et des difficultés en travaillant avec leurs amis. La pratique et l'expérimentation leur permettent de développer des compétences concrètes, de comprendre les concepts, de stimuler leur créativité et leur capacité à résoudre des problèmes.

Les jeux sont ludiques et créent un endroit pour apprendre sans pression. Ils permettent de se préparer, d'explorer et d'apprendre par erreurs. Les participants s'expriment, questionnent et partagent leurs idées sans crainte de jugement. Cette ambiance positive aide à se sentir motivé, à se sentir mieux et à apprendre des choses importantes comme la communication, la collaboration et le travail en équipe.

Les jeux disponibles permettent de répondre aux besoins et aux styles d'apprentissage de tous les élèves. Cette façon d'enseigner est utile pour les enseignants de toutes les niveaux et disciplines.

Lorsqu'on joue, on travaille sans avoir l'impression. L'auteur Susan Helliwell parle d'un « apprentissage indirect » et précise que « les jeux sont bien davantage qu'un à-côté divertissant.

Chapitre II : au tour de jeu

Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches troues en fin de cours ou comme une récompense après « un vrai travail ». Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. » (Haliwell, 1995,6) ²¹

Susan Haliwell veut nous montrer que L'apprentissage par le jeu est une méthode indirecte et efficace d'acquisition des langues. Contrairement à l'enseignement traditionnel en classe, le jeu permet aux apprenants d'acquérir la langue de manière plus naturelle et engageante, sans avoir l'impression d'étudier activement.

En substance, le passage de Helliwell prône un changement de perspective sur le jeu dans l'apprentissage des langues. Le jeu n'est pas une simple distraction ou une récompense ; il est un outil puissant pour une acquisition linguistique efficace et engageante. En adoptant le jeu comme partie intégrante du processus d'apprentissage, les éducateurs peuvent créer des expériences d'apprentissage des langues plus dynamiques et enrichissantes pour leurs élèves.

Il n'est pas seulement un passe-temps pour les enfants ; c'est un aspect fondamental de leur développement, offrant un environnement riche et stimulant où ils apprennent, grandissent et s'épanouissent. En reconnaissant le pouvoir transformateur du jeu, nous pouvons permettre aux enfants de se lancer dans un voyage de découverte de soi, en leur fournissant les compétences et les connaissances dont ils ont besoin pour naviguer dans le monde avec confiance, créativité et résilience.

Le jeu s'impose comme un outil pédagogique puissant et polyvalent, capable de transformer l'apprentissage en une expérience joyeuse, stimulante et efficace. En reconnaissant le pouvoir transformateur du jeu, les enseignants peuvent créer des environnements d'apprentissage dynamiques et inclusifs où les enfants s'épanouissent et acquièrent les compétences et les connaissances nécessaires pour réussir dans un monde en constante évolution.

1.5 L'impact des méthodes ludiques dans l'apprentissage de la grammaire

L'objectif principal de l'enseignement de la grammaire est d'apprendre et de comprendre la langue à partir de la maîtrise des règles grammaticales. Pour améliorer et

²¹ Susan Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6.

Chapitre II : au tour de jeu

favoriser l'expression et la compréhension des textes lus et entendus en vue d'assurer l'adéquation et la correction syntaxique et orthographique ou l'apprenant ayant utilisé toutes ses capacités dans les situations de communication. Mais la question n'est pas de savoir si la grammaire doit être enseignée en classe ou non, mais seulement de savoir comment l'enseigner, et pour que la grammaire devienne un moyen de communication efficace, une coordination étroite entre la grammaire et les autres matières doit être établie. Pour cela, il faudrait combiner et formuler les méthodes et exercices les plus adaptables, et les méthodes ludiques sont la meilleure solution.

Les méthodes ludiques dans l'enseignement de la grammaire ne remplacent pas les méthodes traditionnelles, mais les complètent et les enrichissent. Les jeux et activités ludiques permettent de créer un environnement d'apprentissage stimulant et engageant. Être ludique dans l'enseignement de la grammaire est une façon efficace et prometteuse. Les enseignants peuvent créer un environnement d'apprentissage dynamique et stimulant qui favorise la compréhension et la maîtrise de la grammaire chez leurs élèves.

L'activité ludique est un facteur de motivation indiscutable, car elle est la meilleure façon d'aborder et d'apprendre une langue étrangère de la part de l'apprenant. Cela est un excellent moyen.

Cette pédagogie permet de faciliter et d'offrir un environnement cognitivement favorable à l'apprentissage des langues.

1.6 Le jeu éducatif en classe : exploiter le monde de l'enfant à des fins pédagogiques

Jouer est précisément le travail des enfants. À travers le jeu, tout un monde de possibilités commence à apparaître, que ce soit sur le plan individuel ou le plan social.

Le jeu aide les enfants à explorer le monde de manière active et autonome. En manipulant des objets, en expérimentant et en essayant de nouvelles choses, ils apprennent à leur environnement, à leurs capacités et à leurs relations avec les autres, ainsi qu'il aide les enfants à apprendre à comprendre, à réfléchir, à créer des idées et à décider.

Selon Piaget : « Le jeu est le travail de l'enfance. », cette citation fait référence à l'enfance et à l'importance du jeu pour le développement infantile. Il est donc essentiel de le

Chapitre II : au tour de jeu

développer chez les plus petits au lieu de leur imposer des restrictions. Jouer est précisément le travail des enfants.²²

Le jeu permet aux enfants de mieux interagir avec les autres, de développer des compétences sociales telles que la communication, la collaboration et la négociation. Il est également propice au développement de leurs émotions et de leur identité.

En effet, le jeu est bien plus qu'une simple activité de divertissement; il s'agit d'un outil essentiel pour l'apprentissage et la croissance.

Conclusion

Nous trouvons très enrichissant de terminer ce chapitre en nous concentrant sur le rôle de jeu, la divergence entre les conceptions du jeu éducatif, l'impact des méthodes ludiques sur La grammaire et le jeu éducatif en classe : en disant que le jeu permet aux enfants d'utiliser le monde de l'enfant à des fins éducatives. Mieux interagir avec les autres et développer des compétences sociales telles que la communication, la collaboration et la négociation. Cela profite également à leur développement émotionnel et identitaire.

²² <https://nospensees.fr/7-phrases-de-piaget-sur-lenfance-et-lapprentissage/>

Cadre de l'enquête

Cadre de l'enquête

Chapitre I

Présentation des corpus

Cadre de l'enquête Chapitre I : Présentation des corpus

Introduction

Après avoir établi le cadre théorique de notre recherche dans cette section de notre étude, Nous présenterons le corpus pour écrire ce mémoire. Notre objectif est de fournir des réponses à notre problématique en validant les hypothèses d'efficacité initiales des activités ludiques pour enseigner la grammaire en cours de français langue étrangère. En conséquence, notre corpus sera analysé en trois parties.

- ❖ La première sera consacrée à l'analyse des deux classes.
- ❖ Le deuxième sera consacré à l'analyse du questionnaire destiné aux enseignants.
- ❖ La troisième sera consacrée à l'analyse des copies des élèves.

Nous avons choisi de faire notre expérimentation au CEM BENCHEIKH BEN SABER, car le collégien il est encore un adolescent qui s'intéresse beaucoup plus aux activités ludiques. Il nous a fait confiance Il semble aussi important de choisir une population quelconque dans laquelle l'apprenant peut le fait de formuler au moins quelques phrases simples en langue française ce n'est pas le cas chez les élèves de la classe primaire. Ainsi, nous avons choisi deux types d'activités :

En premier lieu, nous avons effectué des activités pédagogiques à caractère ordinaire. Ensuite, nous présenterons d'autres activités à caractère ludique « DOMINO DE LA GRAMMAIRE » afin de pouvoir divertir les participants. Comparer l'apprentissage ludique avec celui traditionnel. L'objectif ici, est d'atteindre cet objectif. À exercer une tâche ludique dans l'enseignement / Apprentissage de la grammaire et d'identifier les difficultés que les apprenants rencontrent.

Ensuite, nous récupérons le manuel scolaire de première année moyenne du CEM pour préparer la leçon sur l'expansion du nom et qui est programmée dans la séquence 5. Après nous allons distribuer des questionnaires destinés aux enseignants de français et un test aux élèves afin de répondre et faire une analyse comparative plus tard.

1.7 Déroulement de l'enquête

1.7.1 Présentation de l'établissement

Cadre de l'enquête Chapitre I : Présentation des corpus

Le Collège d'Enseignement Moyen (CEM) "BENCHEIKH BEN SABER" est implanté à Montplaisir, à Mostaganem. Au sein de cet établissement, quatre enseignants dispensent des cours de français. Notre enquête s'est déroulée du 4 mars 2024 au 10 mars 2024, constituant ainsi la période dévolue à la concrétisation de ce travail.

1.7.2 Présentation de la classe concernée

Le moyen est considéré comme une étape supplémentaire pour le primaire et préparatoire pour le lycée. Pour cela nous avons choisi comme échantillon 2 classes de 1AM, la première classe on va réaliser le cours et les applications avec une méthode classique et la deuxième classe on va faire appel à la méthode ludique. Ces classes se composent de 40 élèves dans chaque une, 23 garçons et 17 filles, leurs âge varient entre 12 à 13 ans et ils ont la même enseignante qui a une expérience de plus de huit ans, nous a aidées au cours de cette durée.

1.7.3 Programmation

En accord avec l'enseignante, on a travaillé en 3 séances d'une heure.

1.7.4 Plan expérimental

La classe de 1^{ère} année moyenne avec laquelle on a pu réaliser notre expérimentation

Représente : deux étapes en deux classes chacune a sa méthode.

Dans une première étape Classe A, dans leurs programmes nous avons une leçon qui s'appelle expansion du nom donc on a assisté dans la séance de grammaire là où il y avait cette leçon qui décrivent le nom, l'adjectif, adverbe et complément du nom On a laissé les élèves travailler d'une manière ordinaire (le déroulement habituel de leçon).

Et pour la deuxième étape Classe B, il s'agit de la présentation de cette façon sous forme d'un jeu domino de la grammaire (la nature des mots). En effet, la comparaison de résultats serait intéressante.

Dans une deuxième, il s'agit tout d'abord de la présentation d'un jeu de domino de la grammaire.

Ensuite une activité écrite de grammaire a été présentée à ces élève des deux classes comme activité d'évaluation dans le but de vérifier la mémorisation de la grammaire et pour aussi former une phrase correcte chez eux à travers l'utilisation de ce jeu et méthode ordinaire pour voir qui est la plus efficace.

Cadre de l'enquête Chapitre I : Présentation des corpus

1.7.5 Principe du jeu

La méthode est simple : Il suffit de faire correspondre le mot et sa nature grammaticale. Forcément, ce jeu nécessite la présence d'un adulte (enseignant ou élève excellent) pour vérifier l'exactitude des correspondances ou alors on peut préparer une fiche avec les corrections et demander à ce qu'un élève joue le rôle de l'arbitre pour valider ou invalider les réponses. On peut très bien adapter les règles ; Par exemple, nous avons joué à neuf et nous avons trois dominos. Le but était de se débarrasser de tous nos dominos en ne pouvant déposer qu'une seule tuile à chaque tour. Si l'un ou l'une d'entre nous ne peut pas poser de tuile, on passait à l'élève suivant.

1.7.6 Déroulement de la séance

Nous avons organisé les élèves en groupes hétérogènes de 4 à 5²³. Chaque groupe reçoit de 9 à 12 cartes de domino. Le jeu est présenté aux élèves en s'assurant qu'ils comprennent bien les règles et l'importance de la coopération pour sa réussite. On va les laisser travailler et les intervenir dans la situation de blocage pour fournir des explications. Le groupe qui terminera peut échanger ses cartes de dominos avec les autres groupes pour permettre aux élèves de jouer le maximum de fois et finalement le groupe qui arrive à trouver la suite logique de ses dominos aura 5 points pour chaque carte retrouvée.

*Les groupes seront notés sur les critères suivants :

	DOMINO 1	DOMINO 2	DOMINO 3	DOMINO 4	DOMINO 5
GROUPE1					
GROUPE2					
GROUPE3					
GROUBE4					

²³ La fiche de déroulement de la séance ludique se trouve dans l'annexe

Cadre de l'enquête Chapitre I : Présentation des corpus

GROUPE 5					
-----------------	--	--	--	--	--

1.7.7 Le matériel utilisé

Pour le matériel utilisé, on a imprimé des papiers cartonnés, découpés des rectangles de taille égale et colorés, chaque phrases a sa propre couleur pour rendre nos cartes encore plus attrayantes et amusantes.

1.7.8 Méthode de travail

Pour pouvoir vérifier, confirmer ou infirmer nos hypothèses nous avons mené une enquête afin de dévoiler l'influence et l'utilité de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de la grammaire du FLE. D

D'abord le première séance a été pour faire l'observation dans les deux classes ,et la deuxième séance avec le premier groupe sans faire appel aux activités ludiques et une séance en présentant le cours avec des activités ludique qui est le Domino de la grammaire avec l'autre groupe afin de faire une comparaison avec les deux groupes et à la fin de chaque séances on a fait un test destiné aux apprenants pour vérifier quelle est la méthode la plus utile.

1.8 Corpus

Notre corpus est constitué du contenu de la grille d'observation, des réponses des enseignants, lors de questionnaire et le contenu des copies de test effectués avec les apprenants qui s'est fait durant les séances de jeu.

1.9 Le choix des outils de recueil des données

Afin de faciliter le déroulement de notre recherche, nous avons choisi d'effectuer une petite expérience pour observer et vérifier le rôle du jeu domino de la grammaire aux apprenants. Nous avons donc choisi deux outils : la grille d'observation et le questionnaire.

1.9.1 La Grille d'observation

On a utilisé une grille d'observation pour les deux classes. Une lors de la séance ordinaire et une lors de la séance ludique pour évaluer la production orale réalisée par les apprenants de chaque groupe.

Cadre de l'enquête Chapitre I : Présentation des corpus

Donc on a pris en considération quelques critères d'évaluation qui vont nous permettre d'évaluer plus la participation de l'élève.

Tableau 1

		Déroulement de la leçon avec la méthode ordinaire		Déroulement de la leçon avec le domino de la grammaire	
Critère d'évaluation	Indications	Classe A	pourcentages	Classe B	Pourcentage
Les contenus	Le message est globalement compréhensible.				
L'interaction	L'apprenant participe activement				
	L'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.				
	L'apprenant a pris des initiatives				
	L'élève stressé				
	L'élève hésitait				

Cadre de l'enquête Chapitre I : Présentation des corpus

Le trac	L'Elève était timide				
	Impossibilité ou refus de parler				
La motivation	L'apprenant est attentif et appliqué				
	L'apprenant montre de intérêt et l'enthousiasme				
	L'apprenant est motivé par les activités proposées				

La grille d'observation utilisée lors de notre enquête

1.9.2 -le questionnaire

Nous avons choisi le questionnaire comme outil d'enquête en raison de la quantité d'informations²⁴ qu'il pourrait nous fournir sur notre thématique et pour mettre en évidence les modalités d'exploitation du ludique par les enseignants.

Notre question de recherche a éveillé notre curiosité, nous amenant à définir des objectifs et des buts clairs afin de valider ou d'invalider nos hypothèses.

1.10 Description du déroulement de la séance théorique avec les apprenants.

²⁴ Questionnaire se trouve dans l'annexe

Cadre de l'enquête Chapitre I : Présentation des corpus

1.10.1 Séance 1 : 13 mars 2024 / 10h00-11h00 Classe A

Lors de la première séance, nous avons conservé une approche ordinaire²⁵, permettant à l'enseignante de travailler avec ses élèves de manière habituelle. La leçon observée était une séance de grammaire de la séquence 5 portant sur l'expansion du nom. Les supports utilisés étaient le tableau et le manuel scolaire, comme à l'accoutumée.

1.10.2 Séance 2 : 13 mars 2024 / 11h00-12h00 classe B

Pour commencer, on a laissé l'enseignante à faire son cours mais dans l'application on a proposé le jeu comme un exercice. Donc, avec l'aide de l'enseignante, nous avons divisé la classe en des groupes. Chaque groupe doit contenir six apprenants (deux avec un niveau satisfaisant, deux moyens et deux avec un niveau insuffisant), nous les avons regroupés pour qu'ils puissent jouer ensemble. Nous leur avons donné le jeu choisi au préalable pour cette séance, puis nous leur avons expliqué ce qu'ils devaient faire.

1.10.3 Séance 03 : 14 mars 2024 8 :00h-09 :00h classe B

Après l'accomplissement des activités ludiques, nous avons distribué à notre échantillon les mêmes activités proposées dans le pré-test et dont le but est de vérifier, si oui ou non, les jeux effectués ont un impact positif pour l'apprentissage.

1.10.4 09 :00h-10 :00h Classe A

De la même manière, dans le cadre de la classe utilisant la méthode ordinaire, nous avons distribué un test aux apprenants. Ce test visait à identifier leurs points faibles et à analyser les résultats obtenus. Cette analyse servira à comparer l'efficacité de la méthode ordinaire avec la méthode ludique et à déterminer quelle approche pédagogique est la plus performante.

Bilan

Dans ce deuxième chapitre, nous avons détaillé les différentes étapes de notre expérimentation menée auprès des élèves de 1^{ère} année moyenne. Cette démarche nous a permis de situer notre travail dans son contexte. La description détaillée de notre expérience permettra au lecteur du mémoire de comprendre précisément la méthodologie employée.

²⁵ La fiche pédagogique de l'enseignante se trouve dans l'annexe

Chapitre II

Analyse des corpus

Cadre de l'enquête Chapitre II : Analyse des corpus

Introduction

Ce troisième chapitre s'articule autour de l'analyse des données, un outil crucial pour la compréhension de notre expérimentation. Nous exploiterons les données recueillies, en nous appuyant sur les observations des comportements et des réactions des élèves lors de l'utilisation des jeux de domino de grammaire, ainsi que sur les résultats des questionnaires administrés aux enseignants et les réponses des apprenants obtenues lors des tests.

1.11 Analyse et interprétation des résultats de la grille d'observation

Soulignons que notre étude s'est étalée sur trois séances. Pour mieux cerner les données recueillies au cours de cette expérimentation, nous avons choisi de mener une comparaison entre les deux premières séances, en examinant le déroulement habituel de l'activité et l'intégration du jeu de domino de grammaire.

Première étape : les résultats obtenus sont présentés dans le tableau ci-dessous

Tableau 2

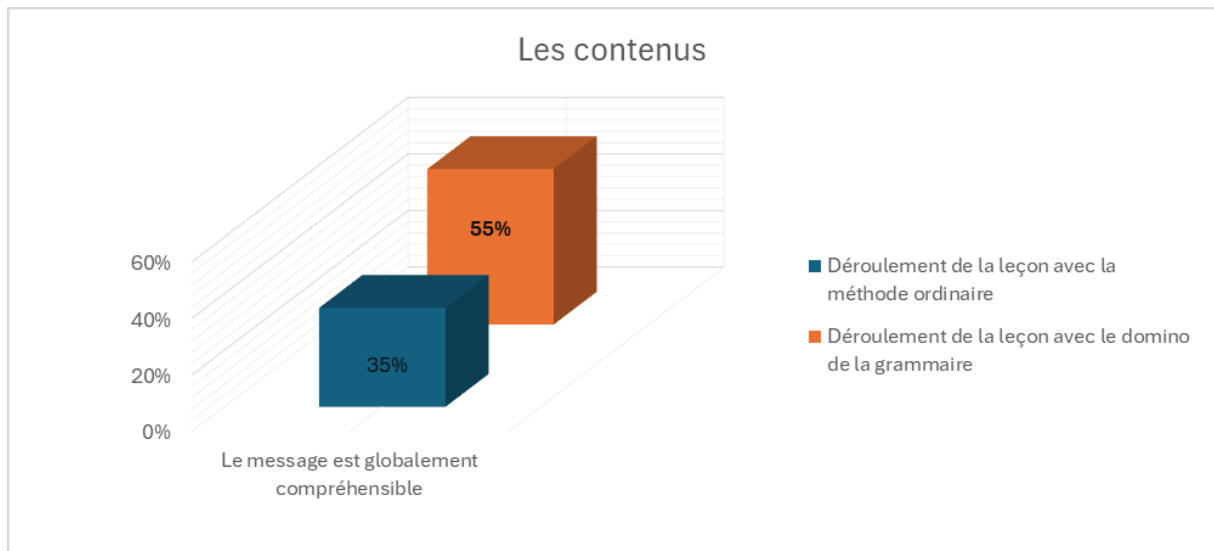
		Déroulement de la leçon avec la méthode ordinaire Classe A	Déroulement de la leçon avec le domino de la grammaire Classe B
Critère d'évaluation	Indications	Pourcentages %	Pourcentages %
Les contenus	Le message est globalement compréhensible.	35 %	55%

Cadre de l'enquête Chapitre II : Analyse des corpus

L'interaction	L'apprenant participe activement	35%	80%
	L'apprenant a coopéré et partage ses connaissances avec ses camarades.	25%	70%
	L'apprenant a pris des initiatives	31%	66%
Le trac	L'élève avait le trac	48%	20%
	L'élève hésitait	60%	15%
	L'Elève était timide	60%	10%
	Impossibilité ou refus de parler	60%	0%
La motivation	L'apprenant est attentif et appliqué	48%	70%
	L'apprenant montre de intérêt et l'enthousiasme	35%	70%
	L'apprenant est motivé par les activités proposées	35%	70%

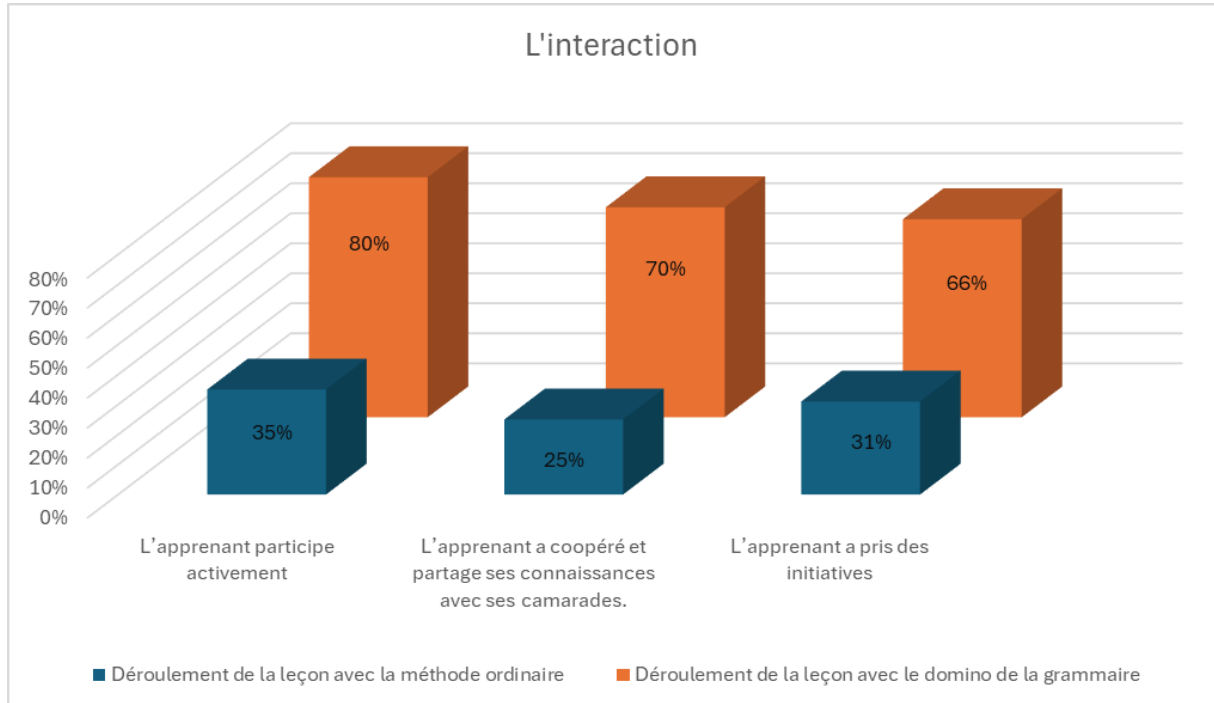
Représentation graphique des résultats

Figure 1

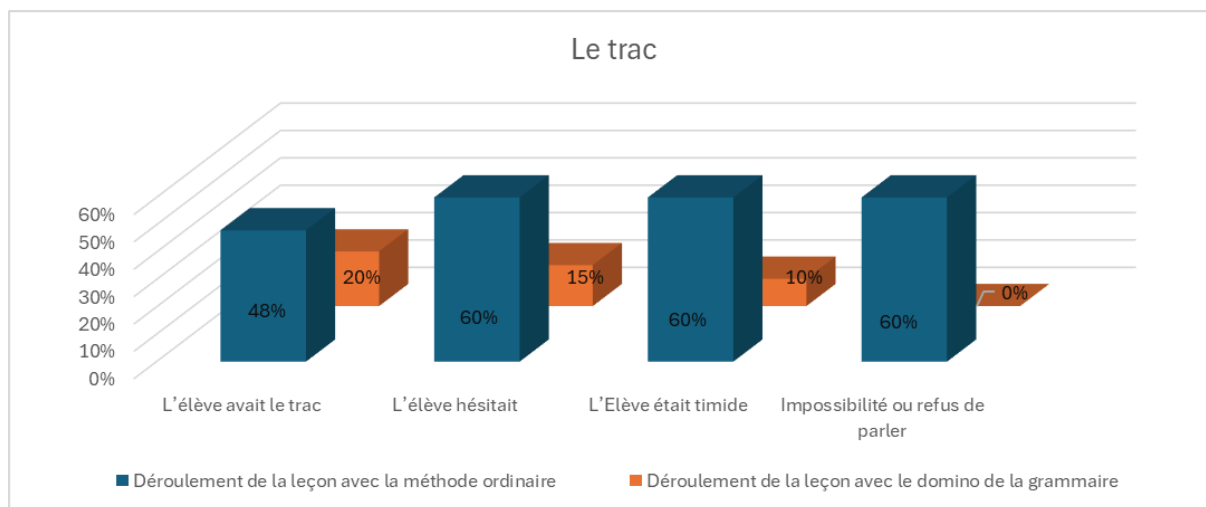


Représentation graphique N°1 : Montrant les résultats obtenus sur la compréhension de message pour les deux classes

Figure 2

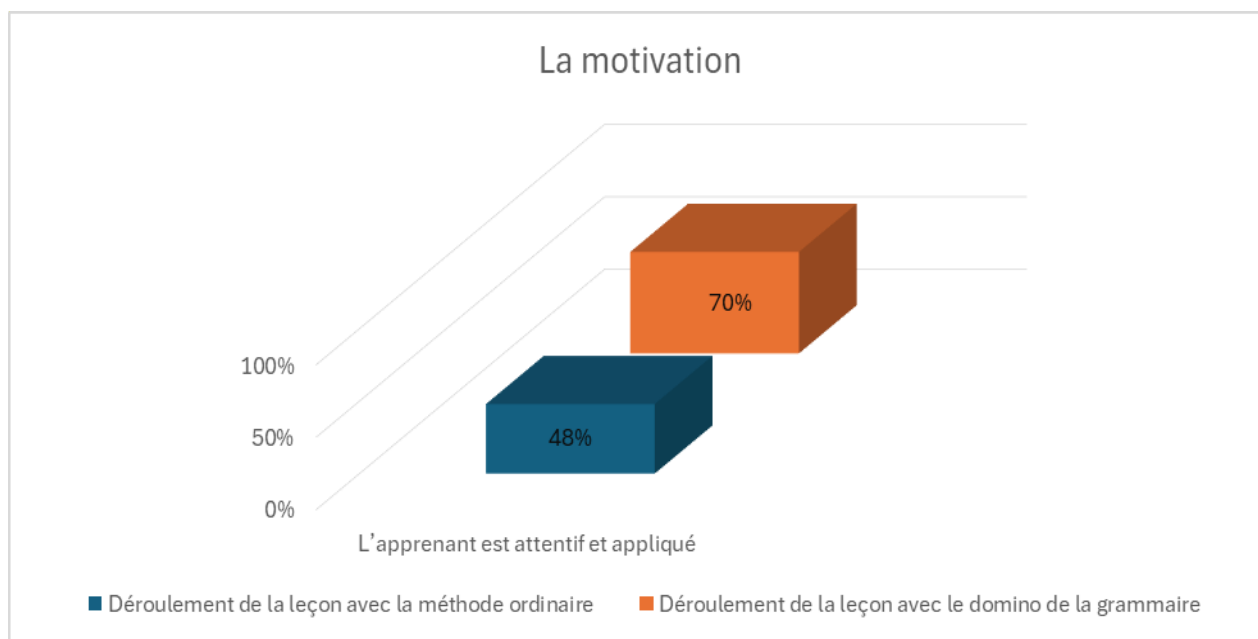


Représentation graphique N°2 : L'interaction des apprenants pour les deux classes
Figure 3



Représentation graphique N°3 : Le trac lors de la séance pour les deux classes

Figure 4



Représentation graphique N°4 : La motivation des apprenants pour les deux classes

1.12 Analyse et interprétation des résultats de la grille d'observation

D'après les graphiques illustrant les résultats en pourcentages des deux classes de 1AM, il ressort que les élèves du groupe B ont obtenu de meilleurs résultats en expression orale car l'utilisation du jeu de domino de grammaire a facilité leur expression, contrairement à la méthode traditionnelle utilisée dans la classe A. Cette différence s'explique par l'absence de

Cadre de l'enquête Chapitre II : Analyse des corpus

support manuel scolaire dans la classe A, ce qui souligne l'impact positif de ce type de jeu sur la motivation des élèves.

Au cours de la leçon ordinaire, une certaine timidité était perceptible chez les élèves, qui manifestaient une réticence à s'exprimer oralement en classe, tant devant l'enseignant que devant leurs pairs. Cette appréhension à s'exposer devant les autres, source d'anxiété et de retenue, peut constituer un obstacle majeur à la participation active et à l'identification et à la correction des erreurs. En effet, il est fréquent que les élèves hésitent à prendre la parole, même lorsqu'ils possèdent la réponse correcte. En revanche, l'intégration du jeu de domino de grammaire a révélé une plus grande liberté d'expression chez les élèves de l'autre classe, favorisant ainsi leur implication et réduisant notablement le nombre d'élèves passifs. Le caractère ludique du jeu incite les élèves à s'approprier les règles grammaticales en les manipulant et en les appliquant à la construction de phrases correctes, préparant ainsi leurs interventions en classe de manière plus proactive et confiante.

Durant le déroulement du jeu, les élèves ont fait preuve d'un engagement et d'une dynamique accrus, abandonnant leur timidité habituelle. L'ennui, souvent présent lors des apprentissages traditionnels, a fait place à une communication plus fluide et active. Les apprenants étaient visiblement joyeux, détendus et attentifs. L'expression orale ne constituait plus un obstacle, les élèves répondant aux questions avec facilité et enthousiasme. L'engouement pour le jeu a considérablement stimulé la motivation des apprenants, se traduisant par une augmentation des interactions en classe. Malgré quelques difficultés de prononciation chez certains, les élèves ont fait des efforts remarquables pour s'exprimer et communiquer en français. Le nombre d'élèves indifférents était minime, car le jeu captivait leur attention et les empêchait de se distraire.

Au terme de notre cours, il est apparu que le jeu avait rencontré un franc succès, générant des résultats remarquables comparés à ceux des autres élèves de classe A. Les apprenants ont acquis des compétences précieuses en matière de construction de phrases correctes et de travail en groupe.

1.13 Analyses de résultats de questionnaire

1.13.1 Présentations de questionnaire

Nous avons formulé un questionnaire qui comporte 12 questions de différents types : des questions filtres « en tête de questionnaire », elles se focalisent sur les informations du profil

Cadre de l'enquête Chapitre II : Analyse des corpus

de l'enseignant (âge, sexe, ancienneté, formation, diplôme et quel est le niveau de leurs élèves), Il est destiné aux 7 enseignantes de différents établissements.

Nous pouvons les organiser en unités comme ce qui suit :

Nous avons des questions fermées à choix multiple (1.2.3.4.7.9) QCM .Elles se focalisent sur la définition et l'utilisation du jeu par rapport aux enseignantes, et la réaction des apprenants lors de la séance pédagogique.

(5.6.8.10) des questions mi-ouvertes qui s'appuient sur l'analyse de l'impact des jeux ludiques sur la participation, le progrès et la motivation des apprenants pendant les cours.

(11-12) des questions ouvertes visent à savoir la manière dont le ludique est bénéfique et quels sont les méthodes les plus efficaces pour intégrer le jeu ludique dans l'enseignement de la grammaire à ce niveau par rapport à l'enseignant en s'intéressant sur son avis.

1.13.2 Présentation et analyse des réponses recueillies

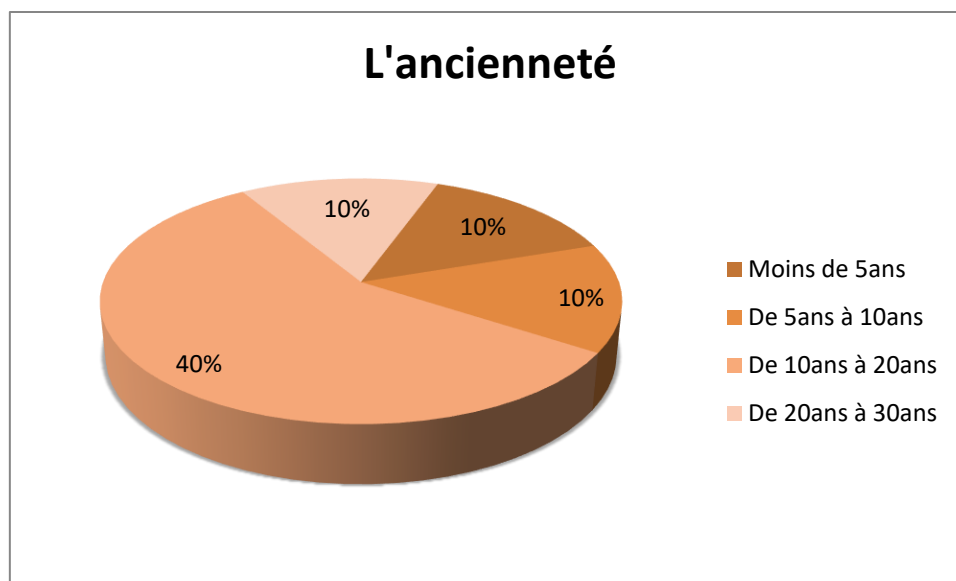
Question n°01 : combien d'année d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

Tableau 3

Ancienneté du travail	Nombre de réponses	Pourcentages
Moins de 5ans	1	10
De 5ans à 10ans	1	10
De 10ans à 20ans	4	40
De 20ans à 30ans	1	10

Tableau N° 1 : Réponse donnée à la 1^{ère} question destinée aux enseignantes

Figure 5



Représentation graphique N°1 : Réponses données à la question N°1

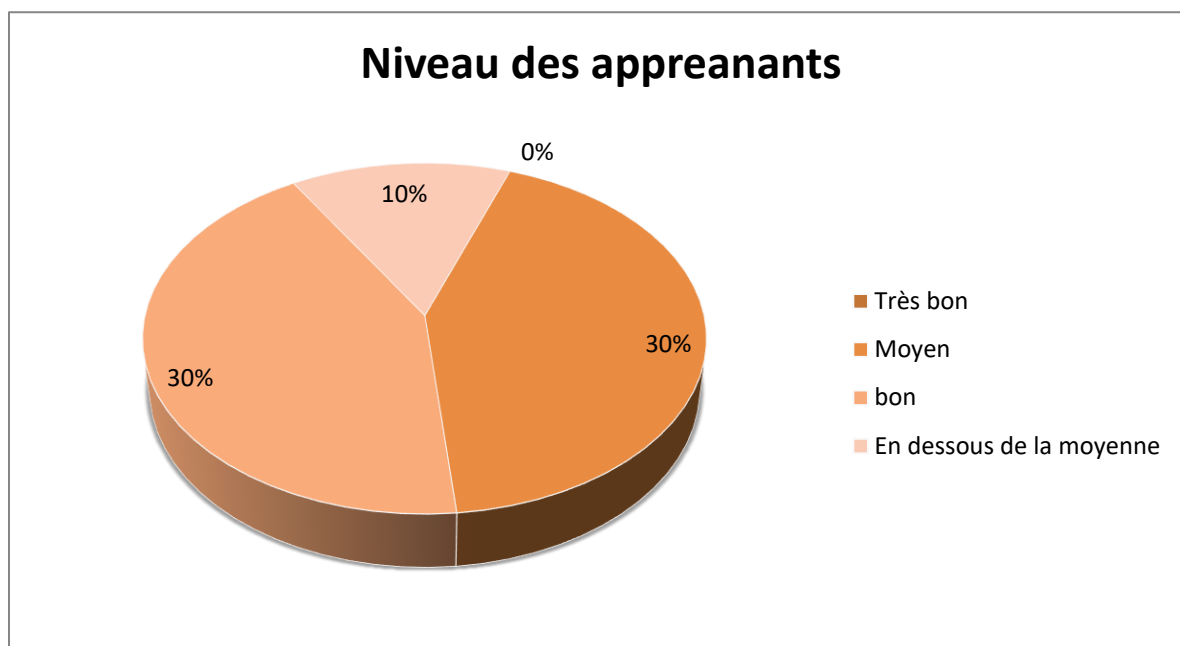
Cette question vise à examiner la carrière professionnelle des enseignants et leur expérience respective afin d'évaluer l'utilisation des activités ludiques par les enseignants expérimentés et novices. Il est à noter que la majorité des enseignants ont entre 10 et 20 ans d'expérience

Questions 2 : quel est le niveau de vos élèves ?

Tableau 4

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Très bon	0	0%
Moyen	3	30%
bon	3	30%
En dessous de la moyenne	1	10%

Tableau N° 2 : Réponse donnée à la 2ème question destinée aux enseignantes



Représentation graphique N°2 : Réponses données à la question N°2

Comprendre l'intérêt et le niveau de maîtrise de cette langue chez les élèves de première année moyenne est indispensable. D'après les résultats, les élèves qui ont un bon et un moyen niveau de compétence linguistique ont le même pourcentage 30%, Ils apprécient et cherchent à comprendre cette langue. Tandis que les autres élèves e 10% n'ont aucun intérêt pour elle.

Le suivi de leur niveau tout au long de notre travail permettra de mesurer leur évolution.

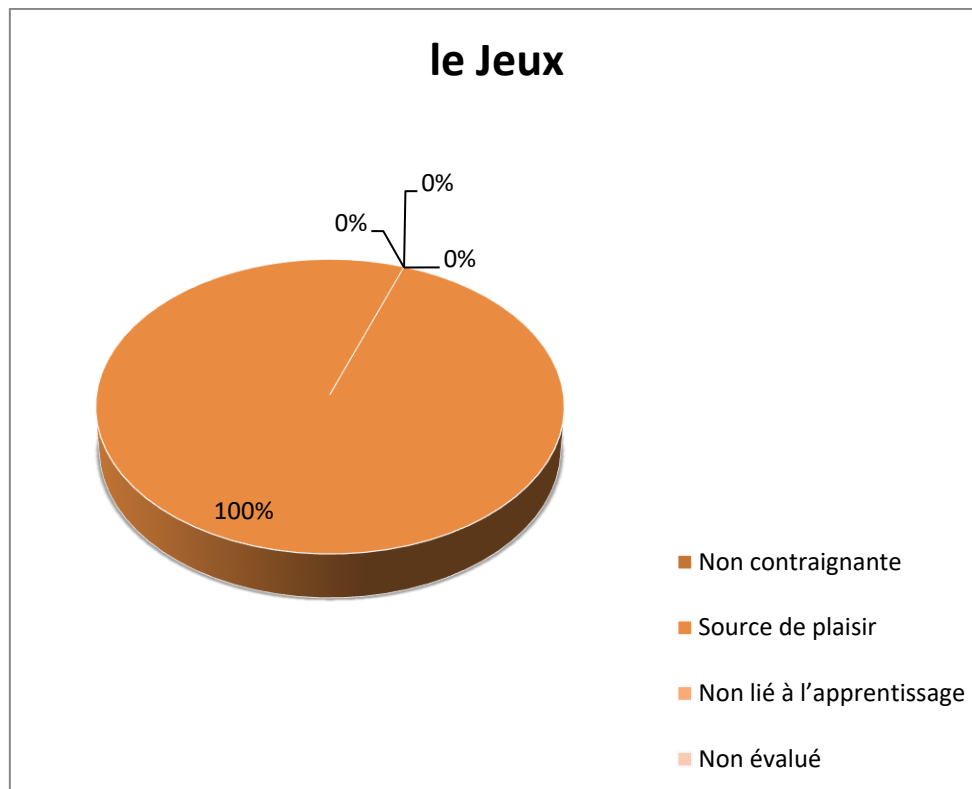
➤ **Question 03 Comment définiriez-vous le jeu ?**

Tableau 5

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Non contraignante	0	0%
Source de plaisir	7	100%
Non lié à l'apprentissage	0	0%
Non évalué	0	0%

Tableau N° 3 : Réponses donnée à la 3eme question destinée

aux enseignantes



Représentation graphique N°3 : Réponses données à la question N°3

Ce graphique illustre la perception du jeu par les enseignantes de 1AM. Il ressort clairement que tous les enseignants considèrent le jeu comme une source de plaisir pour les apprenants.

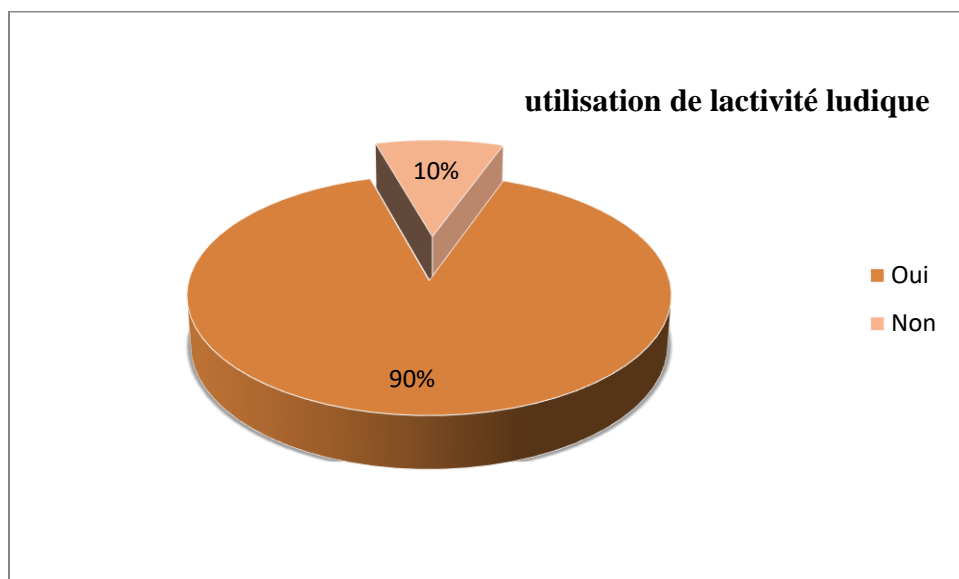
➤ **Question 04 Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?**

Tableau 6

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Oui	6	90%
Non	1	1%

Tableau N° 4 : Réponses donnée à la 4eme question destinée aux enseignantes

Figure 6



Représentation graphique N°4: Réponses données à la question N°4

Afin d'évaluer l'opinion des enseignants sur l'utilisation d'activités ludiques dans les cours de FLE, nous avons recueilli les résultats présentés ci-dessus. L'analyse révèle que les enseignants se divisent en deux groupes distincts : ceux qui ont une vision positive de l'intégration du jeu dans les cours, représentant 90% des répondants, et ceux qui expriment un avis contraire, représentant 10%. Ce dernier groupe évoque des contraintes temporelles, considérant que le temps nécessaire à la mise en œuvre d'activités ludiques est limité par le nombre de séances disponibles.

Les résultats obtenus corroborent pleinement nos hypothèses, mettant en lumière le rôle crucial des activités ludiques dans le renforcement des apprentissages et la motivation des élèves.

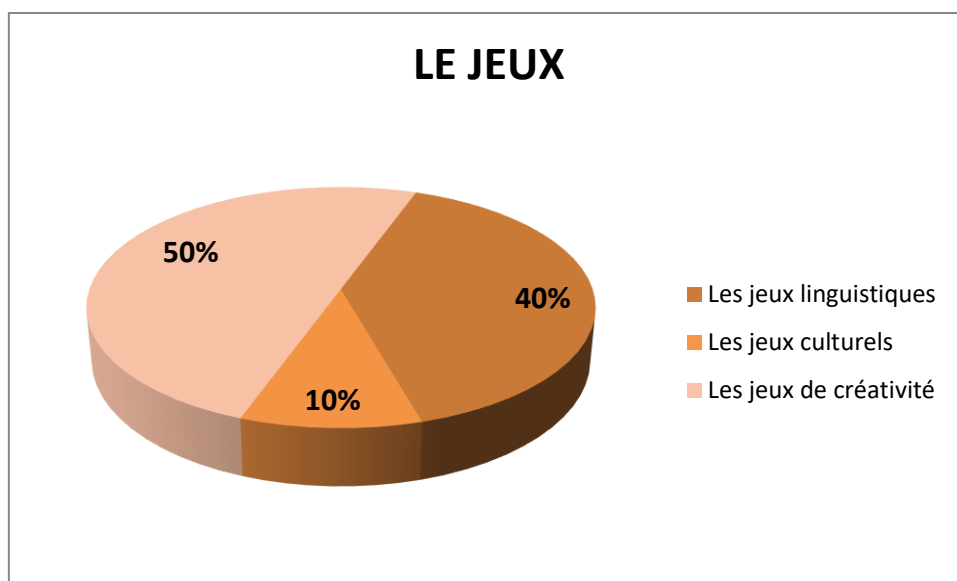
➤ **Question05 Quelles sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants ?**

Tableau 7

Les activités	Réponses	Pourcentages
Les jeux linguistiques	40	40%
Les jeux culturels	1	10%
Les jeux de créativité	5	50%

Tableau N° 5 : Réponses donnée à la 5eme question destinée aux enseignantes

Figure 7



Représentation graphique N°5 : Réponses données à la question N°5

D'après ce graphique, il ressort que la moitié des enseignantes manifestent un intérêt pour l'utilisation d'activités créatives en tant que support pédagogique pour leurs apprenants, ce qui représente un taux de 50%.

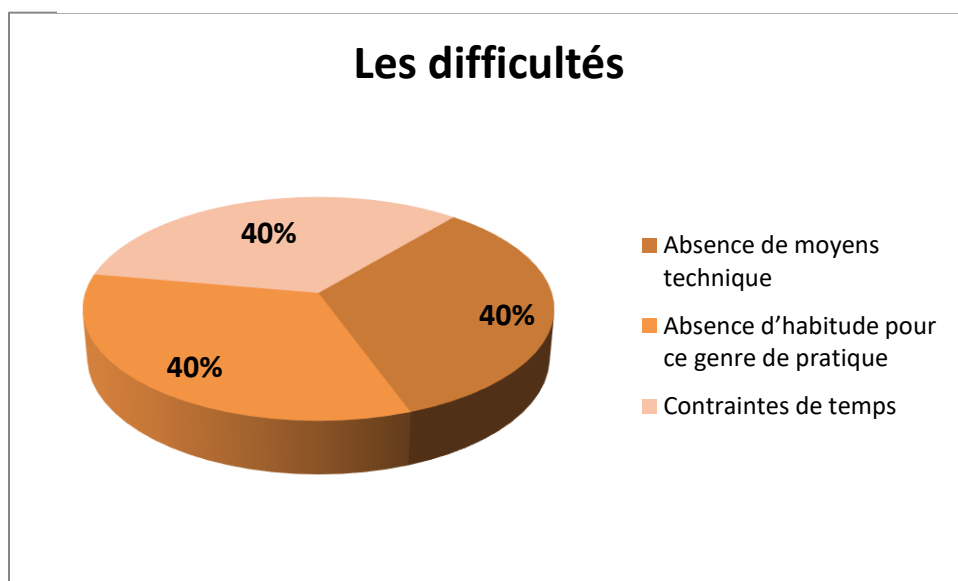
- **Question06 : Quelles difficultés avez-vous rencontrées en intégrant des activités ludiques dans votre expérience ?**

Tableau 8

Les difficultés	Réponses	Pourcentages
Absence de moyens technique	4	40%
Absence d'habitude pour ce genre de pratique	4	40%
Contraintes de temps	4	40%

Tableau N° 6 : Réponses donnée à la 6ème question destinée aux enseignantes

Figure 8



Représentation graphique N°6 : Réponses données à la question N°6

Ce tableau présente les obstacles auxquels les enseignants sont confrontés lors de l'utilisation d'activités pédagogiques. Il est intéressant de noter que les trois critères répertoriés affichent un taux identique de 40%, ce qui suggère que tous les enseignants rencontrent ces obstacles dans une certaine mesure.

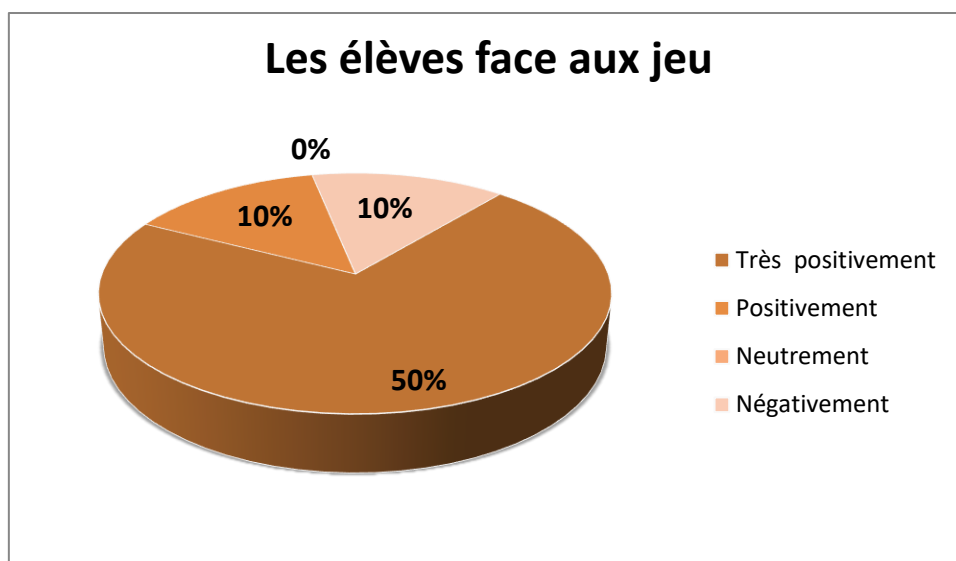
- **Question 07 : Comment les élèves ont-ils réagi à l'utilisation des jeux ludiques en classe ?**

Tableau 9

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Très positivement	5	50%
Positivement	1	10%
Neutrement	0	0%
Négativement	1	10%

Tableau N° 7 : Réponses donnée à la 7ème question destinée aux enseignantes

Figure 9



Représentation graphique N°7 : Réponses données à la question N°7

Nous constatons la réaction des élèves face aux jeux pédagogiques. On observe une nette majorité d'élèves (90%) qui réagissent positivement à ces activités, tandis qu'une minorité de 10% exprime une réaction négative. Il est possible que cette réaction négative soit liée à un manque d'organisation ou à une perception des jeux comme une simple source de divertissement plutôt qu'un outil d'apprentissage.

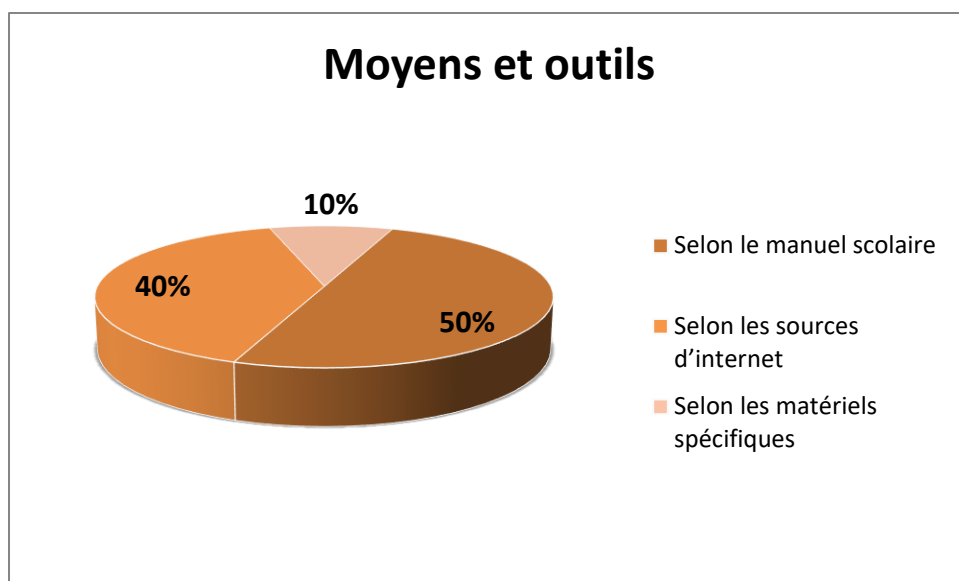
➤ Question 08 : Comment abordez-vous généralement l'explication de la grammaire ?

Tableau 10

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Selon le manuel scolaire	5	50%
Selon les sources d'internet	4	40%
Selon les matériels spécifiques	1	10%

Tableau N° 8 : Réponses donnée à la 8emme question destinée aux enseignantes

Figure 10



Représentation graphique N°8 : Réponses données à la question N°8

L'analyse du graphique révèle que le manuel scolaire demeure l'outil pédagogique privilégié pour l'enseignement du FLE, utilisé par 50% des enseignants. Néanmoins, un nombre non négligeable d'enseignants, soit 40%, se tourne vers les ressources internet, les considérant comme une alternative viable et efficace pour la transmission des notions. Ces ressources permettent de rompre avec la routine pédagogique traditionnelle et d'offrir aux enseignants un éventail plus large de possibilités d'apprentissage.

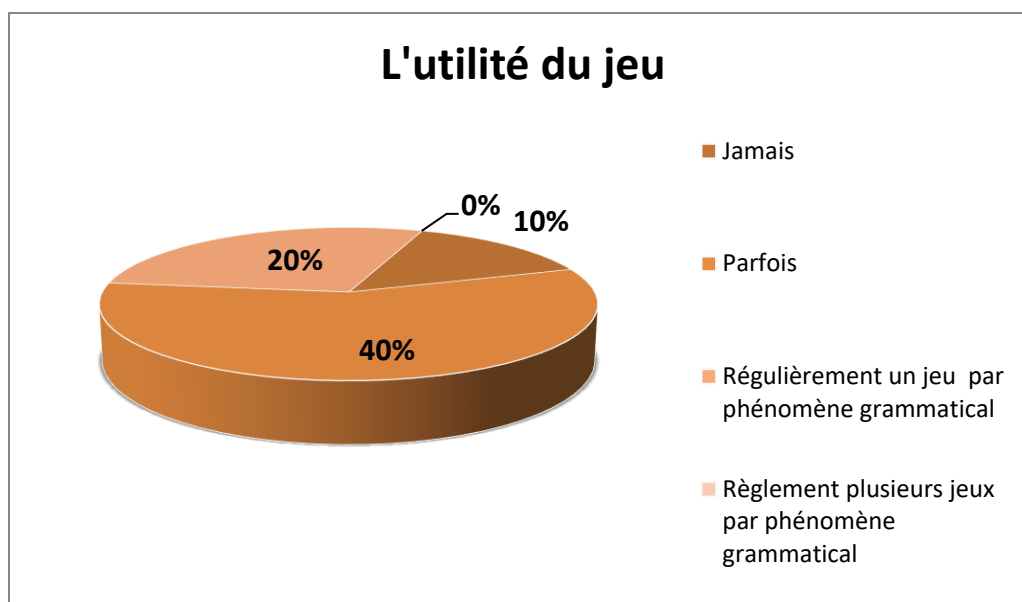
- **Question 09 : À quel rythme intégrez-vous des activités ludiques dans votre enseignement de la grammaire ?**

Tableau 11

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Jamais	1	0%
Parfois	4	0%
Régulièrement un jeu par phénomène grammatical	2	20%
Règlement plusieurs jeux par phénomène grammatical	0	0%

Tableau N° 9 : Réponses donnée à la 9eme question destinée aux enseignantes

Figure 11



Représentation graphique N°9 : Réponses données à la question N°9

Le plus remarquable dans cette graphie c'est que les enseignants intègrent des activités ludiques dans leur enseignement de la grammaire à des fréquences variées. La majorité des enseignants reconnaissent l'utilité de ces activités pour les élèves de première année moyenne, les utilisant parfois dans le cadre des cours de grammaire. Cependant, une minorité d'enseignants (10%) n'intègrent jamais d'activités ludiques, considérant qu'elles ne sont pas bénéfiques pour l'apprentissage en classe. Cette réticence peut s'expliquer par le manque de temps en classe ainsi que par les difficultés linguistiques rencontrées par les élèves.

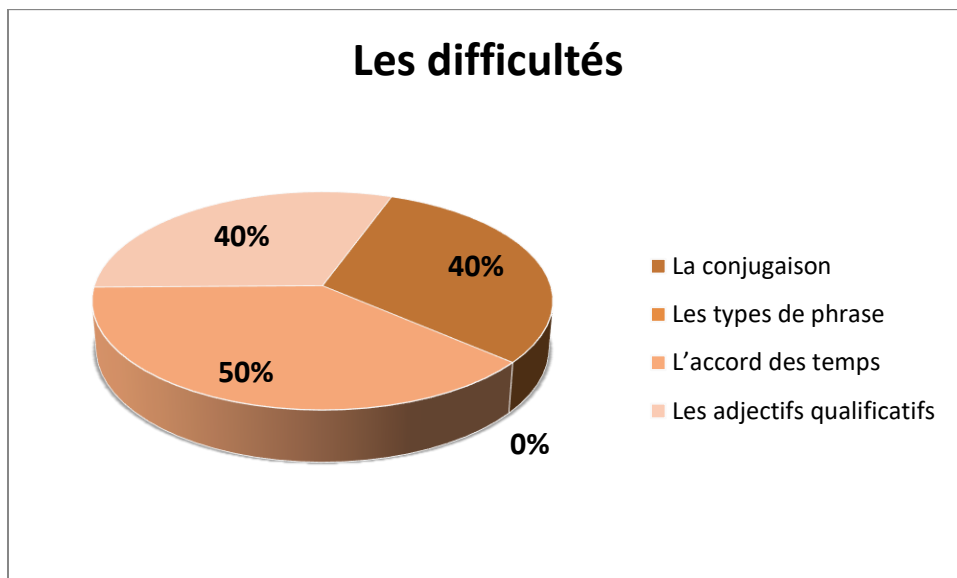
➤ **Question 10 : Quel aspect grammatical pose le plus grand défi pour vos apprenants ?**

Tableau 12

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
La conjugaison	4	40%
Les types de phrase	0	0%
L'accord des temps	5	50%
Les adjectifs qualificatifs	4	40%

Tableau N° 10 : Réponses donnée à la 10ème question destinée aux enseignantes

Figure 12



Représentation graphique N°10 : Réponses données à la question N°10

D'après les données recueillies, il apparaît que la conjugaison des verbes français représente le défi grammatical le plus important pour les apprenants, avec 50% des enseignants ayant identifié cette difficulté. L'adjectif qualificatif et l'accord du temps se classe en deuxième position, avec 40% des enseignants signalant des problèmes dans ces domaines. Ces observations corroborent les résultats d'enquêtes précédentes et d'expériences d'enseignement, qui soulignent souvent la complexité de la conjugaison verbale en français pour les apprenants non natifs. Les règles et exceptions multiples, ainsi que les variations en fonction des temps et des personnes, peuvent rendre cet aspect de la grammaire particulièrement difficile à maîtriser.

Cadre de l'enquête Chapitre II : Analyse des corpus

En ce qui concerne l'adjectif qualificatif, les difficultés rencontrées par les apprenants peuvent être liées à sa fonction et à son accord. La distinction entre adjectif et adverbe peut également être source de confusion, comme mentionné dans les données. Les apprenants peuvent avoir tendance à assimiler tous les mots descriptifs à des adverbes, sans prêter attention aux nuances de sens et d'utilisation.

Question 11 : Quels sont les avantages que vous avez observés dans l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire par rapport aux méthodes traditionnelles

Question 12 : Pourriez-vous partager des conseils pratiques et des recommandations générales sur la manière optimale d'enseigner la grammaire ?

Commentaire :

Pour les deux questions ouvertes 11 et 12, les enseignants s'affirment que L'activité ludique est un outil pédagogique précieux pour l'enseignement du français en classe de 1AM. Son utilisation diversifiée et adaptée favorise la motivation, l'implication et l'apprentissage des élèves, tout en contribuant à leur développement social et émotionnel et Développement de la curiosité et de l'engagement. Les conseils pratiques des enseignants, tels que l'utilisation de cartes mentales, de schémas et de la méthode inductive, permettent une mise en œuvre efficace. Des recherches approfondies et une collaboration entre acteurs éducatifs sont nécessaires pour explorer le plein potentiel de l'activité ludique et faire de l'enseignement de la grammaire une expérience enrichissante pour tous les élèves.

1.13.3 Conclusion de l'enquête de questionnaire

Cette enquête montre comment les enseignants de langues étrangères utilisent des activités pour apprendre la grammaire du français. Notre étude a révélé que les enseignants sont conscients de la facilité qu'une activité amusante peut aider à apprendre la grammaire. Cela peut aider un élève de 1ère année moyenne à apprendre de bonnes compétences grammaticales en fournissant une motivation spontanée. Améliorer la grammaire pour améliorer d'autres compétences d'apprentissage FLE pourrait être accompli par des activités engageantes. Ces enseignants veulent qu'ils utilisent des activités amusantes pour enseigner et apprendre la grammaire pour soutenir l'étudiant dans le développement de la confiance en soi et l'identification des compétences implicites dans l'apprentissage de la grammaire.

Cadre de l'enquête Chapitre II : Analyse des corpus

1.14 Le Test

Après avoir terminé l'activité ludique le domino de la grammaire, nous avons distribué les exercices de grammaire proposées à notre échantillon dans le but de déterminer si les jeux ont un impact positif pour l'apprentissage pour valider nos hypothèses.

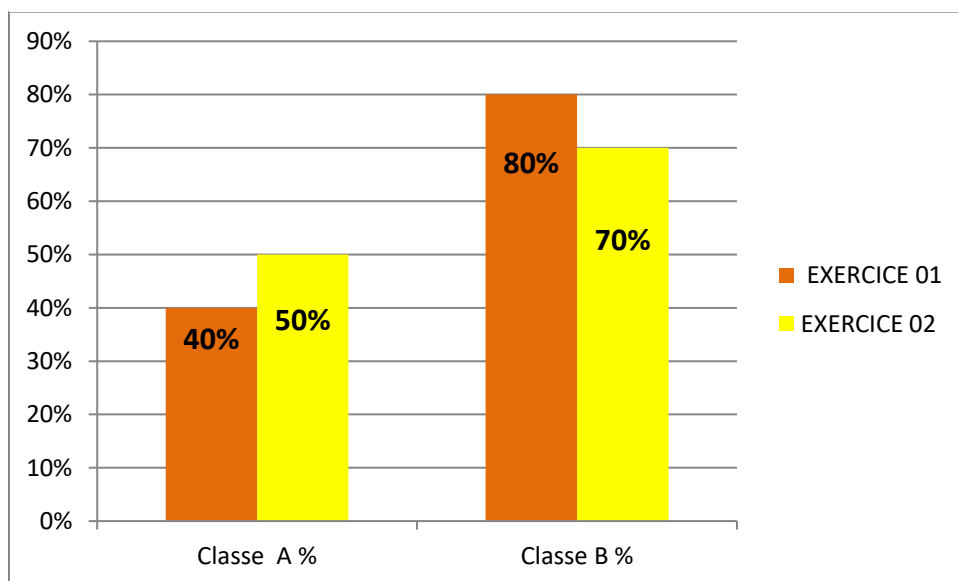
N.B le travail était en groupe pour les deux classes

Tableau 13

Tableau montrant les pourcentages des apprenants lors du test

Les activités	Classe A %	Classe B %
EXERCICE 01	40%	80%
EXERCICE 02	50%	70%

Figure 13



Représentation graphique : Les résultats des apprenants lors du test

1.14.1 Analyse de résultats

L'analyse des données révèle une augmentation significative du taux de réussite des élèves de la classe B par rapport à ceux de la classe A. Cette observation suggère que l'utilisation de jeu

Cadre de l'enquête Chapitre II : Analyse des corpus

ludiques « Domino de la grammaire » dans l'enseignement a eu un impact positif sur l'apprentissage de grammaire chez les élèves.

Conclusion générale

Conclusion générale

Dans notre travail, nous nous sommes intéressée à l'utilisation de l'activité ludique comme support pédagogique pour l'acquisition des compétences grammaticales chez les élèves de 1AM. Pour montrer l'utilité du jeu dans l'enseignement/apprentissage de FLE. Nous avons opté pour une démarche expérimentale (l'observation comparative et analytique. Elle s'est réalisée dans la classe de la 1^{ère} année au cycle moyen ou on a effectué une comparaison dans deux classe une avec méthode ordinaire et l'autre on a opté pour le ludique comme support pour répondre à notre problématique :

Les activités ludiques peuvent-elles favoriser l'engagement des élèves dans les leçons de grammaire ?

Premièrement, nous avons mis l'accent sur l'enseignement du français au cycle moyen en Algérie en essayant de définir la grammaire et son importance et de découvrir les supports pédagogiques utilisés pour enseigner cette langue étrangère. Deuxièmement, nous sommes intéressés sur le concept de « motivation » ainsi que « l'impact des méthodes ludiques dans l'apprentissage de la grammaire. »

Afin de confirmer nos hypothèses de recherche, nous avons mené une enquête par trois techniques de recherche : l'observation participante/non participante, le questionnaire et le test pour voir les résultats obtenus.

Les résultats obtenus à partir de ces techniques ont été manipulées selon des données quantitatives et qualitatives. Elles nous ont amenée à confirmer nos hypothèses identifiées et démontrer le rôle primordial des activités ludiques dans la motivation des élèves au cours de l'apprentissage de la grammaire dans les classes du FLE. Cela nous fait dire il est évident d'utiliser l'activité ludique car, les résultats obtenus lors de test de la classe expérimentale sont meilleurs que ceux de la classe avec la méthode traditionnelle

Egalement, nous avons pu confirmer que les activités ludiques ont un impact positif sur la motivation et le renforcement des capacités des élèves pour acquérir une nouvelle langue, et surtout produire une phrase correcte. Donc notre objectif n'était pas de simplement évoquer l'activité ludique de manière superficielle, mais plutôt de mettre l'accent sur sa mise en pratique effective. Car on sait tous l'activité ludique n'est pas un concept récent. Cependant, son utilisation est souvent limitée aux séances d'expression orale, notamment pour la compréhension orale. Il est crucial de diversifier son emploi et de l'étendre à d'autres compétences linguistiques et grammaticales.

Conclusion générale

L'activité ludique agit comme un facilitateur pour les apprenants, leur permettant de s'exprimer sans inhibition et d'acquérir de nouvelles connaissances de manière plus engageante. Son potentiel s'étend bien au-delà de l'oral et peut être exploité dans l'apprentissage de la lecture, de l'écriture, de la grammaire et d'autres aspects de la langue. Dans ce cas notre objectif principal demeure la transmission efficace du savoir et la vérification de son acquisition par les apprenants. L'activité ludique s'avère un outil précieux pour atteindre cet objectif en créant un environnement d'apprentissage stimulant et motivant.

Enfin, Notre étude ouvre la voie à de nouvelles recherches. Pour vérifier l'apport de l'utilisation de l'activité ludique comme support pédagogique pour l'acquisition des compétences grammaticales chez les élèves de 1AM est mérité d'être explorée plus en profondeur.

Références

Bibliographiques

Références bibliographiques

Ouvrages

- Bernard André, motivé pour enseigner : analyse traditionnelle et pédagogique, Hachette é
DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997
- Einstein, A., & Cros, G. (1934). *Comment je vois le monde* (p. 156). Flammarion.
ducation, 1998, Paris, p :30
- Jean, Ticet apprentissage, Mémoire de DEA, présentée par Jean-Laurent Plevies, Septembre
2000, p :24
- Louma, H. A. L. I. *Le calligramme, un modèle d'expression littéraire et artistique au service
d'un dialogue interculturel Etude sémiologique de «La Colombe poignardée et le Jet d'eau»
de Guillaume Apollinaire* (Doctoral dissertation).
- Martine Morisse SE PROFESSIONNALISER PAR L'ÉCRITURE. Presses de l'Université du
Québec 2011
- Puren, Christian. (2009). "La didactique des langues à la croisée des méthodes." Paris :
Hachette FLE.
- STEPHANIE. Le loup, « la motivation : critère d'évaluation de la performance scolaire ». Formation
Emploi, 2000
- Susan HALLIWELL, enseigner l'anglais à l'école primaire, longman,p5,6

SITOGRAPHIE

<https://dictionnaire.lerobert.com/guide/qu-est-ce-que-le-lexique> consulté le 20/04/2024

Juillet, Pierre Dictionnaire du psychiatre, Ed. CTLF en ligne <http://WWW.CTLF.com>
consulté le 27.04.2024

JARDOU Ali, la motivation, la langue et la culture étrangère, <http://dumas.cnrs.fr/dumas-00568582> consulté le 27.04.2024

Larousse.fr www. Dictionnaire/français/motivation52784

Références bibliographiques

MEMOIRES

<https://dspace.univ-adrar.edu.dz/jspui/bitstream/123456789/1893/1/L%E2%80%99Enseignement%20de%20la%20Grammaire%20%C3%A0%20travers%20la%20P%C3%A9dagogie.pdf> consulté le 19-04-2024

<https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/bitstream/123456789/12839/1/M%20841.409.pdf>
consulté le 06-05-2024

Dictionnaires

Dictionnaire, Legendre, 2005 p.813

Table des matières :

Introduction	2
Cadre théorique	5
1 Chapitre 1 La grammaire dans L'enseignement/apprentissage de FLE	6
Introduction	7
1.1 La grammaire : élément fondamental dans l'apprentissage du français	7
1.1.1 Définition de la grammaire.....	7
1.1.2 La grammaire et son importance dans l'apprentissage du FLE.....	8
1.1.3 La relation entre la grammaire et le lexique	9
1.1.3.1 Qu'est- ce qu'un lexique.....	9
1.1.4 Apports de l'enseignement de la grammaire de manière ludique	10
1.1.4.1 Les supports pédagogiques : Des outils indispensables pour l'apprentissage du français	10
1.1.4.2 La pédagogie par le jeu.....	11
1.1.4.3 Le jeu, un langage universel pour favoriser l'apprentissage chez tous les enfants.	12
1.2 La motivation des apprenants : plaisir du jeu	13
1.2.1 Qu'est-ce que la motivation ?.....	13
1.2.2 Les types de motivation.....	14
1.2.2.1 La motivation extrinsèque	14
1.2.2.2 La motivation intrinsèque	14
1.2.3 Le jeu moteur de motivation et d'apprentissage	15
Conclusion.....	15
2 CHAPITRE II AU TOUR DE JEU	16
Introduction	17
2.1 Définitions des jeux éducatifs.....	17
2.2 Le jeu comme outil pédagogique.....	18
2.3 L'impact des méthodes ludiques dans l'apprentissage de la grammaire	20
2.4 Le jeu éducatif en classe : exploiter le monde de l'enfant à des fins pédagogiques	21
Conclusion.....	22
Cadre de l'enquête	23
1 Chapitre I Présentation des corpus.....	24
Introduction	25
1.1 Déroulement de l'enquête	25
1.1.1 Présentation de l'établissement	25
1.1.2 Présentation de la classe concernée	26
1.1.3 Programmation	26
1.1.4 Plan expérimental	26
1.1.5 Principe du jeu	27
1.1.6 Déroulement de la séance.....	27

1.1.7	Le matériel utilisé.....	28
1.1.8	Méthode de travail.....	28
1.2	Corpus.....	28
1.3	Le choix des outils de recueil des données.....	28
1.3.1	La Grille d'observation.....	28
1.3.2	-le questionnaire.....	30
1.4	Description du déroulement de la séance théorique avec les apprenants.	30
1.4.1	Seance1 : 13mars 2024 /10h00-11h00 Classe A.....	31
1.4.2	Séance 2 : 13 mars 2024 / 11h00-12h00 classe B.....	31
1.4.3	Séance 03 : 14mars2024 8 :00h-09 :00h classe B.....	31
1.4.4	09 :00h-10 :00h Classe A.....	31
	Bilan.....	31
2	Chapitre II Analyse des corpus.....	32
	Introduction.....	33
2.1	Analyse et interprétation des résultats de la grille d'observation.....	33
2.2	Analyse et interprétation des résultats de la grille d'observation.....	36
2.3	Analyses de résultats de questionnaire.....	37
2.3.1	Présentations de questionnaire.....	37
2.3.2	Présentation et analyse des réponses recueillies.....	38
2.3.3	Conclusion de l'enquête de questionnaire.....	49
2.4	Le Test.....	50
2.4.1	Analyse de résultats.....	50
	Conclusion générale.....	52
	Références.....	46
	Bibliographiques.....	46
	Ouvrages.....	55
	SITOGRAFIE.....	55
	MEMOIRES.....	56
	Dictionnaires.....	56
	Table des matières :.....	55
	Index des tableaux.....	57
	Index des figures.....	57
	ANNEXE 1 Questionnaire.....	55
	ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe.....	16
	ANNEXE 03 Le Test.....	28

Index des tableaux

Tableau 1 : Déroulement de la séance ludique	Erreur ! Signet non défini.
Tableau 2 : La grille d'observation.....	29
Tableau 3 : Analyse et interprétation de la grille d'observation	33
Tableau 4 : Réponses donnée à la 1 ^{er} question destinée aux enseignants	38
Tableau 5 : Réponses donnée à la 2 ^{em} me question destinée aux enseignants	39
Tableau 6 : Réponses donnée à la 3 ^{em} me question destinée aux enseignants	40
Tableau 7 : Réponses donnée à la 4 ^{em} me question destinée aux enseignants	41
Tableau 8 : Réponses donnée à la 5 ^{em} me question destinée aux enseignants	42
Tableau 9 : Réponses donnée à la 6 ^{em} me question destinée aux enseignants	43
Tableau 10 : Réponses donnée à la 7 ^{em} me question destinée aux enseignants	44
Tableau 11 : Réponses donnée à la 8 ^{em} me question destinée aux enseignants	45
Tableau 12 : Réponses donnée à la 9 ^{em} me question destinée aux enseignants	46
Tableau 13 : Réponses donnée à la 10 ^{em} me question destinée aux enseignants	47
Tableau 14 : Tableau montrant les résultats des apprenants lors du test	50

Index des figures

Figure 1 : Représentation graphique : Montrant les résultats obtenus sur la compréhension de l'oral	35
Figure 2 : Représentation graphique : L'interaction des apprenants	35
Figure 3 : Représentation graphique : Le trac lors de la séance	36
Figure 4 Représentation graphique : Réponses données à la question N°1	36
Figure 5 Représentation graphique : Réponses données à la question N°2	39
Figure 6 Représentation graphique : Réponses données à la question N°3	Erreur ! Signet non défini.
Figure 7 Représentation graphique : Réponses données à la question N°4	42
Figure 8 Représentation graphique : Réponses données à la question N°5	43
Figure 9 Représentation graphique: Réponses données à la question N°6	44
Figure 10 Représentation graphique : Réponses données à la question N°7	45
Figure 11 Représentation graphique : Réponses données à la question N°8	46
Figure 12 Représentation graphique : Réponses données à la question N°9	47
Figure 13 Représentation graphique : Réponses données à la question N°10	48

Figure 14 Représentation graphique : Les résultats des apprenants lors du test50

ANNEXE 1

Questionnaire

ANNEXE 1 : Questionnaire

Cher enseignant,

Nous vous remercions de prendre le temps de remplir ce questionnaire qui vise à mieux comprendre votre expérience et vos pratiques en matière d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire, en particulier pour les élèves de première année du cycle moyen. Vos réponses nous aideront à identifier les défis rencontrés et à découvrir les meilleures pratiques pour améliorer l'apprentissage des élèves. Veuillez répondre aux questions suivantes en fonction de votre expérience personnelle et de vos opinions. Vos réponses seront traitées de manière confidentielle et serviront uniquement à des fins de recherche académique.

Renseignements généraux:

- Âge :

-Sexe:

- Féminin
- masculin
-

- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

-Formation:

-Diplôme :

-Quel est le niveau de vos élèves :

- Très bon
- Moyen
- Bon
- En dessous de la moyenne

-Questionnaire destiné aux enseignants de 1ère année du cycle moyen:

> Comment définiriez-vous le jeu ?

- Non contraignant
- Source de plaisir
- Non lié à l'apprentissage
- Non évalué
- Autres (précisez):

> Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

- Oui
- Non

> Quelles sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants ?

- Les jeux linguistiques
- Les jeux culturels
- Les jeux de créativité
-

Autres(précisez).....
.....
.....
.....

ANNEXE 1 : Questionnaire

.....
➤ **Quelles difficultés avez-vous rencontrées en intégrant des activités ludiques dans votre expérience ?**

- Absences de moyens technique
- Absence d'habitude pour ce genre de pratique
- contraintes de temps
-

Autres.....
.....

.....
➤ **Comment les élèves ont-ils réagi à l'utilisation des jeux ludiques en classe ?**

- Très positivement
- Positivement
- Neutre
- Négativement

➤ **Comment abordez-vous généralement l'explication de la grammaire ?**

- Selon le manuel scolaire
- Selon les sources d'internet
- Selon les matériels spécifiques
-

Autre.....
.....

➤ **À quel rythme intégrez-vous des activités ludiques dans votre enseignement de la grammaire ?**

- Jamais
- Parfois
- Régulièrement un jeu par phénomène grammatical
- Régulièrement plusieurs jeux par phénomène grammatical

➤ **Quel aspect grammatical pose le plus grand défi pour vos apprenants ?**

- La conjugaison
- Les types de phrases
- l'accord des temps
- Les adjectifs qualificatifs
-

Autres

.....
➤ **Quels sont les avantages que vous avez observés dans l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire par rapport aux méthodes traditionnelles**

.....
.....
.....

.....
➤ **Pourriez-vous partager des conseils pratiques et des recommandations générales sur la manière optimale d'enseigner la grammaire ?**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Concernant les réponses des enseignants on a choisi 4/7

ANNEXE 1 : Questionnaire

Cher enseignant,

Nous vous remercions de prendre le temps de remplir ce questionnaire qui vise à mieux comprendre votre expérience et vos pratiques en matière d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire, en particulier pour les élèves de première année du cycle moyen. Vos réponses nous aideront à identifier les défis rencontrés et à découvrir les meilleures pratiques pour améliorer l'apprentissage des élèves.

Veuillez répondre aux questions suivantes en fonction de votre expérience personnelle et de vos opinions. Vos réponses seront traitées de manière confidentielle et serviront uniquement à des fins de recherche académique.

Renseignements généraux:

- Âge :

- Sexe:

- Féminin
- masculin

- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

- Formation:

- Diplôme : *Master 2 en didactique plurilinguisme*

- Quel est le niveau de vos élèves :

- Très bon
- Moyen
- Bon
- En dessous de la moyenne

- Questionnaire destiné aux enseignants de 1ère année du cycle moyen:

➤ Comment définiriez-vous le jeu ?

- Non contraignant
- Source de plaisir
- Non lié à l'apprentissage
- Non évalué
- Autres (précisez)

➤ Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

ANNEXE 1 : Questionnaire

- Oui
- Non

➤ Quelles sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants ?

- Les jeux linguistiques
- Les jeux culturels
- Les jeux de créativité
-

Autres(précisez).....
.....
.....

➤ Quelles difficultés avez-vous rencontrées en intégrant des activités ludiques dans votre expérience ?

- Absences de moyens technique
- Absence d'habitude pour ce genre de pratique
- contraintes de temps
-

Autres.....
.....

➤ Comment les élèves ont-ils réagi à l'utilisation des jeux ludiques en classe ?

- Très positivement
- Positivement
- Neutrement
- Négativement

➤ Comment abordez-vous généralement l'explication de la grammaire ?

- Selon le manuel scolaire
- Selon les sources d'internet
- Selon les matériels spécifiques
-

Autre.....
.....

➤ À quel rythme intégrez-vous des activités ludiques dans votre enseignement de la grammaire ?

- Jamais
- Parfois
- Régulièrement un jeu par phénomène grammatical
- Régulièrement plusieurs jeux par phénomène grammatical

➤ Quel aspect grammatical pose le plus grand défi pour vos apprenants ?

- La conjugaison
- Les types de phrase
- l'accord des temps
- Les adjectifs qualificatifs

ANNEXE 1 : Questionnaire

- Autres
- Quels sont les avantages que vous avez observés dans l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire par rapport aux méthodes traditionnelles
Les activités ludiques renforcent la compétence de communication chez les élèves et les encouragent à apprendre d'une manière intelligente.
- Pourriez-vous partager des conseils pratiques et des recommandations générales sur la manière optimale d'enseigner la grammaire ?
Il y a trois manières efficaces pour enseigner la grammaire : premièrement, la méthode transmissive, l'enseignant transmet son savoir. Deuxièmement, la méthode démonstrative et, en dernier, la méthode interrogative.

Réponses de l'enseignante n 2

Cher enseignant,

Nous vous remercions de prendre le temps de remplir ce questionnaire qui vise à mieux comprendre votre expérience et vos pratiques en matière d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire, en particulier pour les élèves de première année du cycle moyen. Vos réponses nous aideront à identifier les défis rencontrés et à découvrir les meilleures pratiques pour améliorer l'apprentissage des élèves.

Veuillez répondre aux questions suivantes en fonction de votre expérience personnelle et de vos opinions. Vos réponses seront traitées de manière confidentielle et serviront uniquement à des fins de recherche académique.

Renseignements généraux:

- Âge : 30 ans

- Sexe:

- Féminin
- masculin

- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

- Formation: Français langue étrangère

- Diplôme : Didactique du FOS

- Quel est le niveau de vos élèves :

- Très bon
- Moyen
- Bon
- En dessous de la moyenne

-Questionnaire destiné aux enseignants de 1ère année du cycle moyen:

➤ Comment définiriez-vous le jeu ?

- Non contraignant
- Source de plaisir
- Non lié à l'apprentissage
- Non évalué
- Autres (précisez)

➤ Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

ANNEXE 1 : Questionnaire

Oui

Non

➤ **Quelles sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants ?**

Les jeux linguistiques

Les jeux culturels

Les jeux de créativité

Autres(précisez).....

.....

.....

➤ **Quelles difficultés avez-vous rencontrées en intégrant des activités ludiques dans votre expérience ?**

Absences de moyens technique

Absence d'habitude pour ce genre de pratique

contraintes de temps

Autres.....

.....

➤ **Comment les élèves ont-ils réagi à l'utilisation des jeux ludiques en classe ?**

Très positivement

Positivement

Neutrement

Négativement

➤ **Comment abordez-vous généralement l'explication de la grammaire ?**

Selon le manuel scolaire

Selon les sources d'internet

Selon les matériels spécifiques

Autre.....

.....

➤ **À quel rythme intégrez-vous des activités ludiques dans votre enseignement de la grammaire ?**

Jamais

Parfois

Régulièrement un jeu par phénomène grammatical

Régulièrement plusieurs jeux par phénomène grammatical

➤ **Quel aspect grammatical pose le plus grand défi pour vos apprenants ?**

La conjugaison

Les types de phrase

l'accord des temps

Les adjectifs qualificatifs

ANNEXE 1 : Questionnaire

o Autres

➤ Quels sont les avantages que vous avez observés dans l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire par rapport aux méthodes traditionnelles

J'utilise le ludique je le trouve pertinent et amusant mais je n'ai jamais utilisé cette méthode pour enseigner la grammaire

➤ Pourriez-vous partager des conseils pratiques et des recommandations générales sur la manière optimale d'enseigner la grammaire ?

La meilleure façon d'enseigner la grammaire c'est en utilisant les règles du manuel scolaires et des exercices de renforcement.

Réponses de l'enseignante numéro 3

ANNEXE 1 : Questionnaire

Cher enseignant,

Nous vous remercions de prendre le temps de remplir ce questionnaire qui vise à mieux comprendre votre expérience et vos pratiques en matière d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire, en particulier pour les élèves de première année du cycle moyen. Vos réponses nous aideront à identifier les défis rencontrés et à découvrir les meilleures pratiques pour améliorer l'apprentissage des élèves.

Veillez répondre aux questions suivantes en fonction de votre expérience personnelle et de vos opinions. Vos réponses seront traitées de manière confidentielle et serviront uniquement à des fins de recherche académique.

Renseignements généraux:

- Âge : 25 ans

- Sexe:

- Féminin
- masculin

- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

- Formation: Dans le domaine de l'enseignement.

- Diplôme: Master en didactique des langues

- Quel est le niveau de vos élèves :

- Très bon
- Moyen
- Bon
- En dessous de la moyenne

-Questionnaire destiné aux enseignants de 1ère année du cycle moyen:

➤ Comment définiriez-vous le jeu ?

- Non contraignant
- Source de plaisir
- Non lié à l'apprentissage
- Non évalué
- Autres (précisez)

➤ Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

ANNEXE 1 : Questionnaire

- Oui
- Non

➤ Quelles sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants ?

- Les jeux linguistiques
- Les jeux culturels
- Les jeux de créativité
-

Autres(précisez).....

➤ Quelles difficultés avez-vous rencontrées en intégrant des activités ludiques dans votre expérience ?

- Absences de moyens technique
- Absence d'habitude pour ce genre de pratique
- contraintes de temps
-

Autres.....

➤ Comment les élèves ont-ils réagi à l'utilisation des jeux ludiques en classe ?

- Très positivement
- Positivement
- Neutrement
- Négativement

➤ Comment abordez-vous généralement l'explication de la grammaire ?

- Selon le manuel scolaire
- Selon les sources d'internet
- Selon les matériels spécifiques
-

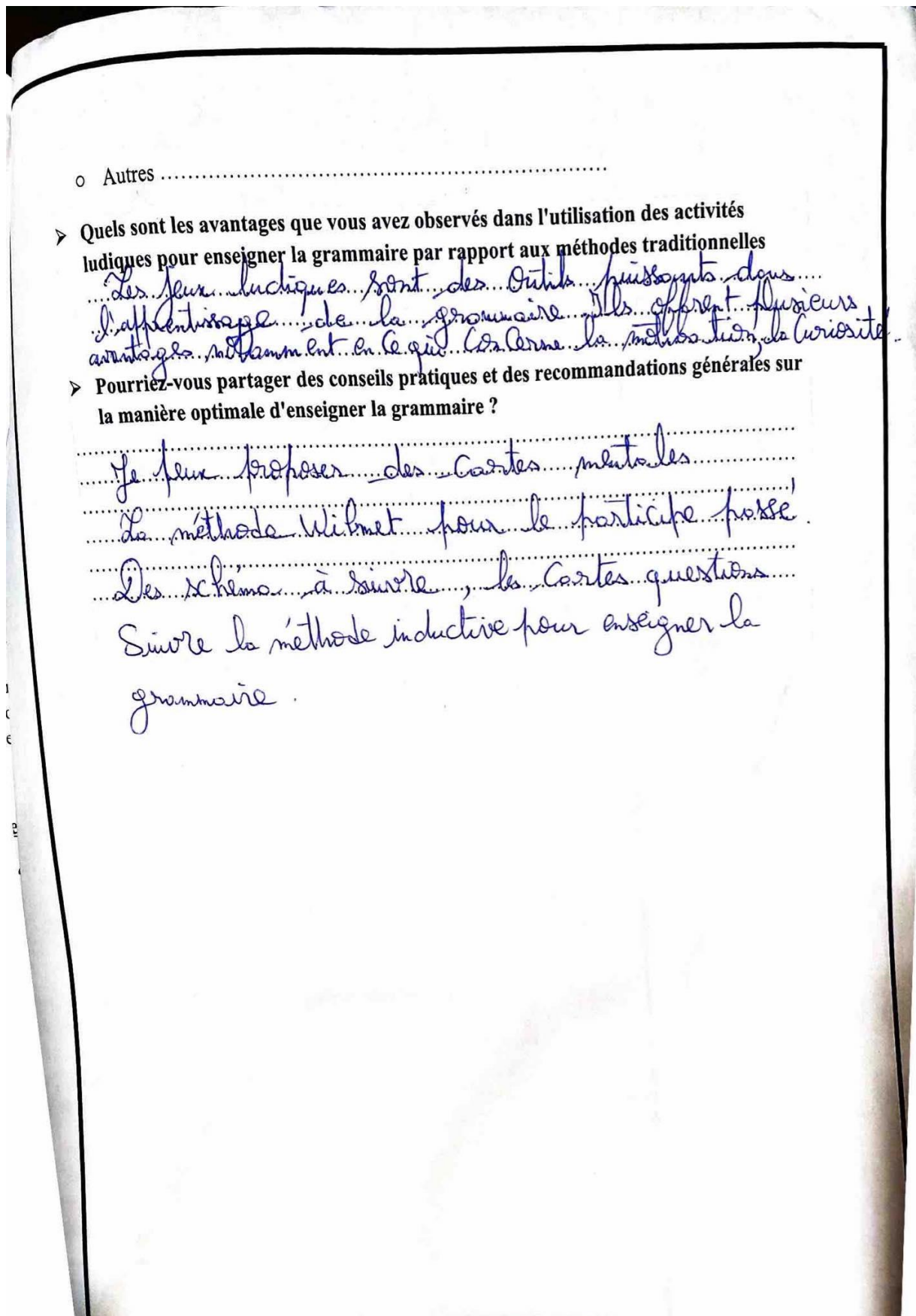
Autre..... *les livres de grammaire*.....

➤ À quel rythme intégrez-vous des activités ludiques dans votre enseignement de la grammaire ?

- Jamais
- Parfois
- Régulièrement un jeu par phénomène grammatical
- Régulièrement plusieurs jeux par phénomène grammatical

➤ Quel aspect grammatical pose le plus grand défi pour vos apprenants ?

- La conjugaison
- Les types de phrase
- l'accord des temps
- Les adjectifs qualificatifs



o Autres

➤ Quels sont les avantages que vous avez observés dans l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire par rapport aux méthodes traditionnelles

Les jeux ludiques sont des outils puissants dans l'apprentissage de la grammaire. Ils offrent plusieurs avantages, notamment en ce qui concerne la motivation et la curiosité.

➤ Pourriez-vous partager des conseils pratiques et des recommandations générales sur la manière optimale d'enseigner la grammaire ?

Je peux proposer des cartes mentales.
La méthode Wilmet pour le participe passé.
Des schémas à suivre, les cartes questions.
Suivre la méthode inductive pour enseigner la grammaire.

Les réponses de l'enseignante 4

ANNEXE 1 : Questionnaire

Cher enseignant,

Nous vous remercions de prendre le temps de remplir ce questionnaire qui vise à mieux comprendre votre expérience et vos pratiques en matière d'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire, en particulier pour les élèves de première année du cycle moyen. Vos réponses nous aideront à identifier les défis rencontrés et à découvrir les meilleures pratiques pour améliorer l'apprentissage des élèves.

Veuillez répondre aux questions suivantes en fonction de votre expérience personnelle et de vos opinions. Vos réponses seront traitées de manière confidentielle et serviront uniquement à des fins de recherche académique.

Renseignements généraux:

- Âge : 39 ans

-Sexe:

- Féminin
- masculin

- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

-Formation:

-Diplôme :

-Quel est le niveau de vos élèves :

- Très bon
- Moyen
- Bon
- En dessous de la moyenne

-Questionnaire destiné aux enseignants de 1ère année du cycle moyen:

➤ Comment définiriez-vous le jeu ?

- Non contraignant
- Source de plaisir
- Non lié à l'apprentissage
- Non évalué
- Autres (précisez)

➤ Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

ANNEXE 1 : Questionnaire

- Oui
 - Non
- **Quelles sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants ?**
- Les jeux linguistiques
 - Les jeux culturels
 - Les jeux de créativité
 -
- Autres(précisez).....
.....
.....
- **Quelles difficultés avez-vous rencontrées en intégrant des activités ludiques dans votre expérience ?**
- Absences de moyens technique
 - Absence d'habitude pour ce genre de pratique
 - contraintes de temps
 -
- Autres.....
.....
- **Comment les élèves ont-ils réagi à l'utilisation des jeux ludiques en classe ?**
- Très positivement
 - Positivement
 - Neutrement
 - Négativement
- **Comment abordez-vous généralement l'explication de la grammaire ?**
- Selon le manuel scolaire
 - Selon les sources d'internet
 - Selon les matériels spécifiques
 -
- Autre.....
.....
- **À quel rythme intégrez-vous des activités ludiques dans votre enseignement de la grammaire ?**
- Jamais
 - Parfois
 - Régulièrement un jeu par phénomène grammatical
 - Régulièrement plusieurs jeux par phénomène grammatical
- **Quel aspect grammatical pose le plus grand défi pour vos apprenants ?**
- La conjugaison
 - Les types de phrase
 - l'accord des temps
 - Les adjectifs qualificatifs

o Autres

➤ Quels sont les avantages que vous avez observés dans l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire par rapport aux méthodes traditionnelles

Elles permettent de motiver les apprenants...
et favorisent leur implication dans...
leur apprentissage.

➤ Pourriez-vous partager des conseils pratiques et des recommandations générales sur la manière optimale d'enseigner la grammaire ?

L'enseignant doit choisir des mots
simples. Lors de l'explication...
des fiches doivent être préparées
rigoureusement par rapport au niveau
de ses apprenants.

ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe

ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe

La fiche pédagogique d'enseignante (Méthode traditionnelle)

Activité : grammaire.

Objectifs : l'élève sera capable de :

- Identifier et employer l'expansion du groupe nominal : l'adjectif qualificatif / Le complément du nom

Support : Texte adapté.

Titre : L'adjectif qualificatif et le complément du nom.

Matériel : tableau, livre, ardoise.

Déroulement de la leçon :

I-Eveil de l'intérêt :

Rappel sur la séance précédente la relative par « qui ».

Support :



Je dois prendre un repas équilibré pour être en bonne santé et éviter les problèmes d'obésité

↓
N.m.s

↓
Adj.m.s

↓
Adj.f.s

↓
N.f.s

↓
N.m.p

↓
Préposition / (C.N)

Analyse :

1. Que dois-je prendre au repas ?

Je dois prendre un repas équilibré

2. Les mots qui sont écrits en couleurs, quelle est leur nature grammaticale ?

Un repas (c'est un nom masculin singulier) / Equilibré (c'est un adjectif qualificatif masculin singulier) / **Bonne** (c'est un adjectif qualificatif féminin singulier) / santé (c'est un nom féminin singulier) / Les problèmes (un nom pluriel masculin) / D' (préposition) et D'obésité (C.N).

3. Dans la phrase où se trouve l'adjectif qualificatif ?

Dans la première partie l'adjectif est après le nom **un repas équilibré**

Dans la deuxième partie l'adjectif est avant le nom **bonne santé**

4. Comment appeler l'adjectif qui vient avant le nom et l'autre qui vient après le nom ?

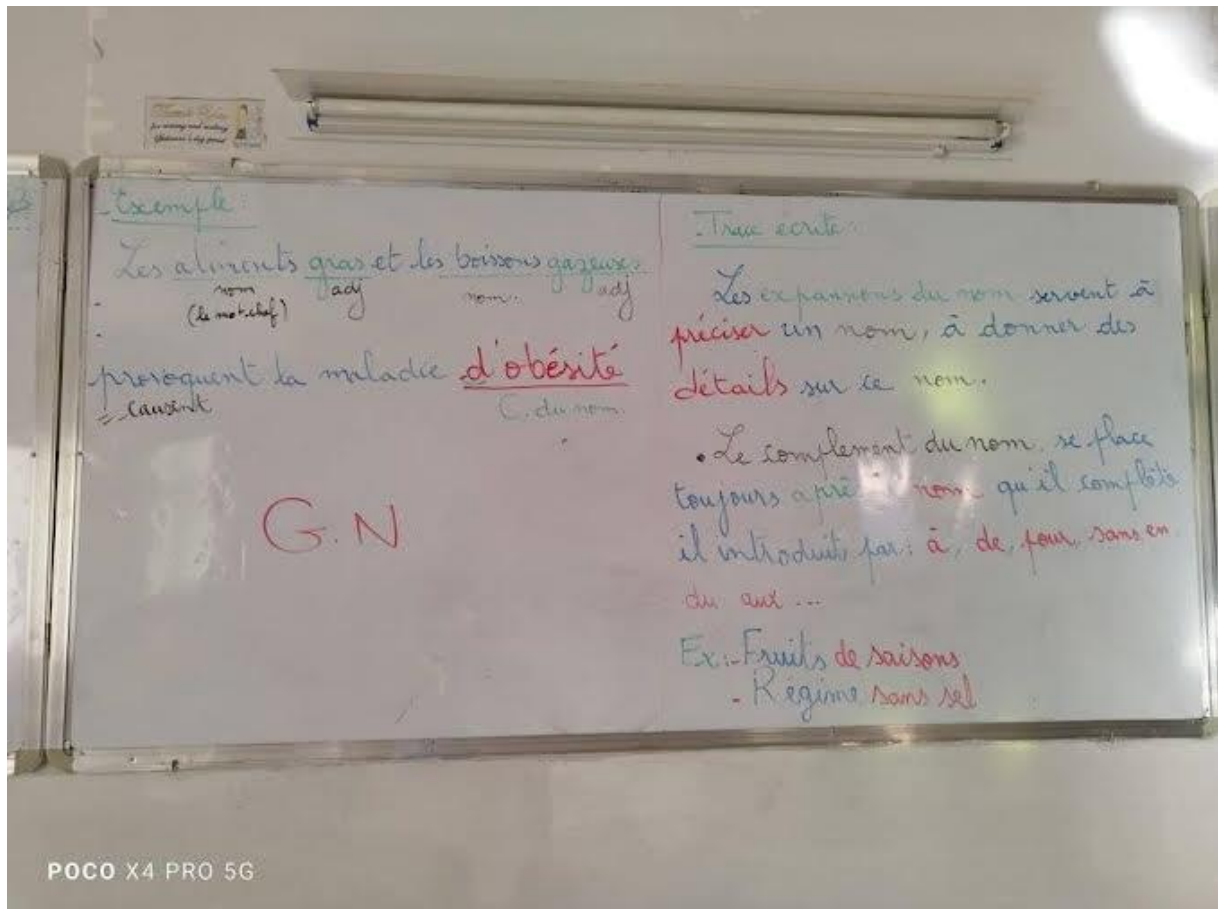
L'adjectif qui vient avant le nom s'appelle adjectif épithète

Et l'autre qui vient après le nom s'appelle adjectif attribut

Adjectif + Nom = adjectif épithète
Nom + verbe d'état + Adjectif = adjectif attribut

ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe

Déroulement de la séance Classe A méthode ordinaire



ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe

Fiche pédagogique avec Classe B (Méthode ludique)

Déroulement de la séance ludique

Niveau 1AM

Durée : 1H

La nature des mots

En groupe, nous formons des phrases correctes en jouant au domino de la grammaire

Objectifs :

- -Créer un une atmosphère de détente et un esprit convivial.
- Favoriser et susciter et l'interaction entre pairs.
- Consolider les acquis par des activités ludiques.
- Faire aimer la langue française aux élèves par des activités ludiques.

Déroulement de la séance

- Organiser les élèves en groupes. (4 à 5 groupes)
- Former des groupes hétérogènes (
- Distribuer aux apprenants (chaque groupe) des cartes de dominos (9 à 12 cartes)

Verbe	Nom
plombier	heureux

- Expliquer aux élèves le principe de jeu.
- Laisser les élèves travailler.
- Intervenir dans les cas de blocages pour fournir des explications.
- Le groupe qui terminera peut échanger ses cartes de dominos avec les autres groupes pour permettre aux élèves de jouer le maximum de fois.
- Le groupe qui arrive à trouver la suite logique de ses dominos aura **5 points** pour chaque carte retrouvée.
- Les groupes seront notés sur les critères suivants :

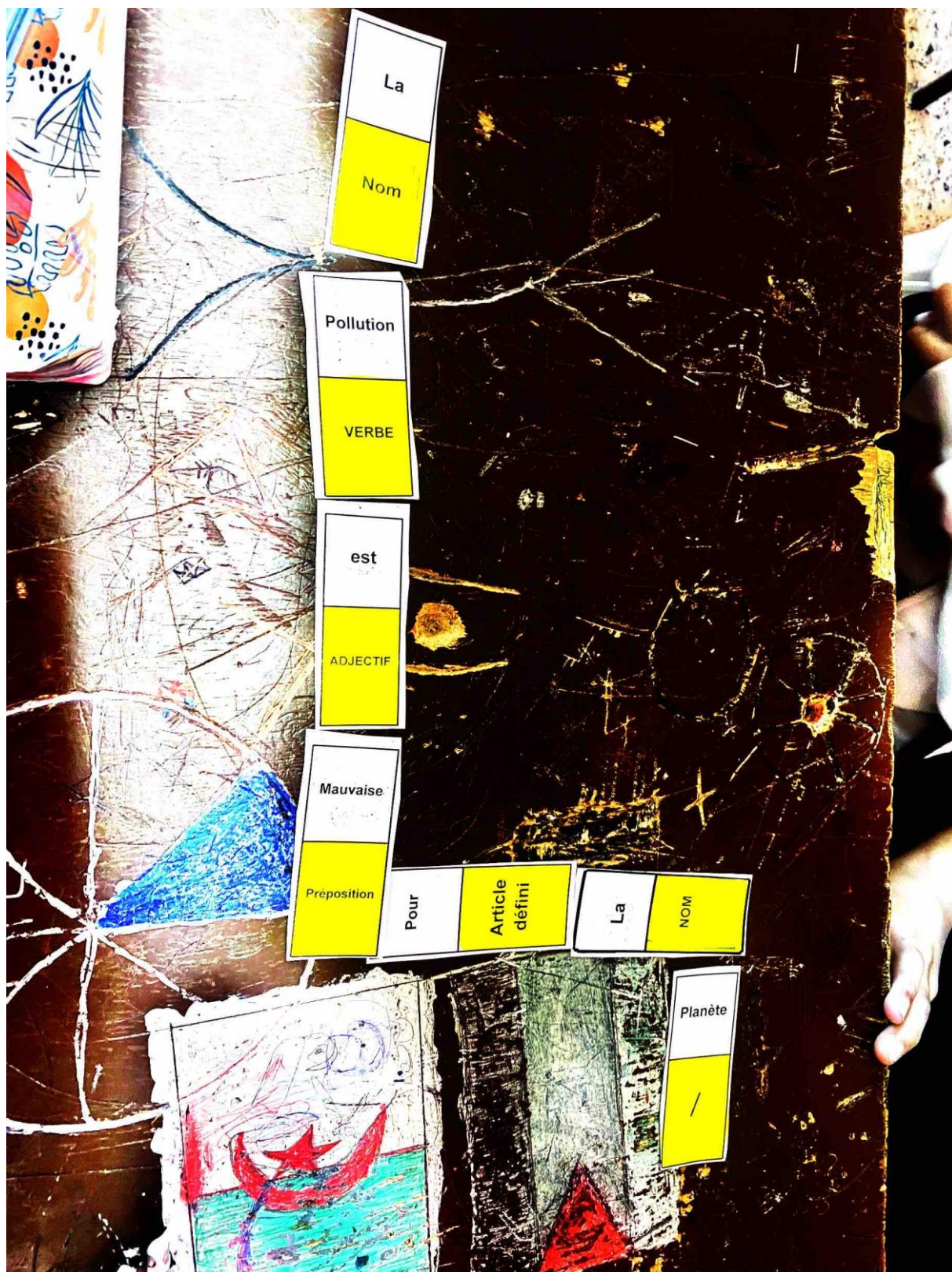
	Domino 1	Domino 2	Domino 3	Domino 4
Groupe 1				
Groupe 2				
Groupe 3				
Groupe 4				
Groupe 5				

ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe

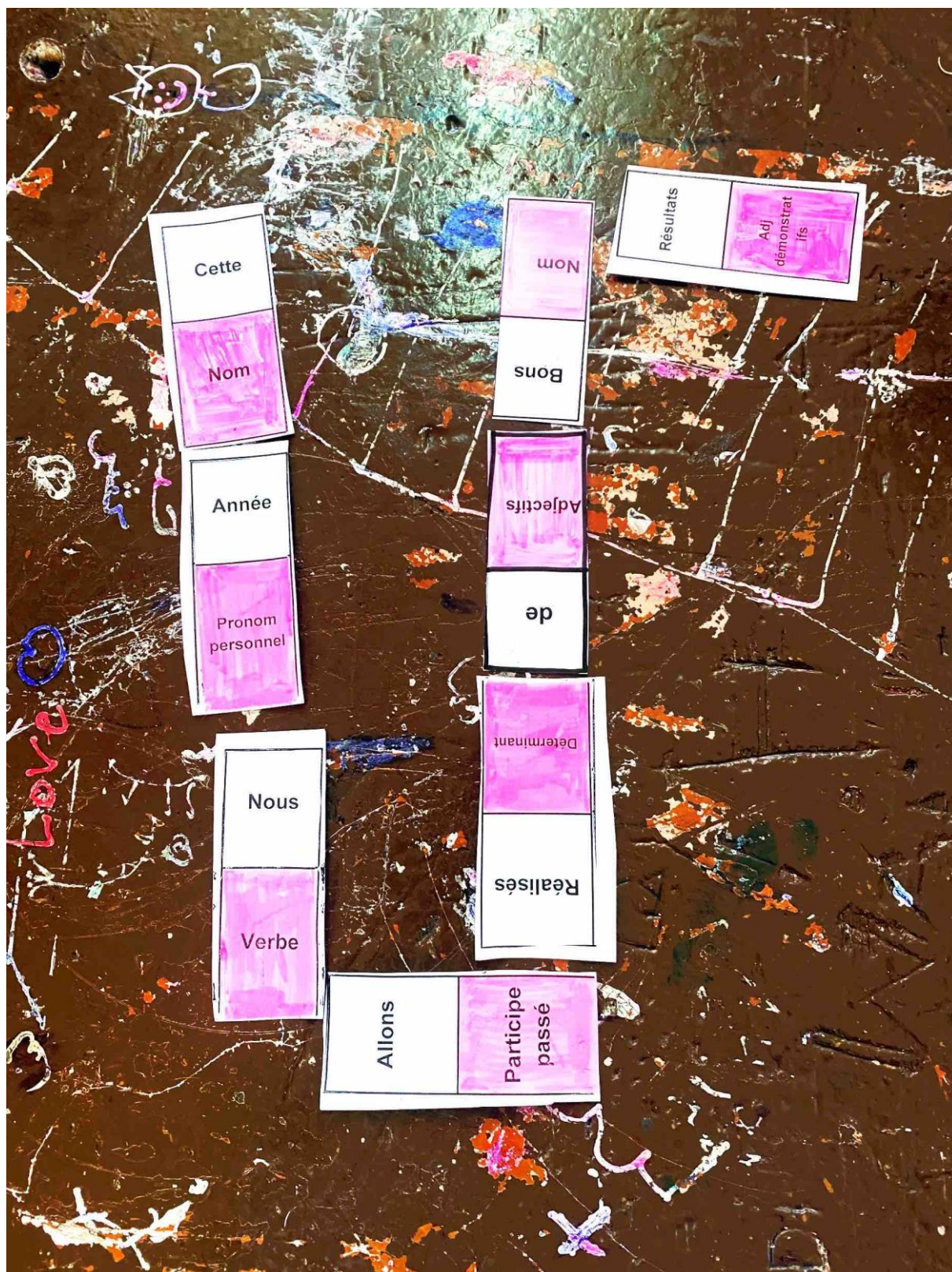
Déroulement de la séance ludique (classe B)



ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe



ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe

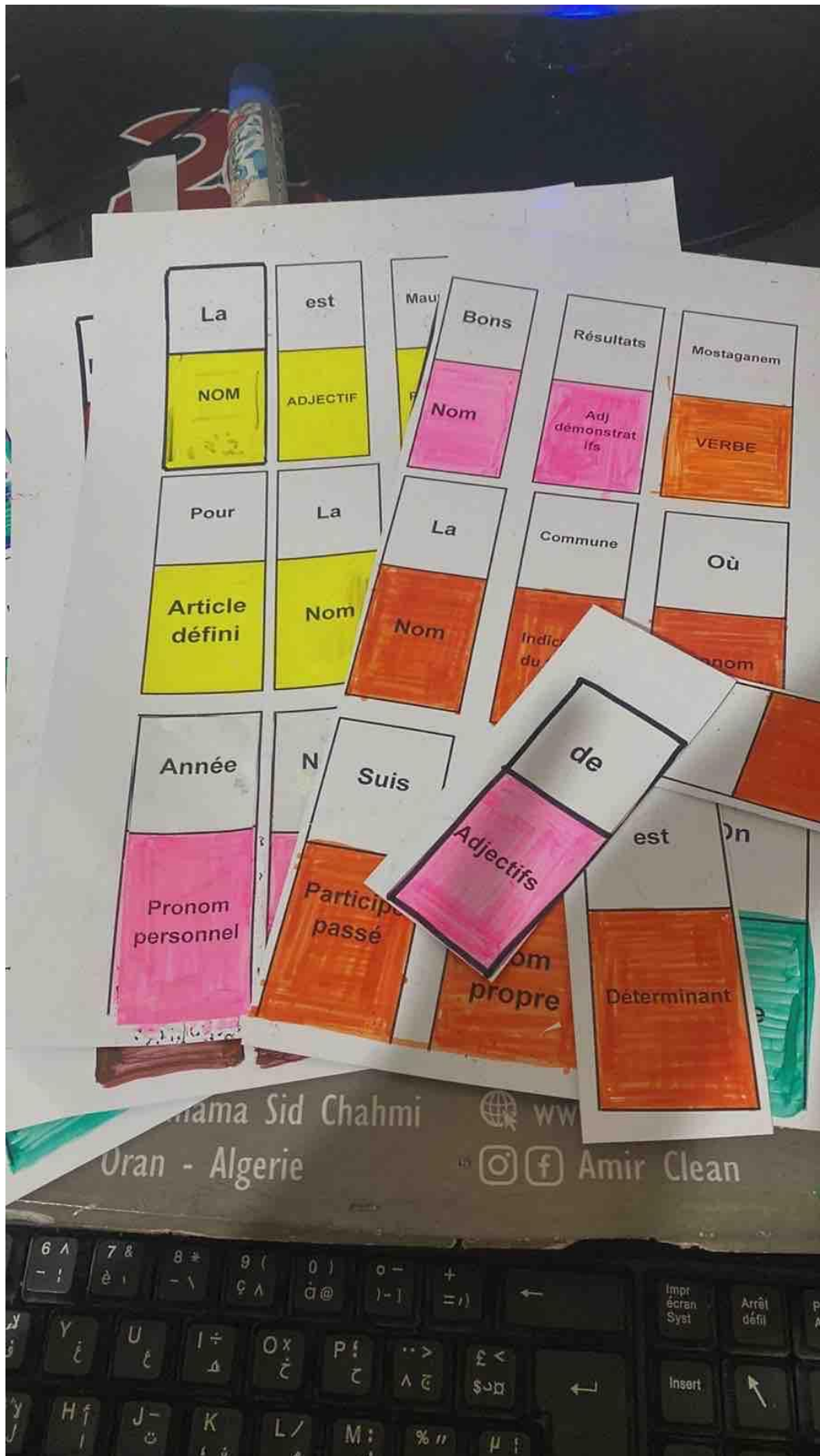


ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe

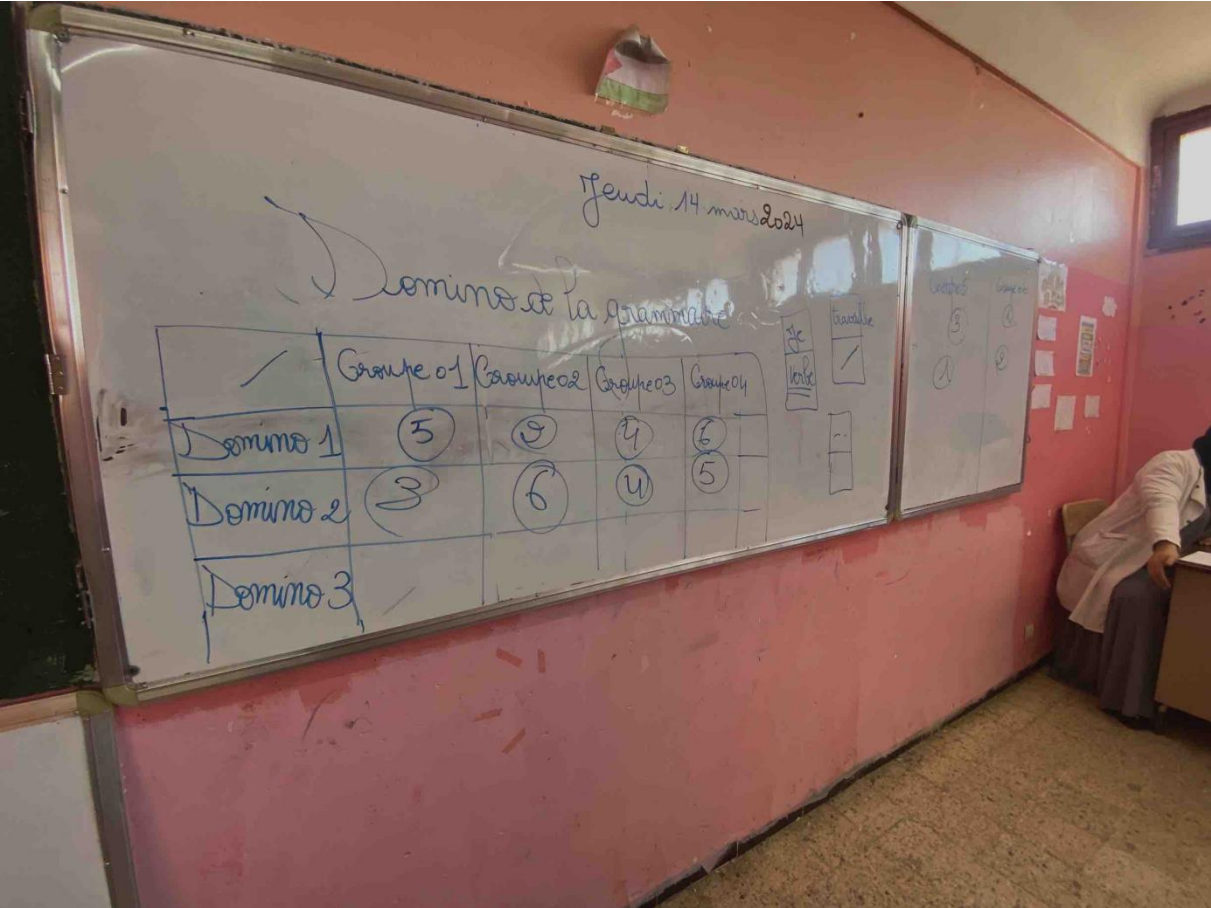




ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe



ANNEXE 2 : L'observation et l'utilisation du jeu lors de la classe



ANNEXE 03 Le Test

Un test destiné à la CLASSE « B »

GROUPE :

Exercice 01 : Dans chaque phrase entoure le sujet en bleu, souligne en rouge le verbe conjugué, en noir l'adjectif qualificatifs. Et entoure en vert les groupes de mots que l'on peut déplacer dans la phrase, s'il y en a. (C.N)

Exemple : Maman prépare des gâteaux aux amandes

- J'ai acheté des fruits à pépins.
- Les aliments sucrés provoquent l'obésité.
- Il a mangé une bonne soupe de légumes
- L'hyperconsommation des gâteaux de chocolat est dangereuse pour la santé.
- Cette journée était complètement folle.
- Comme chaque soir, mon frère dort près du radiateur.
- La bonne maman prépare un repas de légumes.

Exercice 02 : Mets en ordre les phrases suivantes :

Exemple : mange/tarte/une/je/citron/au

Je mange une tarte au citron.

1. Préparé/nous/délicieux avons/ un /gâteaux
.....
2. Je/ allé/parc/ suis / hier /au
.....
3. J'/écouter/aime/musique/la/classique
.....
4. Tes/laves/avant /manger/de/mains.
.....
5. Brosse/mes /je/dents/après/repas/le
.....
6. Petite/cette/crainte/chaude/l'eau/fille
.....
7. délicieuse/pomme/une
.....

Les Réponses des apprenants celle de la méthode ordinaire Classe A

Un test destiné à la CLASSE « A »

GRUPE : 3

Exercice 01 : Dans chaque phrase entoure le sujet en bleu, souligne en rouge le verbe conjugué, en noir l'adjectif qualificatifs. Et entoure en vert les groupes de mots que l'on peut déplacer dans la phrase, s'il y en a. (C.N)

Exemple : Maman prépare des gâteaux aux amandes

- J'ai acheté des fruits à pépins.
- Les aliments sucrés provoquent l'obésité.
- Il a mangé une bonne soupe de légumes.
- L'hyperconsommation des gâteaux de chocolat est dangereuse pour la santé.
- Cette journée était complètement folle.
- Comme chaque soir, mon frère dort près du radiateur.
- La bonne maman prépare un repas de légumes.

Stangue lady !!

Exercice 02 : Mets en ordre les phrases suivantes :

Exemple : mange/tarte/une/je/citron/au

Je mange une tarte au citron.

1. Préparé/nous/délicieux/avons/ un /gâteaux
Nous avons préparé un gâteau délicieux.
2. Je/ allé/parc/ suis / hier/au
Hier, je suis allé au parc.
3. J'écouter/aime/musique/la/classique
J'aime écouter la musique classique.
4. Tes/laves/avant /manger/de/mains.
Avant de manger, j'ai lavé mes mains.
5. Brosse/mes /je/dents/après/repas/le
Je brosse mes dents après le repas.
6. Petite/cette/crainte/chaude/ l'eau/fille
C'est cette petite fille crainte d'eau chaude.
7. délicieuse/pomme/une
C'est une pomme délicieuse.

Un test destiné à la CLASSE « A »

GROUPE : 5

Exercice 01 : Dans chaque phrase entoure le sujet en bleu, souligne en rouge le verbe conjugué, en noir l'adjectif qualificatifs. Et entoure en vert les groupes de mots que l'on peut déplacer dans la phrase, s'il y en a. (C.N)

Exemple : Maman prépare des gâteaux aux amandes

- J'ai acheté des fruits à pépins.
- Les aliments sucrés provoquent l'obésité.
- Il a mangé une bonne soupe de légumes
- L'hyperconsommation des gâteaux de chocolat est dangereuse pour la santé.
- Cette journée était complètement folle.
- Comme chaque soir, mon frère dort près du radiateur.
- La bonne maman prépare un repas de légumes.

Exercice 02 : Mets en ordre les phrases suivantes :

Exemple : mange/tarte/une/je/citron/au

Je mange une tarte au citron.

1. Préparé/nous/délicieux avons/ un /gâteaux

2. Je/ allé/parc/ suis / hier /au

3. J'écouter/ aime/musique/la/classique

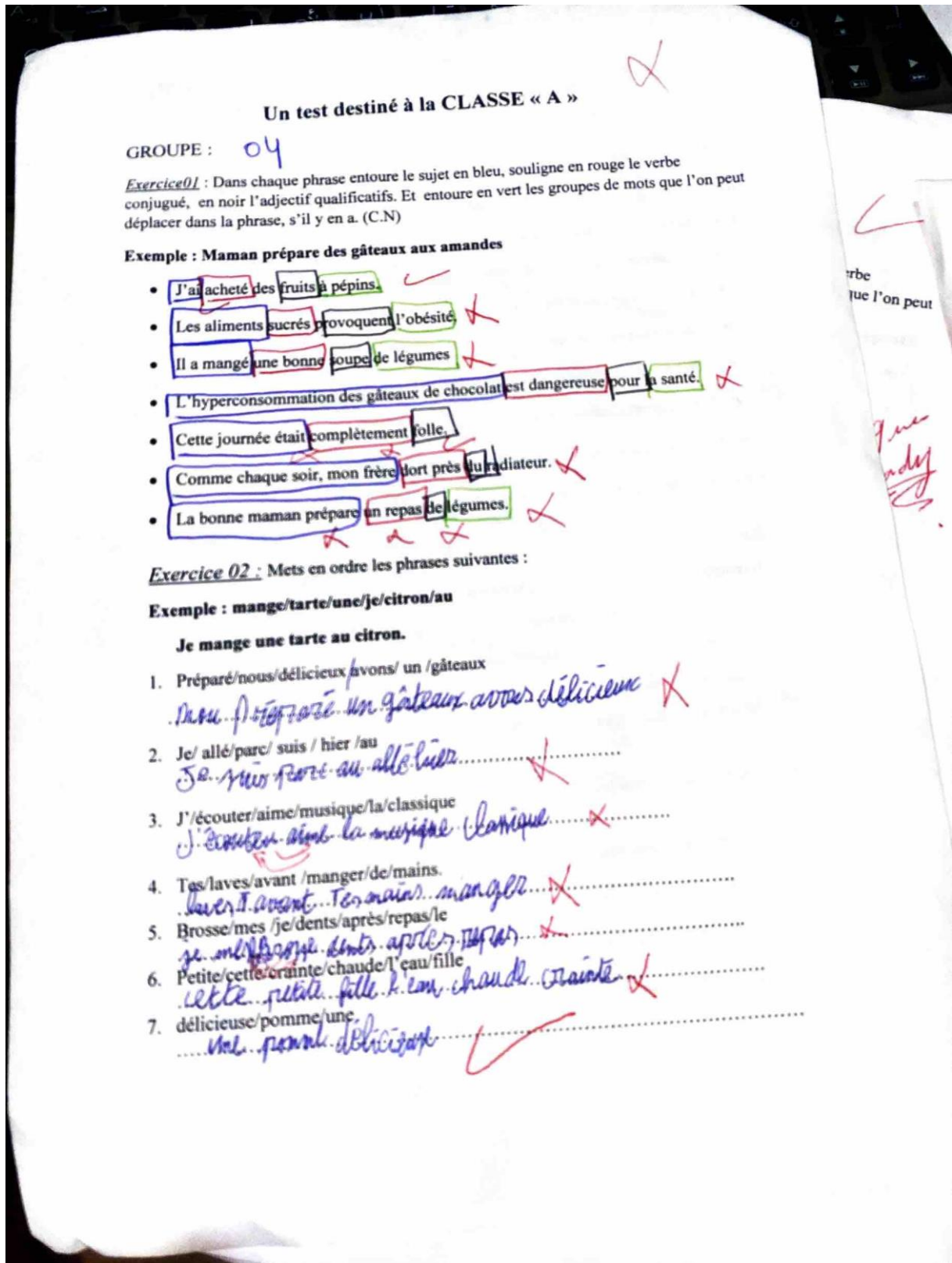
4. Tes/laves/avant /manger/de/mains.

5. Brosse/mes /je/dents/après/repas/le

6. Petite/cette/crainte/chaude/l'eau/fille

7. délicieuse/pomme/une

Handwritten student answers:
 1. préparé nous délicieux avons un gâteau délicieux
 2. Je suis allé au parc hier
 3. J'aime écouter la musique classique
 4. Avant manger laves tes mains
 5. Après repas je brosse mes dents
 6. Cette petite crainte chaude de l'eau
 7. une pomme délicieuse



Les réponses de la classe B : méthode ludique

ANNEXE 03 : Le Test

Un test destiné à la CLASSE « B » ✓

GRUPE : 05

Exercice 01 : Dans chaque phrase entoure le sujet en bleu, souligne en rouge le verbe conjugué, en noir l'adjectif qualificatifs. Et entoure en vert les groupes de mots que l'on peut déplacer dans la phrase, s'il y en a. (C.N)

Exemple : Maman prépare des gâteaux aux amandes

- J'ai acheté des fruits à pépins. ✓
- Les aliments sucrés provoquent l'obésité. ✓
- Il a mangé une bonne soupe de légumes. ✓
- L'hyperconsommation des gâteaux de chocolat est dangereuse pour la santé. ✓
- Cette journée était complètement folle. ✓
- Comme chaque soir mon frère dort près du radiateur. ✓
- La bonne maman prépare un repas de légumes. ✓

Exercice 02 : Mets en ordre les phrases suivantes :

Exemple : mange/tarte/une/je/citron/au

Je mange une tarte au citron.

1. Préparé/nous/délicieux/avons/ un /gâteaux
... nous avons préparé un gâteau délicieux ✓
2. Je/ allé/parc/ suis / hier /au
Je suis allé au parc hier ✓
3. J'/écouter/aime/musique/la/classique
J'aime écouter la musique classique ✓
4. Tes/laves/avant /manger/de/mains.
Lave tes mains avant de manger ✓
5. Brosse/mes /je/dents/après/repas/le
Je brosse mes dents après le repas ✓
6. Petite/cette/crainte/chaude/l'eau/fille
cette petite fille craint l'eau chaude ✓
7. délicieuse/pomme/une
Une pomme délicieuse ✓

ANNEXE 03 : Le Test

Un test destiné à la CLASSE « B »

GROUPE : 4

Exercice 01 : Dans chaque phrase entoure le sujet en bleu, souligne en rouge le verbe conjugué, en noir l'adjectif qualificatifs. Et entoure en vert les groupes de mots que l'on peut déplacer dans la phrase, s'il y en a. (C.N)

Exemple : Maman prépare des gâteaux aux amandes

- J'ai acheté des fruits à pépins. → *adj* ✓
- Les aliments sucrés provoquent l'obésité. ✓
- Il a mangé une bonne soupe de légumes. ✓
- L'hyperconsommation des gâteaux de chocolat est dangereuse pour la santé. ✓
- Cette journée était complètement folle. ✓
- Comme chaque soir, mon frère dort près du radiateur. ✓
- La bonne maman prépare un repas de légumes. ✓

Exercice 02 : Mets en ordre les phrases suivantes :

Exemple : mange/tarte/une/je/citron/au

Je mange une tarte au citron.

1. Préparé/nous/délicieux avons/ un /gâteaux

nous avons préparé une tarte délicieuse ✓

2. Je/ allé/parc/ suis / hier /au

Je suis allé au parc hier ✓

3. J'/écouter/aime/musique/la/classique

J'aime écouter la musique classique ✓

4. Tes/laves/avant /manger/de/mains.

Tes mains avant de manger ✓

5. Brosse/mes /je/dents/après/repas/le

Je brosse mes dents après le repas ✓

6. Petite/cette/crainte/chaude/l' eau/fille

cette petite fille crainte l'eau chaude ✓

7. délicieuse/pomme/une

une pomme délicieuse ✓

ANNEXE 03 : Le Test

Un test destiné à la CLASSE « B »

02

GRUPE : *A b deozazak*

Exercice 01 : Dans chaque phrase entoure le sujet en bleu, souligne en rouge le verbe conjugué, en noir l'adjectif qualificatifs. Et entoure en vert les groupes de mots que l'on peut déplacer dans la phrase, s'il y en a. (C.N)

Exemple : Maman prépare des gâteaux aux amandes

- J'ai acheté des fruits à pépins. ✓
- Les aliments sucrés provoquent l'obésité. ✓
- Il a mangé une bonne soupe de légumes. ✓
- L'hyperconsommation des gâteaux de chocolat est dangereuse pour la santé. ✓
- Cette journée était complètement folle. ✓
- Comme chaque soir mon frère dort près du radiateur. ✓
- La bonne maman prépare un repas de légumes. ✓

Exercice 02 : Mets en ordre les phrases suivantes.

Exemple : mange/tarte/une/je/citron/au

Je mange une tarte au citron.

1. Préparé/nous/délicieux avons/ un /gâteaux
... nous ... avons préparé un délicieux gâteau ✓
2. Je/ allé/parc/ suis / hier /au
Je suis allé parc hier ✓
3. J'écouter/aime/musique/la/classique
J'aime écouter la musique classique ✓
4. Tes/laves/avant /manger/de/mains.
laves Tes mains avant de manger ✓
5. Brosse/mes /je/dents/après/repas/le
Je brosse après le repas mes dents ✓
6. Petite/cette/crainte/chaude/l'eau/fille
cette petite fille crainte l'eau chaude ✓
7. délicieuse/pomme/une
une pomme délicieuse ✓