



*Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
Scientifique*



UNIVERSITE MOHAMED EL-BACHIR EL-IBRAHIMI

BORDJ BOU-ARRERIDJ

FACULTE DES LETTRES ET LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ETRANGERES

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique du FLE

Thème

**Les activités ludiques dans l'enseignement/
apprentissage de la grammaire du FLE.**

Cas des apprenants de 3ème Année Moyenne établissement

Mohamed El Bachir EL Ibrahimi Ras El Oued

BORDJ BOU-ARRERIDJ

Présenté par :

- CHENAH Selma
- BENCHIKH Widdad

Encadré par :

Mme .KHALFAOUI Souad

soutenu publiquement devant le jury composé de :

- | | |
|------------------------|--------------|
| - Mme .ZERRAR Salima | Présidente |
| - Mme .KHALFAOUI Souad | Encadreur |
| - Mme .SOUALEH Keltoum | Examinatrice |

Année universitaire: 2017/2018

Remerciements :

Nous tenons, tout d'abord, à remercier Dieu le tout puissant de nous avoir donné la foi, la volonté et le courage afin d'arriver à réaliser ce modeste travail.

Nous tenons également à remercier et à exprimer nos profondes gratitude, nos reconnaissances et nos vifs remerciements à notre encadreur Madame ***KHALFAOUI SOUAD*** d'avoir accepté de diriger notre travail et pour toutes les informations et les conseils qu'elle nous a donnés, les précieux conseils et l'attention soutenue qu'elle a consacré au bon déroulement de ce travail.

Nos vifs remerciements vont aussi à nos enseignants qui nous ont accompagnés durant notre parcours universitaire.

Nous remercions également tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Nous ne manquerions sincèrement pas de remercier nos chers parents

Nous remercions nos chers parents pour leur patience, conseils et encouragements quand fatigue et désespoir nous ont prise au piège.

Merci également à tous ceux qui, de près ou de loin, ont collaboré autant à la réussite de nos parcours universitaires qu'à l'élaboration de ce mémoire de recherche.

A tous, merci.

Dédicaces

On dédie cet humble mémoire à nos très chers parents à nos frères et sœurs qui ont toujours été là pour nous, et qui nous ont donné un magnifique modèle de labeur et de persévérance. Nous espérons qu'ils trouveront dans ce travail toutes nos reconnaissances et plein d'amour.

A nos amis.

A nos familles.

A ceux et celles qui ont été à nos cotés dans les moments difficiles.

TABLE DES MATIERES:

Introduction.....1

Partie théorique :

Chapitre I : Les activités ludiques

I. 1- L'enseignement6

I. 2- L'apprentissage6

I .3- Les activités ludiques7

I.3.1 L'activité7

I.3.2 Ludique.....7

I.3.3 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?8

I.3.4 Définition du jeu.....8

I.3.5 Types d'activités ludiques9

• *Les jeux linguistiques*9

• *Les jeux de créativité*.....9

• *Les jeux de culturels*10

• *Les jeux dérivés du théâtre*.....10

I. 3.6. Evolution du concept « jeu/ ludique.....11

I .4-L'utilisation du jeu dans la classe **du FLE12**

I. 4.1. Les difficultés pendant les jeux12

I. 4.2. Avant le jeu.....13

I. 4.3. Pendant le jeu.....15

I.4.4. Après le jeu.....	17
I.5- L'utilité des activités ludique.....	19
 Chapitre II : La grammaire	
II.1- La didactique de la langue française.....	21
II.2- Qu'est-ce que la grammaire ?	21
II.3 -Les types de la grammaire.....	23
II .4- La place de la grammaire dans les méthodes d'enseignement du FLE.....	25
II.4-1- Méthodologie traditionnelle.....	25
II.4-2- Méthodologie directe.....	26
II.4-3- Méthodologie audio-orale.....	26
II.4-4- Méthodologie structuro-globale audio-visuelle.....	27
II.4-5- Approche communicative.....	27
II.4-6- Approche fonctionnelle-notionnelle.....	29
II.5. Apprendre la grammaire à travers l'interaction.....	29
II.6. Le système grammatical.....	31
II.7. La fonction de la grammaire.....	31
II.8. L'objectif de l'enseignement de la grammaire.....	31
II. 9. Le choix des sujets grammaticaux.....	32
II. 10. Les étapes de l'acquisition de la grammaire.....	33
II. 11. Les principes méthodologiques.....	33
II.12. Le contrôle et l'évaluation de la grammaire.....	35

Partie pratique :

Chapitre I : Présentation du questionnaire

I. 1- Présentation du questionnaire.....	38
I. 2- Analyse du questionnaire.....	41
I. 3- Informations sur les sondés	42
I. 4- Les conseils des enseignants pour la grammaire.....	43
Le rythme.....	43
L'explication	44
L'entraînement	44
I. 5- Les conseils des enseignants pour des jeux.....	44

Chapitre II: Activités et jeux pour l'enseignement ludique de la grammaire

II.1. Activités et jeux pour l'enseignement ludique de la grammaire.....	48
II.1-1- La phrase, la ponctuation.....	48
a- Le cadavre exquis.....	49
b- La fabrique des phrases.....	49
c- Le mot le plus long.....	49
II.1-2- L'adjectif qualificatif.....	50
a- Objet mystère.....	50
b- Abécédaire des adjectifs.....	50
c- Objet mystère.....	50
II.1-3- Les types de phrase.....	51
a- Le point d'exclamation pour s'étonner, s'émerveiller, donner un ordre.....	51

b -Une déclarative, des exclamatives.....	51
II.1-4- Temps et personnes.....	52
a- Changeons de personne.....	52
b- Le chemin avec l'impératif	52
II.2-Où chercher des activités grammaticales?	53
II.3-Les jeux de société.....	53
II.4-Les sites.....	53
II. 5-Les périodiques.....	54
Conclusion.....	56
Références bibliographiques.....	59
Annexes	62

INTRODUCTION

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui »

Pablo Neruda .

Dans le domaine didactique, L'enseignement /apprentissage du FLE est un champ de recherche très vaste et complexe, ce qui nécessite, forcément, la multiplicité des recherches et des études effectuées et faire beaucoup des efforts, afin d'améliorer les moyens et les méthodes d'enseignement.

En Algérie, la langue française a été classée comme une langue étrangère. Donc, les apprenants doivent apprendre cette langue à partir de la 3^{ème} année primaire.

Apprendre une langue étrangère c'est utile mais on trouvant beaucoup des difficultés.

Pour éviter ces difficultés et pour aboutir aux attentes et aux besoins des apprenants d'une part et aux objectifs de l'enseignant en classe d'autre part.

L'étude du FLE demande une forme variée de méthodes nécessaires. Dans la quête de trouver une méthode appropriée l'enseignant se confronte des difficultés de matériels pédagogiques requis, d'activités ayant pour but de faciliter l'enseignement.

Il doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction est surtout maintenir une communication en classe en se basant sur la motivation de ses apprenants.

Donner envie d'apprendre fait partie des missions de l'enseignant. «L'enseignement s'appuie sur des règles qui établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie»¹, Un enseignement doit avoir des méthodes et un enseignant doit choisir des options qui vont déterminer ce qu'il enseigne.

À l'époque contemporaine, pour les enseignants, la tâche de captiver l'attention de leurs apprenants est de plus en plus difficile. C'est l'une des raisons pour laquelle ils modifient ou changent leur type d'enseignement. Ils cherchent des idées pour diversifier les cours par de nouvelles activités.

Les jeux sont les activités bénéfiques pour l'enseignement des langues étrangères, aux enfants comme aux adultes. Cela revoie à l'idée que les jeux sont également efficaces à former les compétences grammaticales chez les apprenants en milieu scolaire. Le dictionnaire Le nouveau Petit Robert, (1993, p.1374), le définit comme étant « Activité

¹ Rachid Brahmi, évaluer l'élève ou l'étudiant en Algérie, *Le matin*, 24/02/2015

physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure »². Ses deux caractéristiques majeures, de gratuité et de plaisir, nous permettent de l'envisager comme un outil d'enseignement pour amener des enfants de l'école primaire à exercer leur aptitude à la prise de parole et à agir dans une autre langue étrangère.

Aujourd'hui, il existe de nombreuses ressources dont nous pouvons nous inspirer mais leur recherche est souvent exigeante. Nous avons décidé de simplifier ce procédé aux enseignants et de leur offrir un ensemble d'idées pour rendre l'enseignement de la grammaire française plus varié.

Notre mémoire « *les activités ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE.* » s'oriente vers l'enseignement de la grammaire française d'une façon créative et ludique. Son objectif principal est de déterminer les principes essentiels qui assurent un enseignement efficace de la grammaire française et d'offrir des activités ludiques qui peuvent l'enrichir.

Grâce à l'enquête réalisée chez des enseignants, Nous présentons leurs activités fonctionnelles et testées par leur expérience qu'ils appliquent dans leur enseignement de la grammaire.

Dans notre recherche, nous tentons de travailler sur le jeu ludiques et leur importance dans l'enseignement / apprentissage de la grammaire française cas des apprenants de 3^{ème} Année moyenne. Il est possible donc, de poser une problématique primordiale sur laquelle nous nous basons pour faire ce mémoire et réaliser nos objectifs :

- ***Peut-on enseigner les règles de grammaire à l'aide des jeux pour que les apprenants les puissent apprendre ?***

Nous sommes arrivés à proposer les hypothèses suivantes qui seront étudiées et vérifiées dans ce travail :

- *le jeu, met au service de l'apprentissage, soit un facteur de motivation et permet d'accroître la communication orale. De plus, il soit pour l'enseignant une formidable source d'exploitation.*
- *l'enseignant doit créer des situations stimulantes pour développer une bonne motivation ; et aussi il doit réfléchir aux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer l'attention de ses apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir avec moins d'ennui.*

² Robert. Paul, *Le dictionnaire Le nouveau Petit Robert*, Paris, 1993, p.1374.

- *L'apprenant doit acquérir les moyens linguistiques, le vocabulaire et les structures grammaticales, pour agir et réagir dans différentes situations de communication.*
- *Le jeu est une méthode d'enseignement fiable de la grammaire du FLE dans les établissements.*

Ce travail de recherche articulera deux parties: Une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier englobe le jeu, sa définition, les types des activités ludiques et *Evolution du concept « jeu/ ludique »*, son utilisation dans la classe du FLE, Les difficultés avant, pendant et après le jeu et finalement leurs utilités. Le second contient un petit passage sur la didactique de la langue française, la définition de la grammaire, ses types, sa place dans les différentes méthodes d'enseignement et comment apprendre la grammaire à travers l'interaction, le système grammatical, la fonction de la grammaire, l'objectif de l'enseignement de la grammaire, le choix des sujets grammaticaux Les étapes de son acquisition, Les principes méthodologiques, Le contrôle et l'évaluation de la grammaire.

La partie pratique, contient aussi deux chapitres, dans le premier nous essayerons de présenter et d'analyser le questionnaire imprimé chez les enseignants du cycle moyenne ,La première moitié du questionnaire a examiné un état actuel de l'enseignement de la grammaire aux établissements ,Dans la deuxième moitié du questionnaire, des enseignants ont partagé leurs expériences et donnent des conseils utiles aux futurs enseignants.

Le deuxième chapitre présente le dossier des jeux grammaticaux. Les jeux s'orientent vers les types de phrases, les adjectifs qualificatifs puis la conjugaison des verbes.

LA PREMIERE PARTIE :

LA PARTIE THEORIQUE :

CHAPITRE I:

Les activités ludiques.

« Le jeu serait une sorte de soupape qui aiderait l'individu à supporter le monde. Il serait une manière de dépenser l'énergie en trop »

J. Henriot pense

➤ **Définition de quelques concepts clés**

1.L'enseignement :

➤ Le dictionnaire de la didactique nous donne la définition suivante :

« Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon, et, à partir du 18ème siècle, action de transmettre des connaissances »³

➤ Pour Cuq Jean Pierre et Isabelle Gruca , dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre l'enseignement et l'apprentissage :

« L'enseignement est une activité de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant »

« Enseignement public /privé, enseignement primaire /secondaire et didactiques propres à chaque discipline, (enseignement du français, des langues des mathématiques etc.)»⁴

2. L'apprentissage :

➤ Nous avons trouvé des différentes définitions pour le concept « apprentissage » :

« L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère »⁵

➤ La définition qui guidera notre analyse des phénomènes et des théories de l'apprentissage tout au long de ce manuel est la suivante:

« L'apprentissage consiste à acquérir ou à modifier une représentation de l'environnement. Ce processus cognitif permet à un animal d'utiliser son expérience passée pour assimiler l'organisation de son environnement et les conséquences de ses

³ Jean-Pierre, Gruca : cours de la didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble,p.145.

⁴ Ibid.

⁵ Idem,p.146.

propres actions, et pour s'y accommoder, il contribue donc à l'autorégulation et à l'adaptation des comportements »⁶

- Il se base sur l'acquisition ou la modification des connaissances, est un processus cognitif, c'est-à-dire un système organisé et dynamique de connaissances. Pour un spécialiste du conditionnement classique :

« il serait simple d'expliquer les réactions de Jacques en invoquant l'association d'un stimulus au départ neutre, la vue d'un chien avec un stimulus aversif (stimulus inconditionnel) ».

- La notion d'apprentissage implique également :

« L'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécu, et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changements sont dus à des exemples ou des expériences ».⁷

3. Les activités ludiques :

3.1. l'Activité :

- ce terme polysémique peut renvoyer :

Aux opérations cognitives, souvent inconscientes, auxquelles donne lieu tout processus mental (repérer, comparer, mémoriser, etc. exemple en lisant un journal)

Aux exercices eux-mêmes (répondre à des questions, résumé, participé à un jeu de rôle, etc.)

Les activités au support utilisé pour apprendre (dialogue, actualités télévisées, chanson, exercice de grammaire, etc. l'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé (qu'apprend l'élève ?)

3.2. Le Ludique :

Relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage. (NOUVEAU DICTIONNAIRE DE FRANÇAIS, LA ROUSSE)

⁶ Les fondements de l'apprentissage et de la cognition ; Gaëtan Morin éditeur, page 02

⁷ Ibid.

3.3.Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

- Selon le dictionnaire de langue le terme « ludique » renvoie au terme « jeu »

Pour répondre à cette question , on s'oriente vers la didactique. Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme :

« une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle procure [...] »⁸

- Brigitte Cord- Mannoury conçoit les activités ludiques :

« comme des 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 »⁹

Nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités de plaisir soumis à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant.

3.4.Définition du jeu:

- Selon le dictionnaire de français LAROUSSE¹⁰:

Jeu: non masculin (latin, plaisanterie) est définit comme: une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir; participer à un jeu.

- Le jeu selon le dictionnaire Latin Français :

« Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant »¹¹

- Selon le dictionnaire didactique :

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »¹²

- selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux :
la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.

⁸ CUQ, J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.

⁹ Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24

¹⁰ www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/ (Consulté le20.05.2018.)

¹¹ GAFFIOT Félix, Le Gaffiot de Poche, Dictionnaire Latin-Français, Paris, Hachette-livre, 2001.P404.

¹² CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbuë de plaisir intrinsèque et gratuit »¹³

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate que le « jeu » sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est favorisée et choisie par l'enfant. Source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactique.

3.5. Types d'activités ludiques :

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique :

➤ *Les jeux linguistiques :*

Ils englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui se basent sur les multiples composantes de la langue. A ce propos, l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants.

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des :

Mots croisés : c'est un jeu de lettres. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les mots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « *mots croisés* »¹⁴

➤ *Les jeux de créativité*

En ce qui concerne le lien avec le jeu en situation pédagogique et la notion de « créativité ». Haydée Silva a écrit dans un article : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse¹⁵, poétique, etc.* »¹⁶. De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle (orale ou écrite)

¹³ Nicole De Grandmont, *pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, édition 1997, p.83.

¹⁴ Hamelin, O. J. Vrin, *Le système d'Aristote*. Paris, 1976, p.160.

¹⁵ Cocasse : qui renvoie à la conique et les mines.

¹⁶ Haydée Silva, *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*, disponible sur <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html> (consulté le 21-05-2016.)

De la part de l'apprenant, citons dans cette catégorie l'exemple des Charades : c'est une forme de devinette qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies.

Par exemple :

- Mon premier est le contraire de haut.
- Mon deuxième est Le contraire de tard.
- Mon tout est un moyen de déplacement sur l'eau.

La solution : ba+teau = bateau

➤ **Les jeux culturels :**

Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme les détermine le **Dictionnaire Du Français Langue Etrangère et Seconde** « *les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »¹⁷

jeu du baccalauréat : ce jeu dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases, la formes du tableau est comme suite :

Lettre	Pays	Ville	Chose	Métier
M	Mali	Marseille	Marteau	Maçon

➤ **Les jeux dérivés du théâtre :**

Se sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* »¹⁸. Ces jeux à caractère théâtrale ont comme fondement la stimulation des apprenants afin d'investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

a) L'improvisation: Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales.

¹⁷ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458.

¹⁸ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *op cit*, p.458.

Par exemple le projet de vacances en famille

b) **La directivité** : Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant).

c) **La dramatisation** : C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques. Dans ce cas-là, nous proposons les jeux de rôles comme exemple.

- **Les jeux de rôles** : « un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique »¹⁹

C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

3.6. Evolution du concept « jeu/ ludique » :

A l'instar de Silva (2005), notre première tentative consiste à retracer l'évolution historique du concept « ludique » en nous basant surtout sur la place qu'il a occupée dans le système éducatif. Cette évolution concerne le monde entier mais plus particulièrement la France dont son système a influencé, d'une manière ou d'une autre l'école algérienne, comme en témoigne cette citation extraite de la préface de Djedjelli (Cité par Boudalia Greffou, 1989 : 11):

« Notre système scolaire est, qu'on le veuille ou non, héritage du système scolaire français [...] C'est sur le plan des méthodologies plus particulièrement où la dépendance se fait moins voyante, plus discrète et peut même être voilée par des artifices de langage que les deux systèmes peuvent s'imbriquer et dans certains secteurs être étroitement liés. »²⁰

Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII^e siècle, le jeu a été opposé au sérieux, de la sorte, les notions de détente et de divertissement gratuit sont le plus souvent associées aux jeux, alors que l'effort et l'utilité sont rattachés aux activités sérieuses. De plus, le jeu à cette époque était lié soit à l'enfant, dont la représentation était bien moins positive que celle d'aujourd'hui, soit au jeu de hasard, notamment jeu d'argent, négativement connoté. Il faudra attendre la Renaissance pour pouvoir l'introduire dans les pratiques pédagogiques, à

¹⁹ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.221.

²⁰ Extraite de la préface de Djedjelli (Cité par Boudalia Greffou, 1989 : 11):

travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin. C'est beaucoup plus tard, à l'époque Romantique qu'on abandonne la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient ainsi une activité sérieuse dans la mesure où il est censé conduire à un développement « naturel » de l'enfant. Seulement si cette approche s'applique aussi bien aux enfants, aura-t-elle le même effet chez les adolescents et les adultes ?

Ces idées empiriques seront reprises au XIXe et XXe siècles par les biologistes et psychologues pour justifier la nécessité biologique du jeu, étayant, par la suite, la croyance actuelle des apports pédagogiques des jeux en classe.²¹

4.L'utilisation du jeu dans la classe du FLE :

L'activité ludique, présente en classe la langue participe dans les processus d'apprentissage.

Il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y a d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour compenser le temps libre.

« Jérôme Bruner souligne l'importance du jeu, qui trouve en lui un lieu d'une assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction et d'où surgit la nomination et le langage.»²²

Dans le système éducatif algérien, l'activité ludique a repris sa place, nous y trouvons des jeux des mots, des saynètes, des théâtres, dont le but est de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

4.1.Les difficultés pendant les jeux :

L'utilisation des jeux en cours porte en soi aussi quelques écueils. Il faut penser à eux et essayer de les prévenir. Ci-dessous des conseils:

- L'écart de l'enseignement = un jeu sert comme un amusement mais pas comme le support d'apprentissage. Cette situation peut arriver quand nous choisissons un nouveau jeu. Il n'est pas conseillé d'essayer les nouveaux jeux dans une classe inconnue.
- L'enseignant doit faire attention aux jeux avec des règles compliquées ou une longue explication.

²¹ *Synergies Algérie n° 12 - 2011 pp. 89-100*

²² *Jérôme Bruner, comment les enfants apprennent à parler, collection : éducation culture, 2000.*

- L'activité ludique fera son effet quand l'enseignant établit une atmosphère de jeu. Il doit être intéressé par le jeu.²³
- L'enseignant peut rencontrer les réactions négatives des parents ou des apprenants-mêmes. Il faut changer constamment les activités pendant les cours, ne pas utiliser seulement une méthode de travail.
- Le jeu dure longtemps. Ce n'est pas un problème si l'enseignant garde le but (exercer un sujet). Il a choisi une autre manière avec laquelle il renforce les connaissances. Il est possible de choisir des jeux courts.²⁴
- Les apprenants ont tendance à utiliser leur langue maternelle. Dans ce cas, il est utile de les pénaliser (perte d'un point, sauter un tour, etc.). Pour les précautions, l'enseignant peut réviser des mots nécessaires.
- Tous les apprenants ne veulent pas jouer. Le professeur les persuade. Dans le cas de son échec, il faut penser aux rôles secondaires (juge, noter des points, etc.).
- Il faut distinguer l'état psychique et physique des apprenants et selon cela choisir une activité adéquate. Le matin, il est possible d'utiliser une activité plus difficile, l'après-midi une activité plus simple.
- Il est indispensable de penser aux paramètres de la salle de classe. L'enseignant peut réguler l'espace de jeu (éloigner des bancs d'école).
- Les joueurs font souvent du bruit. Il est favorable de déterminer un signal pour le calme.
- L'activité ludique est très exigeante pour l'enseignant du point de vue de la maîtrise, de la préparation et de la réalisation.²⁵

4.2. Avant le jeu :

La base de la méthode efficace est une préparation précise et de qualité. Pour cette raison, cette étape exige beaucoup de temps. Le choix du jeu ne doit pas être aléatoire et il faut rechercher avec soin. L'enseignant se concentre sur l'organisation, le contenu, la préparation du matériel, l'état des apprenants, la sélection des groupes.

- Le plus important est de décider de l'objectif et de tenir à le garder. La préparation de l'enseignant peut avoir cette forme :

²³ PECINA, Pavel et Lucie ZORMANOVÁ. *Méthodes et formes de travail actif des élèves en théorie et en pratique*. Brno: Université Masaryk, 2009, p.82.

²⁴ RUBNEROVÁ, Jana. *Jeux en enseignement des langues étrangères Prague*, [en ligne]. <https://journals.openedition.org/dse/644>, (consulté le 03-06-2018).

²⁵ SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International, 2008. *Techniques et pratiques de classe*, p.70.

- Déterminer les objectifs du jeu (cognitifs, sociaux, émotionnels, explication des raisons pour le choix de ce jeu)
 - Faire le diagnostic de la disponibilité des apprenants (connaissances nécessaires, expériences, adresses, exigence convenable du jeu, collectif)
 - Détermination des règles du jeu (leur consolidation, leur changement)
 - Délimiter la fonction du dirigeant du jeu (il s'occupe du procès, il évalue les résultats, possibilité de choisir l'un des apprenants)
 - Déterminer la façon de l'évaluation (discussion)
 - Assurer le milieu adéquat (organisation de la salle de classe ou du terrain)
 - Préparation des outils, du matériel, des accessoires (production personnelle, achat)
 - Détermination de la limite temporelle (durée, part du cours)
 - Réfléchir sur des variantes éventuelles (modification, interventions troublantes).
- Pour s'assurer du bon choix, l'enseignant peut soumettre l'analyse quand il pose des questions soi-même :

1. Quel est l'objectif de cette activité ?
2. À quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire ?
3. Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?
4. Quels savoir-faire entrent en jeu ?
5. Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage ?
6. Peut-on la faire individuellement ou en groupes ?
7. Est-ce une activité:
 - a. convergente (production guidée)
 - b. divergence (production ouverte)
 - c. qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre)
8. Où s'inscrit-elle dans la progression ?
9. À quel moment peut-on la proposer :
 - a. au cours d'une leçon
 - b. à la fin d'une leçon

c. à n'importe quel moment?

10. Peut-on la proposer plusieurs fois :

a. telle quelle

b. avec une variante ?

11. Quelles préparations exige-t-elle ?

12. Quelles consignes faut-il donner ?

13. Combien de temps dure-t-elle ?

14. À quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique? ²⁶

L'enseignant prépare aussi la manière de l'introduction du jeu. Il doit savoir s'il dira le but du jeu ou s'il le révélera pendant le résumé final. Il juge s'il faut réviser des expressions nécessaires avec les étudiants début. Il fixe le nombre minimal et maximal dans les groupes. Il réfléchit s'il distribuera le matériel avant l'explication des règles ou « après ». Quelquefois, il est indispensable de les distribuer en avance, dans d'autres cas, des matériaux peuvent disperser des apprenants. ²⁷

4.3.Pendant le jeu :

Tout d'abord, il faut assurer l'attitude ludique et examiner tout les facteurs qui entrent en jeu, surtout l'état psychique et physique des apprenants. L'enseignant doit présenter l'activité d'une manière attrayante donc il éveille l'intérêt des apprenants. ²⁸

S'il est nécessaire, l'enseignant divise des apprenants en groupes. Il doit savoir comment. Il existe beaucoup de possibilités mais la division doit être objective. Pour de petits groupes (5-6 joueurs) cette structure est recommandée : 1 étudiant excellent, 2-3 étudiants de moyen, 1-2 étudiants médiocres. La division se déroule au hasard, volontairement ou avec l'intention par le professeur. La division au hasard assure une bonne atmosphère de jeu mais elle crée souvent des équipes déséquilibrées. ²⁹

²⁶ WEISS, François. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette, 2002. *Pratiques de classe* ,p.120.

²⁷ SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International, 2008. *Techniques et pratiques de classe*,p74.

²⁸ RUBNEROVÁ, Jana. *Jeux en enseignement des langues étrangères Prague*,[en ligne]. <https://journals.openedition.org/dse/644> ,(consulté le 03-06-2018).

²⁹ KOTRBA, Tomas et Lubor LACINA. *Méthodes d'activation dans l'enseignement: un guide par un éducateur moderne*. 3ème édition Brno: avocat et directeur, 2015,p.102.

excellent, 2-3 étudiants de moyen, 1-2 étudiants médiocres. La division se déroule au hasard, volontairement ou avec l'intention par le professeur. La division au hasard assure une bonne atmosphère de jeu mais elle crée souvent des équipes déséquilibrées.³⁰ Pour des apprenants, c'est la division la plus objective. Il existe une grande gamme comment diviser des apprenants : nombres, lancer un dé, par un billet de loterie, selon la couleur des vêtements, par ordre alphabétique etc. Si les apprenants se partagent volontairement, la bonne atmosphère de jeu est conservée mais les groupes ne sont pas équilibrés. Ils se réunissent selon des relations dans la classe. Souvent l'enseignant a besoin de partager ses élèves en groupes équilibrés donc il choisit la division avec l'intention. Des apprenants ne l'acceptent pas plusieurs fois. Chaque jeu exige la manière différente pour la division donc l'enseignant devrait expliquer son but. Le professeur peut déterminer des capitans qui choisissent ou tirent leurs membres. Le capitaine devrait être le personnage qui sait motiver et comprend le contenu du jeu³¹,

Plusieurs fois des enseignants utilisent la division selon des bancs d'école. Ce n'est pas efficace car ils sont assis selon une sympathie mutuelle et ils sont habitués à eux-mêmes.

Il faut choisir des activités quand chaque membre du groupe doit participer. De cette façon, l'enseignant évite la situation quand quelqu'un est passif et après il profite du travail des autres. La solution : chaque membre a son rôle, diviser des apprenants en plus petits groupes, garder et pousser ceux qui ne travaillent pas.

Quelquefois, l'enseignant a besoin de choisir un ou plus de volontaires. Il peut faire du choix d'occasion ou de choix délibéré, puisqu'il connaît des dispositions de l'apprenant. Pour éliminer des apprenants hyperactifs, l'enseignant leur profite comme des enregistreurs, des contrôleurs, c'est à dire dans des activités importantes mais silencieuses. Il doit être attentif dans le choix des filles adolescentes. Elles sont souvent timides et elles ne sont pas capables de se libérer.³² La division des apprenants et le choix des volontaires ne doivent pas durer beaucoup de temps afin que l'enseignant ait le temps pour jouer et pour le résumé final.

L'enseignant explique des règles en détail. Pour une meilleure compréhension, il les formule dans la langue maternelle. Il pose des questions de contrôle pour que le jeu ait un

³⁰ PECINA, Pavel et Lucie ZORMANOVÁ. *Méthodes et formes de travail actif des élèves en théorie et en pratique*. Brno: Université Masaryk, 2009, p.92.

³¹ SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International, 2008. *Techniques et pratiques de classe*.

³² KOTRBA, Tomas et Lubor LACINA. *Méthodes d'activation dans l'enseignement: un guide par un éducateur moderne*. 3ème édition Brno: avocat et directeur, 2015, p.99.

déroulement correct. Tout le monde observe les règles. Il est interdit de les changer radicalement pendant l'activité. Mais l'enseignant doit tenir le jeu en harmonie donc il sait changer quelques règles discrètement, par exemple il prolongera le temps, il donnera des tâches plus difficiles aux élèves plus exécutifs. L'atmosphère de jeu peut être troublée par la tricherie. L'étudiant qui essaie d'éluder des règles veut améliorer sa position et c'est un signal que le jeu l'amuse. Il faut réagir immédiatement et le sanctionner. Il faut que les élèves connaissent la punition en avance (perte du point, sauter le tour, etc.). Si un joueur est agressif, il est nécessaire d'interrompre l'activité et de parler sur l'acceptation des règles. L'enseignant peut éliminer ce joueur ou finir le jeu quand il n'est pas capable de supprimer ce problème.³³

Quand des joueurs suivent leur score, cette possibilité les inspire à une activité plus grande.

Si l'une des équipes s'attarde, le professeur cherche des moyens comment remettre ce groupe dans le jeu. Le professeur peut lui donner des conseils ou un assistant du second groupe. Dans ces cas, tous doivent être d'accord.

L'enseignant est attentif au déroulement et il réagit sur des situations tout de suite mais il doit faire attention aux réactions inutiles et fréquentes. C'est courant que la même activité se déroule différemment de classe en classe. Il est important de terminer le jeu même s'il est mal réussi. L'enseignant peut finir le jeu précocement seulement quand des apprenants dérangent.³⁴

4.4 .Après le jeu :

Il faut finir le jeu par l'évaluation. Il s'agit non seulement de la proclamation des résultats mais aussi du résumé de travail des apprenants et du résumé de l'apport pédagogique.

Cette partie peut être réalisée par les apprenants. Ils peuvent exprimer leurs impressions. L'enseignant reçoit le retour sur les règles, le déroulement, la pénibilité pour son utilisation prochaine.

Des élèves peuvent noter des faits importants qu'ils ont rencontrés. Ce moment est une bonne occasion de corriger des fautes qui sont apparues pendant le jeu. Pour ne pas les oublier, il est

³⁴ ŠALKOVÁ, Marie. *Jeux d'apprentissage des langues étrangères: une collection de 100 jeux de langage*. Prague: Maison d'édition pédagogique d'État, 1982.

conseillé que l'enseignant les note sur un papier parce que la correction immédiate trouble l'activité.³⁵

Ce bilan final est vraiment nécessaire pour l'effet en retour. L'école conduit des apprenants à l'autoévaluation et c'est une bonne occasion de l'exercer. Pour ces raisons, l'enseignant doit espacer bien son activité ludique. Déjà au début, les étudiants veulent savoir quel est le prix en cas de la victoire. Le prix est l'une des sources de la motivation. L'enseignant a deux possibilités, soit annoncer un devoir pour le vaincu de type : effacer le tableau, rangement des outils, ranger les chaises, soit récompenser les vainqueurs. Il s'agit de petits cadeaux (p. ex. autocollant), du diplôme, applaudissements. Il n'est pas convenable de leur donner des cadeaux chers, d'argent ou de note. Le jeu serait attirant parce qu'il n'influence pas le moyenne d'étude. Bien sûr, les prix et les punitions dépendent de l'équipe des apprenants.³⁶

³⁵ HRUŠKOVÁ, Dana. *Jeux dans l'enseignement des langues. Portail méthodologique RVP [en ligne]. 2010. Disponible à: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/J/7873/hry-ve-vyucovani-jazyku.html/120> . (consulté le 08-06-2018)*

³⁶ SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue. Paris: CLE International, 2008. Techniques et pratiques de classe.p.89.*

5. . L'utilité des activités ludiques :

A travers les activités que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc.

Aussi, « l'apprenant sera amené, par l'expérience du jeu, à mettre en pratique deux fonctions que remplit le discours : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction illocutoire (ce que l'on fait avec les mots ; donner un ordre, accuser, s'excuser, ...). Ces deux fonctions seront mises en oeuvre spontanément. »³⁷

« Un niveau élevé de motivation personnelle dans la réalisation d'une tâche, conduira l'apprenant à une plus grande implication et, par conséquent, à une mobilisation plus efficace de ses savoirs, issus de connaissances et expériences antérieures. Ceux-ci seront confrontés à ceux de ses interlocuteurs afin d'atteindre un nouveau niveau de performance.»³⁸

Par le biais d'activités ludiques, les interventions en classe doivent créer des attentes chez les enfants. C'est aussi le moyen de « déscolariser » le livre.

En présentant ce dernier d'une manière ludique, le public des enfants découvre une autre approche de la lecture, détachée des contraintes scolaires. A titre d'exemple, les activités destinées aux minimes et aux cadets devaient leur montrer qu'à partir de «petits savoirs» (couverture, titre, collections, éditeurs), ils étaient capables, grâce à leur imagination, d'inventer une ébauche de « quatrième de couverture », soit un court résumé ayant pour but de susciter l'envie de lire le livre.

Cette activité ayant été réalisée en groupe, cela a permis également aux enfants de susciter l'envie chez les autres, et donc le cas débouche directement sur la motivation qui est l'objet de notre étude.

³⁷ https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (Consulté le 26-05-2018)

³⁸ *Op cit* . https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (Consulté le 26-05-2018)

Chapitre II :

La grammaire

Aujourd'hui l'acquisition progressive par les apprenants d'une compétence de communication pour savoir se débrouiller dans différentes situations de communication est l'un des objectifs principaux. Cette situation évoque la capacité de comprendre et de parler, la compréhension et l'expression orale, mais il faut penser aussi à deux autres compétences, la compréhension et l'expression écrite.

Pour exercer ces compétences de communication, l'apprenant doit acquérir les moyens linguistiques, le vocabulaire et les structures grammaticales, pour agir et réagir dans différentes situations de communication dans lesquelles il emploie la langue étrangère. Alors la grammaire trouve sa position importante dans l'enseignement de la langue.¹

1- La didactique de la langue française :

Pour la didactique du français, on distingue le français comme langue maternelle (FLM), langue étrangère (FLE) et langue secondaire (FLS).²

La langue maternelle est la première langue qui s'impose à chacun. C'est une langue de la première socialisation de l'enfant. Le FLM est pour les petits enfants de France mais aussi pour les autres, nés dans des pays francophones où le français est la langue première dans laquelle on apprend à parler.

En opposition on utilise le concept de langue étrangère. Le français est la langue étrangère pour tous ceux qui n'ont pas la langue française comme la langue maternelle.

Dans l'époque contemporaine, on peut dire que le français est la langue secondaire dans quelques pays. Il s'agit du français qui a conservé un statut plus ou moins officiel et il est utilisé par l'administration du pays, l'enseignement et les médias.³

2-Qu'est-ce que la grammaire ?

- Selon l'encyclopédie Encarta, la grammaire, étymologiquement connue comme :
«art de bien lire et de bien écrire», est, en guise de définition, «l'ensemble des règles qui régissent une langue»⁴

¹ WEISS, François. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette, 2002. *Pratiques de classe*, p.122.

² CUQ, Jean-Pierre a Isabelle GRUCA. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble, 2005.p.200.

³ TAGLIANTE, Christine. *La classe de langue*. Paris: CLE international, 1997,p.135.

⁴Encyclopédie Microsoft Encarta 2003, 1993-2002, Microsoft Corporation (Logiciel)

Parmi ces règles, on distingue souvent l'étude des règles d'agencement des mots dans l'énoncé (syntaxe) et les règles de variation des formes du mot (morphologie).

- Jean-Pierre Cuq distingue quatre acceptions définissant la grammaire :
 1. *un principe d'organisation propre à une langue intériorisée par les usagers de cette langue. On peut ainsi dire que les locuteurs connaissent la grammaire de leur langue.*
 2. *une activité pédagogique dont l'objectif vise, à travers l'étude des règles caractéristiques de la langue, l'art de parler et d'écrire correctement. on parle parfois de la grammaire d'enseignement.*
 3. *une théorie sur le fonctionnement interne de la langue : l'objet d'observation est ici constitué en fonction des concepts théoriques adoptés. On parlera par exemple de la grammaire générative, de grammaire pédagogique ou de grammaire spéculative.*
 4. *les connaissances intériorisées de la langue cible que se construit progressivement la personne qui apprend une langue. Le terme de grammaire interne (on parle quelquefois de grammaire d'apprentissage) évoque des savoirs et de savoir-faire auxquels aucun accès directs n'est possible, et qui sont définis en termes de procédures provisoires ou des règles, ponctuelles et transitoires de nature hétérogène.⁵*

La didactique des langues est directement concernée par les acceptions 2 et 4 dans la mesure où elles mettent en relief la notion d'enseignement et d'apprentissage de la grammaire d'une langue dans le but de promouvoir des savoir-faire.

- Pour BESSE et PORQUIER :

«le statut de la grammaire, en langue étrangère, sous la diversité même des ses acceptions, apparaît spécifique à plusieurs égards»⁶.

- Ils situent cette spécificité dans le domaine d'enseignement/apprentissage car :

«l'objet d'enseignement/apprentissage n'est pas constitué en soi par les descriptions des linguistes, mais par les descriptions pédagogiques ou pédagogies de cette langue, ce que nous appelons ici grammaire pédagogique.»⁷

⁵ CUQ, Jean-Pierre (2003) : *le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris, p. 118

⁶ BESSE, H. et PORQUIER, R. (1991): *Grammaire et didactique des langues*, Didier, Paris, p.181

⁷ Ibid. P. 186

- Pour ces deux auteurs, dans le processus d'enseignement/apprentissage des LE, on parlera de la **grammaire pédagogique**; elle est donc celle qui ne porte pas sur des descriptions linguistiquement formelles. Ils citent ainsi J.P.B ALLEN:

«l'auteur d'une grammaire pédagogique a pour principale non de rendre compte de la compétence d'un locuteur-auditeur natif idéal, mais de fournir un cadre relativement informel de définitions, de schémas, d'exercices et de règles qui puissent aider un apprenant à acquérir une connaissance de la langue et une certaine maîtrise de son utilisation /.../»⁸

Il reste alors clair que la grammaire pédagogique ne se préoccupe pas du tout sur d'adéquation linguistique. Elle s'intéresse plutôt à la mise en place d'options didactiques sous l'enjeu d'examiner, de sélectionner des notions à enseigner et d'avancer des descriptions présumées utiles ou adéquates par rapport aux objectifs visés et du sujet apprenant.

Il s'agit, malgré tout, d'une grammaire à caractère empirique dans la mesure où ses manifestations sont multiformes et peu homogénéisées. Il est malaisé d'établir des descriptions explicitement et systématiquement exhaustives pour la grammaire pédagogique.

En outre, le développement de la grammaire est historiquement lié à l'étude des textes et à l'enseignement. La grammaire aujourd'hui trouve ses bases dans la linguistique ou plutôt dans ses différentes écoles. Le mot grammaire est enfin parfois utilisé dans un sens élargi (grammaire de l'image, du récit) pour désigner l'étude d'objets pouvant être analysés sur le modèle des études linguistiques.

3.Les types de la grammaire :

Des apprenants peuvent acquérir la même structure grammaticale par des moyens divers. Cela dépend de l'enseignant, de la méthode qu'il choisit. En général, on distingue la grammaire linguistique qui consiste dans la description détaillée de l'entité grammaticale, et la grammaire pédagogique qui illustre la somme des règles et des sujets grammaticaux qui sont nécessaires pour la communication dans une langue. ⁹

⁸ *Idem*

⁹ HENDRICH, Josef. *Didactique des langues étrangères. Maison d'édition pédagogique d'État, 1988,p.164.*

- 1) **La grammaire prescriptive** : règle l'usage de la langue sur la base de normes tirées des écrits littéraires ou d'un bon usage défini par référence.
- **La grammaire descriptive** : se limite à décrire les formes d'expression communes au plus grand nombre possible d'utilisateurs, sans jugements de valeur.
- 2) **La grammaire implicite** est utilisée quand l'enseignant donne à ses apprenants la maîtrise du fonctionnement grammatical sans expliciter les règles et sans utiliser de métalangage
- **La grammaire explicite** : est utilisée quand l'enseignant fait l'exposé et l'explication des règles. Il s'agit de l'apprentissage systématique.
- 3) **La grammaire inductive** : est utilisée quand l'enseignant demande aux apprenants de découvrir une règle.¹⁰
- **La grammaire déductive** désigne l'enseignement quand une règle est expliquée avant un exemple.
- 4) **La grammaire contextualisée** : propose la règle dans le cadre d'une situation de communication ou d'un texte.
- **La grammaire décontextualisée** : explique la règle sans contexte.¹¹
- 5) **La grammaire de reconnaissance (passive)** part de la forme pour arriver au sens.
- **La grammaire de production (active)** part du sens pour arriver à la forme.
- 6) **La grammaire de l'oral** : est basée sur les normes utilisées dans la langue orale, dans le cas d'un énoncé ou d'un discours.

¹⁰ BERTOCCHINI, Paola a Edvige- *!<:] TANRIVERDIEVA, Khatira. *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère [online].* Lyon, 2002 <http://enssibal.enssib.fr/bibliotheque/documents/dessride/rrbtanriverdieva.pdf>. Université Catholique de Lyon. (consulté le 29 05 2018) VIGNER, Gérard. *La grammaire en FLE.* Paris: Hachette, 2004, p.170. COSTANZO. *Manuel de formation pratique pour le professeur de FLE: cours activités corrigés.* Paris: CLE International, 2008, p.95.

¹¹ TANRIVERDIEVA, Khatira. *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère [online].* Lyon, 2002 <http://enssibal.enssib.fr/bibliotheque/documents/dessride/rrbtanriverdieva.pdf>. Université Catholique de Lyon. (Consulté le 29 05 2018)

- **La grammaire de l'écrit :** fonctionne comme la grammaire prescriptive. Elle veut imposer des règles à la grammaire de l'oral.¹²

4.La place de la grammaire dans les méthodes d'enseignement du FLE :

L'enseignement de la langue française étrangère a subi de nombreux changements. Les méthodologies changeaient l'approche de l'objectif, des apprenants dans l'enseignement.¹³

Le rôle de l'enseignant a relevé quelques transformations ainsi que la grammaire qui changeait de place dans l'enseignement du FLE.¹⁴

Cette partie s'oriente vers l'évolution de la conception de grammaire dans les méthodes d'enseignement. Chaque méthodologie dispose de sa propre échelle des valeurs et on va découvrir les différents points de vue sur la grammaire.

4-1-Méthodologie traditionnelle :

La plus vieille méthodologie a posé la base d'enseignement à la fin du XVIe siècle et elle a été abondamment utilisée jusqu'au XXe siècle. Elle avait pour but de rendre accessible des textes littéraires.¹⁵

Il s'agit d'une méthodologie formée « *sur le calque plus ou moins fidèle de l'enseignement des langues anciennes, à savoir le grec et le latin* ». ¹⁶

L'essentiel consiste dans les méthodes « *grammaire-traduction* » ou « *lecture-traduction* ». ¹⁷

La méthodologie traditionnelle prête l'importance à la grammaire. Chaque point grammatical est bien étudié pendant la leçon qui se consacre aux explications des règles et aux exercices d'application. Les exercices de version et de thèmes sont utilisés le plus souvent. Cette méthodologie est basée essentiellement sur l'écrit.¹⁸

¹² VIGNER, Gérard. *La grammaire en FLE*. Paris: Hachette, 2004 ,p.170.

¹³ ROBERT, Jean-Pierre, Évelyne ROSEN a Claus REINHARDT. *Faire classe en FLE: Une approche actionnelle et pragmatique*. Paris: Hachette, 2011,p.77.

¹⁴ TAGLIANTE, Christine. *La classe de langue*. Paris: CLE international, 1997,p.213.

¹⁵ Tagliante C., *Techniques de classe*, Paris: CLE international, 1997 , p. 31.

¹⁶ Cuq J. P., Gruca I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, p. 254.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid*,p.200.

4-2-Méthodologie directe :

La méthodologie directe a noté un intérêt fort dans la seconde moitié du XIXe siècle et elle est pratiquée jusqu'à nos jours. Néanmoins, elle s'est développée et elle a transformé vers « *une méthodologie mixte, c'est-à-dire mi-directe, mi-traditionnelle* »¹⁹

À la différence de la méthodologie traditionnelle, cette méthodologie a la priorité à l'oral et elle insiste sur la phonétique. Elle utilise uniquement la langue étrangère à l'aide de gestes et de dessins pour enseigner la langue. On commence les leçons par l'apprentissage des vocabulaires concrets qui nous aident plus tard à comprendre d'autres mots plus abstraits.

En ce qui concerne la grammaire, elle est enseignée implicitement. L'observation des formes autant que leur comparaison avec la langue maternelle jouent un rôle important.²⁰ Le style de l'enseignement de grammaire consiste dans l'induction. L'apprenant lui-même découvre les règles à partir d'exemples étudiés. Les règles ne sont introduites ni par l'enseignant ni dans la langue maternelle.²¹

4-3-Méthodologie audio-orale :

La méthodologie audio-orale a son origine aux États-Unis. Selon Cuq et Gruca, elle « *s'est inspirée d'une expérience didactique menée dans l'armée pour former rapidement un grand nombre de militaires à comprendre et à parler les langues des différents champs de bataille de la Seconde guerre mondiale* ». ²²

Elle se fonde davantage sur la mémorisation que sur la compréhension de grammaire.

Comme la méthodologie directe, même la méthodologie audio-orale donne la priorité à la langue orale. Les aptitudes sont placées dans l'ordre suivant : comprendre, parler, lire et écrire.²³ C'est pourquoi les leçons se focalisent sur des dialogues qui ont un rapport avec la production des phrases, des opérations, des substitutions et des transformations de dialogues.

La méthodologie audio-orale bénéficie de la mémorisation de la structure modèle. L'enseignement de la grammaire consiste dans la fixation par l'automatisation et il met à profit des exercices structuraux, des substitutions et des transformations. Ni l'analyse ni la réflexion ne sont prises en considération, en plus, cette méthodologie se contente du

¹⁹ Cuq J. P., Gruca I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, p. 256.

²⁰ Tagliante, C., *Techniques de classe*, p. 31.

²¹ Cuq J. P., Gruca I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, p. 256.

²² Cuq J. P., Gruca I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, p. 258.

²³ Tagliante C., *Techniques de classe*, p. 31

vocabulaire de base.²⁴ Vu l'évolution, elle a été remplacée par la méthodologie structuro-globale audio-visuelle, mentionnée ci-dessous.

4-4-Méthodologie structuro-globale audio-visuelle

La méthodologie structuro-globale audio-visuelle (SGAV) a apparue en Europe au début des années 1950 dans l'intention « *d'apprendre à parler et à communiquer dans les situations de la vie courante* », comme indique Christine Tagliante.²⁵ Du fait de l'expansion de l'anglais, utilisée de plus en plus pour des communications internationales, la France a voulu restaurer son prestige à l'étranger. Le gouvernement a décidé de faciliter l'apprentissage de la langue française, ce qui a mené à la naissance du nouveau matériel d'enseignement, *Voix et Images de France*, publié en 1960.²⁶

La méthodologie SGAV était influencée par des théories de Ferdinand de Saussure et de Charles Bally. Cette méthodologie se rend compte de l'importance des moyens verbaux et en plus des moyens non verbaux, comme le rythme, l'intonation, le contexte social, etc.

La grammaire inductive et implicite s'intéresse à la parole. Grâce aux exercices de réemploi des structures en situation et aux dialogues accompagnés d'images, les apprenants peuvent progresser dans la grammaire. La leçon SGAV néglige de faire des exercices approfondis de l'écrit. Comme le souligne Cuq et Gruca, « *l'écrit n'est considéré que comme un dérivé de l'oral* ». ²⁷

Néanmoins, on peut trouver quelques points forts de la méthodologie SGAV. Premièrement, elle est menée plutôt dans la langue étrangère. Deuxièmement, elle a pour objectif la compréhension globale de la situation, l'explication des éléments nouveaux, la répétition et correction phonétique, la mémorisation et la transposition spontanée.²⁸

4-5- Approche communicative :

Au début des années 1980, c'est l'approche communicative qui est apparue. Son but, comme l'indique son appellation, est « *d'apprendre à communiquer en langue étrangère* »²⁹ dans les situations de la vie courante. La naissance de l'approche communicative a été

²⁴ Tagliante C., *Techniques de classe*, p. 31.

²⁵ *Ibid.* p. 32.

²⁶ Cuq J. P., Gruca I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, p. 261.

²⁷ Cuq J. P., Gruca I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, p. 262.

²⁸ *Ibid.* p. 261-263.

²⁹ *Ibid.* p. 264.

influencée par la situation politique de cette époque-là (notamment par l'élargissement de l'Europe) et par de nouveaux besoins d'ordre linguistique, même professionnel, en résultant.

Depuis 1976, il existe *Un niveau-seuil*³⁰ pour le français langue étrangère qui a été dérivé de *Threshold Level English* (1975). Cette œuvre se consacre à un seuil minimum qui a été élaboré par des spécialistes. Il s'agit « *d'un modèle opérationnel de ce que certains groupes d'apprenants (touristes, hommes d'affaires, migrants...) doivent être capables de faire lorsqu'ils se servent d'une langue pour communiquer de manière indépendante dans un pays où cette langue sert de véhicule de communication pour la vie de tous les jours. Ils ont ainsi défini, par cette identification des besoins langagiers de ces groupes, les savoirs et les savoir-faire nécessaires pour parvenir à ce „seuil“ de communication* ». ³¹

Cette œuvre s'est occupée entre autres de besoins langagiers des apprenants. La notion de besoin est de plus en plus prise en compte pendant l'élaboration des objectifs de l'approche communicative. La compétence de communication, qui est essentielle, consiste dans la maîtrise de quatre composantes suivantes :

Une composante linguistique se base sur des règles et des structures grammaticales, phonologiques, du vocabulaire, etc. Sa connaissance est nécessaire, cependant, elle ne suffit pas pour communiquer en langue étrangère.

Une composante sociolinguistique souligne la connaissance des règles socioculturelles d'emploi de la langue et l'utilisation de formes linguistiques dans une situation de la communication.

Une composante discursive porte son attention sur les différents types de discours en ce qui concerne leur cohésion et cohérence.

Une compétence stratégique assure l'utilisation des stratégies verbales et non verbales et leur compensation des défaillances de la communication.

Il en ressort que la connaissance de la langue, de ses règles grammaticales et bien sûr les composantes mentionnées forment la compétence de communication.³²

Il existe deux aspects concernant l'enseignement de la grammaire en approche communicative. Certains persistent dans la conceptualisation et ils relèguent la grammaire

³⁰ *Education et langues, Politiques linguistiques. Conseil de l'Europe [en ligne]. (Consulté le 5 février 2015). Disponible sur : http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/dnr_fr.asp.*

³¹ *Education et langues, Politiques linguistiques. Conseil de l'Europe [en ligne]. (Consulté le 30 -05-2018). Disponible sur : http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/dnr_fr.asp.*

³² *Cuq J. P., Gruca I., Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, p. 265 – 266*

explicite³³ au second plan. Ils défendent leur avis en proclamant que « *ce qui est découvert par soi-même n'a pas besoin d'être mémorisé pour être acquis* ». ³⁴ En revanche, l'opposition privilégie de travailler sur de solides bases grammaticales que l'apprenant peut exploiter et qui peuvent l'aider à développer ses compétences communicatives.

On peut trouver l'idéal, autrement dit une approche assez souple, juste au milieu. Cet idéal se caractérise par des principes suivants. L'apprenant a l'intérêt de découvrir par lui-même le fonctionnement de la langue. Néanmoins, il faut tenir compte des habitudes de l'apprenant. Chacun a son style individuel, pourtant, l'un comprend la découverte comme un stimulant intellectuel, l'autre est influencé négativement parce que cela peut produire des blocages et des désarrois. À fortiori, c'est le rôle de l'enseignant qui doit être accentué. Sa tâche est fondée sur la simplification de la découverte du fonctionnement de structures, mais en plus, il doit « *faire des pauses-grammaire de systématisation des points découverts* ». ³⁵

4-6-Approche fonctionnelle-notionnelle

L'approche fonctionnelle-notionnelle examine plus précisément des besoins langagiers des apprenants dès le début de l'apprentissage. Cette approche prend en considération l'apprenant et ses besoins et c'est pourquoi elle lui laisse le choix. L'apprenant est seul responsable de son apprentissage, mais en réalité, c'est l'enseignant qui construit un cours d'apprentissage selon les besoins exprimés. Cette approche a des traits communs avec le français sur objectifs spécifiques (FOS). ³⁶ Comme son nom l'indique, le FOS a toujours un objectif spécifique, ajoutons qu'il s'adapte aux besoins du public. ³⁷

5.Apprendre la grammaire à travers l'interaction :

Les approches actuelles insistent sur la nécessité d'enseigner une langue de communication à la différence des méthodes précédentes ; elles privilégient le recours à des activités communicatives. On préfère actuellement considérer la langue non comme étant un « système de signe » qu'on peut étudier, analyser...mais comme « un moyen de communication » que l'on cherche à maîtriser, au moins partiellement, en fonction de l'objectif qu'on s'est fixé. Donc l'enseignement de la grammaire se situe au niveau de la présentation des contenus. La grammaire est ainsi un outil et non une fin.

En utilisant des tâches communicatives, les éléments grammaticaux sont appris

³³ *L'expression la grammaire explicite sera expliquée dans la chapitre 2.3.1.*

³⁴ *Tagliante, C., Techniques de classe, p. 150.*

³⁵ *Ibid. p. 151.*

³⁶ *Ibid. p. 33.*

³⁷ *Mourlhon-Dallies, F., Enseigner une langue à des fins professionnelles, p. 49*

dans la situation où ils ont une certaine chance d'apparaître. Ces tâches remplaceront désormais ces exercices grammaticaux traditionnels. Nous favoriserons l'apprentissage grammatical à travers des interactions et des discussions entre les apprenants.

➤ D'après **H.P. Hodel** (2004-2007) :

« L'apprentissage direct, conscient, décontextualisé de certaines compétences (par exemple l'apprentissage de règles de grammaire) facilite, mais ne suffit pas à l'acquisition de la langue comme instrument de communication ».

Cette méthode permet à l'apprenant de construire sa propre grammaire, parce qu'il s'agit de « grammaire de l'apprenant ». Le but visé est bien l'appropriation par l'apprenant des règles qui deviennent opératoires pour lui. Exemple sur l'apprentissage des pronoms relatifs : Demander à un groupe d'élèves de répondre à une question qui fait partie de la vie courante en utilisant le pronom relatif, leur permet de réfléchir sur l'emploi du pronom, sur sa place, et c'est à travers l'interaction, ce jeu de rôle qui va se produire entre enseignant /apprenant et apprenant /apprenant que pourra s'établir l'apprentissage. De cette manière, l'élève va créer sa propre grammaire sans l'explication explicite de cette dernière et faite d'une manière théorique. Ce n'est pas en passant notre temps à faire de la grammaire, à enseigner des règles systématiques, à mettre des tableaux récapitulatifs que nous serons efficaces. C'est en pratiquant des activités d'interaction, donc en communiquant, qu'on apprend une langue.

➤ Comme l'affirme **T. Nguyen Quang** (2003 : 92) :

« En effet, l'objectif communicatif modifie beaucoup l'enseignement des langues en général, et celui du français langue étrangère en particulier, dont l'enseignement de la grammaire. Aujourd'hui, l'enseignement formel de la grammaire (démarche explicite qui va de la règle aux exemples et qui demande une pensée déductive) n'est pas un des objectifs principaux et ne convient pas au développement cognitif linguistique des apprenants ».

L'enseignement de la grammaire se fera implicitement pour laisser les élèves découvrir eux même les règles à travers des exemples « parlants ».Cependant, un enseignement explicite ne sera pas totalement exclu.

6.Le système grammatical :

Dans les définitions de la grammaire, on voit qu'elles se ressemblent. La grammaire est considérée comme l'ensemble des règles et elle est divisée en morphologie et syntaxe.

La morphologie examine la structure du mot. Elle découvre les règles et les modèles par lesquels des formes des mots sont créés. La morphologie inclut la formation des nombres et des cas des noms, la formation des adjectifs qualificatifs et des adverbes, la formulation de catégories verbales, etc.

La structure de la phrase est l'objectif de la syntaxe. Elle examine les relations parmi des mots, les types et les modèles des structures syntaxiques.

Il faut dire que la morphologie et la syntaxe présentent des domaines relativement isolés. Entre eux, il n'y a pas de frontière car ces deux parties sont en interaction : les qualités morphologiques se montrent dans les relations syntaxiques et inversement, les relations syntaxiques déterminent l'aspect morphologique des mots.³⁸

7.La fonction de la grammaire :

Pendant la production du renseignement en version orale ou écrite, la grammaire a la fonction de codage. Elle est réalisée par les relations des mots qui forment des expressions ou des phrases.

Pendant la communication de réception, c'est à dire pendant l'écoute ou la lecture, la grammaire a la fonction de décodage. Elle permet au destinataire de comprendre les relations parmi des mots et des propositions et ainsi de comprendre le contenu du message.³⁹

8.L'objectif de l'enseignement de la grammaire :

L'objectif de l'enseignement de la grammaire est d'automatiser des structures grammaticales comme l'une des conditions pour acquérir les compétences communicatives. La communication linguistique est l'activité soit de réception soit productive. Dans ce sens, on classifie le savoir-faire communicatif en productif et en réceptif.

³⁸ HENDRICH, Josef. *Didactique des langues étrangères. Maison d'édition pédagogique d'État, 1988, p.169.*

³⁹ *Ibid.* P. 200

L'acquisition productive de la grammaire signifie que l'apprenant est capable de former des phrases correctes du point de vue de la grammaire. Il sait utiliser des phrases convenables à la situation communicative. L'acquisition réceptive de la grammaire signifie connaître des sujets grammaticaux pour comprendre correctement le contenu de l'information. Il faut que le domaine des connaissances de réception de la grammaire soit plus vaste que des connaissances productives parce que pendant l'écoute ou la lecture un destinataire ne choisit pas des moyens grammaticaux mais il doit faire le décodage des moyens que l'auteur a choisis. Ces moyens peuvent être plus grands que des connaissances productives du destinataire.

En général, des objectifs de l'enseignement de la grammaire française peuvent être différents du point de vue de la classe de langue. Lors de l'étude de la grammaire à l'école dans le cas du FLM, les enfants acquièrent la langue à travers la parole, la lecture et l'écriture. Il s'agit de leur faire comprendre le fonctionnement et l'utilisation correcte de cette langue. Ils connaissent l'organisation des mots, la morphologie des mots et les règles comment former la phrase. Cet apprentissage permet de créer des savoirs intuitifs. Mais dans l'apprentissage du FLE, un apprenant ne connaît pas encore des concepts : ce qu'est un article, un adjectif, un verbe, etc. Il doit apprendre à produire des phrases qu'il ne produit pas encore contrairement à l'apprenant qui produit des phrases naturellement. L'acquisition de la grammaire en FLM n'a pas la même fonction que l'apprentissage de la grammaire d'une langue inconnue.⁴⁰

9. Le choix des sujets grammaticaux :

L'enseignant doit s'approcher du choix des sujets grammaticaux consciencieusement et garder toujours deux critères :

-la mesure de l'utilisation du sujet.

-la fréquence de l'apparition du sujet La progression des thèmes grammaticaux est donnée par un manuel utilisé. Il existe quelques critères du classement des thèmes que les auteurs de manuels respectent.

Un critère initial est l'aspect sémantique. C'est à dire classer des sujets grammaticaux selon des thèmes principaux. L'aspect de fréquence détermine l'ordre des sujets qui ont plus grande fréquence de l'apparition. Le troisième aspect dépend de la simplicité ou la difficulté des sujets grammaticaux. Les sujets avec la construction facile obtiennent la

⁴⁰ COURTILLON, Janine. *Élaborer un cours de FLE*. Paris: Hachette, 2003, p.95.

préférence. Le quatrième aspect concerne la relation entre le système grammatical de la langue étrangère et le système de la langue maternelle. Il règle l'ordre des sujets selon des structures similaires dans les deux langues.⁴¹

10. Les étapes de l'acquisition de la grammaire :

Tout le procédé de l'acquisition de la grammaire peut diviser en cinq parties. L'enseignant commence par la PRÉSENTATION d'un nouveau sujet grammatical. Il a deux possibilités comment le présenter. Il s'agit de la méthode inductive qui consiste au travail des apprenants. Ils observent et déduisent les règles. L'enseignant les corrige et il propose des exercices. La deuxième méthode est la méthode déductive. L'enseignant explique des règles et il assure leur application consciente dans des exercices.

La deuxième phase est la CONTEXTUALISATION. Il s'agit de l'intégration du nouveau sujet dans le système des connaissances déjà acquises.

L'étape suivante se déroule à l'aide des exercices grammaticaux (audio-oraux, mini-conversations, une traduction, textuels - à trous, changements, etc.), c'est un ENTRAÎNEMENT.

La tâche importante de l'enseignant est la RÉPÉTITION et la RÉVISION. Pour cette phase, il détermine des devoirs et il répète des sujets en classe régulièrement.

La CONTRÔLE et l'ÉVALUATION est la dernière étape.⁴²

11. Les principes méthodologiques

Il s'agit des conseils comment enseigner la grammaire française. Pendant la préparation des cours et pendant l'enseignement, il faut penser aux principes qui assurent l'apprentissage efficace de la grammaire :

-La grammaire n'est pas l'objectif de l'enseignement de la langue étrangère, elle est seulement un des moyens pour la maîtriser.

-Il est important de ne pas séparer la forme et le sens.

-Il faut lier la morphologie et la syntaxe.

-L'enseignement se déroule de façon cyclique, ne pas enseigner tout à la fois.

⁴¹ HENDRICH, Josef. *Didactique des langues étrangères*. Maison d'édition pédagogique d'État, 1988, p.98.

⁴² TŘESOHLAVÁ, Anna. *Enseigner la grammaire [en ligne]*. Université de Hradec Králové, 2015 (consulté le : 29 05 2018) disponible : <http://kurzy.uhk.cz/course/view.php?id=484>

-Les apprenants doivent savoir à quoi cela sert dans la vie réelle, il s'agit de l'acquisition consciente.

-L'enseignant doit adapter la terminologie au niveau des apprenants (si vous parlez des propositions relatives, assurez-vous que des apprenants les reconnaissent en langue maternelle).

-Il faut d'expliquer de préférence en langue maternelle.⁴³

-L'utilisation des phrases-modèles et des répétitions collectives aide à l'automatisation.

-Il est important d'entraîner des sujets grammaticaux dans un contexte concret (des mini-conversations) et de traiter la complexité des exercices.

-N'appliquez jamais la méthode suivante: « Lisez la grammaire de vous-mêmes, faites l'exercice et contrôlez-le selon la clé ».⁴⁴

⁴³ SMIČEKOVÁ, Jitka, Iva DEDKOVÁ et Miroslava PAVLÍNKOVÁ. *Méthodologie de l'enseignement du français dans les écoles secondaires du point de vue de la pratique de l'enseignement: Idées pour les enseignants débutants [en ligne]. Ostrava: Université d'Ostrava à Ostrava, 2010 (Consulté le : 12.06.2018). Disponible à: <http://projekty.osu.cz/synergie/dok/opory/smicekova-metodika-vyuky-francouzskoho-jazyka-na-ss.pdf>*

12. Le contrôle et l'évaluation de la grammaire :

L'approche de base du contrôle, de la révision, de l'évaluation et la classification de la grammaire résulte de la position de la grammaire dans la structure de l'enseignement de la langue. La soumission de la grammaire aux compétences communicatives signifie que l'enseignant ne s'oriente pas vers la connaissance des règles grammaticales mais qu'il se focalise sur l'aptitude d'utiliser ces règles dans des tâches communicatives.⁴⁵

L'acquisition de la grammaire est une affaire de longue durée. Elle exige la révision et la répétition incessante. Il est nécessaire de contrôler régulièrement selon le stade de l'enseignement. Le Conseil de l'Europe détermine dans la catégorie « compétence grammaticale » une échelle pour illustrer la correction grammaticale en vue des niveaux CECR.⁴⁶

CORRECTION GRAMMATICALE	
C2	Peut maintenir constamment un haut niveau de correction grammaticale même lorsque l'attention se porte ailleurs (par exemple, la planification ou l'observation des réactions de l'autre).
C1	Peut maintenir constamment un haut degré de correction grammaticale ; les erreurs sont rares et difficiles à repérer.
B2	A un bon contrôle grammatical ; des bévues occasionnelles, des erreurs non systématiques et de petites fautes syntaxiques peuvent encore se produire mais elles sont rares et peuvent souvent être corrigées rétrospectivement.
	A un assez bon contrôle grammatical. Ne fait pas de fautes conduisant à des malentendus
B1	Communique avec une correction suffisante dans des contextes familiers ; en règle générale, a un bon contrôle grammatical malgré de nettes influences de la langue maternelle. Des erreurs peuvent se produire mais le sens général reste clair.
	Peut se servir avec une correction suffisante d'un répertoire de tournures et expressions fréquemment utilisées et associées à des situations plutôt prévisibles.
A2	Peut utiliser des structures simples correctement mais commet encore systématiquement des erreurs élémentaires comme, par exemple, la confusion des temps et l'oubli de l'accord. Cependant le sens général reste clair.
A1	A un contrôle limité de structures syntaxiques et de formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé.

*Table N°1: L'échelle pour la correction grammaticale*⁴⁷

⁴⁵ HENDRICH, Josef. *Didactique des langues étrangères*. Maison d'édition pédagogique d'État, 1988, p.300.

⁴⁶ CONSEIL DE L'EUROPE. *Un cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*[online]. Paris:Didier,2001(Consulté le :12-06-2018).Disponible: https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_FR.pdf

⁴⁷ Op cit

LA DEUXIÈME PARTIE :

LA PARTIE PRATIQUE :

CHAPITRE I :

LA PRESENTATION DU QUESTIONNAIRE

1- Présentation du questionnaire :

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen dans le cadre de la préparation d'un travail de recherche pour obtenir un diplôme de master académique.

Notre travail intitulé «*les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la grammaire en FLE Cas 3eme année moyenne* ».

Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plait veuillez répondre à ces questions en toute objectivité.

Renseignements générales :

-Age :.....

-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 :

-Questionnaire destiné aux enseignants de 3ème AM :

Comment définiriez-vous le jeu ?

- Non contraignante

- Qui procure du plaisir

- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage

- Non notée

- Autres

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

Oui

Non

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

Les jeux linguistiques

Les jeux culturelles

Les jeux de créativité

Autres

➤ **Quels sont les difficultés que vous avez rencontré lors de l'utilisation des activités ludiques ?**

Absence de documents proposant ce genre d'activités et leur rareté dans les manuels scolaires.

Absence d'habitude pour ce genre de pratiques.

Absence de moyens techniques.

Effectifs pléthoriques des classes (surcharge des classes).

Les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités.

Générer la nuisance pour d'autres classes étant donné qu'elles sont souvent bruyantes.

Facteur temps.

➤ **Les activités ludiques favorisent les apprenants à comprendre les leçons de la grammaire ?**

Oui

Non

➤ **Comment expliquez-vous le plus souvent la grammaire?**

Selon le manuel scolaire

Selon autres sources de livre

Selon sources sur l'internet

Selon les matériels propres

Autre:.....
.....
.....

➤ **Comment pratiquez-vous la grammaire le plus souvent?**

En utilisant l'exercice d'un manuel.

En utilisant des exercices d'autres publications imprimées

En utilisant des exercices internet (par exemple dans une salle d'informatique).

Utilisation des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

Autre:.....
.....
.....

➤ **Combien de fois vous incorporez des jeux dans votre enseignement de la grammaire ?**

Jamais

Parfois

Régulièrement un jeu par phénomène grammatical

Régulièrement plus de jeux par phénomène grammatical

➤ **Concevez-vous des activités et des exercices vous-même?**

Jamais

Rarement

Parfois

Souvent

➤ **Quel effet grammatical vos apprenants ont-ils le plus gros problème?**

La conjugaison

Les types de phrase

Décalage horaire

Temps futur

Les adjectives qualificatifs

Autre:.....
.....
.....

➤ **Avez-vous des recommandations générales et de bons conseils sur la meilleure façon d'enseigner la grammaire (p. Ex., Explication, types d'exercices, etc.)?**

Votre réponse :

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

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

- **Avez-vous des recommandations générales et de bons conseils sur la façon d'inclure des jeux dans la leçon (à quelle fréquence, quelle partie de la leçon, règles, quoi éviter, etc.)?**

Votre réponse :

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

- **Avez-vous quelques recommandations et des conseils éprouvés pour utiliser des jeux dans l'enseignement (combien de fois, quelle partie de la leçon, règles, obstacles, etc.) ?**

Votre réponse :

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

2. Analyse du questionnaire :

On a fait une recherche parmi des enseignants de la langue française à l'aide du questionnaire imprimée. On a préparé quelques questions sur les jeux et la grammaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE et on les a envoyées aux enseignants du niveau moyen, des écoles de langue. On leur a demandé des conseils sur l'enseignement efficace de la grammaire et des activités ludiques pour enrichir l'enseignement de la grammaire française.

Au total, on a obtenu 20 réponses des enseignants. Toutes les réponses sont présentées dans le fichier imprimé.

3- Informations sur les sondés :

Notre questionnaire a été rempli par 14 femmes et 6 hommes qui viennent des collègues dans la Willaya de Bordj Bou Arreridj : Ras El Oued.

5 sondés enseignent le français moins que 5 années. La durée de la pratique de l'enseignement du français entre 5 et 15 années a été enregistrée chez 9 enseignants. 6 professeurs sont en pratique plus que 15 années.

Précisément, 9 enseignants ont des apprenants avec un bon niveau. 11 sondés enseignent ont des apprenants avec un niveau moyen.

Personne n'a des apprenants ont un niveau très bon ou en dessous de la moyenne.

➤ À la question «*Comment définiriez-vous le jeu ?*» 4 enseignants ont défini le jeu comme un non contraignant, 10 enseignants ont défini le jeu comme un plaisir, 6 enseignants ont dit que le jeu ne fait pas partie de l'apprentissage.

➤ À la question «*Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?*» 8 enseignants ont répondu par oui, et 12 enseignants ont répondu par non

➤ À la question «*Quelles sont les activités que vous travaillez avec vos apprenants ?*» 6 enseignants ont répondu qu'ils utilisent les jeux linguistiques, 9 enseignants ont répondu qu'ils utilisent les jeux culturelles, et 5 personnes ont répondu qu'ils utilisent les jeux de créativité.

➤ Dans la question «*Les activités ludiques favorisent les apprenants à comprendre les leçons de la grammaire ?*». 2 enseignants ont répondu par oui, 18 ont répondu par non.

➤ À la question «*Quels sont les difficultés que vous avez rencontré lors de l'utilisation des activités ludiques ?*» 10 enseignants ont répondu qu'il y a une absence de documents proposant ce genre d'activités et leur rareté dans les manuels scolaires, 2 enseignants ont répondu qu'il y a une absence d'habitude pour ce genre de pratiques, 4 enseignants ont répondu qu'il y a une absence de moyens techniques. 3 personnes ont répondu qu'il y a des effectifs pléthoriques des classes (surcharge des classes), et une personne a répondu que les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités.

➤ À la question «*Comment vous expliquez la grammaire le plus souvent ?*» 3 enseignants ont répondu qu'ils utilisent le manuel, 8 enseignants expliquent la grammaire selon leur propre matériel pédagogique, 6 enseignants selon sources sur l'internet et 3 personnes expliquent selon autres sources de livre. Les sondés pouvaient choisir ensemble plusieurs réponses.

➤ À la question «*Comment vous pratiquez la grammaire le plus souvent ?*», j'ai obtenu 3 réponses pour des exercices dans le manuel. 4 enseignants utilisent des exercices d'autres publications, 4 exercent la grammaire à l'aide des exercices sur l'internet. Des

apprenants de 3 enseignants s'entraînent avec le tableau blanc interactif. 6 enseignants utilisent pendant leurs cours des jeux et des compétitions. Les sondés pouvaient choisir ensemble plusieurs réponses.

➤ Dans la question « *Combien de fois vous incorporez des jeux dans votre enseignement de la grammaire?* ». 2 enseignants ont dit qu'ils n'utilisent jamais de jeux, 9 personnes incorporent des jeux parfois, 5 professeurs jouent généralement avec des apprenants un jeu pour un sujet grammatical et le même nombre, 4 professeurs, utilisent pendant leurs cours plus de jeux pour un sujet grammatical.

➤ La question « *Concevez-vous des activités et des exercices vous-même?* » était pour le choix multiple. Une personne a dit qu'il n'inventait jamais d'activités soi-même. 3 professeurs le font rarement, 6 sondés ont choisi la réponse parfois et 10 sondés inventent des exercices pour leurs apprenants souvent.

➤ La question « *Quel effet grammatical vos apprenants ont-ils le plus gros problème?* » était pour le choix multiple. La moitié des enseignants ont dit qu'ils ont trouvé des problèmes dans le passé composé. 5 enseignants ont dit qu'ils ont trouvé un décalage horaire, 3 sondés ont dit que leurs apprenants ont trouvé des difficultés dans les adjectifs qualificatifs .

4. Les conseils des enseignants pour la grammaire :

À la question « *Avez-vous quelques recommandations et des conseils pour enseigner la grammaire de manière efficace (p.ex. Méthode de l'explication, types d'exercices, etc.) ?* » nous avons obtenu des réponses très utiles. Quelques-unes confirment les recommandations et les informations citées dans les deux chapitres. Au contraire, quelques sondés expriment des différentes opinions. Dans le processus d'apprentissage, il y a de nombreux facteurs qui influencent des expériences et chaque enseignant a des conditions diverses (apprenants, son caractère, son attitude, etc.) donc les réponses varient dans certains cas. Il n'est pas possible d'évaluer ces réponses car chacun a son propre style d'enseignement. On voit que l'enseignant doit chercher toujours des approches qui lui conviennent et fonctionnent. Nous citons toutes les réactions, aussi dans les cas où ils sont similaires, pour voir la fréquence des attitudes, des approches, des opinions sur l'enseignement de la grammaire.

Le rythme :

En premier lieu expliquer, après entraîner avec le manuel ou les livres ou l'internet, il faut avoir une excellente méthode d'entraînement et d'explication aussi le mode d'enseignement doit être lente et avec précision. La grammaire n'est pas un jeu pour esprit créateur, on a besoin plutôt de l'approche traditionnelle et de donner l'accent sur le système

,les méthodes modernes n'ont pas fait leurs preuves et pour pratiquer la grammaire par des jeux, avant tout il faut l'interpréter minutieusement, Procéder graduellement. Il dépend de l'équipe, des styles d'études des apprenants, finalement, l'enseignant doit toujours adapter son enseignement.

L'explication :

Il faut d'abord expliquer distinctement et avec clarté puis appliquer la simplicité aux exemples plus difficiles aussi exprimer dans la langue maternelle et le français au public avancé quand il comprend. La répétition toujours, l'utilisation de courts discours dans lesquels le sujet grammatical apparaît. il doit aussi expliquer par la méthode déductive - examiner le principe dans le manuel, progresser des exemples simples aux exercices plus difficiles (tout d'abord des formes, après l'utilisation dans des phrases) ,Expliquer à l'aide des exemples, on laisse des apprenants examiner un texte pour qu'ils puissent trouver une règle eux-mêmes puis les guide pour trouver une règle avec leur effort.

Il dépend du sujet grammatical. Il est possible d'enseigner quelques sujets par la méthode inductive (p. ex. genre féminin des adjectifs qualificatifs) mais en cas de sujets différents, cette méthode est inefficace (p. ex. subjonctif).

Il doit soutenir l'enseignement interactif et ludique. Partir des connaissances précédentes, surtout de la langue anglaise. Les apprenants cherchent et déduisent les règles avec leur effort.

Finalement, il faut expliquer et après faire la consultation mutuelle parmi des apprenants. Jouer des jeux.

L'entraînement :

L'explication des cours de la grammaire nécessite la présence des matériels authentiques (p. ex. textes des chansons) et l'utilisation de la grammaire dans le contexte des thèmes les plus utilisés, en plus la recherche et l'application d'un grand nombre d'exercices.

S'approcher des apprenants plus individuellement et créer l'enseignement créatif.

Pour la révision, il faut utiliser des jeux ELI¹ sous l'édition Infoa (noms, verbes, prépositions), des exercices pour la compréhension orale et des exercices à trous sur internet et dans d'autres publications.

5-Les conseils des enseignants pour des jeux :

Nous avons posé cette question : « Avez-vous quelques recommandations et des conseils éprouvés pour utiliser des jeux dans l'enseignement (combien de fois, quelle partie de la leçon, règles, obstacles, etc.) ? ». Nous avons obtenu des réponses intéressantes. Nous

¹ ELI est un éditeur italien spécialisé dans les langues et dont le catalogue réserve une place très importante aux jeux.

les citons toutes car quelques-unes confirment des recommandations citées dans le chapitre 2 et quelques-unes sont différentes. On voit que l'enseignant doit chercher toujours des approches qui lui conviennent et fonctionnent.

- Jouer l'instant à chaque leçon.
- Jouer des jeux courts au début ou à la fin de la leçon.
- Déterminer clairement des règles et jouer 20 minutes au maximum.
- Parfois utiliser un jeu pour la relance, cela dépend de l'âge des apprenants. Avec des jeunes jouer plus souvent.
- Les plus âgés ne veulent pas tant jouer, ils exigent tout de suite une règle et son application.
- Il dépend du collectif pour qu'un jeu accomplisse son but.
- Il dépend du type de l'équipe - âge, niveau.
- Il dépend de la composition de l'équipe.
- Chercher des jeux sur internet ou utiliser les jeux de société ELI. Les jouer à la fin du cours.
- Dans chaque leçon faire quelque activité ludique qui lève des apprenants de la chaise et la leçon est amusante. Évidemment chaque activité crée un peu de bruit. Les apprenants n'en abusent pas.
- Il dépend de l'équipe et sa dynamique.
- Jouer seulement en récompense, non chaque leçon.
- Il dépend du thème, de la durée du jeu et de la difficulté d'expliquer ses règles.
- C'est possible de jouer au début de chaque leçon tant que ces jeux ne commencent pas à ennuyer.
- d'abord l'école après l'amusement. Des enfants participent à beaucoup d'activités pour peu qu'ils ne travaillent pas.
- Classer un jeu ou une activité ludique au début de la leçon pour capter des apprenants sur le thème donné. En cas différent, jouer pendant la leçon pour ranimer l'enseignement. Il est important de déterminer l'objectif concret pour que le jeu ait un but.
 - À l'enseignement du second degré jouer au minimum.
 - Jouer pendant la leçon et après le résumé des connaissances. Donner des règles claires pour que chacun comprenne. Attention aux activités très longues et à celles qui peuvent trop émoustiller les enfants
 - Au début jouer pour la révision et l'échauffement, éventuellement pendant la leçon comme enrichir l'enseignement.
 - Le jeu à faire au milieu du cours ensuite faire un rappel vocabulaire.

- De temps en temps, classer des jeux au début ou à la fin du cours pour la révision ou l'entraînement.
- Utiliser des activités ludiques seulement pour la révision ou l'entraînement. Sans cesse les changer selon des exigences et l'intérêt des apprenants.
- Des jeux remplissent l'enseignement. Pour la grammaire, les apprenants veulent l'explication des faits avec clarté à l'aide de grilles ou des exemples.
- Éviter la défaite d'enfants toujours identiques.

CHAPITRE II :

Activités et jeux pour
l'enseignement ludique de la
grammaire

1.Activités et jeux pour l'enseignement ludique de la grammaire :

Dans ce chapitre nous proposons 4 genres d'activités et jeux pour l'enseignement ludique et créatif de la grammaire française. Il s'agit du dossier avec des idées concrètes pour enrichir les cours du français. Chaque fiche contient des informations générales au début ;

Objectif - quel sujet l'activité exerce.

Niveau des apprenants - conseil d'orientation, chaque enseignant connaît son public et il juge si cette activité est convenable.

Matériel - quels outils sont nécessaires.

Durée - conseil d'orientation, chaque classe, conditions et circonstances de travail sont différent

Source - où nous avons trouvé cette activité pour la première fois. Il est possible de trouver certainement quelques activités proposées sur l'internet ou dans d'autres publications, en même variante ou en modification.

1-1-La phrase ,la ponctuation :

- **Objectif** : Le point, la majuscule pour délimiter la phrase
- **Niveau des apprenants** : 3ème année moyenne.
- **Matériel** : des vignettes de BD avec des bulles vides.
- **Durée** : 15 minutes
- **Source** : ²

1-1-a- LE CADAVRE EXQUIS :

- **Déroulement** :

En laissant le hasard s'occuper des mots, on peut créer des textes poétiques ou drôles. Le premier joueur prend une feuille sur laquelle il écrit en secret le début d'une phrase (groupe sujet). Puis, il plie la feuille en accordéon pour cacher ce qu'il a écrit. Exemple : La maman

² GOURVEZ, Laurent. 160 activités ludiques. Pour étudier la langue française. [document électronique]. IUFM de Bretagne, éditeur, 2012, <http://www.ia29.acrennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/pfriqueu/public/160%20Activit%C3%A9s%20Ludiques%20Grammaire%202012.pdf>

de Pierre. Le second joueur écrit une fin de phrase commençant par un verbe. Exemple :
joue dans la rue.

Ensuite, les joueurs déplient le papier pour lire la phrase. Exemple : La maman de Pierre
joue dans la rue.

1-1- b-LA FABRIQUE DES PHRASES :

- **Déroulement :**

Chaque joueur prépare deux étiquettes : sur la première, il écrit un mot désignant un objet et, sur la seconde, un mot désignant une action. Exemple : chanson pleure Ensuite, tous les joueurs placent leurs étiquettes dans une boîte. L'un des joueurs tire quatre mots. Exemple :
chanson pleure enfant joue

Le premier qui réussit à construire une phrase qui ait du sens, en utilisant le plus de mots possibles, a gagné.

Exemple : L'enfant pleure en écoutant une chanson.

1-1- c- LE MOT LE PLUS LONG :

- **Déroulement :**

On écrit toutes les lettres de l'alphabet sur des petits papiers pliés en 4 pour faire une pioche. (On prévoit 4 exemplaires de chaque voyelle et 2 exemplaires de chaque consonne.)

Un élève vient tirer au sort 6 lettres. L'adulte écrit une classe au tableau : nom, verbe... Avec les 6 lettres, tous les élèves cherchent à écrire un mot de cette classe (le plus long possible).

Ensemble, on invente une phrase en utilisant ce nom.

1-2-L'adjectif qualificatif :

- **Objectif :** l'adjectif qualificatif.
- **Niveau des apprenants :** 3^{ème} année moyenne.
- **Matériel :** aucun
- **Durée :** 15 minutes

- **Source :** ³

- **Déroulement :**

1-2-a-OBJET MYSTERE :

- **Déroulement :**

Un joueur cache un objet. Chacun leur tour, les autres doivent deviner de quoi il s'agit en posant des questions.

Mais attention, les joueurs ne pourront pas donner de noms d'objets sans avoir ajouté un adjectif qualificatif.

Exemple : Est-ce que cet objet est dur, gros, chaud ? Le premier qui trouve a gagné. C'est alors à lui de cacher un objet.

1-2-b-ABECEDAIRE DES ADJECTIFS :

Un premier élève donne un adjectif qui commence par un A.

Le deuxième cherche un adjectif qui commence par un B, et ainsi de suite...

Aimable, Beau, Chaud...

1-2-c-OBJET MYSTERE :

Rapporte un objet de chez toi, cache dans un sac.

Un élève volontaire viendra le toucher et dira ce qu'il sent avec des adjectifs.

La classe devra deviner de quel objet il s'agit : C'est rond, c'est léger...

I- 3-Les types de phrase :

- **Objectif :** Les types de phrase.
- **Niveau des apprenants :** 3^{ème} année moyenne.
- **Matériel :** des panneaux de signalisation ou d'interdiction.
- **Durée :** 20 minutes
- **Source :** ⁴

³ GOURVEZ, Laurent. 160 activités ludiques pour étudier la langue française. [document électronique]. IUFM de Bretagne, éditeur, 2012, <http://www.ia29.acrennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/pfrique/public/160%20Activit%C3%A9s%20Ludiques%20Grammaire%202012.pdf>.

1-3 -a- Le point d'exclamation pour s'étonner, s'émerveiller, donner un ordre :

- **Déroulement :**

Les joueurs s'assoient en cercle. Un joueur, tire au sort, propose la phrase négative qui correspond au panneau montre par l'enseignant.

1-3-b-UNE DECLARATIVE, DES EXCLAMATIVES :

- **Déroulement :**

Les joueurs s'assoient en cercle. Chaque joueur prépare une phrase déclarative. Exemple : Ce jeu est ennuyeux. Un premier joueur dit sa phrase. Le suivant doit la transformer en une phrase exclamative. Exemple : Comme ce jeu est ennuyeux !

Puis il propose a son tour une phrase déclarative. Les joueurs marquent un point par phrase exacte et deux points supplémentaires s'ils proposent une autre transformation.

Exemple : Quel jeu ennuyeux !

1-4- Temps et personnes :

- **Objectif :** conjugaison des verbes
- **Niveau des apprenants :** 3^{ème} année moyenne.
- **Matériel :** aucun
- **Durée :** 10 minutes
- **Source :** ⁵

1-4-a- CHANGEONS DE PERSONNE :

- **Déroulement :**

Un joueur choisit un verbe et un pronom personnel. Son voisin doit conjuguer le verbe a la personne demandée .Le joueur suivant conjugue le verbe en variant la personne et/ou le temps.

⁴ GOURVEZ, Laurent.160 activités ludiques .pour étudier la langue française. [document électronique]. IUFM de Bretagne, éditeur, 2012, <http://www.ia29.acrennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/pfriquet/public/160%20Activit%C3%A9s%20Ludiques%20Grammaire%202012.pdf>.

⁵ GOURVEZ, Laurent.160 activités ludiques .pour étudier la langue française. [document électronique]. IUFM de Bretagne, éditeur, 2012, <http://www.ia29.acrennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/pfriquet/public/160%20Activit%C3%A9s%20Ludiques%20Grammaire%202012.pdf>

1-4-b- Le chemin avec l'impératif :

- **Déroulement :**

On sépare la classe en binômes. Un joueur de chaque binôme se fait bander les yeux. Son camarade doit lui indiquer le chemin jusqu'à un objectif fixé par l'enseignant. Les joueurs doivent utiliser l'impératif : « *Tourne à droite, Arrête, Continue, ...* »

2-Où chercher des activités grammaticales?

Aujourd'hui il existe beaucoup de sources où vous pouvez puiser des idées pour votre enseignement. L'offre est vraiment riche. Nous vous proposons les livres qui sont cités dans la bibliographie, des jeux de société, des sites et des périodiques.

3-Les jeux de société :

L'éditeur ELI offre des jeux de société pour l'enseignement FLE. Sur son site, vous pouvez rechercher des jeux selon le niveau de vos apprenants. Pour voir tous ses produits : tapez www.elionline.com → choisissez « Espace enseignants » → sélectionnez la langue française et sélectionnez les jeux et le niveau.

Ses produits offrent aussi la maison d'édition tchèque INFOA sur le site : <http://www.infoa.cz/francouzstina/jazykove-hry/>. Chaque produit est décrit en détail et les informations contiennent le mode d'emploi aussi.

4-Les sites :

Si vous tapez les expressions *jeux grammaticaux, activités ludiques, fiche jeux*, etc. pour la recherche sur l'internet, vous trouverez un grand nombre de liens et vous passerez beaucoup de temps avec leur exploration. Nous vous proposons quelques sites avec des activités intéressantes pour votre enseignement de FLE :

- <https://bonjourfle.com/>
- <http://apprendre.tv5monde.com/>
- <https://fr.islcollective.com/>

- <http://www.lepointdufle.net/>
- <http://www.bonjourdefrance.com/>
- <http://www.franparler-oif.org/>
- <http://jeudeloie.free.fr/>
- <http://www.francaisfacile.com/>
- <http://www.larecre.net/fr/exercices/francais.html>
- <http://platea.pntic.mec.es/cvera/hotpot/exos/>
- <http://www.podcastfrancaisfacile.com/podcast/liste-des-exercices-de-grammaire.html> 115
- <http://elephantfle.com/>
- <http://www.agirenfrancais.com/>
- <http://www.lefleavecludovic.fr/>
- <http://www.fransksprog.dk/>
- <http://polarfle.com/>
- <http://www.estudiodefances.com/>
- http://novafle.blogspot.cz/p/blog-page_26.html
- <https://leszexpertsfle.com/toutes-les-ressources-fle/>
- <http://apprendreaeduquer.fr/>
- <http://www.ciel.fr/apprendre-francais/jeux-classe.htm>
- <http://lewebpedagogique.com/>

5-Les périodiques

Vous pouvez vous inspirer dans les périodiques français pour l'enseignement de la grammaire. Vous y trouvez non seulement des exercices et des activités mais aussi des articles du monde de la culture, du sport et beaucoup d'autres. Aujourd'hui les périodiques sont publiés en version électronique aussi. En grande partie, la distribution des périodiques est assurée par l'édition INFOA. Puisez ici :

- Bulletin SUF
- Le Français dans le monde
- Voilà (école élémentaire)
- Allons-y ! (niveau A1)
- C'est facile ! (niveau A1/A2)
- Bonjour (niveau A2)
- Même (niveau A2/B1)

- Ça va ? (niveau A2/B1)
- Jeunes (niveau B1/B2)
- Chez nous (niveau B1/B2)
- Ensemble (niveau B2/C1)

CONCLUSION

Utiliser le jeu comme moyen d'apprentissage de la grammaire motive l'élève et le rend plus attentif au déroulement du cours. Il peut exprimer librement ses propres pensées face à un ou plusieurs élèves ou à l'enseignant.

A travers ces activités ludiques l'apprenant pratique une méthode différente de celle qu'il a l'habitude de faire. En plus avec l'aide de l'enseignant, il apprend en s'amusant avec ses camarades.

La pratique des activités ludiques dans les classes de langue a commencé à prendre de l'ampleur depuis des années déjà. Elle a apporté ses fruits et les enseignants sont très ravis de l'appliquer en classe.

Ces jeux permettent de proposer des situations de communication où l'élève est autonome, libre de communiquer. L'interaction d'élève à élève est favorisée et l'enseignant n'est qu'un médiateur. Ils permettent aussi de faire participer tous les élèves (les élèves timides ou anxieux notamment).

Selon **(P. Julien 1997 :169)** :« *Le jeu est un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. C'est un outil irremplaçable par l'austérité de communication qu'il permet. En outre, en permettant l'autonomie d'un groupe d'élèves, le jeu répond aux besoins du cours à plusieurs niveaux, et permet la pratique d'une pédagogie différenciée* ». Apprendre la grammaire, en utilisant les activités ludiques permet de motiver l'élève, par conséquent, d'apprendre plus facilement l'utilisation correcte de la langue à travers le jeu. L'apprentissage se fait sans contrainte dans une atmosphère agréable.

Dans l'enseignement de n'importe quelle langue étrangère, la grammaire est considérée comme un pilier d'un édifice. Mais chez les apprenants, ils apprennent par cœur les règles grammaticaux, souvent cela devient une peine chez les apprenants. Les méthodes qu'on a appris ne sont peut être pas toujours pertinents si le public et le but d'apprentissage sont différents.

Nous souhaitons que nous, les futurs enseignants de français ou les autres langues étrangères, nous pourrions élaborer le cours de langue en grammaire comme un plaisir chez les apprenants.

Il faut qu'on réfléchisse bien à la manière dont nous pourrions enseigner la grammaire pour que les apprenants soient capables de communiquer dans de différentes situations. Les

méthodes les plus efficaces, Nous pensons que nous les découvrirons au fur et à mesure que nous exercerons ce métier, d'enseignant de FLE.

RÉFÉRENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

1- Ouvrages :

- ❖ Rachid Brahmi, *évaluer l'élève ou l'étudiant en Algérie*, Le matin.
- ❖ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble
- ❖ *Les fondements de l'apprentissage et de la cognition* ; Gaëtan Morin éditeur .
- ❖ GAFFIOT Félix, *le Gaffiot de poche*, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette- livre, 2001
- ❖ Nicole De Grandmont, *pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, édition 1997
- ❖ Hamelin, O. J. Vrin, *Le système d'Aristote*. Paris, 1976
- ❖ *Extraite de la préface de Djedjelli (Cité par Boudalia Greffou, 1989 : 11):*
- ❖ *Synergies Algérie n° 12 - 2011*
- ❖ Jérôme Bruner, *comment les enfants apprennent à parler*, collection : éducation culture, 2000
- ❖ PECINA, Pavel et Lucie ZORMANOVÁ. *Méthodes et formes de travail actif des élèves en théorie et en pratique*. Brno: Université Masaryk, 2009
- ❖ SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International, 2008. Techniques et pratiques de classe
- ❖ WEISS, François. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette, 2002. Pratiques de classe
- ❖ KOTRBA, Tomas et Lubor LACINA. *Méthodes d'activation dans l'enseignement: un guide par un éducateur moderne*. 3ème édition Brno: avocat et directeur, 2015
- ❖ ŠALKOVÁ, Marie. *Jeux d'apprentissage des langues étrangères: une collection de 100 jeux de langage*. Prague: Maison d'édition pédagogique d'État, 1982.
- ❖ TAGLIANTE, Christine. *La classe de langue*. Paris: CLE international, 1997
- ❖ BESSE, H. et PORQUIER, R. (1991): *Grammaire et didactique des langues*, Didier, Paris
- ❖ VIGNER, Gérard. *La grammaire en FLE*. Paris: Hachette, 2004
- ❖ ROBERT, Jean-Pierre, Évelyne ROSEN a Claus REINHARDT. *Faire classe en FLE: Une approche actionnelle et pragmatique*. Paris: Hachette, 2011
- ❖ Mourlhon-Dallies, F., *Enseigner une langue à des fins professionnelles*
- ❖ HENDRICH, Josef. *Didactique des langues étrangères*. Maison d'édition pédagogique d'État, 1988 .
- ❖ COURTILLON, Janine. *Élaborer un cours de FLE*. Paris: Hachette, 2003.b

2-Mémoires consultés :

- ❖ Mémoire de DEA, Jean, *Tic et apprentissage*, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 2000

3- Dictionnaire :

- ❖ CUQ, J. *Dictionnaire de didactique du français*, Paris

4- Sitographie:

- ❖ www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/
- ❖ Haydée Silva, *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*, disponible sur <http://www.francparler.org/dossier/silva2005.html>
- ❖ RUBNEROVÁ, Jana. *Jeux en enseignement des langues étrangères Prague*, [en ligne]. <https://journals.openedition.org/dse/644>
- ❖ RUBNEROVÁ, Jana. *Jeux en enseignement des langues étrangères Prague*, [en ligne]. <https://journals.openedition.org/dse/644>
- ❖ HRUŠKOVÁ, Dana. *Jeux dans l'enseignement des langues*. Portail méthodologique RVP [en ligne]. 2010. Disponible à: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/J/7873/hry-ve-vyucovani-jazyku.html/120> .
- ❖ https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.
- ❖ Encyclopédie Microsoft Encarta 2003, 1993-2002, Microsoft Corporation (Logiciel)
- ❖ BERTOCCHINI, Paola a Edvige-TANRIVERDIEVA, Khatira. *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère* [online]. Lyon,2002
<http://enssibal.enssib.fr/bibliotheque/documents/dessride/rrbtanriverdieva.pdf>.
Université Catholique de Lyon.VIGNER, Gérard. *La grammaire en FLE*. Paris: Hachette, 2004, p.170. COSTANZO. *Manuel de formation pratique pour le professeur de FLE: cours activités corrigés*. Paris: CLE International, 2008
- ❖ TANRIVERDIEVA, Khatira. *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère* [online]. Lyon

- ❖ Education et langues, *Politiques linguistiques. Conseil de l'Europe* [en ligne]. Disponible sur : http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/dnr_fr.asp.
- ❖ TŘESOHLAVÁ, Anna. *Enseigner la grammaire* [en ligne]. Université de Hradec Králové, 2015 disponible :<http://kurzy.uhk.cz/course/view.php?id=484>
- ❖ GOURVEZ, Laurent. *160 activités ludiques pour étudier la langue française*. [document électronique]. IUFM de Bretagne, éditeur, 2012,
- ❖ <http://www.ia29.acrennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/pfriquet/public/160%20Activit%C3%A9s%20Ludiques%20Grammaire%202012.pdf>.

LES ANNEXES

1-Questionnaire :

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen dans le cadre de la préparation d'un travail de recherche pour obtenir un diplôme de master académique.

Notre travail intitulé «*les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la grammaire en FLE Cas 3eme année moyenne* ».

Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plait veuillez répondre à ces questions en toute objectivité.

Renseignements générales :

-Age :.....

-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 :

-Questionnaire destiné aux enseignants de 3ème AM :

Comment définiriez-vous le jeu ?

- Non contraignante

- Qui procure du plaisir

- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage
- Non notée
- Autres

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

- Oui
- Non

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

- Les jeux linguistiques
- Les jeux culturelles
- Les jeux de créativité
- Autres

➤ **Quels sont les difficultés que vous avez rencontré lors de l'utilisation des activités ludiques ?**

- Absence de documents proposant ce genre d'activités et leur rareté dans les manuels scolaires.
- Absence d'habitude pour ce genre de pratiques.
- Absence de moyens techniques.
- Effectifs pléthoriques des classes (surcharge des classes).
- Les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités.
- Générer la nuisance pour d'autres classes étant donné qu'elles sont souvent bruyantes.
- Facteur temps.

➤ **Les activités ludiques favorisent les apprenants à comprendre les leçons de la grammaire ?**

- Oui
- Non

➤ **Comment expliquez-vous le plus souvent la grammaire?**

- Selon le manuel scolaire
- Selon autres sources de livre
- Selon sources sur l'internet
- Selon les matériels propres

Autre:.....
.....
.....

➤ **Comment pratiquez-vous la grammaire le plus souvent?**

En utilisant l'exercice d'un manuel.

En utilisant des exercices d'autres publications imprimées

En utilisant des exercices internet (par exemple dans une salle d'informatique).

Utilisation des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

Autre:.....
.....
.....

➤ **Combien de fois vous incorporez des jeux dans votre enseignement de la grammaire ?**

Jamais

Parfois

Régulièrement un jeu par phénomène grammatical

Régulièrement plus de jeux par phénomène grammatical

➤ **Concevez-vous des activités et des exercices vous-même?**

Jamais

Rarement

Parfois

Souvent

➤ **Quel effet grammatical vos apprenants ont-ils le plus gros problème?**

La conjugaison

Les types de phrase

Décalage horaire

Temps futur

Les adjectives qualificatifs

Autre:.....
.....
.....

➤ **Avez-vous des recommandations générales et de bons conseils sur la meilleure façon d'enseigner la grammaire (p. Ex., Explication, types d'exercices, etc.)?**

Votre réponse :

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

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

➤ **Avez-vous des recommandations générales et de bons conseils sur la façon d'inclure des jeux dans la leçon (à quelle fréquence, quelle partie de la leçon, règles, quoi éviter, etc.)?**

Votre réponse :

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

➤ **Avez-vous quelques recommandations et des conseils éprouvés pour utiliser des jeux dans l'enseignement (combien de fois, quelle partie de la leçon, règles, obstacles, etc.) ?**

Votre réponse :

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

2-Les bandes dessinées :

