

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE**  
**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE**  
**SCIENTIFIQUE**  
**UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA**

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE  
FRANCAISE

N° :.....



DOMAINE : LETTRES ET LANGUE  
ETRANGERES

FILIERE : LANGUE FRANCAISE

OPTION : DIDACTIQUE DU FLE ET  
INTERCULTURALITE

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

**Par: DEMDOUM Soumia**

**Intitulé**

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

Cas des apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire, école ATTAHI Attallah à Berhoum – Msila.

**Soutenu devant le jury composé de:**

Dr. GHARBAOUI AMAR	Université Mohamed BOUDIAF- M'sila	Président
Dr. BENYAHIA TARIK	Université Mohamed BOUDIAF- M'sila	Rapporteur
Dr. FAID SALAH	Université Mohamed BOUDIAF- M'sila	Examineur

**Année Universitaire : 2018/2019**

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE  
SCIENTIFIQUE

UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE  
FRANCAISE

N° :.....



DOMAINE : LETTRES ET LANGUE  
ETRANGERES

FILIERE : LANGUE FRANCAISE

OPTION : DIDACTIQUE DU FLE ET  
INTERCULTURALITE

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

**Par: DEMDOUM Soumia**

**Intitulé**

**Le jeu de cube comme outil d'enseignement-  
apprentissage de la conjugaison en classe de FLE.**

Cas des apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire, école ATTABI attallah à Berhoum – Msila.

**Année Universitaire : 2018/2019**

## **Remerciement :**

*Je remercie Dieu le tout puissant de me donner la santé et la volonté d'entamer cette recherche.*

*Ce travail n'aurait pas pu avoir le jour sans l'aide et l'encadrement de **Dr. BEN YAHYA Tarik**, je le remercie pour la qualité de son encadrement exceptionnelle, pour sa patience, sa rigueur et sa disponibilité durant mon préparation de ce mémoire.*

*Je voudrais également remercier les membres du jury : **Dr. FAID Salah** et **Dr. GHARBAOUI Amar** pour l'acceptation d'évaluer ce travail et pour toutes leurs remarques et critiques.*

*Je remercie également tous les enseignants pour les efforts qu'ils ont fournis durant mon cursus.*

*Nos profonds remerciements vont également à l'enseignante qui m'a accueilli gentiment dans la classe **Mm. GHERRABI Samiha**.*

***Merci à vous tous***

## *Dédicace :*

*Je dédie ce mémoire :*

*en guise remerciement, à ma source de joie et de bonheur, mon soutien moral « que Dieu les garde »:*

*mon père et ma mère que j'adore.*

*A mes frères et mes sœurs : Wael, Soheil, Abir, Amina, Lina et Rjma.*

*A mon encadreur Dr. BEN YaAHIA Tarik.*

*Aux personnes qui m'ont toujours encouragées, qui étaient toujours à mes côtés, et qui m'ont accompagnées durant mon chemin d'étude, mes aimables amies.*

*A Toute ma famille : mes oncles, mes tantes, mes cousins, mes cousines.*

*Aux personnes qui ont été toujours près de moi.*

*DEMDOUM Soumia*

# **Table de matières**

## **Table des matières**

<b>INTRODUCTION GENERALE .....</b>	<b>2</b>
------------------------------------	----------

### **CHAPITRE I : La conjugaison en français**

Introduction.....	5
I.1.Le verbe en français.....	6
I.2.1.La forme du verbe .....	6
I.2.2.1.Le radical.....	6
I.2.2.2.La désinence (la terminaison) .....	7
I.3.1.Le classement des verbes.....	7
I.3.1.1.Le classement traditionnel.....	7
I.3.1.2.Le classement de Jean Dubois.....	8
I.4.La conjugaison des verbes.....	9
I.4.1.Le nombre et les personnes .....	9
I.4.2.Les modes.....	10
I.4.2.1.Les modes impersonnels .....	10
I.4.3.2.Les modes personnels.....	11
II.3.Les temps.....	11
II.4.La voix.....	12
II.4.1.La voix active.....	12
II.4.2.La voix passive.....	12
II.4.3.La voix pronominale.....	13
I.5.Les tableaux de conjugaison.....	13
I.6.L'enseignement de la conjugaison en classe de 5 <sup>ème</sup> année primaire.....	14
Conclusion.....	16

### **CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe du FLE**

Introduction.....	18
II.1.1.Le jeu.....	19
II.1.2.Le jeu et le développement de l'enfant.....	20
II.1.2.1.Le développement social et effectif .....	20
II.1.2.2.Le développement cognitif .....	20

II.1.2.3.Le développement du langage .....	21
II.1.2.4.Le développement physique.....	21
II.2.Le jeu ludique.....	21
II.1.Eléments définitoires.....	22
II.1.1.Définition du mot « Ludique ».....	22
II.1.2.Définition du « jeu ludique » .....	22
II.2.La pratique du jeu ludique en classe de FLE.....	23
III.3.Le jeu ludique et la motivation de l'apprenant en classe de FLE.....	24
Conclusion.....	25

### **CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE**

Introduction .....	27
III.1.Pré-expérimental.....	27
III.1.1.Le déroulement de la séance de conjugaison.....	28
III.1.2. Analyse et commentaire .....	30
III.2.L'expérimental.....	31
III.2.1.Le choix du jeu.....	31
III.2.2.Description du jeu.....	32
III.2.3.Les objectifs visés par le jeu proposé.....	33
III.2.4.Le déroulement de l'expérimentation.....	33
III.2.5.Interprétation des résultats.....	35
III.2.6.Vérification de procédure.....	35
III.2.7.Interprétation des résultats de l'expérimentation: .....	36
III.3. Enquête auprès des enseignants du FLE au primaire.....	36
III.3.1. Présentation de l'échantillon enquêté.....	36
III.3.2.Présentation de l'instrument d'enquête (le questionnaire):.....	36
III.3.3.Analyse et interprétation des données.....	37
Conclusion .....	43
<b>CONCLUSION GENERALE.....</b>	<b>45</b>
Référence bibliographique.....	48
Annexe.....	52

# **Introduction générale**

### Introduction générale :

Savoir « conjuguer » est toujours nécessaire pour une meilleure communication et spécialement en langues étrangères. En ce cas la langue française ne fait pas l'exception, justement et pour une appréhension efficace de la part de l'apprenant de ladite langue, la didactique ainsi que la linguistique ont pris comme tâche majeur l'étude des formes verbales afin de proposer des outils et méthodes pour seul objectif faciliter l'enseignement-apprentissage de la conjugaison.

En fait, si un apprenant n'assimile pas la conjugaison, il sera dans l'incapacité d'orthographier les verbes correctement. Des lors, il trouvera certainement des difficultés lorsqu'il agit de produire oralement ou par écrit.

En prospectant le champ pédagogique, nous avons soulevé un bon nombre d'interrogations qui se rattachent à l'enseignement-apprentissage de la conjugaison, non seulement lors de la préparation et la réalisation de ses activités scolaires, mais aussi lors de discussions entre collègues. Elle représente pour la plupart des enseignants, une discipline complexe, débordant d'exceptions et de cas particuliers.

Nous avons fait au préalable de notre recherche un questionnaire destiné aux enseignants du primaire sur les difficultés qui entravent la réalisation d'une production écrite satisfaisante. Les résultats recueillis se réunissaient tous en mettant en devant de la scène le problème de la conjugaison, et la difficulté de son assimilation de la part des apprenants.

En somme, si la séance de conjugaison demeure un moment difficile partagé par les partenaires du champ éducatif, à savoir enseignant et enseigné, nous nous interrogeons alors sur la méthode la plus adéquate afin que l'enseignement – apprentissage de cette composante linguistique soit efficient.

L'apprentissage par le jeu est un concept nouveau proposé par les nouvelles recherches en didactique des langues. Les adeptes de cette discipline défendent l'idée selon laquelle l'apprenant acquiert des compétences et en améliore d'autres à travers le ludique. L'efficacité de ce dernier réside dans la manière à donner du sens au monde qui entoure l'apprenant ; et qui est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif. Sur ce, nous supposant que le jeu du

## Introduction générale

---

cube pourrait rendre la séance de conjugaison plus attrayante au point d'intégrer tout le groupe classe au processus d'apprentissage.

Nous savons tous que le jeu ludique se présente comme une technique novatrice qui s'additionne aux autres méthodes qui ont prouvé leur efficacité au domaine de l'apprentissage des langues. En sur croit, si nous arrivons à l'adapter à l'enseignement de la conjugaison en classe du FLE, nous aurons inéluctablement des résultats satisfaisants en retour.

Afin de mettre en place notre recherche, nous allons opter pour la méthode descriptive-expérimentale. Du côté de la planification, nous envisageons de subdiviser notre travail selon deux volets complémentaires et progressifs. Le premier aura une perspective théorique, tandis que le deuxième aura quant à lui un penchement vers la pratique.

Pour commencer, nous allons traiter le verbe, ses formes ainsi que ses classes au niveau du premier chapitre. Nous essayerons également de voir la notion de conjugaison, la syntaxe de nombre et de personnes, les modes, les temps et des voix.

Au deuxième chapitre, nous allons aborder le jeu et son rôle au développement de l'enfant. Comme nous aurons à définir certains concepts inhérents à la tâche pédagogique et qui représentent un biais à l'apprentissage de la langue étrangère, le cas du ludique et de la motivation.

Nous allons concevoir notre troisième chapitre selon les exigences de l'expérimentation, nous aurons donc à analyser les données tirées du travail que nous projetons à faire avec un groupe de 5<sup>ème</sup> année primaire. Nous envisageons aussi de dresser un questionnaire aux enseignants afin de corroborer les résultats obtenus et avoir une vision claire au sens de notre hypothèse.

## CHAPITRE I:

# **La conjugaison en français**

# CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

## Introduction

En langue française, le verbe est parmi les plus importantes catégories grammaticales, sa présence est presque obligatoire parce qu'il apporte des informations sur l'idée émise par le locuteur ou le scripteur.

En grammaire, cette catégorie varie en sa forme selon la personne, le nombre, le mode et le temps. Sur cette variation que le disciple de « la conjugaison » se fonde pour produire un discours intelligible.

En ce présent chapitre, nous envisageons d'enlever les nuances qui voilent les notions et concepts théoriques en rapport avec le verbe. Nous aurons à voir aussi ses extensions les plus usuelles.

# CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

## I.1. Le verbe en français

Tout verbe est nécessairement conjugué, quoi qu'on en dise, pour maîtriser la conjugaison véritablement il faut d'abord savoir le système du verbe en français.

Etymologiquement, « verbe » vient du mot latin « verbum » qui signifie mot et parole.

Pour définir le verbe, Grevisse Maurice dit : « un mot qui exprime soit l'action faite ou subie par le sujet, soit l'existence ou l'état du sujet, soit l'union de l'attribut au sujet »<sup>1</sup>.

En grammaire traditionnelle, la définition du verbe comme ceci : « mot qui exprime le procès, c'est-à-dire l'action que le sujet fait (comme dans l'enfant écrit) ou subit (comme dans cet homme sera battu), ou bien l'existence du sujet (comme dans les méchants existent), ou son état ou son passage d'un état à l'autre (comme dans les feuilles jaunissent), ou encore la relation entre l'attribut et le sujet (comme dans l'homme est mortel). »<sup>2</sup>.

En linguistique, André Martinet dit : « Nous parlerons du verbe lorsque nous rencontrerons des monèmes que l'on peut toujours identifier comme les noyaux de phrases et de propositions. »<sup>3</sup>

À la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que le verbe constitue le noyau de la phrase. En cas de sa suppression, les autres mots restent sans sens.

### I.2.1. La forme du verbe

Un verbe est constitué de deux parties : un radical et une terminaison.

#### I.2.1.1. Le radical

C'est l'élément fondamental du verbe: « un *morphème lexical qui donne au verbe sa signification* »<sup>4</sup>, c'est à partir duquel que s'effectue la conjugaison.

En cette dernière, le radical reste stable pour la plupart des verbes qui forment leur infinitif en « **er** » sauf le verbe **aller**.

---

<sup>1</sup>Maurice Grevisse, *Le bon usage, grammaire française avec des remarques sur la langue française d'aujourd'hui*, Paris, Duculot, 1980, p.668.

<sup>2</sup>Jean Dubois et al., *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Larousse bordas/HER, MONTREAL, 1999, p.505.

<sup>3</sup>André Martinet, *Syntaxe générale*, Paris, Armand Colin, 1985, p.123.

<sup>4</sup>Michel Pougeoise, *Dictionnaire de grammaire et des difficultés grammaticales*, Paris, Armand Colin, 2014, p.123.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

Le verbe en « er »	son radical	exemple de conjugaison
travailler	<b>travail</b>	je <b>trav</b> illais
dessiner	<b>dessin</b>	Ils <b>dess</b> inent

Toutefois, certains verbes modifient leur radical (comportant un radical sous deux, trois, quatre ou cinq formes différentes).

Le verbe	son radical	exemple de conjugaison
finir	<b>fini, finiss</b>	il finit, je finissais
devoir	<b>doi, doiv, dev</b>	Tu <b>dois</b> , elles <b>doivent</b> , vous <b>devez</b>
tenir	<b>tien, tienn, tiend</b>	il <b>tient</b> , qu'elle <b>tienne</b> , tu <b>tiendras</b>

### I.2.2.2. La désinence (la terminaison)

Elle apparaît à la fin du radical, elle porte les marques de mode, de temps, de nombre et de personne : « *les désinences sont des morphèmes grammaticaux (encore appelés morphèmes flexionnels) qui s'ajoutent au radical et se déclinent* »<sup>5</sup>.

Donc, le radical et la désinence (la terminaison) sont des éléments intervenant dans la conjugaison et à partir de l'infinitif qu'on fait la distinction entre ces deux parties du verbe.

## I. 3.1. Le classement des verbes

### I.3.1.1. Le classement traditionnel

Traditionnellement, la grammaire a répertorié les verbes en trois grands groupes : premier groupe, deuxième groupe et troisième groupe. Pour connaître le groupe d'un verbe, on regarde la terminaison de son infinitif :

- **Le premier groupe** : comprend tous les verbes dont l'infinitif se termine en « er » à l'exception du verbe « aller » qui est un verbe du troisième groupe.

Exemple : jeter, donner, fermer...

- **Le deuxième groupe** : ce sont les verbes dont l'infinitif se termine en « ir »

Exemple : finir, fleurir...

---

<sup>5</sup>Michel Pougeoise, *op.cit.*, p.121.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

• **Le troisième groupe** : on classe tous les autres verbes dans ce groupe. Cette catégorie peut se subdiviser en trois sous-groupes, selon que leur infinitif se termine par « ir », « oir » ou « re ».

Exemple : ouvrir, voir, prendre

Cette classification a des avantages comme souligne Pougeoise : « ...celui de l'habitude que nous en avons (il est reconnu de plus grand nombre des français et donc bien maîtrisé (ce qui n'est pas négligeable). C'est une référence sûre.[...], il n'est pas si faux en ce qui concerne les v. du premier et du seconde groupe. ».<sup>6</sup>

Aussi, il fait l'objet de critique de la part des linguistes.

### I. 3.1.2. Le classement de Jean Dubois

La non-pertinence du 3<sup>ème</sup> groupe dans le classement traditionnel des verbes a poussé les linguistes à chercher un système de classement plus proche du fonctionnement réel du système verbal français.

Jean Dubois a proposé dans le tableau<sup>7</sup> suivant un classement original, de type structural en tenant compte non plus de la finale de l'infinitif mais en s'appuyant sur la variation et sur la distribution des bases verbales.

1 <sup>ère</sup> classe : verbes à 7 bases (en langue parlée)	être
2 <sup>ème</sup> classe : verbes à 6 bases	faire et aller
3 <sup>ème</sup> classe : verbes à 5 bases	avoir, vouloir, pouvoir
4 <sup>ème</sup> classe : verbes à 4 bases	Savoir, venir, tenir, prendre, apprendre, valoir, comprendre
5 <sup>ème</sup> classe : verbes à 3 bases	a. devoir, recevoir, boire, connaître, plaindre, paraître, voir, vivre, envoyer, s'asseoir... b. croire, feindre, geindre, etc.
6 <sup>ème</sup> classe : verbes à 2 bases	a. finir, noircir, nuire, dire, écrire, décrire, b. nettoyer, essayer, prévoir, croire, semer, appeler, jeter. c. partir, battre, défendre, fondre, suivre, vivre, dormir, vaincre, mourir, acquérir.
7 <sup>ème</sup> classe : verbes à base unique	<ul style="list-style-type: none"><li>• chanter, entrer, parler</li><li>• ouvrir, assaillir, cueillir</li><li>• exclure, inclure, etc.</li></ul>

Rappelons que cette classification a été affiné et amélioré par les linguistes.

<sup>6</sup>Michel Pougeoise, *op.cit.*, p.127.

<sup>7</sup>Michel Pougeoise, *ibid.*, p.128.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

Nous pouvons dire que connaître le groupe d'un verbe permet de connaître comment le verbe se conjugue.

### I.4. La conjugaison des verbes

Les verbes sont les mots qui varient le plus. Chaque verbe peut avoir des formes différentes. C'est ce que l'on appelle la **conjugaison**.

En Dictionnaire De Grammaire, la conjugaison est :

« *l'ensemble des formes fléchies d'un même mot. Ce système de formes définit le verbe du point de vue morphologique [...]. Ces formes fléchies ont pour fonction de marquer les catégories de personne et de nombre (je chante, tu chantes, lis chantons), de mode (ns chantons, que ns Chantions) de temps (je chante. Je chantais. Je chantai, Je chanterai, Je chanterais etc.) et d'aspect (il chante, il chantait, il a chanté), parfois de la voix (il juge, il est jugé).* »<sup>8</sup>.

Quant aux M. Bescherelle (ainé) et MM. Bescherelle (jeune) : « *Conjuguer un verbe, c'est le faire passer par tous les accidents de nombres, de personnes, de modes et de temps* »<sup>9</sup>.

Pour le grammairien Charles Pierre Girault-Duvivier reprend cette notion comme ceci : « *on dit la conjugaison d'un verbe, pour signifier les différentes inflexions ou variations de chaque verbe ; de sorte que, conjuguer un verbe, c'est le faire passer par toutes les inflexions ou variations que produisent les nombres des personnes, les modes et les temps* »<sup>10</sup>.

Ainsi, la maîtrise de cette composante linguistique qui est « la conjugaison » se fonde sur les variations du verbe en nombres des personnes, en modes et en temps.

#### I.4.1. Le nombre et les personnes

En conjugaison, le verbe prend des formes différentes suivant que le sujet est de la première, de la seconde ou de la troisième personne ou bien, il est singulier ou pluriel (le nombre).

---

<sup>8</sup> Michel Pougeoise, *op.cit.*, p.120.

<sup>9</sup>M. Bescherelle (ainé) et MM. Bescherelle (jeune), *la Grammaire nationale ou GRAMMAIRE de VOLTAIRE, de RACINE, de BOSSUET, de FÉNELON, de I. ROUSSEAU, de KFFON, de BERNARDIN DE SAINT - PIERRE, de CHATEAUBRIAND, de CASIMIR DELAVIGNE et de tous les Écrivains les plus distingués de la France; Sixième Edition, ( PRÉCÉDÉE D'UNE INTRODUCTION, PAR M. PHILARÈTE CHASLES)*, Paris, 1854, p.511.

<sup>10</sup>Charles-Pierre Girault-Duvivier, *GRAMMLAIRE DES GRAMMAIRES ANALYSE RAISONNÉE DES MEILLEURS TRAITÉS SUR LA LANGUE FRANÇAISE*, Paris, 1830, p.507.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

La personne grammaticale est définie comme : « *représentation du sujet grammatical qui conditionne l'accord du verbe ...* »<sup>11</sup>.

▪ **La première personne** : désigne l'être (ou parfois la chose) qui exprime seul ou inclus dans un groupe. On l'exprime à l'aide des pronoms «je» («j'» devant une voyelle ou un h- muet) au singulier, et «nous» au pluriel.

▪ **La deuxième personne** : désigne le ou les êtres (ou, parfois, les choses) à qui l'on parle. On l'exprime par les pronoms personnels «tu» au singulier et «vous» au pluriel.

▪ **La troisième personne** : représente l'être de qui on parle, ou la chose dont on parle. On l'exprime par les pronoms personnels («il/s ou elle/s»).

Le nombre et les personnes ont pour rôle de signaler le rang de la conjugaison du verbe.

### I.4.2. Les modes

Un mode est une catégorie de la conjugaison qui définit la manière dont celui qui parle perçoit l'état ou l'action exprimés par le verbe: « *Les modes expriment l'attitude prise par le sujet à l'égard de l'énoncé ; ce sont les diverses manières dont ce sujet conçoit et présente l'action, selon qu'elle fait l'objet d'un énoncé pur et simple ou qu'elle est accompagnée d'une interprétation.* »<sup>12</sup>. D'autre part Il y a lieu de distinguer les modes impersonnels et personnels.

#### I.4.2.1. Les modes impersonnels

Ils ne varient pas selon la personne grammaticale: « *pour lesquels il n'y a pas de personne ni de nombre. Les désinences permettent de reconnaître* ».<sup>13</sup>

Dans ces modes, il y'a : l'infinitif, le participe présent, le gérondif et le participe passé.

---

<sup>11</sup>Suzanne-G Chartrand, et Sandra Roy Mercier, « *Explorer de nouvelles voies pour enseigner la conjugaison* ». [En ligne], URL [https://www.enseignementdufrancais.fse.ulaval.ca/fichiers/site\\_ens\\_francais/modules/document\\_section\\_fichier/fichier\\_46920b35703b\\_Diaporama\\_enseignement\\_Conjugaison\\_avril\\_2015\\_.pdf](https://www.enseignementdufrancais.fse.ulaval.ca/fichiers/site_ens_francais/modules/document_section_fichier/fichier_46920b35703b_Diaporama_enseignement_Conjugaison_avril_2015_.pdf) , consulté le 22/02/2019.

<sup>12</sup>Maurice Grevisse, *le bon usage, 11ème édition*, Paris-Gembloux, Duculot, 1980, pp.708.709

<sup>13</sup> Michel Pougeoise, *op.cit.*, p.121.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

### I.4.2.2. Les modes personnels

On distingue quatre modes : l'indicatif, le conditionnel, l'impératif et le subjonctif : « *qui sont constituées par les formes conjuguées des verbes aux temps simples ou composés* »<sup>14</sup>.

Les auteurs de la Grammaire méthodique du français sont ajoutés que les modes personnels « [...] *ne situent pas de la même façon le procès dans le temps ...* »<sup>15</sup>.

### I.4.3. Les temps

Pour Grevisse : « *On appelle temps les formes que prend le verbe pour indiquer à quel moment de la durée on situe le fait dont il s'agit. Par rapport au moment actuel qui est le point de contact de la série des moments écoulés et de la série des moments à venir un fait peut se situer, soit au moment où l'on parle : et c'est le temps présent ; soit à des moments écoulés : et c'est le temps passé ; soit un des moments à venir : et c'est le temps futur : nous ne pouvons pas dire toutefois que ces astres n'ont pas porté, ne portent pas, ou ne porteront jamais des êtres sur leur surface.* »<sup>16</sup>. En effet, chaque mode du verbe peut comporter un ou plusieurs temps. Et de manière générale il existe trois catégories de temps :

- **Les temps simples** : la forme verbale est constituée d'un seul mot.

Exemple : Je **marcherai**

- **Les temps composés** : se forme avec l'auxiliaire « être » ou « avoir » (conjugué à un temps simple) ou d'un semi-auxiliaire auxquels s'ajoute la forme du participe passé (encore appelé forme adjective) du verbe auxilié ou l'infinitif présent.

Exemple : J'**aurai marché**.

Je **vais marcher**

- **Les temps surcomposés** : se forment à partir des temps composés, à l'aide d'un auxiliaire qui est lui-même composé. Chaque forme composée dispose ainsi d'une forme surcomposée correspondance.

Exemple : Tu **as eu fini**.

---

<sup>14</sup> Michel Pougeoise, *Ibid.* p. 121.

<sup>15</sup> Jean-Christophe Pellat, Martin Riegel, et René Rioul, *la Grammaire méthodique du français, France, Presses universitaires, 2004, p. 280.*

<sup>16</sup> Maurice Grevisse. *Ibid.* p.717.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

### I.4.4. La voix

Le verbe peut prendre des formes selon le sujet dans l'action : « *On appelle **voix** les formes que prend le verbe pour exprimer de quelle façon le sujet prend part à l'action* »<sup>17</sup>. Les spécialistes de la langue française en déterminent trois voix pour la forme du verbe : active, passive et pronominale.

#### I.4.4.1. La voix active

La voix active indique que le sujet du verbe :

- fait une action sur le C.O.D.

- L'enfant **casse** ses jouets ;

- est dans un certain état («être», «paraître»), change d'état (sous l'effet d'une action dont l'agent n'est pas nommé : «devenir», «fondre», («bouillir», «prendre» au sens de «devenir solide»...), se déplace («venir», «aller»...) ; dans ce cas, le verbe n'existe le plus souvent qu'à la voix active :

- Cet enfant **paraît** très éveillé,
- La glace **fond** ; le ciment **prend** ;
- Je **viens** vous parler.

Généralement, dans les livres de grammaire et les dictionnaires, les tableaux de conjugaison sont donnés à la voix active.

#### I.4.4.2. La voix passive

La voix passive, toujours conjuguée avec l'auxiliaire «être», indique que le sujet du verbe subit une action.

- Le jouet **est** déjà **cassé**.

Seuls les verbes transitifs directs (suivis d'un C.O.D) peuvent être mis à la voix passive ; le sujet du verbe passif est le C.O. D du verbe actif correspondant.

---

<sup>17</sup>[En ligne]. URL [ <http://www.conjugaison.com/grammaire/voix.html> ], consulté le 22/02/2019.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

### I.4.4.3. La voix pronominale

Conjugué à la voix pronominale, le verbe est précédé d'un pronom personnel même) réfléchi, c'est-à-dire représentant le(s) même(s) être(s) ou la (les) chose(s) que le sujet, qui joue le rôle de complément :

– Tu **te rappelles** son nom ? («te» : pronom personnel réfléchi)

#### Remarque :

Le sens du verbe conjugué à la voix pronominale varie selon le contexte.

### I.5. Les tableaux de conjugaison

Le tableau de conjugaison est un outil qui permet de résumer et de clarifier la norme ou la règle de la conjugaison d'un verbe :

*« Les tableaux, ou tables de conjugaison, sont faits pour résumer tout un savoir, à la façon des tables de multiplication ou des tables des matières. [...] devraient permettre de déduire toutes les formes possibles de tous les verbes de la langue. Il y a là comme un vertige de la connaissance. »<sup>18</sup>.*

Henri Besse et Rémy Porquier ont décrit ces formes comme ceci : *« Ces tableaux à deux entrées portent le plus souvent en ordonnée temps (simples, composés et parfois surcomposés) et personnes (je, tu, il) et en abscisse modes personnels et non personnels (infinitif et participe) »<sup>19</sup>*

Et dans une perspective éducative, de nombreux ouvrages de grammaire et surtout ceux du contexte scolaire intègrent ces tables de conjugaison, pour que l'apprenant puisse garder un regard permanent sur les règles.

Voir un exemple d'un tableau de conjugaison tiré du manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année moyenne <sup>20</sup> dans la page suivante :

---

<sup>18</sup>Noémie Guérif, L'ENSEIGNEMENT DE LA CONJUGAISON EN FLE Les représentations et pratiques déclarées d'enseignants de français langue étrangère novices, mémoire de master 2 FLE Formation en langues des adultes et mobilités sous la direction de Mme Dominique Ulma, université Angers, 2012, p.27.(cité par C.B. Benveniste).

<sup>19</sup>Henri Besse, Rémy Porquier, *Grammaires et didactique des langues*, Paris, Hatier, 1991, p.50

<sup>20</sup> Manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année moyenne, p.129.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

INFINITIF	INDICATIF			
	Présent (page 124)	Passé composé (page 125)	Imparfait (page 126)	Passé simple (page 132)
<b>venir</b>	je viens tu viens il (elle) vient nous venons vous venez ils (elles) viennent	je suis venu(e) tu es venu(e) il (elle) est venu(e) nous sommes venu(e)s vous êtes venu(e)s ils (elles) sont venu(e)s	je venais tu venais il (elle) venait nous venions vous veniez ils (elles) venaient	je vins tu vins il (elle) vint nous vîmes vous vîtes ils (elles) vinrent
<b>mettre</b>	je mets tu mets il (elle) met nous mettons vous mettez ils (elles) mettent	j' ai mis tu as mis il (elle) a mis nous avons mis vous avez mis ils (elles) ont mis	je mettais tu mettais il (elle) mettait nous mettions vous mettiez ils (elles) mettaient	je mis tu mis il (elle) mit nous mîmes vous mîtes ils (elles) mirent
<b>dire</b>	je dis tu dis il (elle) dit nous disons vous dites ils (elles) disent	j' ai dit tu as dit il (elle) a dit nous avons dit vous avez dit ils (elles) ont dit	je disais tu disais il (elle) disait nous disions vous disiez ils (elles) disaient	je dis tu dis il (elle) dit nous dîmes vous dîtes ils (elles) dirent
<b>faire</b>	je fais tu fais il (elle) fait nous faisons vous faites ils (elles) font	j' ai fait tu as fait il (elle) a fait nous avons fait vous avez fait ils (elles) ont fait	je faisais tu faisais il (elle) faisait nous faisions vous faisiez ils (elles) faisaient	je fis tu fis il (elle) fit nous fîmes vous fîtes ils (elles) firent
<b>voir</b>	je vois tu vois il (elle) voit nous voyons vous voyez ils (elles) voient	j' ai vu tu as vu il (elle) a vu nous avons vu vous avez vu ils (elles) ont vu	je voyais tu voyais il (elle) voyait nous voyions vous voyiez ils (elles) voyaient	je vis tu vis il (elle) vit nous vîmes vous vîtes ils (elles) virent
<b>pouvoir</b>	je peux tu peux il (elle) peut nous pouvons vous pouvez ils (elles) peuvent	j' ai pu tu as pu il (elle) a pu nous avons pu vous avez pu ils (elles) ont pu	je pouvais tu pouvais il (elle) pouvait nous pouvions vous pouviez ils (elles) pouvaient	je pus tu pus il (elle) put nous pûmes vous pûtes ils (elles) purent
<b>prendre</b>	je prends tu prends il (elle) prend nous prenons vous prenez ils (elles) prennent	j' ai pris tu as pris il (elle) a pris nous avons pris vous avez pris ils (elles) ont pris	je prenais tu prenais il (elle) prenait nous prenions vous preniez ils (elles) prenaient	je pris tu pris il (elle) prit nous prîmes vous prîtes ils (elles) prirent

### I.6.L'enseignement de la conjugaison en classe de 5<sup>ème</sup> année primaire.

Au système éducatif algérien, le guide est la référence des enseignants pour faire la séance de conjugaison et celui qui énonce les objectifs et les enseignants sont libres d'organiser leurs apprentissages pour les atteindre.

Toutefois, le plus souvent, ils suivent la progression dictée par le manuel qu'ils utilisent.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

Voyons successivement un exemple d'une séance de conjugaison tiré du **guide**<sup>21</sup> **d'utilisation du manuel de français** et les enseignants envisagent l'apprentissage de la conjugaison en classe:

### JE CONJUGUE

#### Compétences visées

- **Le pré requis** : les pronoms personnels, la terminaison du présent de l'indicatif, le verbe du premier groupe (infinitif et terminaison).
- **Structure et vocabulaire en situation de communication** :
  - Conjugaison écrite des verbes à la forme pronominale : s'appeler, se reposer.
  - Structure avec s'appeler : s'appeler+ prénom ou nom.
- **Matériel** : Le manuel de l'élève, p. 18, le cahier d'activités.

### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE.

- Lis le texte, puis réponds aux questions.

Écrivez le texte au tableau. Puis demandez aux élèves de lire le contenu de la bulle, les mots et les phrases sont déjà connus par les élèves, étant travaillés dans le dialogue et le texte de lecture.

Les élèves lisent la première question, puis ils relisent le texte pour répondre :

**\*La petite gazelle s'appelle Maia.**

De la même façon, ils trouveront la réponse de la deuxième question :

**\*Elle se repose.**

Utiliser la gestuelle pour expliquer le sens du verbe se repose.

Demander aux élèves de souligner la forme du verbe pronominal **s'appeler** et **se reposer**, dans le tableau de conjugaison, avec le pronom personnel à la troisième personne du singulier :

**Elle s'appelle, Elle se repose** et d'encadrer la terminaison : e.

Les inviter à trouver le temps de la conjugaison : le présent de l'indicatif.

Lisez à haute voix la conjugaison du verbe **s'appeler** en insistant sur la forme pronominale du verbe, en vous désignant pour : je, ou en désignant un élève correspondant à chaque pronom personnel : tu, il, elle, nous, vous, ils, elles.

Demander à un élève d'entourer la terminaison.

---

<sup>21</sup> Guide d'utilisation du manuel de français de la 5<sup>ème</sup> année primaire, pp.24.25.

## CHAPITRE I : La conjugaison en français

---

- retiens la règle.

Ce tableau récapitulatif vous permettra de :

- demander aux élèves quelles sont les formes verbales qui se prononcent de la même façon. elle, ils, elles (se),
- d'insister sur la liaison à faire entre nous et « appelons », vous et « appelez ». En prononçant [z],
- mettre l'accent sur les deux « l » ; je, tu, elle, il, ils, elles.

Les élèves notent ces verbes dans le cahier de conjugaison pour la révision finale, en vue de les préparer à l'examen finale de 5ème année.

- Conjugue le verbe : **se mouiller les mains.**

Cette activité d'application permet aux élèves de découvrir un troisième verbe pronominal usuel.

- Pour un entraînement intensif à l'oral. Un élève dit le pronom personnel, un autre le conjugue. Inverser les rôles.

### Conclusion

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous pouvons dire que le verbe constitue le noyau de la phrase et qu'il présente des variations. L'ensemble de ces variations fonde le statut de « la conjugaison » et lui procurent un intérêt particulier au sein de la sphère de la langue en général.

Comme son apprentissage, l'enseignement de la conjugaison reste un enjeu majeur pour la didactique des langues et celle du français particulièrement.

## CHAPITRE II:

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

**«le jeu est le travail,est le bien,est  
le devoir,est l'idéal de la vie»  
E.Claparède**

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

### Introduction

L'enfant aime jouer, c'est sa nature, il s'amuse, il devient heureux quand il joue, c'est son activité fondamentale, c'est son travail à lui, sa préoccupation... Alors, on peut tester ses connaissances à travers le jeu.

En se référant au manuel scolaire algérien, nous trouvons qu'il présente des jeux ludiques à réaliser en classe de langue comme le cas des jeux des mots, des saynètes, des théâtres, et ce dans le but de créer des échanges entre l'enfant et son apprentissage. Cependant, nous avons côtoyé des enseignants de toutes catégories et ce que nous avons constaté affirme l'hypothèse qu'ils ne donnent aucune importance à ces jeux. Or, ils y'en a d'autres qui l'utilisent mais par méconnaissances de ses méthodes de travail.

Dans le présent chapitre, nous tenterons de présenter le concept « jeu » et le rôle qu'il joue en développement de l'enfant dans ses différents aspects.

Puis, nous essayerons de définir « le jeu ludique » et monterons sa pratique en classe selon les consignes élaborées par la spécialiste de enseignement du FLE « Christine Renard ».

Enfin, nous parlerons du jeu ludique et son rôle dans la motivation de l'apprenant en classe de français langue étrangère.

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

### II.1.1. Le jeu

Le jeu est par le monde par excellence où vie, grandit et s'épanouit l'enfant. Il représente son premier contact avec le contexte qui l'entoure. Il est un biais à la connaissance. Il faut admettre aussi que, de par ses besoins vitaux l'être humain garde toujours un penchant vers le jeu même étant adulte.

Lorsque nous commençons à étudier un concept ou un phénomène donné, une des premières étapes à réaliser consiste à le définir.

#### – Selon le dictionnaire de français « LAROUSSE »

Jeu : nom masculin (lat. Jocus, plaisanterie), est défini comme « *une activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en tirer du plaisir* »<sup>21</sup>.

#### – Selon le dictionnaire « Le Grand Robert »

Il le définit comme : « *une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure.* »<sup>22</sup>.

#### – Selon le dictionnaire « Le Petit Robert »

Pour sa part, le Petit Robert donne la définition suivante au terme « jeu » : « [...] *activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte* »<sup>23</sup>.

#### – Selon Nicole De Grandmont

C'est une orthopédagogue canadienne, elle définit le jeu comme ceci : « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbu de plaisir intrinsèque et gratuit.* »<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup>[En ligne]. URL : [www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/), consulté le 14.12.2018.

<sup>22</sup> Paul Robert, *Grand Robert de la langue française*, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.

<sup>23</sup> Le Petit Robert, *Dictionnaire de Français*, Paris, EDIF, 2005, p.237.

<sup>24</sup> Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu, Jouer pour apprendre*, édition 1997, p.83.

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

### –Selon le dictionnaire didactique

Le jeu en didactique des langues : «*un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence pour le plaisir qu'elle procure*». <sup>25</sup>

Ces définitions suggèrent que « le jeu » est caractérisé par l'amusement et le plaisir.

### II.1.2. Le jeu et le développement de l'enfant

Même si la fonction première du jeu est l'amusement, jouer est aussi un élément indispensable au bon développement de nos enfants, d'après Jean Chateau: « *Le jeu est sérieux, il possède la plupart du temps des règles sévères, il comporte des fatigues et parfois même mène à l'épuisement. Ce n'est pas un simple amusement, c'est beaucoup plus* » <sup>26</sup>.

Alors, lorsque l'enfant joue se développe dans différents aspects :social, affectif, cognitif, langage et physique comme « Mary Sheridan » montre dans son ouvrage traduit et adapté par Sébastien Colson « *Jeu et développement chez l'enfant* » <sup>27</sup>:

#### II.1.2.1. Le développement social et effectif :

Dans le jeu, les enfants ont l'occasion d'apprendre sur eux-mêmes et sur les autres. Ils prennent conscience de l'impact de leur comportement et développement des compétences dans la résolution de conflits, la négociation, la confiance et l'acceptation. Ils peuvent expérimenter des façons différentes de faire face à des situations sociales et tester des sentiments, des émotions et des rôles sociaux.

#### II.1.2.2. Le développement cognitif :

Le jeu offre des possibilités d'apprendre sur des objets, des concepts et des idées: par exemple, le tri, le séquençage, le poids et l'équilibre. Les enfants développent des stratégies de résolution de problème et La capacité de permettre qu'une chose se substitue à

---

<sup>25</sup> Jean Pierre Cuq, *Le dictionnaire du français langue étrangère et seconde*, Paris, 2003, p.160.

<sup>26</sup> Jean Chateau, *L'Enfant et le Jeu*, édition Scarabée, 1967. [En ligne]. URL : <https://www.amazon.fr/Jean-Chateau-L'Enfant-jeu-Nouvelle/dpa/B0014XXYJQ>, consulté le 13/02/2019.

<sup>27</sup> Mary D. Sheridan, *Jeu et développement chez le jeune enfant de la naissance à 6ans*, traduit par Sébastien Colson, De Boeck Supérieur, 2014, pp.18.19.

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

une autre capacité de permettre qu'une chose se substitue à une autre (par exemple, jouer à faire semblant) est un précurseur des voies les plus complexes de la pensée.

### II.1.2.3. Le développement du langage :

Le jeu offre des possibilités de développement des compétences du langage en ce qui concerne le vocabulaire, la prononciation, la construction des phrases et la transmission du sens et de l'intention.

### II.1.2.4. Le développement physique :

Le jeu comporte des mouvements de motricité globale et fine, ce qui favorise la coordination et la capacité visu spatiale. L'augmentation de l'activité physique résultant du jeu actif favorise la santé et le conditionnement physique en termes de système cardio-vasculaire, de tonus musculaire et d'entretien du poids optimal.

Il est important de noter que le jeu influence et reflète à la fois le développement de l'enfant et il dépasse le sens d'amusement.

## II.2. Le jeu ludique

Depuis longtemps, de multiples études se sont intéressés au jeu, mais ce n'est qu'au XVIII<sup>ème</sup> siècle que s'est approfondit la réflexion pédagogique sur le jeu : *«Alors que le XVIIIème voit Jean-Jacques Rousseau placer l'enfant au centre du système éducatif et que la pédagogie prend son essor, le jeu pédagogique est l'affaire de pédagogues moins connus tels que M. de Vallange ou Madame de Genlis.»*<sup>28</sup>.

Jean- Laurent Pluies est exprimé le jeu en trois niveaux: *« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...]. 2. Niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...] »*<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup>Caroline Ricard, *Histoire du jeu pédagogique*, [En ligne].URL : <http://www.aritma.net/french/XVIIIemesiecle/Introduction.html>, consulté le 18/01/2019.

<sup>29</sup>Mme GUERNI Sabrina, *l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques*, mémoire de master, 2001. p.14. (cite par Jean- Laurent Pluies).

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

### II.2.1.Eléments définitoires

#### II.2.1.1.Définition du mot « Ludique »

Afin d'appréhender au mieux le sens étymologique du jeu, Christine Partoune déclare que « *Ludique vient du mot latin « ludus » qui signifie amusement, divertissement* »<sup>30</sup>.

Selon le dictionnaire de la langue « le Petit Robert », le mot « ludique » désigne ce qui « relatif au jeu. »<sup>31</sup>.

A sa part, le dictionnaire didactique montre que : « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle procure [...]* »<sup>32</sup>.

A la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que le jeu utilisé dans l'apprentissage est nommé « **jeu ludique** ».

#### II.2.1.2.Définition du « jeu ludique »

Selon Nicole de Grandmont : « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* »<sup>33</sup>.

Selon Christine Renard C'est une activité libre, spontané, imaginative qui n'a pas de règles fixes « *[...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* »<sup>34</sup>.

Donc, le jeu ludique joue un rôle très important dans la classe du français langue étrangère où l'apprenant peut se trouver dans une situation angoissante : « *Toute production (orale ou écrite) dans une langue étrangère comporte une part de stress.* »<sup>35</sup>.

---

<sup>30</sup> Christine Partoune, « *Approches ludiques en formation d'adultes* », In, Tous éducateurs !, répertoire d'outils créés par les formateurs de l'Institut d'Eco-Pédagogie (IEP), Janvier 2013. [En ligne]. URL: <http://www.institut-eco-pedagogie.be/spip/?article408>, consulté le 22/01/2019

<sup>31</sup> Le nouveau Petit Robert, *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, Le Robert, 1993, p.470.

<sup>32</sup> Jean Pierre Cuq. *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003, p.160.

<sup>33</sup> Nicole De Grandmont, *op.cit*, p.83.

<sup>34</sup> Christine Renard, « *les activités ludiques en classe de FLE : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir* ». [En ligne]. URL: [http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf), Consulté le: 22/01/2019.

<sup>35</sup> Christine Renard. *Ibid.*

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

Pour que l'apprenant se sente à l'aise, pour s'exprimer, pour être actif et tester ces compétences, le jeu offre cette opportunité.

### II.2.2. La pratique du jeu ludique en classe de FLE<sup>36</sup>

En pratiquant le jeu au sein de la classe, il y a des points nécessaires auxquels l'enseignant se doit d'être attentif avec ses apprenants. Christine Renard, formatrice CEDEFLES (des formations liées à l'enseignement du français langue étrangère), a répertorié ces points comme ci-dessous :

–**Avant de lancer dans l'expérience du jeu ludique** : l'enseignant doit se poser des questions avant le lancement d'une activité ludique :

-celui des pré-requis nécessaires : les apprenants disposent-ils des outils nécessaires pour vivre de façon relativement sécurisée l'activité ? Si ce n'est le cas, l'enseignant veillera à rendre l'apprenant plus efficace dans l'exécution de la tâche en la faisant précéder d'autres tâches préparatoires (réponses à des questions, repérage de formules linguistiques, compréhensions à l'audition,...).

-Celui des objectifs poursuivis : l'activité que l'enseignant va proposer correspond-elle aux objectifs qu'il s'est fixés ? Ceux-ci peuvent être d'ordre linguistique, fonctionnel, culturel, ...

-Celui du sens : cela a-t-il du sens de proposer cette activité à ce moment précis ? A-t-elle sa place dans la progression du cours ? Il se peut que le sens majeur identifié soit celui du pur plaisir ; ce but peut se suffire à lui-même car il sera de toute façon accompagné d'avantages communicatifs, du fait même que le jeu proposé met en scène la langue et sa pratique.

–**La consigne** :

L'énonciation de la consigne est un moment déterminant. Celle-ci doit impérativement être très claire et énoncée une seule fois dans un premier temps. Il sera

---

<sup>36</sup> Christine Renard, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. [En ligne]. URL: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiP3mO8cPjAhWtAWMBHTa7AxgQFjAAegQIAhAC&url=https%3A%2F%2Fcdn.uclouvain.be%2Fpublic%2FExports%2520reddot%2Fadri%2Fdocuments%2FLe\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf&usg=AOvVaw2EDKMr0KYZfi71BDIPiCBI](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiP3mO8cPjAhWtAWMBHTa7AxgQFjAAegQIAhAC&url=https%3A%2F%2Fcdn.uclouvain.be%2Fpublic%2FExports%2520reddot%2Fadri%2Fdocuments%2FLe_jeu_en_classe_de_FLE.pdf&usg=AOvVaw2EDKMr0KYZfi71BDIPiCBI), consulté le 18/02/2019.

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

toujours temps de répondre aux questions s'il reste des zones d'ombres. Enoncer une consigne plusieurs fois de suite avec des mots différents peut amener de la confusion dans l'esprit des apprenants. Si la consigne s'avère particulièrement complexe, mieux vaut la décomposer et procéder par étapes. Il est toujours hasardeux de donner plusieurs informations en même temps.

### –Le travail en groupe :

Bien sûr, il existe des jeux individuels, mais pourquoi ne pas profiter de la richesse que génère le travail en groupes ?

Dans ce cas, il est conseillé de les faire varier, de proposer des activités de deux, trois, quatre, cinq, six personnes, ainsi que des activités collectives. Cette façon de procéder permet de rompre la monotonie et de provoquer des rencontres diverses.

L'organisation en petites cellules sans la présence constante du maître libère généralement les plus timides et s'apparente plus à la véritable interaction sociale, amenant les apprenants à expérimenter des échanges plus « naturels », et les préparant progressivement aux rencontres avec les natifs.

–**L'évaluation** : si une évaluation s'avère nécessaire pour les différentes activités ludiques, on peut l'imaginer sous forme de liste spécifique à chaque activité en fonction des compétences langagières sollicitées et des objectifs visés. On établira si, oui ou non, l'apprenant a accompli avec succès les actions détaillées comme suit : peut se présenter, peut décrire une personne, peut formuler une demande, comprend une consigne, respecte une consigne, peut construire une phrase complète syntaxiquement correcte, peut reproduire une structure syntaxique donnée, peut écrire sans faute d'orthographe, repère les différentes classes grammaticales, s'exprime avec aisance, maîtrise l'art de la définition... Ces compétences relèvent tant du domaine de la réception que de la production.

Les activités ludiques peuvent faire l'objet d'une évaluation formative exploitable ensuite par l'enseignant pour situer le niveau de sa classe et pallier ensuite à certaines lacunes, difficultés observées lors des activités.

## CHAPITRE II : Le jeu ludique en classe de FLE.

---

### II.3. Le jeu ludique et la motivation de l'apprenant en classe de FLE

Plusieurs recherches ont été faites sur la motivation des apprenants dans la classe à cause de son impact sur l'apprentissage « un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »<sup>37</sup>.

En effet, le jeu ludique procure toutes les caractéristiques qui rend l'apprenant « motivé ». Haydée SILVA une didacticienne célèbre à travers les recherches menées dans le domaine du jeu en tant qu'outil pédagogique pour l'enseignement/ apprentissage des langues a dit: «[...] les activités ludiques exploitées à bon escient peuvent [...] faciliter le travail dans les classes hétérogènes ; contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe ; développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse ; aider à dédramatiser l'erreur ; promouvoir la prise de conscience de soi ; rendre possible la mise en place d'une pédagogie différenciée. »<sup>38</sup>. En somme, il faut reconnaître que le jeu ludique présente des avantages démesurés pour ce qui est de la motivation de l'enfant, dans l'acquisition du savoir ; que ce soit au cadre scolaire ou extrascolaire.

### Conclusion

Avoir recouru au ludique au sein de la classe prouve que l'enseignant est porteur d'un regard positif et innovant du système enseignement- apprentissage. En sortant de la tradition, jouer en classe de langue favorise la motivation de l'apprenant. Lui procure une certaine gaité dans son assimilation du savoir. En tous et pour tous le jeu ludique est moyenne efficace à bon escient.

---

<sup>37</sup> Rolland Viau, *La motivation en contexte scolaire*, De Boeck, 1994, p.07.

<sup>38</sup> Haydée Silva, « *Le jeu comme outil pédagogique* ». [En ligne]. URL : <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872>, consulté le 26/01/2019.

## CHAPITRE III:

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

### Introduction

Il est important de vérifier l'hypothèse de départ et garantir l'efficacité de notre démarche, c'est pourquoi nous nous sommes appuyées sur plusieurs techniques de recherche.

Sur un premier plan, nous avons mené une enquête qui aura pour rôle de faire des observations d'une classe de 5<sup>ème</sup> année primaire lors de la séance de conjugaison, en vérifiant l'influence du jeu de cube sur l'apprentissage de la conjugaison par la réalisation d'une activité expérimental avec les apprenants de cette classe.

Sur un second plan, nous avons proposé à un échantillon des enseignants de la langue française, exerçant dans le cycle primaire, un questionnaire qui porte sur le déroulement de la séance de conjugaison et l'utilisation du jeu ludique lors de cette séance.

### III.1.Pré-expérimental

Dans le but d'étayer l'objectif de notre recherche et trouver une réponse à notre problématique, nous avons choisi de recourir au mode de recueil de données visant à décrire ce qui se passe en classe de 5<sup>ème</sup> année, précisément lors de la séance de conjugaison.

- **Lieu d'expérimentation :**

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi le complexe scolaire «**ATTABI Attellah** » à Berhoum, wilaya de Msila.

Cet établissement est nouvelle, il scolarise actuellement 240 apprenants .Il contient qu'une seule enseignante de français.

Ce qui concerne la classe où l'activité expérimentale s'est déroulée, elle est bien décorée par : des panneaux, des dessins, les projets de la classe...réalisés par les apprenants.

- **Le public :**

Il s'agit donc, des apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire d'une classe qui contient 34 apprenants âgés de 10 à 11 ans, avec une enseignante qu'elle a commencé à exercer son métier depuis sept (07) ans et qui nous la remercions infiniment.

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

### III.1.1. Le déroulement de la séance de conjugaison :

Pour faire l'observation, nous avons assis à des leçons de grammaire, de compréhension et de remédiation, qui ont été plus pratiquées que seule de la conjugaison.

Nous allons décrire le déroulement de cette dernière. Puis, nous allons présenter quelques remarques observées.

**Durée : 45minutes**

**Le nombre des élèves présents : 33 élèves**

**Thème : « être et avoir au futur »**

- L'enseignante a écrit un texte au tableau qu'est le support. (Voir annexe 1 p.52)

**Le support :**

Aujourd'hui, les hommes continuent à polluer les océans.

Dans quelques années, on n'aura plus rien à manger car toutes les espèces des poissons seront mortes.

- Elle a fait la lecture magistrale. Puis, quelques apprenants ont lu le texte. (6 apprenants).

- L'enseignante a fait un petit questionnaire de compréhension :

a-Que se passe t-il aujourd'hui ? (deux élèves ont répondu et les autres ont répété la réponse)

b-Que se passe t-il dans quelques années ? (un élève a répondu et autres ont répété la réponse)

c-Où est la première phrase ? (un élève a répondu et autres ont répété la réponse).

d-Relevez le verbe de cette phrase ? (la réponse était sur les ardoises)

⇒ **Tous les apprenants ont répondu correctement. (33 réponses justes). (Voir annexe1 p. 52)**

- Un élève a passé au tableau pour souligner le verbe. (Voir annexe1 p.52)

- L'enseignante a continué à poser des questions aux élèves :

f-Ce verbe, dans quel temps ? (les élèves ont répété ensemble la réponse juste)

g-Après, elle a demandé aux élèves de relever la 2<sup>ème</sup> phrase ? (ils ont répété la réponse collectivement).

### CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

Puis, elle a montré que cette phrase contient deux (02) verbe a cause de la présence de la préposition « car », qui lie deux propositions et elle leurs a demandé de relever ces derniers et les écrire sur leurs ardoises.

Durant cette étape, elle a présenté l'axe du temps sur le tableau et elle a expliqué que ces verbes sont au futur de l'indicatif. (Voir annexe1 p.52).

➡ Les apprenants ont présenté ses réponses qui ont été **toutes fausses**. (Voir annexe1 p.53)

- Pour bien éclaircir, elle a posé cette question :

-qu'est ce qu'on trouve entre **ne** et **plus** ?

-Ils ont répondu : « un verbe ». (La réponse était collective).

#### Remarque :

A cause de l'insuffisance du temps, l'enseignante a continué la leçon en séance de remédiation qui était juste après la séance de conjugaison.

- Quelques apprenants ont découvert que le premier verbe est « aura ».

➡ 17 réponses étaient **fausses**.

▪ Ensuite, elle a écrit ces deux verbes directement au tableau et elle a expliqué que ce sont « être » et « avoir » au futur. (Voir annexe1 p.53)

▪ Elle a écrit la conjugaison du verbe « être » au tableau. (Voir annexe1 p.53) avec tous les pronoms personnels sauf avec « nous » et « vous ». Après, elle a demandé aux apprenants de continuer la conjugaison sur leurs ardoises.

➡ 25 réponses étaient **fausses**. (Quelques apprenants ont présenté les réponses justes ). (Voir annexe1 p.53).

Après toutes ces étapes, l'enseignante a fait les deux activités ci-dessous : (Voir annexe1 p.54).

Activité 01 : Recopie sur vos ardoises le verbe « être » au futur de l'indicatif :

Nous étions – Vous êtes – je serai – ils seront – je suis – tu étais –

Tu seras – Ils sont.

➡ 19/33 réponses **fausses**. (Quelques apprenants sont passés au tableau pour présenter les réponses correctes). (Voir annexe1 p.54).

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

Activité 02 : Mets au futur les verbes entre parenthèses :

-Elle (être) très content.

-Les animaux (être) à l'école.

-Vous (être) conscients au danger.

⇒ Quelques apprenants ont écrits les réponses au tableau. (Voir annexe1 p.54).

La séance est terminée, l'enseignante n'a pas terminé le cours.

Elle nous a informés que l'objectif n'est pas atteint et les résultats obtenus ont été attendus parce que « être » et « avoir » se changent radicalement au futur. Ainsi, les élèves n'ont pas étudié ce temps auparavant.

### III.1.2. Analyse et commentaire

Nous avons remarqué une entente entre l'enseignante et ses apprenants, elle a varié les questions dans le but de faire participer tout le monde.

Néanmoins, nous avons remarqué que l'enseignante est tombée dans le piège de l'enseignement théorique où elle a posé des questions directes, parfois sans réponses.

Rappelons que la nouvelle méthode de l'enseignement se base sur l'approche par compétence où on doit faire travailler l'apprenant à travers des activités, tout en se basant sur ses pré-requis. Dans ce cas, elle pourrait proposer d'autres activités telle l'activité de réécriture (elle pourrait changer l'indicateur du temps de la 1ère phrase par d'autre indicateur qui propose le futur comme exemple « demain »; alors le verbe « continuent » va se changer et les élèves vont constater les terminaisons).

Ensuite, elle a présenté l'axe du temps sans pour autant l'utiliser. Elle pourrait néanmoins, présenter par exemple l'activité suivante :

- Classez les indicateurs du temps du texte dans cet axe.

Puis, l'activité de la première séance (recopie le verbe « être » sur vos ardoises) était une activité pour tester la mémorisation des apprenants, ce n'est pas pour savoir si l'objectif est atteint.

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

Enfin, nous ne pouvons pas faire un cours sans des pré-requis, c'est pourquoi « être » et « avoir » sont restés des énigmes pour ces apprenants jusqu'à la fin du cours.

Nous pouvons dire que l'enseignement de la conjugaison est une tâche difficile et compliqué et elle demande une habilité importante de l'enseignant.

### III.2.L'expérimental

Après plusieurs jours et après le rassemblement du maximum des informations sur ces apprenants et sur leurs comportements face à cet apprentissage, nous avons pu réaliser notre expérimentation en seule séance.

#### III.2.1.Le choix du jeu

Nous avons suggéré de faire introduire le « jeu de cube », tout en respectant le niveau des apprenants, leurs besoins, leurs prés-requis et le programme officiel destiné aux apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire.

Nous signalons que nous n'avons pas présenté aux apprenants la version originale de ce jeu, mais avant de le présenter, nous procédons à quelques modifications afin de pouvoir l'adapter à nos objectifs. (Voir annexe 2 pp.55.57).



## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

### III.2.2. Description du jeu

Deux cubes :

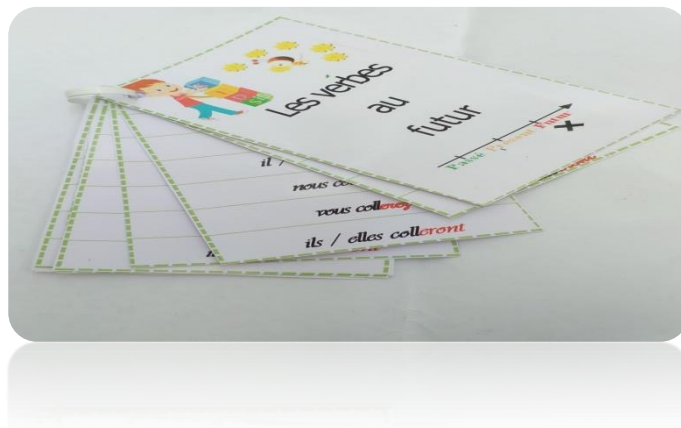
- le premier contient dans ses six faces les pronoms personnels



-le deuxième : les six verbes du premier groupe à l'infinitif (ces verbes sont : **garder**, **fermer**, **laver**, **dessiner**, **parler**, **coller**)



-un porte-clés avec les réponses (les verbes conjugués au futur).



Pour le matériel du jeu, nous l'avons imprimé en couleur et pour attirer beaucoup plus l'attention des élèves et pour que le contenu soit clair et pertinent.

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

Nous avons utilisé aussi les cubes selon le nombre des groupes devisés des apprenants et les porte-clés selon leurs nombres.

### III.2.3. Les objectifs visés par le jeu proposé

Toute recherche pratique est basée sur une réflexion qui, à son tour, doit prévoir des objectifs. En effet, l'objectif de notre travail de pratique est d'amener l'apprenant à un nouveau contact de plaisir et de signifiante à la langue, en particulier à la séance de conjugaison.

Nous partons du principe que le jeu motive l'apprenant, facilite sa concentration et grâce au jeu de cube, l'apprenant sera actif : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qui a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour le faire gagner, il prend plaisir à partager et à échanger.

### III.2.4. Le déroulement de l'expérimentation

#### Durée : 45 minutes

Cette expérimentation a été réalisée par l'enseignante de la classe et en séance de remédiation (en la donnant toutes les explications nécessaires), pour ne pas sortir les apprenants de leur climat actuel d'apprentissage. **(Voir annexe2 p.49).**

D'abord, l'enseignante a formé dix (10) groupes hétérogènes de 3 à 4 élèves, parce qu'on a besoin des groupes équilibrés au niveau de connaissances et faire participer tous les éléments du groupe, même ceux qui ont des difficultés en langue française. Ceci vise également à enrichir la communication entre eux, encourager leurs interactions et favoriser la liberté de s'exprimer et discuter.

**Remarque :** Si on a demandé aux apprenants de former des groupes, ils vont les former à la base de sympathies mutuelles, ce qui ne doit pas être favorable pour le jeu.

Ensuite, elle a distribué les jeux et pour préparer les élèves, elle a tout posé les questions suivantes aux apprenants :

- Qu'est un verbe de premier groupe ?
- Qu'est ce qu'est écrit sur les faces de ce cube (le cube des verbes) ?
- Ces verbes, dans quel groupe ?
- Qu'est ce qu'est écrit sur les faces de l'autre cube ?

Puis, elle leur a fait expliquer les règles pour bien jouer.

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

### ➤ Les consignes à suivre dans cette activité:

- Les apprenants doivent travailler collectivement.
- Un cube des pronoms personnels et un cube des verbes à l'infinitif pour chaque groupe et un porte-clés des réponses pour chaque élève.
- Un apprenant du groupe jette l'un des cubes, par exemple le cube des pronoms personnels, il obtient, par hasard le pronom « tu ». Puis, il jette l'autre cube qu'est le cube des verbes à l'infinitif, il obtient un verbe (l'apprenant et le reste du groupe vont chercher la réponse dans leurs porte-clés et écrire les réponses sur leurs ardoises).
  - **Remarque** : il est possible de jouer plusieurs fois.

### ➤ Présentation des résultats durant le déroulement du jeu:

Nous allons les présenter sous forme des éléments :

- Les apprenants s'approchent du jeu pour le voir et préparer leurs réponses.
- Ils se montraient plus intéressés au jeu la chose qu'on peut remarquer selon le nombre des essais de la conjugaison de quelques verbes sur leurs ardoises. **(Voir annexe2 pp.57.58).**

-Nous avons remarqué que les apprenants étaient joyeux, détendus et attentifs et le nombre d'apprenants désintéressés dans chaque groupe est très réduit.

-Le travail collectif a été remarqué. **(Voir annexe2 p58).**

-Nous avons remarqué que chaque élément du groupe a joué par ces cubes et a fait des essais.

- Après 20 minutes, l'enseignante a demandé aux apprenants de lever leurs ardoises pour vérifier leurs réponses. Nous avons remarqué que chaque apprenant a essayé de jouer plusieurs fois (voir annexe).

Les résultats du jeu sont au tableau ci-dessous :

	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Les bonnes réponses	30	88%
Les réponses fausses	2	6%
Sans réponses	2	6%

Les réponses fausses ont été corrigées par les apprenants. **(Voir annexe2 p.59).**

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

### III.2.5. Interprétation des résultats

À travers ces résultats, nous avons constaté que le jeu de cube a rendu les apprenants très motivés, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe (ils ont bien réussi dans sa réalisation).

En effet, il les a aidés à apprendre le sens et la conjugaison de quelques verbes, et comment ils s'écrivent.

Nous avons déduit que le jeu de cube s'ajoute aux activités ludiques qui peuvent être exploitées au service de l'enseignement/apprentissage de la conjugaison.

### III.2.6. Vérification de procédure

Pour bien vérifier, si les apprenants ont appris la conjugaison des verbes du premier groupe au futur, nous avons proposé à la fin du jeu l'évaluation ci-dessous à faire individuellement sur les cahiers, suivie d'une correction collective puis individuelle.

Application: Mets au futur les verbes entre parenthèses :

-Je (garder) un bon souvenir.

-Tu (parler) en français.

-La maîtresse (fermer) la porte.

-Les élèves (dessiner) une fleur.

Nous avons pris des photos des réponses. (Voir annexe2 p.60).

#### ➤ Présentation des résultats

D'après les réponses, nous avons résumé les résultats obtenus dans le tableau suivant :

	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Les bonnes réponses	29	85.30%
Les réponses fausses	3	8.82%
Sans réponses	2	5.88%

## **CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE**

---

### **III.2.7. Interprétation des résultats de l'expérimentation:**

Les résultats obtenus durant le déroulement du jeu et les résultats de l'évaluation proposée à la fin du jeu nous ont orientés vers des points bien précis qui sont les suivants:

- le jeu de cube est une méthode très utile et importante dans la structure et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances bien que l'enseignement de la conjugaison.
- l'utilisation du jeu de cube par les enseignants, en particulier ceux du cycle primaire dans la pratique en conjugaison trouve un puissant stimulus d'apprentissage, car les apprenants développent leurs capacités, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances.
- La pratique du jeu de cube favorise la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux.
- Le jeu de cube instaure un climat pour apprendre la conjugaison. Il promet à l'apprenant de faire des échanges, collaboration avec d'autre dans le but de réussir.

### **III.3. Enquête auprès des enseignants du FLE au primaire**

#### **III.3.1. Présentation de l'échantillon enquêté**

Nous nous sommes appuyées sur les points de vue de 10 personnes interrogées. Il s'agissait d'obtenir leurs perceptions et conceptions de jeu ludique comme moyen d'enseignement/apprentissage de la conjugaison.

Pour ce qui est de leur âge, il se situe entre 28 ans, pour le plus jeune d'entre eux, et 48 ans pour les plus âgés.

Nous soulignerons aussi que les personnes interrogées travaillent dans divers établissements (primaire) répartis dans différentes localités de la commune de Berhoum, wilaya de Msila.

#### **III.3.2. Présentation de l'instrument d'enquête (le questionnaire):**

Le questionnaire est une suite de 11 questions fermées, en espérant à partir les réponses de connaître l'avis des enseignants sur le déroulement de la séance de conjugaison (l'apprentissage des apprenants, la durée, les supports utilisés...) et aussi de déterminer l'état actuel des pratiques ludiques dans l'enseignement-apprentissage de la conjugaison en classe de 5ème année (si ils sont utilisés par beaucoup

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

d'enseignants ou que quelques uns lors de la séance). Le contexte de la recherche a été expliqué avec la garantie de l'anonymat.

### III.3.3. Analyse et interprétation des données

Pour aider l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, engendré des tableaux synthétisant les déclarations données pour chaque question. Puis, nous avons élaboré des grilles de lecture.

**Question n°01** : depuis quand vous enseignez ?

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
moins de 5 ans	1	10%
Entre 5 et 10 ans	2	20%
Entre 10 et 20 ans	4	40%
Plus de 20 ans	3	30%

#### • Présentation des résultats :

Nous pouvons constater au vu du tableau n°1 que sur l'ensemble des 10 enseignants, 10% ont moins de 5 ans de carrière dans l'enseignement du FLE se qui nous fait 1 sur 10 personnes, 20% ont entre 5 et 10 ans se qui fait 2 sur 10 personnes, 40% ont entre 10 et 20 ans de carrière donc c'est 4 sur 10 personnes et 30% ont plus de 20 ans se qui nous fait 3 sur 10 personnes.

#### • Analyse et interprétation des résultats :

En lisant ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous avons observé qu'il ya une différence claire autour de l'ancienneté.

Le taux le plus important se situe chez les enseignants de plus de 20 ans et même ceux entre 10 à 20 ans, c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire.

Quant aux autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé moins de cinq années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent véhiculer comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Donc le résultat variable que nous avons eu, nous a permis d'enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants. Ainsi nous

### CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

nous permettons de commenter leur avis sur l'application du jeu ludique pour l'enseignement/apprentissage de la conjugaison.

**Question n°02:** À votre avis, est ce l'apprentissage de la conjugaison est :

	Nombre d'enseignants	Poutcentage
facile	2	20%
difficile	8	80%

• **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu 20% qui prétendent que l'apprentissage de la conjugaison est facile, et 80% confirment que c'est difficile.

• **Analyse et interprétation des résultats :**

Suite aux résultats obtenus à cette deuxième question, on peut constater qu'il y a plus d'enseignants qui éprouvent que l'apprentissage de la conjugaison est difficile, ce qui signale une situation inquiétante.

Chaque apprenant doit apprendre la conjugaison des verbes, qui normalement occupe un statut important dans l'apprentissage de langue française.

**Question n°03 :** Est-ce que les apprenants font beaucoup d'erreurs lors des activités de conjugaison ?

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
oui	10	100%
non	0	0%

• **Présentation des résultats :**

Il ressort là que 100% des apprenants de l'échantillon enquêté font beaucoup d'erreurs lors des activités de conjugaison.

• **Analyse et interprétation des résultats :**

Les résultats concernant cette question nous incitent à croire que des difficultés résident au niveau des séances de conjugaison ce qui rendre les apprenants démotivés.

Dans ce cas, l'enseignant se trouve obligé de chercher des méthodes pour aider les apprenants à surmonter les erreurs commises lors des activités de conjugaison.

### CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

**Question n°04 :** Est-ce que une séance de conjugaison est assez suffisante pour apprendre les règles et les mettre en pratique ?

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
oui	3	30%
non	7	70%

- **Présentation des résultats :**

Dans cette question, 30% optent pour un « oui », 70% pour un « non ».

- **Analyse et interprétation des résultats :**

Pour cette question, nous avons voulu savoir si une séance de conjugaison est assez suffisante pour apprendre les règles et les mettre en pratique, nous avons constaté que la majorité d'eux voient que le volume horaire consacré à la séance de conjugaison est insuffisant.

Sachant qu'ils éprouvent les difficultés d'apprentissage de la conjugaison, il est impossible de faire contrôler le développement de cette compétence chez les apprenants en seule séance (45 minutes).

**Question n°05 :** Si « non », consacrez-vous la séance de remédiation pour terminer le cours ?

	Nombre d'enseignants
oui	4 sur 7
non	3 sur 7

- **Présentation des résultats :**

Cette question a été posée aux enseignants qui ont répondu à la question précédente par « non » et qu'est pour eux une séance de conjugaison n'est pas suffisante pour que le groupe classe arrive apprendre les règles et les mettre en pratique.

Quatre sur sept enseignants consacrent la séance de remédiation pour terminer le cours de la conjugaison et trois sur sept enseignants ont répondu par « non ».

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

### • Analyse et interprétation des résultats :

La remédiation pédagogique est un processus de régulations dans le cursus d'apprentissage de l'élève, elle consiste à l'amener à surmonter des difficultés perturbant son apprentissage et à éviter que les lacunes ne s'accumulent et n'altèrent foncièrement la poursuite des apprentissages ultérieurs.

Selon les réponses qui ont été données, on peut constater qu'il y a des enseignants qui font recours à cette séance pour terminer le cours de la conjugaison comme il y a d'autre qui ne la consacrent pour le terminer.

Pour ces derniers, peut-être ils ne trouvent pas des difficultés avec leurs apprenants lors des autres séances où ils terminent le cours avant les 45 minutes alors ils terminent le cours de la conjugaison en ces séances.

**Question n°06 :** Avez-vous reçu une formation sur le déroulement de la séance de remédiation consacrée à la conjugaison ?

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
oui	10	100%
non	0	0%

### • Présentation des résultats :

Au sujet de cette question, tous les enseignants ont reçu une formation sur le déroulement de la séance de remédiation consacrée à la conjugaison.

### • Analyse et interprétation des résultats :

Tous les enseignants ont une idée sur le déroulement de la séance de remédiation consacrée à la conjugaison ce qui leur permet de régler les défaillances chez les apprenants et améliorer les méthodes de remédiation.

**Question n°07 :** Utilisez-vous juste l'ardoise lors de la séance de conjugaison ?

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
oui	6	60%
non	4	40%

### • Présentation des résultats :

Nous ne manquerons pas de faire remarquer que 60% d'enseignants utilisent juste l'ardoise lors de la séance de conjugaison et 40% d'eux utilisent d'autres moyens lors de cette séance.

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

### • Analyse et interprétation des résultats :

Sur l'ensemble des enseignants sondés, nous relevons que la majorité d'entre eux ne varient pas les moyens d'enseignement lors de la séance de conjugaison, ce qui confirme notre constat fait au début.

En revanche, il y a des enseignants qui varient leur pratique d'enseignement de la conjugaison.

**Question n°08 :** Proposez-vous des jeux ludiques pour enseigner la conjugaison ?

	Nombre d'enseignants
oui	3 sur 5 enseignants
non	2 sur 5 enseignants

### • Présentation des résultats :

Cette question a été posée aux enseignants qui utilisent des autres moyens pour enseigner la conjugaison pour savoir s'ils utilisent des jeux ludiques lors de cette séance.

3 enseignants ont opté pour le « oui » alors que 2 restant pour le « non ».

### • Analyse et interprétation des résultats :

Pour cette question, nous avons eu des réponses différentes, car il y a des enseignants qui utilisent le ludique et d'autres pas.

Alors que l'utilisation du ludique est primordiale et facilite la transmission du savoir, il ya des enseignants qui négligent cet outil, ou même ne l'utilisent pas du tout.

**Question n°09 :** Si « oui », vous les faites :

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
collectivement	10	100%
individuellement	0	0%

### • Présentation des résultats :

Dans cette question on parle de l'utilisation des enseignants des jeux ludiques avec leurs apprenants, s'ils les faites collectivement ou individuellement.

Tous les enseignants ont répondu « collectivement ».

### CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

- **Analyse et interprétation des résultats :**

Le travail collectif en classe a une importance, dont les apprenants partagent des tâches et interagissent afin de réaliser un objet commun, et la décision des enseignants d'appliquer les jeux ludique collectivement peut faciliter l'apprentissage de la conjugaison.

**Question n°10 :** Est-ce que les apprenants font attention à ces jeux?

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
oui	10	100%
non	0	0%

- **Présentation des résultats :**

Nous avons obtenu un « oui » pour tous les enseignants.

- **Analyse et interprétation des résultats :**

Affirmation totale pour cette question, ce qui nous permet de dire que le jeu ludique attire l'apprenant et le permet de s'impliquer encore plus dans son apprentissage.

L'utilisation du jeu ludique est donc bénéfique dans la mesure où elle éveille l'intérêt et la curiosité des apprenants sur l'apprentissage de la conjugaison.

**Question n°11 :** Pensez-vous que le jeu ludique est un facteur de motivation ?

	Nombre d'enseignants	Pourcentage
oui	8	80%
non	0	0%
Sans réponse	2	2%

- **Présentation des résultats :**

De l'ensemble des enseignants questionné, 2 enseignants n'ont pas donné une réponse (peut-être ils n'utilisent pas les jeux ludiques).

Sur les 8 enseignants qui restent, nous avons obtenu un accord.

## CHAPITRE III : L'exploitation du jeu du cube en classe de FLE

---

- **Analyse et interprétation des résultats :**

Nous avons démontré que le jeu ludique est un facteur motivant dans l'apprentissage.

Il suscite l'envi d'apprendre chez les apprenants.

### **Conclusion**

En établissant une simple comparaison entre les résultats obtenus dans l'expérimentation (la réalisation du jeu proposé) et les résultats collectés auprès des enseignants et ceux qu'on a, nous avons trouvé que le jeu de cube dans l'apprentissage de la conjugaison influence d'une manière positive, les résultats confirment que l'enseignement ludique renforce et facilite l'apprentissage chez les jeunes apprenants.

Donc, par la joie et le plaisir éprouvé durant cette activité, l'apprenant ne va pas trouver de problème à s'intégrer avec les autres et il aura une grande volonté d'apprendre et il se trouve motivé.

En effet, ces résultats nous permettent de dire que le jeu ludique a un rôle très important dans l'enseignement/apprentissage de la conjugaison.

# **Conclusion générale**

# Conclusion générale

---

## Conclusion générale

Nous avons mené une recherche avec des apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire de l'école ATTABI ATTALAL (à Berhoum – Msila), et avec lesquelles nous avons essayé de voir le profit que peut proposer le jeu de cube à l'enseignement-apprentissage de la conjugaison en classe de FLE.

Actuellement, les spécialistes de la didactique rappellent que tous les moyens sont bons, s'ils arrivent à améliorer l'acquisition des savoirs. Nous pouvons déduire alors que la finalité de l'acte pédagogique est sujette aux outils et méthodes misent en jeux.

C'est pour cette raison que nous avons proposé le jeu de cube comme alternative novatrice aux pratiques enseignantes. Et ce, afin de voir le rendement que peut apporter ce moyen ludique à l'apprentissage en général, et particulière à la conjugaison.

Cependant, et pour que notre travail repose sur une démarche scientifique, nous avons problématisé notre constat de la manière suivant : si la séance de conjugaison demeure un moment difficile partagé par les partenaires du champ éducatif, à savoir enseignant et enseigné, nous nous interrogeons alors sur la méthode la plus adéquate afin que l'enseignement – apprentissage de cette composante linguistique soit efficient.

Afin de voir de près la pratique, nous avons d'abord débuté par l'explication de quelques concepts de bases qui constitue notre appuie théorique. Puis nous avons mené une expérimentation en proposant le jeu de cube comme outil pédagogique ; et en fin nous avons terminé avec un questionnaire destiné aux enseignants.

Malgré que nous avions fais appel à un outil nouveau par rapport à que ce qu'il a été déployé dans le contexte scolaire, les apprenants ont pleinement apprécié cette méthode de travail, en s'engageant avec enthousiasme dans leur apprentissage de la conjugaison. Les données recueillies du questionnaire viennent accrediter sans reproche l'usage du jeu ludique dans une classe de langue.

## Conclusion générale

---

Nous espérons que notre travail balisera le chemin à d'autres recherches plus poussées, et ce dans le souci d'améliorer l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie.

**Référence bibliographique**

## Ouvrages

- BESSE, Henri, PORQUIER, Rémy, Grammaires et didactique des langues, Paris, Hatier, 1991.
- DE GRANDMONT, Nicole, Pédagogie du jeu, Jouer pour apprendre, édition 1997.
- VIAU, Rolland, la motivation en contexte scolaire, De Boeck, 1994.
- GIRAULT-DUVIVIER, Charles-Pierre, GRAMMLAIRE DES GRAMMAIRES ANALYSE RAISONNÉE DES MEILLEURS TRAITÉS SUR LA LANGUE FRANÇAISE, Paris, 1830.
- GREVISSE, Maurice, Le bon usage, grammaire française avec des remarques sur la langue française d'aujourd'hui, Paris, Duculot, 1980.
- GREVISSE, Maurice, le bon usage, 11ème édition, Paris-Gembloux, Duculot, 1980.
- MARTINET, André, Syntaxe générale, Paris, Armand Colin, 1985.
- SHERIDAN, Mary D., Jeu et développement chez le jeune enfant de la naissance à 6ans, traduit par Sébatien Colon, De Boeck Supérieur, 2014.
- M. Bescherelle (ainé) et MM. Bescherelle (jeune), la Grammaire nationale ou GRAMMAIRE de VOLTAIRE , de RACINE, de BOSSUET, de FÉNELON , de I. ROUSSEAU , de KFFON , de BERNARDIN DE SAINT - PIERRE , de CHATEAUBRIAND , de CASIMIR DELAVIGNE et de tous les Écrivains les plus distingués de la France; Sixième Edition ,( PRÉCÉDÉE D'UNE INTRODUCTION, PAR M. PHILARÈTE CHASLES), Paris, 1854.
- PELLAT, Jean-Christophe, RIEGEL, Martin, et RIOUL, René, La Grammaire méthodique du français, France, Presses universitaires, 2004.
- ROBERT, Paul, Grand Robert de la langue française, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.

## Articles

- CHATEAU, Jean, L'Enfant et le Jeu, édition Scarabée, 1967, [En ligne] URL : <https://www.amazon.fr/Jean-Château-L-Enfant-jeu-Nouvelle/dpa/B0014XXYJQ>.

- CHARTRAND, Suzanne-G, et ROY, MERCIER , Sandra, « Explorer de nouvelles voies pour enseigner la conjugaison »[En ligne], URL [https://www.enseignementdufrancais.fse.ulaval.ca/fichiers/site\\_ens\\_francais/modules/document\\_section\\_fichier/fichier\\_46920b35703b\\_Diaporama\\_enseignement\\_Conjugaison\\_avril\\_2015\\_.pdf](https://www.enseignementdufrancais.fse.ulaval.ca/fichiers/site_ens_francais/modules/document_section_fichier/fichier_46920b35703b_Diaporama_enseignement_Conjugaison_avril_2015_.pdf) .
- RENARD, Christine, « les activités ludiques en classe de FLE : l’art d’instruire et d’apprendre avec plaisir ». [En ligne]. URL: [http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf) .
- RICARD, Caroline, Histoire du jeu pédagogique, [En ligne].URL : <http://www.aritma.net/french/XVIIIemesiecle/Introduction.html> .
- SILVA, Haydée, « Le jeu comme outil pédagogique ». [En ligne]. URL : <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872>.

## **Dictionnaires**

- CUQ, Jean Pierre. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003.
- CUQ, Jean Pierre, le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, Paris, 2003.
- DUBOIS, Jean et all, Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Larousse bordas/HER, MONTREAL, 1999.
- Le nouveau Petit Robert, Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Paris, Le Robert, 1993.
- Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005.
- POUGEOISE, Michel, Dictionnaire de grammaire et des difficultés grammaticales, Paris, Armand Colin, 2014.

## **Mémoires**

- GUERNI, Sabrina, *l’amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques*, mémoire de master, 2001. p.14. (cite par Jean- Laurent Pluies).
- GUERI, Noémie, L’ENSEIGNEMENT DE LA CONJUGAISON EN FLE Les représentations et pratiques déclarées d’enseignants de français langue étrangère novices, mémoire de master 2 FLE Formation en langues des adultes et mobilités sous la direction de Mme Dominique Ulma, université Angers, 2012, p.27.(cité par C.B. Benveniste).

## **Site-graphies**

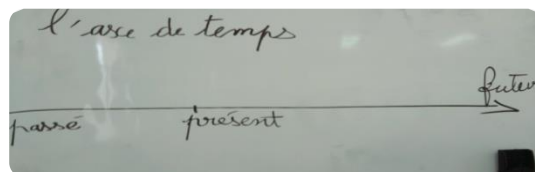
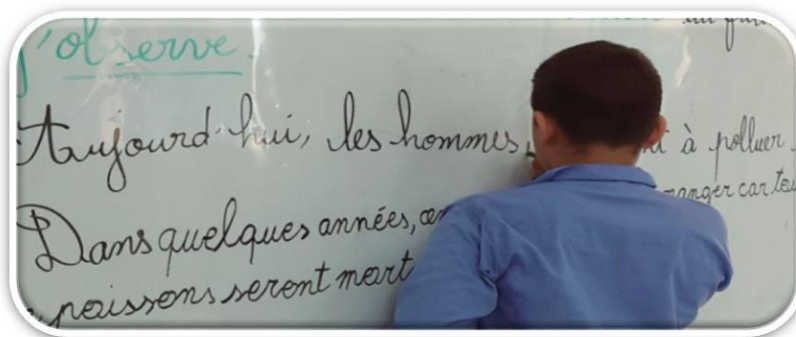
- <http://www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/> .
- <http://www.conjugaison.com/grammaire/voix.html> .

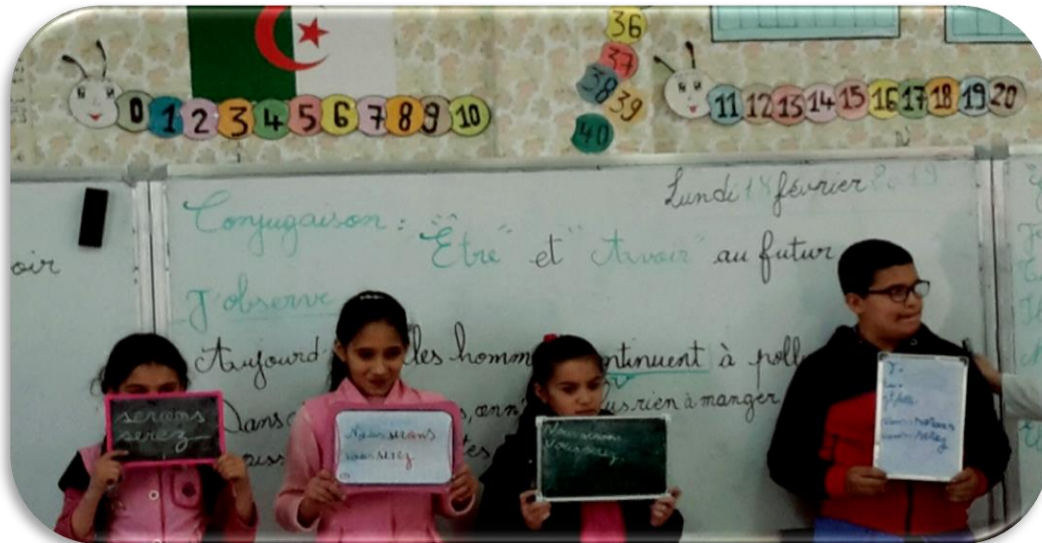
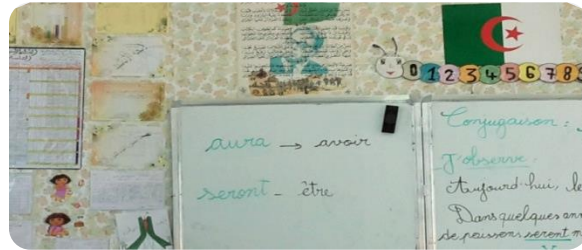
## **Texte officiel**

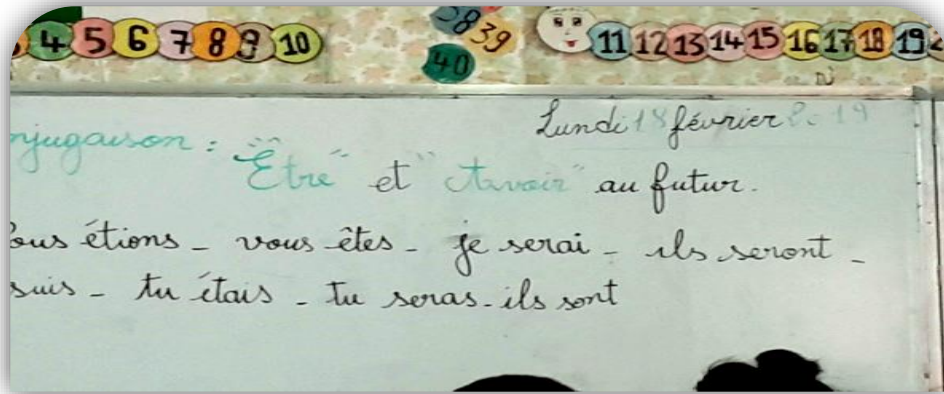
- Manuel de français de la 5<sup>ème</sup> année primaire.
- Guide d'utilisation du manuel de français de la 5<sup>ème</sup> année primaire.
- Manuel de français de la 3<sup>ème</sup> année moyenne.

# **Annexes**

## Annexe1 : Le déroulement de séance de conjugaison

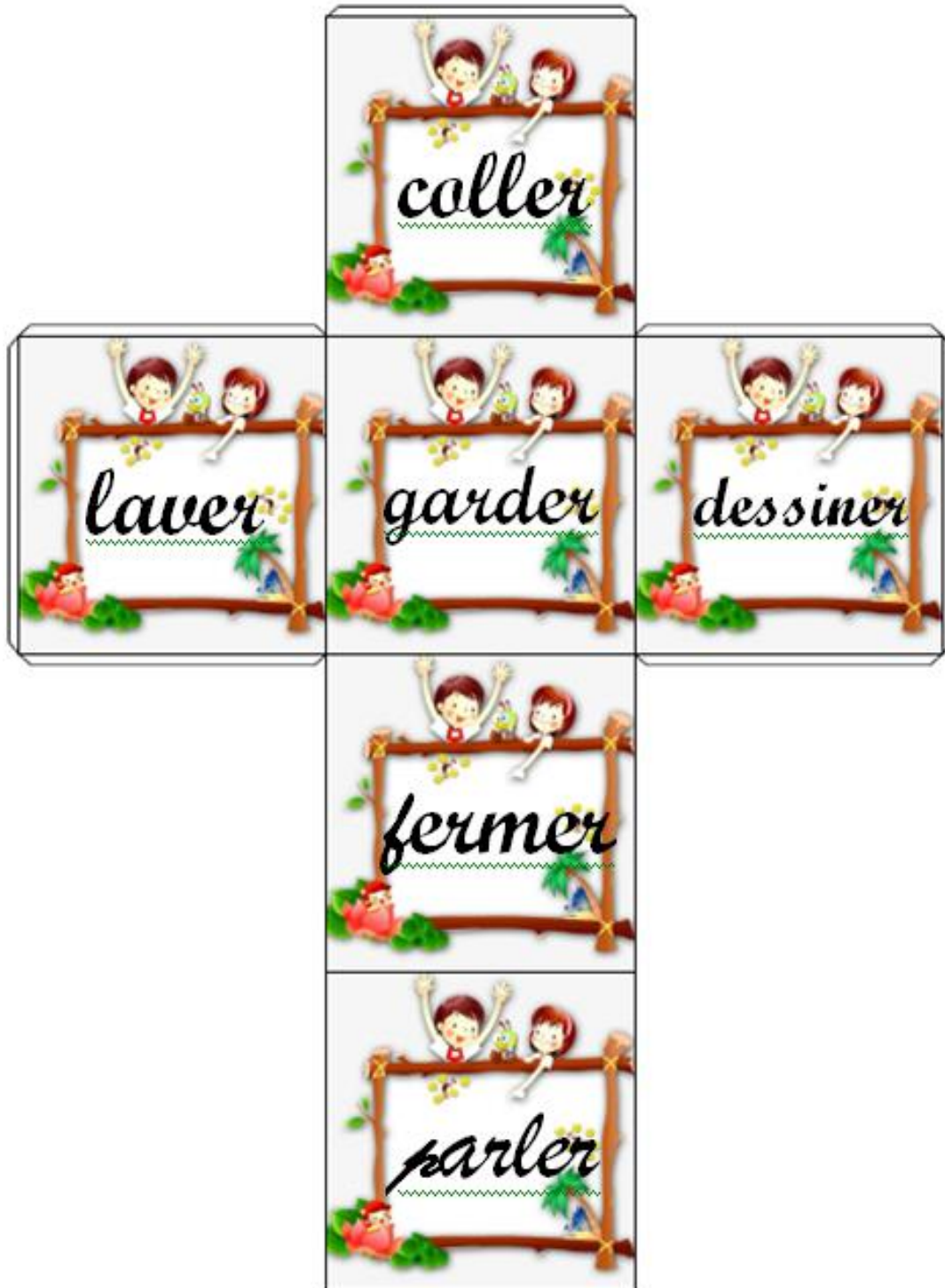






Annexe 2 : L'expérimentation











L'indicatif ma

La conjugaison:

Le futur de l'indicatif les ver

1<sup>er</sup> groupe

Mets les verbes entre parenthèses au futur

je garderai un bon souvenir

Tu parleras en français

La maîtresse fermera la porte

Les élèves dessineront des fleurs

- sment - tment).

Lundi 6 mai 2018

La conjugaison:

Le futur de l'indicatif les verbes  
1<sup>er</sup> groupe.

- je (garder) un bon souvenir.

- je garderai un bon souvenir.

- Tu (parler) en français.

- tu parleras en français.

- La maîtresse (fermer) la porte.

- La maîtresse fermera la porte.

- des élèves (dessiner) des fleurs.

- Les élèves dessineront des fleurs.

## Résumé :

Ce mémoire met l'accent sur la pertinence de l'utilisation du jeu ludique lors de la séance de conjugaison.

Pour évaluer ou tout du moins, recenser et examiner les multiples possibilités qu'offrent les utilisations des jeux ludiques en classe et exactement lors de la séance de conjugaison, nous avons développé trois parties. Nous avons ainsi tenté d'étayer nos propos tout en faisant une expérimentation et sondant différentes pistes de réflexion.

A l'issue de cette étude, il s'est avéré que le jeu ludique permet d'amener les apprenants vers une plus grande confiance et une appropriation plus adéquate des savoirs et savoir-faire tout en s'appuyant sur une motivation.

**Mots-clés :** conjugaison – jeu ludique – classe du FLE – jeu des cubes – motivation.

## Abstract:

This thesis focuses on the relevance of the use of play during the conjugation session. To evaluate or at least identify and examine the many possibilities offered by the uses of play games in class and exactly during the conjugation session, we have developed three parts. We have tried to support our remarks while doing an experiment and probing different lines of thought.

At the end of this study, it turned out that playful play helps to bring learners to a greater confidence and a more appropriate appropriation of knowledge and know-how while relying on motivation.

**Keywords:** conjugation - fun game - FLE class - game of cubes - motivation.

## التلخيص

تركز هذه المذكرة على أهمية استخدام اللعبة التعليمية خلال تدريس la conjugaison

لتقييم أو على الأقل تحديد و دراسة مختلف الاحتمالات التي توفرها استخدامات الألعاب التعليمية في القسم تحديدا أثناء حصة la conjugaison, لقد طورنا ثلاثة أجزاء. لقد حاولنا أيضا دعم ملاحظتنا بالقيام بتجربة و بالقيام بأخذ آراء مختلفة.

في نهاية هذه الدراسة تبين أن اللعبة التعليمية تدفع بالمتعلمين نحو ثقة اكبر و تخصص الجو الملائم من اجل المعرفة و الدراية اعتمادا على الدافع.

الكلمات المفتاحية: la conjugaison - لعبة تعليمية – قسم اللغة الفرنسية الأجنبية -لعبة المكعبات - الدافع.