

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique



Faculté des Lettres et des Langues

Département de français
Filière de français

Thème

**L'usage des activités ludiques visant la grammaire pour faciliter son apprentissage
chez les élèves de la quatrième année primaire**

Mémoire de master en didactique du FLE

Présentée par :

BELAL Ryma

Sous la direction de :

BENZENINE Nisrine

Membres du jury :

M. NOM Prénom	Grade – Université Tlemcen	Président(e)
Mme. BENZENINE Nisrine	MAA – Université Tlemcen	Encadrante
M. NOM Prénom	Grade – Université Tlemcen	Examineur(trice)

Année universitaire 2024-2025

Remerciements

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à Mme BENZENINE Nisrine Pour ses orientations éclairées et ses conseils précieux, qui ont grandement enrichi ce travail de recherche.

Je remercie également le directeur de l'établissement BEN YAKHLEF ABDALLAH à Remchi pour son accueil et son soutien, ainsi que Mme LOUATI Farah, enseignante de français, pour ses conseils avisés et son accompagnement pédagogique.

Je tiens à remercier les membres du jury d'avoir accepté d'évaluer ce travail de recherche, ainsi que nos enseignants du département de français.

Je tiens à exprimer ma sincère reconnaissance envers toutes les personnes qui, de près ou de loin, ont apporté leur contribution à l'élaboration de ce travail de recherche.

Dédicace

Je dédie cette réussite à ma famille, mes proches et à toutes les personnes qui ont apporté leur soutien, que ce soit par leurs conseils, leur assistance ou leur encouragement, contribuant ainsi à la réalisation de ce travail.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	7
CHAPITRE 01 : L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE DU FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE (FLE) À TRAVERS LES ACTIVITÉS LUDIQUES	11
1. Enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE	12
1.1 Définition de la grammaire	13
1.2 L'importance de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE	15
1.3 L'évolution des méthodes de l'enseignement/apprentissage de la grammaire	16
1.3.1 La méthode traditionnelle	17
1.3.2 La méthode directe	17
1.3.3 La méthode audio orale	18
1.3.4 La méthode audiovisuelle	18
1.3.5 L'approche communicative	19
1.4 Les types de grammaire	19
1.4.1 La grammaire déductive et la grammaire inductive	19
1.4.2 La grammaire contextualisée et la grammaire décontextualisée	20
1.4.3 La grammaire formelle et la grammaire descriptive	20
1.4.4 La grammaire passive et la grammaire active	21
1.4.5 La grammaire explicite et la grammaire implicite	21
2. Les activités ludiques dans une classe du FLE	22
2.1 Le rôle des activités ludiques	22
2.2 Les types des activités ludiques	24
2.2.1 Les jeux linguistiques	24
2.2.2 Les jeux de créativité	24
2.2.3 Les jeux culturels	25
2.2.4 Les jeux dérivés du théâtre	25
2.3 L'importance des activités ludiques	25
2.4 Les avantages des activités ludiques	26
2.5 Les limites des activités ludiques	27
3. L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire	28
3.1 L'enseignement de la grammaire à travers les activités ludiques	29
3.2 Les activités ludiques comme support didactique dans l'apprentissage de la grammaire	30
3.2.1 La motivation	30
3.2.2 La collaboration entre les apprenants	32

3.2.3 Le statut de l'apprenant.....	33
3.2.4 Le statu de l'enseignant.....	34
3.2.5 Le statu de l'erreur	36
CHAPITRE 02 : PRÉSENTATION ET DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE	38
1. Présentation de l'enquête	39
1.1 Le temps	39
1.2 Le lieu.....	39
1.3 L'échantillon	39
1.4 Le pré-test proposé aux élèves	39
1.5 La présentation des activités ludiques selon l'objectif didactique visé dans le programme de la quatrième année primaire	40
1.5.1 Activité 01 le but de cette activité est de relier le "verbe" être à son pronom	40
1.5.2 Activité 02 l'objectif de cette activité est de connaître la conjugaison du verbe "habiter" au présent de l'indicatif	41
1.5.3Activité 03 le but de cette activité ludique est de permettre aux élèves de manipuler activement les adverbes de position.....	42
1.6 La présentation de la grille d'observation.....	42
1.7 Le test proposé aux élèves.....	44
2. Déroulement de l'enquête	45
2.1 Le déroulement du pré-test proposé aux élèves	45
2.2 La mise en place des activités ludiques.....	45
2.3 L'utilisation de la grille d'observation.....	45
2.4 L'organisation du test proposé aux élèves	45
CHAPITRE 03 : ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS.....	47
1. Analyse de l'enquête.....	48
1.1 L'analyse de pré-test proposé aux élèves.....	48
1.2 L'analyse de la grille d'observation.....	48
1.2.1 Organisation et choix de l'activité en fonction de l'objectif grammaticale visé	49
1.2.2 Apprentissage des notions grammaticales.....	49
1.2.3 Engagement des élèves	49
1.2.4 Statut de l'enseignante	50
1.3 L'analyse du test proposé aux élèves	51
1.4 L'analyse du tableau comparatif pré-test/test pour chaque élève	52
2 . Interprétation des résultats	60
3 . Quelques activités ludiques visant l'apprentissage de la grammaire	62
CONCLUSION	67
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	70

ANNEXES	73
Annexe 01 : Le pré-test proposé aux élèves.....	75
Annexe 02 : Le test proposé aux élèves.	76
Annexe 03 : Les activités ludiques.....	77
Annexe 04 : Les copies des élèves (Pré-test / Test).	78
Annexe 05 : Manuel scolaire de la quatrième année primaire	98
Résumé.....	99

INTRODUCTION

L'apprentissage de la langue étrangère à l'école primaire joue un rôle important dans le parcours scolaire des apprenants. Il vise non seulement à enseigner la lecture et l'écriture chez l'apprenant mais aussi les règles grammaticales qui structurent la langue.

Pour les apprenants de l'école en particulier ceux de la quatrième année primaire, la grammaire est souvent considérée comme une matière difficile et abstraite. Cette perception peut provoquer un manque de motivation et un blocage face à l'apprentissage et un rejet progressif de la langue. Cela devrait inciter les enseignants à chercher des méthodes pédagogiques plus efficaces et plus adaptées aux besoins des apprenants.

L'usage des activités ludiques a progressivement trouvé sa place dans les pratiques pédagogiques car le jeu par sa nature même stimule la curiosité des apprenants, attire leur attention et favorise un apprentissage actif.

Aujourd'hui, il existe une large variété des jeux pédagogiques pour enseigner la grammaire qui permettent non seulement de travailler sur les concepts grammaticaux mais également de les utiliser dans différents contextes, ce qui aide à mieux les comprendre et à les retenir.

Nous avons décidé d'explorer ce thème car nous cherchons à proposer des méthodes permettant à l'enseignant de faciliter l'enseignement de la grammaire en classe du français langue étrangère (FLE) à travers des activités ludiques.

Notre travail de recherche s'intitule donc "l'usage des activités ludiques visant la grammaire pour faciliter son apprentissage chez les élèves de la quatrième année primaire."

Pour réaliser cette recherche nous avons proposé la problématique suivante :

Comment l'intégration des activités ludiques influence-t-elle l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de la quatrième année primaire ?

Pour répondre à notre problématique nous émettons les hypothèses suivantes :

-L'efficacité d'une activité ludique pour l'apprentissage de la grammaire dépendrait de son adéquation avec le niveau des élèves et les objectifs grammaticaux visés.

-Les activités ludiques rendraient l'apprentissage plus motivant ce qui favorise une meilleure rétention des règles grammaticales.

-Les jeux favoriseraient l'interaction entre les élèves ce qui pourrait leur permettre de construire leurs savoir grammatical en échangeant, en observant et en participant.

Notre objectif principal est d'analyser l'impact de l'usage des activités ludiques sur l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de la quatrième année primaire, et d'essayer de déterminer dans quelle mesure ces activités peuvent améliorer la compréhension et la rétention des notions grammaticales.

Notre travail est divisé en trois chapitres. Dans le premier chapitre, nous aborderons l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE. Nous commencerons par définir la grammaire, puis nous traiterons de son importance dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Ensuite, nous présenterons l'évolution des méthodes d'enseignement/apprentissage de la grammaire ainsi que les différents types de grammaire.

Ensuite, nous nous intéresserons aux activités ludiques en classe du FLE. Nous expliquerons leur rôle, leurs types, leur importance et leurs avantages ainsi que leurs limites.

Enfin, nous aborderons l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire. Nous expliquerons comment enseigner la grammaire à travers ces activités, en les considérant comme un support didactique dans l'apprentissage grammatical. Nous terminerons ce chapitre en présentant les notions de motivation, de collaboration entre les apprenants, le statut de l'apprenant, le rôle de l'enseignant ainsi que la place de l'erreur.

Le deuxième chapitre port sur la présentation et le déroulement de notre enquête. En premier lieu nous avons présenté le temps, le lieu, l'échantillon, le pré-test proposé aux élèves, la grille d'observation et le test proposé aux élèves.

En deuxième lieu, nous avons décrit le déroulement du pré-test proposé aux élèves, la mise en place des activités ludiques, l'utilisation de la grille d'observation ainsi que l'organisation du test proposé aux élèves.

Dans le troisième chapitre consacré à l'analyse et l'interprétation des résultats, nous avons commencé par l'analyse de l'enquête nous avons analysé le pré-test proposé aux élèves, la grille d'observation, le test proposé aux élèves et le tableau comparatif pré-test/ test pour chaque élève. Cette analyse nous permettra de vérifier l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage grammatical des apprenants et d'évaluer leur efficacité en tant que stratégie pédagogique.

Ensuite, nous avons interprété les résultats obtenus pour confirmer ou infirmer nos hypothèses et ainsi pouvoir répondre à notre problématique.

L'interprétation des résultats obtenus à l'issue de cette enquête nous permettra de mieux comprendre l'impact réel des activités ludiques sur l'apprentissage grammatical auprès des élèves de la quatrième année primaire de l'école Ben Yakhlaf Abdallah située à Remchi.

Notre étude se terminera par une proposition de quelques activités ludiques visant l'apprentissage de la grammaire et une conclusion, où nous mettrons en lumière les principaux résultats de notre travail.

**CHAPITRE 01 : L'ENSEIGNEMENT
DE LA GRAMMAIRE DU FRANÇAIS
LANGUE ÉTRANGÈRE (FLE) À
TRAVERS LES ACTIVITÉS
LUDIQUES**

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

L'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère utilisent une variété de méthodes et de supports qui visent à rendre les connaissances plus accessibles et attrayantes pour les apprenants. Parmi les différents aspects du langage, la grammaire est souvent considérée comme un domaine complexe et parfois une source de démotivation.

Les activités ludiques sont une alternative éducative qui rend l'apprentissage de la grammaire plus vivant et motivant. Le jeu devient alors un outil d'apprentissage qui encourage l'intérêt, la participation et l'engagement actif des apprenants, tout en facilitant la compréhension des concepts grammaticaux.

Ce chapitre se concentre sur l'enseignement de la grammaire à travers les activités ludiques.

Dans un premier temps, nous définirons l'enseignement/apprentissage de la grammaire du français langue étrangère (FLE), ainsi que la notion de grammaire selon différents experts. Nous mettrons ensuite en lumière l'importance de la grammaire, avant de présenter l'évolution des méthodes d'enseignement et d'apprentissage grammatical et les types de grammaire.

Par la suite, nous expliquerons le concept d'activités ludiques en classe du FLE, en précisant leur rôle, leurs types leur importance leur avantages et leurs limites.

Enfin, nous aborderons l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire en tant que support didactique pour l'apprentissage grammatical. Nous traiterons également de la motivation, de la collaboration entre les élèves, du statut de l'apprenant et de l'enseignant, ainsi que de la place de l'erreur dans ce processus.

1. Enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE

L'enseignement/apprentissage de la grammaire en Français Langue Étrangère est un domaine essentiel de la didactique des langues. Il a pour but de transmettre aux apprenants non francophones les règles grammaticales du français, tout en leur permettant de les intégrer de manière durable et fonctionnelle dans leur pratique langagière.

L'enseignement de la grammaire peut s'appuyer sur différentes approches pédagogiques. Parmi celles-ci, l'approche déductive, qui consiste à présenter d'abord la règle avant de l'appliquer, et l'approche inductive, qui propose aux apprenants de découvrir eux-mêmes les règles à partir d'exemples, occupent une place centrale. Aujourd'hui, ces démarches sont

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

souvent intégrées dans des approches plus globales, telles que l'approche communicative ou l'approche actionnelle, qui placent l'acte de communication au cœur de l'apprentissage. Dans cette perspective, l'enseignement grammatical ne vise pas seulement l'accumulation de savoirs théoriques, mais l'utilisation pertinente des structures grammaticales dans des situations de communication authentiques et variées.

Ainsi, l'apprentissage de la grammaire ne se réduit pas à la simple mémorisation mécanique de règles. Il implique également des pratiques actives, telles que des jeux de rôles, des ateliers d'écriture, des activités ludiques ou collaboratives, qui dynamisent le processus d'acquisition et favorisent le transfert des connaissances vers les compétences de production orale et écrite. Ces activités permettent de renforcer l'autonomie de l'apprenant, de développer sa capacité de réflexion sur la langue et d'améliorer son aisance et sa précision linguistique.

L'enseignement grammatical en FLE se doit d'être progressif, en tenant compte du niveau de compétence linguistique des apprenants, de leurs besoins spécifiques, de leurs objectifs personnels ou professionnels, ainsi que de leurs styles d'apprentissage. Il s'agit d'adapter les contenus et les méthodes pour offrir un apprentissage signifiant et motivant, où la grammaire devient un levier pour mieux communiquer, et non une fin en soi.

En somme, enseigner la grammaire en FLE aujourd'hui revient à trouver un équilibre entre rigueur linguistique et souplesse pédagogique, afin de permettre aux apprenants d'acquérir une maîtrise de la langue qui soit à la fois correcte, efficace et adaptée aux contextes de communication auxquels ils seront confrontés.

1.1 Définition de la grammaire

La grammaire désigne l'ensemble des règles et de convention qui structurent une langue.

Elle contient plusieurs domaines tels que la morphologie, la syntaxe, la phonologie et parfois la sémantique.

En didactique des langues, la grammaire ne se limite pas à un ensemble de règles à retenir mais constitue un outil nécessaire pour aider les apprenants à s'exprimer de manière correcte, cohérent et adaptée à différents contextes de communication.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

La grammaire est plus que de nombreuses règles pour se souvenir. C'est le fondement d'une communication structurée et compréhensible. En décrivant les mécanismes internes de la langue, les locuteurs comprennent non seulement comment les énoncés sont construites, mais adaptent également le langage au contexte et à l'intention.

Dans le cadre de l'éducation, l'enseignement de la grammaire est important pour le développement des compétences linguistiques et pour l'acquisition de langues orales et écrites. Dans cette perspective, il devient pertinent de penser à des approches plus dynamiques et didactiques telles que l'utilisation des activités ludiques pour rendre l'apprentissage par grammaire plus vivant, accessible et motivé pour les apprenants.

Selon les approches pédagogiques adoptées, elle peut être enseignée de manière explicite ou implicitement par l'utilisation et l'observation de structure en contexte.

Selon le dictionnaire Larousse : «la grammaire est l'ensemble des structures linguistiques propre à telle ou telle langue ; description de ces structures et du fonctionnement de cette langue.» (Larousse. *Dictionnaire de français*. En ligne).

Jean-Pierre Cuq dans son dictionnaire didactique de FLE a donné différentes définitions au mot 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 l'art d'écrire correctement. On parle parfois de 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 adoptée. On parlera par exemple de 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 des savoir-faire auxquels aucun accès direct

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

n'est possible, et qui sont définis en termes de procédures provisoires ou de règles ponctuelles et transitoires de nature hétérogène. (CUQ ,2003 : 118)

D'après ces différentes définitions on peut constater que chaque définition met en avant une idée spécifique de la grammaire.

De plus, on remarque que la grammaire est une activité qui mobilise plusieurs composants d'apprentissage aidant les apprenants à mieux communiquer en langue étrangère, en combinant leurs gestes et leurs paroles.

La grammaire joue un rôle essentiel dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Elle représente la structure même de la langue sans elle, il serait difficile pour les apprenants de construire des phrases cohérentes et faciles à comprendre.

Son rôle dépasse largement la simple mémorisation de règles elle permet aux apprenants de saisir la logique du fonctionnement linguistique, d'acquérir une plus grande autonomie et de développer leur compétence linguistique.

Dans un contexte de communication, la grammaire joue un rôle fonctionnel elle aide les apprenants à organiser leurs idées et leurs discours, à exprimer leurs pensées elle soutient ainsi le développement des compétences discursives et pragmatiques.

Par ailleurs, la grammaire contribue à l'apprentissage inductif : à travers des activités d'observation, de manipulation et de réflexion, les apprenants construisent eux-mêmes les règles grammaticales, ce qui renforce leur compréhension et leur mémorisation. Le rôle de l'enseignant est alors d'accompagner ce processus, en proposant des contextes d'apprentissage authentiques et signifiants.

1.2 L'importance de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE

L'importance de la grammaire dans l'apprentissage du FLE est liée à plusieurs facteurs de base. Une bonne maîtrise grammaticale est indispensable pour produire des énoncés corrects et acceptables dans la langue cible. La grammaire assure la clarté, la précision et la cohérence du message. Elle permet ainsi une meilleure compréhension entre locuteurs et réduit les risques de malentendus.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Ensuite, la grammaire est un outil de progression linguistique elle permet d'élargir les capacités d'expression et de compréhension. Par exemple, l'apprentissage des modes et des temps verbaux donne accès à des nuances subtiles de sens, indispensables à une communication avancée. Elle permet aussi de passer de la simple phrase à des textes plus complexes, structurés et cohérents.

De plus, la grammaire est essentielle à la réussite scolaire et professionnelle. Dans plusieurs contextes, la maîtrise des structures grammaticales est un critère d'évaluation important. Elle est souvent associée à une image de compétence et de sérieux, surtout dans les productions écrites.

Donc, enseigner la grammaire permet de répondre aux besoins des apprenants qui souhaitent comprendre le pourquoi du comment de la langue. Cela les rassure, surtout ceux qui viennent de systèmes éducatifs où la grammaire est fortement valorisée.

L'enseignement de la grammaire prend tout son sens et devient un outil dynamique que l'apprenant peut mobiliser dans plusieurs contextes.

La grammaire est un élément fondamental dans l'apprentissage du FLE lorsqu'elle est enseignée de façon pertinente et appropriée aux niveaux des apprenants elle favorise un apprentissage plus efficace et solide de la langue.

Le CECRL précise que « la capacité de comprendre et d'exprimer du sens en produisant et en connaissant des phrases bien formées selon ces principes et non de les mémoriser et de les reproduire comme des formules toutes faites ». (CECRL, 2001 : 89)

1.3 L'évolution des méthodes de l'enseignement/apprentissage de la grammaire

L'enseignement / d'apprentissage de la grammaire a connu une transformation progressive au fil des décennies. Auparavant, l'objectif des règles de répétition et de la mémorisation de l'exercice est devenu une approche plus ouverte et plus communicative où la grammaire est intégrée dans le contexte d'une communication authentique. Aujourd'hui, nous nous concentrons sur la grammaire du service utilisé, à savoir la grammaire active liée aux besoins réels des apprenants. Les pratiques actuelles préfèrent une approche contextualisée plus inductive et interactive.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Cette approche est basée sur divers supports pour que les apprenants deviennent des acteurs d'apprentissage et améliorent leur compréhension et leur appropriation des outils numériques et des structures grammaticales.

Le début de l'enseignement de FLE a été caractérisé par l'apparition des nombreuses méthodes et approches didactiques :

1.3.1 La méthode traditionnelle

Apparue au début de 18^{ème} siècle, on l'appelle aussi la méthode grammaire traduction. C'est la méthode la plus ancienne dans l'enseignement du FLE. Elle s'appuie sur l'explication des règles grammaticales théorique suivie d'exercices et de traduction écrites.

Les enseignants parlent souvent pour expliquer les concepts dans leurs langues maternelles pour décrire les notions et l'accent et mis sur la modification de la langue

Toutefois, dans les situations de communication réelles cette méthode est de peu d'importance pour l'expression ou la compréhension orale.

A. Rodriguez ajoute : « Pour la grammaire, les élèves apprendront par cœur, pour chaque jour de classe la leçon qui aura été développée par le professeur dans la classe précédente. » (COUSIN ,1840 : 56)

1.3.2 La méthode directe

Elle a émergé vers la fin de 19^{ème} siècle et au début de 20^{ème} siècle.

Dans cette méthode tout se crée en langue cible, l'enseignante ne passe plus par la langue maternelle et utiliser des images, des gestes et des objets pour guider les apprenants à mieux comprendre.

La méthode directe accorde une grande importance à l'oral. L'apprentissage commence par la compréhension et l'expression orales, avant d'aborder la lecture et l'écriture. Les règles grammaticales ne sont pas enseignées de manière formelle, mais découvertes progressivement à travers l'usage en contexte.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

En somme, cette méthode mise sur l'interaction et la spontanéité. L'apprenant devient acteur de son apprentissage, tandis que l'enseignant joue un rôle de médiateur, guidant les élèves à travers des situations communicatives concrètes.

Cuq et Gruca soutiennent que la méthode directe : « *la grammaire est enseignée de manière inductive et implicite à partir des exemples bien choisis, sans passer comme auparavant par l'intermédiaire de la règle.* » (CUQ et GRUC, 2005 : 256)

1.3.3 La méthode audio orale

Cette méthode est apparue aux Etats Unis durant la seconde guerre mondiale. Nommée aussi la méthode militaire repose sur l'imitation et la répétition. Les apprenants écoutent des dialogues et des phrases puis les rappellent plusieurs fois pour bien retenir.

Cette méthode privilégie l'oral : l'apprentissage débute par l'écoute et la reproduction de dialogues ou de structures types. Les apprenants répètent des phrases, effectuent des exercices de substitution ou de transformation, dans le but d'automatiser les formes grammaticales et de développer des réflexes linguistiques.

La langue maternelle est écartée, et la grammaire n'est pas enseignée de manière explicite mais assimilée à travers la pratique. L'écrit n'intervient qu'à un stade avancé, une fois les bases orales consolidées. L'objectif principal est de former des locuteurs capables de comprendre et de s'exprimer oralement avec fluidité et précision.

1.3.4 La méthode audiovisuelle

La méthode audiovisuelle créée par Gabriella vers les années 1950 appelée aussi structuro globale audiovisuelle.

Cette méthode utilise également des supports visuels tel que les photos, les films, les diaporamas les apprenants regardent des images ou les scènes de la vie quotidienne écoutent les dialogues pertinents avant de le récréer.

La grammaire est toujours implicitement présentée par les circonstances indiquées. L'objectif est de créer un lien entre ce que nous voyons et ce que nous entendons afin de promouvoir la compréhension

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Cette méthode rend l'apprentissage plus concret et dynamique Selon Guberina : « une langue est un ensemble acoustico-visuel. » (Tranverdeiva ,2001-2002 : 34)

1.3.5 L'approche communicative

Cette méthode d'origine anglo-saxonne, s'est développée dans les années 1970 en France.

Cette approche est un changement important dans l'éducation linguistique. L'objectif principal est de pouvoir communiquer efficacement. La grammaire n'est plus enseignée isolément, mais est intégrée dans des situations de communication réelles parlez de vous, demandez des informations et exprimez votre opinion. Les activités proposées favorisent l'échange entre les apprenants. Les erreurs sont tolérées car elles font partie du processus d'apprentissage. Cette méthode met l'accent sur le sens, la compréhension et l'interaction, et donne aux étudiants plus de liberté pour s'exprimer.

L'approche communicative met l'accent sur le sens, la compréhension et l'interaction. Elle vise à former des locuteurs capables d'utiliser la langue cible de manière fonctionnelle et créative, en tenant compte des besoins, des motivations et des styles d'apprentissage de chacun. Elle s'inscrit pleinement dans une pédagogie centrée sur l'apprenant.

1.4 Les types de grammaire

1.4.1 La grammaire déductive et la grammaire inductive

La grammaire déductive est basée sur une approche dans laquelle les apprenants reçoivent directement les règles de grammaire explicitement expliqués par l'enseignant avant d'utiliser l'exercice. Ce type de leçon suit un processus logique : exemples de la règle Il s'agit d'une méthode traditionnelle couramment utilisée dans les contextes scolaires, permettant aux apprenants de développer une compréhension claire et structurée des mécanismes linguistiques. L'accent réside dans l'apprentissage conscient des règles. Cela peut se préoccuper d'un profil spécifique de l'apprenant. Cependant, cette approche peut être perçue comme abstraite ou moins motivante, car elle n'inclut pas directement l'utilisation des communications des langues.

Contrairement à la méthode déductive, la grammaire inductive fournit des exemples contextualisés (dialogue, texte, situations) des apprenants pour découvrir les règles de grammaire elles-mêmes. L'enseignant joue un rôle de guide posant des questions et cherche à

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

observer. Cette approche favorise la réflexion, l'analyse personnelle et l'autonomie. Il est souvent utilisé dans les méthodes de communication et d'action. Si nous permettons un apprentissage plus naturel et intégré, cela peut encore être plus long et difficile pour les apprenants qui ont besoin d'un cadre structuré.

1.4.2 La grammaire contextualisée et la grammaire décontextualisée

La grammaire contextualisée est une forme d'éducation dans laquelle les règles sont introduites et pratiquées dans des situations réelles ou simulées qui sont souvent plus proches de la vie quotidienne. L'objectif est de permettre aux apprenants de comprendre l'utilité et la fonctionnalité des règles dans des contextes importants. Par exemple, les enseignants peuvent utiliser des recettes de cuisine et des instructions de sécurité pour enseigner les instructions. Cette approche rend la grammaire non séparée mais présentée comme un outil de communication, ce qui le rend plus vivant, motivé et efficace. S'adapte parfaitement à une approche de communication ou d'action.

Contrairement aux grammaires contextualisées, les grammaires textuelles exclues présentent souvent des règles de manière abstraite et isolée, à travers des exemples inventés et des exercices techniques. Cette approche met l'accent sur la forme plutôt que le sens. Il est utile d'effectuer des travaux intensivement (par exemple, conjugaison ou consensus) et est souvent utilisé dans la grammaire scolaire. Cependant, il existe un risque qu'il limite l'apprentissage aux connaissances passives et ne permet que peu de transfert aux situations de communication réelles.

1.4.3 La grammaire formelle et la grammaire descriptive

La grammaire formelle met l'accent sur la structure interne du langage : syntaxe, forme, règles contractuelles. Cela correspond à des approches plus rigoureuses et analytiques que la caractéristique. Cette grammaire est souvent utilisée dans la grammaire de référence ou l'analyse linguistique. Les cours permettent aux apprenants de former des personnes qui peuvent écrire des phrases grammaticalement correctes, mais elles peuvent sembler strictes si elles ne sont pas clarifiées à l'usage réel.

La grammaire descriptive observe la langue et explique comment les locuteurs natifs l'utilisent réellement, plutôt que d'essayer d'imposer des règles. Il considère le développement

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

naturel des variations et du langage. Dans la didactique, cette approche permet aux apprenants de montrer que les langues sont transformées de façon vivante et qu'il existe plusieurs formes acceptées pour exprimer la même idée. Ils s'opposent souvent à une grammaire normative qui vise à prescrire ce qu'ils ont à dire.

1.4.4 La grammaire passive et la grammaire active

On parle de grammaire passive Lorsque les apprenants connaissent les règles, mais ne se mobilisent pas activement dans la production orale ou écrite, nous parlons de grammaire passive. Par exemple, vous pouvez reconnaître les structures grammaticales et les erreurs correctes, mais vous ne pouvez pas les utiliser spontanément. Ce phénomène est souvent dû à l'apprentissage théorique sans pratique adéquate. Pour que la grammaire soit active, elle doit être exercée dans un contexte authentique et différent.

La grammaire active fait référence de manière appropriée à la capacité de l'apprenant, structure grammaticale dans une situation de communication. Cela suppose que les règles sont comprises, intégrées et automatisées. La transition de la grammaire passive à la grammaire active est un objectif important de l'enseignement de la communication car il garantit que l'apprentissage de la grammaire se reflète dans la véritable capacité à écrire verbalement, plutôt qu'à résumé.

1.4.5 La grammaire explicite et la grammaire implicite

La grammaire explicite est d'enseigner les règles clairement, directement et analytiquement, en utilisant des métaux grammaticaux pour enseigner les groupes de métaux grammaticaux (thème, complément, consensus, etc.). Les apprenants peuvent délibérément comprendre la structure du langage et le nom, les analyser et les utiliser de manière réfléchie. Cette approche est extrêmement utile pour développer une bonne sensibilisation aux langues et est souvent préférée dans les écoles et les universités. Cependant, il peut être trop théorique s'il n'est pas accompagné d'une pratique dans le contexte de la communication.

C'est plus proche de l'apprentissage naturel du langage comme un enfant. Ici, les apprenants n'analysent pas nécessairement les règles, mais les intègrent progressivement par utilisation. Cette approche est souvent utilisée dans la communication et les manières immersives. Il

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

favorise la spontanéité et la fluidité, mais s'il n'est pas complété pendant le stade de codification, il peut conduire à une précision grammaticale.

2. Les activités ludiques dans une classe du FLE

Pour assurer la réussite des apprenants et promouvoir l'acquisition de la langue étrangère dans les classes FLE, les enseignants doivent poursuivre une approche éducative efficace et adaptée. Les activités ludiques sont particulièrement pertinentes parmi celles-ci, en particulier lors du ciblage du public plus jeune.

Intégration du jeu dans les leçons de langue est une stratégie riche pour faciliter l'apprentissage et le rendre plus attrayant. Ce jeu permet aux enfants de développer leurs capacités pour les réflexes, la logique et l'organisation, et de mobiliser simultanément une variété de compétences : verbal, mental, logique et même mathématiques.

Si le jeu fournit des objectifs clairs et motivés, il peut aider les étudiants à assimiler des concepts complexes tels que la grammaire. Il renforce également la dynamique des classes, améliore les relations élèves-enseignants et contribue à déterminer la fiabilité.

De plus, une approche ludique favorise la motivation, induit la curiosité, ouvre d'autres cultures et encourage l'acquisition de nouvelles habitudes d'étude.

En bref, l'utilisation de jeux dans les cours de langue ne se limite pas au divertissement.

Cela représente un véritable levier éducatif pour enrichir le vocabulaire, améliorer le contrôle du langage, vous exprimer plus facilement et vous exprimer avec précision.

2.1 Le rôle des activités ludiques

Les activités ludiques sont des activités basées sur le jeu visant à promouvoir le développement général, en particulier chez les enfants. Ils leur permettent d'apprendre, d'exprimer, de communiquer et d'explorer leur environnement d'une manière confortable et motivante. Ces activités stimulent l'imagination, la créativité, la motricité, le langage, les capacités cognitives et les compétences sociales. Cela peut prendre une variété de formes, y compris des jeux, des jeux de société, des activités artistiques, des jeux physiques et plus encore, et peut être pratiqué seul ou en groupe. Utilisé dans des contextes éducatifs, familiaux ou de loisirs.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Le mot ludique vient du latin ludus, qui signifie "jeu". Cela indique tout ce qui a quelque chose à voir avec le jeu, ou tout ce qui a des personnages amusants et intéressants. Le contenu, l'activité ou l'approche seront amusants s'ils sont amusants à induire la joie de jouer, d'explorer et d'apprendre.

Selon le dictionnaire le nouveau Robert : « C'est une activité physique qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure » (Dictionnaire Le nouveau Robert, 1993 : 137)

D'après Nicole De Grandmont : « L'activité ludique est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu » (GRANDMONT, 1997 : 106)

Les activités ludiques jouent un rôle central dans le processus d'apprentissage, en particulier dans l'éducation grammaticale. En intégrant le jeu dans l'apprentissage par grammaire, il transforme du matériel qui est souvent abstrait ou interdit, ou perçu comme des expériences interactives, motivées et agréables. Ce jeu attirera l'attention des apprenants, suscitera la curiosité et leur permettra de créer un environnement d'apprentissage.

Les activités ludiques facilitent le souvenir des règles grammaticales grâce à la répétition dans des contextes dynamiques et importants. En jouant, les étudiants mobiliseront volontairement les connaissances et promouvront une compréhension conceptuelle et une intégration durable. En outre, les personnages concrets du jeu aident à créer des concepts abstraits visibles et à donner l'importance de la grammaire à travers des situations réelles ou simulées.

La lecture réduit la peur associée aux erreurs en déterminant le cadre bienveillant dans lequel les erreurs sont perçues comme des étapes normales du processus d'apprentissage. Il favorise la participation active, la coopération par les pairs et renforce la confiance. Cela crée un environnement passionnant qui encourage les élèves à s'exprimer, à manipuler la langue et à apprendre à apprendre.

Les activités ludiques ne se limitent pas au divertissement ils promeuvent l'apprentissage de la grammaire plus profond, motivé et efficace en plaçant les élèves au centre de leur propre apprentissage.

2.2 Les types des activités ludiques

Il existe différents types d'activités ludiques utilisées dans l'enseignement, chacune offrant un avantage spécifique à l'apprentissage. Ils se présentent de diverses manières, s'adaptant aux objectifs et niveaux éducatifs de l'apprenant.

2.2.1 Les jeux linguistiques

Les jeux linguistiques sont eux-mêmes les activités centrées sur la langue, permettant aux apprenants de travailler avec des structures de grammaire, du vocabulaire et de la syntaxe d'une manière intéressante. Ceux-ci incluent, par exemple, des mots croisés, des jeux domino, des quiz, des classifications ou des jeux de conversion de phrases.

Le but de ces jeux est d'améliorer les connaissances grammaticales en favorisant simultanément l'attention sur la forme correcte dans un environnement motivant et un environnement interactif par répétition et interaction.

Selon Cuq et Gruca : «les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement, il correspond aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant». (CUQ et GRUCA, 2008 : 457)

2.2.2 Les jeux de créativité

Les jeux de créativité stimulent l'imagination et l'expression personnelle des apprenants et intègre des règles de grammaire spécifiques. Les élèves mobilisent volontairement les structures grammaticales en créant des histoires, des caricatures, de la poésie ou des dialogues à partir de photographies et de mots imposés. Ces activités permettent une production gratuite, favorisent la diversion du langage et favorisent la réutilisation naturelle des éléments grammaticaux dans une variété de contextes originaux.

WINNCOTT affirme que « c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi. » (WINNCOTT, 1975)

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

2.2.3 Les jeux culturels

Jeux culturels combinent l'apprentissage des langues avec la découverte de la culture francophone. Ils peuvent aider les élèves à aborder le contenu culturel (traditions, monuments, gastronomie, partis, etc.) et en même temps pratiquer la grammaire dans des situations de communication authentiques.

Par exemple, il y a des jeux en France et des puzzles culturels où les réponses doivent être formulées, mais certaines structures grammaticales (future, conditionnelle, ordre, etc.) sont respectées. Ces jeux améliorent les capacités linguistiques et développent simultanément la sensibilité interculturelle.

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde « les jeux culturels qui font d'avantages références à la culture et aux connaissances des apprenants. »(CUQ et GRUCA, 2008 : 458.)

2.2.4 Les jeux dérivés du théâtre

Ces jeux sont particulièrement nécessaires verbalement, permettant aux étudiants d'utiliser des structures grammaticales dans des cadres dynamiques et expressifs. En jouant des situations dans la vie quotidienne et des scènes imaginaires, les apprenants améliorent le temps, le mode, la facilité de consensus, la prononciation et le contrôle tout en profitant du public.

L'intérêt pédagogique des jeux de théâtre réside aussi dans leur dimension ludique et affective. Ils encouragent la participation, réduisent l'anxiété liée à la prise de parole en public, renforcent la confiance en soi et favorisent une dynamique de groupe positive. L'enseignant joue ici un rôle de metteur en scène ou de guide, accompagnant les élèves dans la construction de leurs interventions tout en stimulant leur imagination.

Les jeux de théâtre représentent une méthode active, motivante et interactive, qui contribue efficacement au développement des compétences linguistiques et communicationnelles des apprenants.

2.3 L'importance des activités ludiques

Les activités ludiques sont très importantes dans le processus d'apprentissage. Il permet aux apprenants d'attirer l'attention et de maintenir la motivation. En introduisant des jeux dans le

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

cadre éducatif, les enseignants transforment l'acte d'apprentissage en une expérience interactive confortable qui favorise une meilleure assimilation des connaissances. La nature drôle des activités intéressantes réduit la peur du stress et des erreurs et crée ainsi un environnement d'expression et de participation.

De plus, ces activités facilitent le rappel de la répétition implicite et du contexte important qu'ils fournissent. Il modifie également les méthodes d'enseignement, favorise la coopération entre les apprenants et permet le développement de compétences linguistiques de manière naturelle et spontanée.

*« Un des problèmes importants pour l'élève en difficulté d'apprentissage trouve sa source dans des activités qui sont les mêmes pour tous, Des activités ouvertes peuvent faciliter l'apprentissage. Ces activités, qui permettent des choix, peuvent être réalisées par des élèves de niveaux différents. L'organisation fonctionnelle de la classe ; les ressources humaines et matérielles favorisent la mise en place d'activités ouvertes, un soutien matériel approprié aura un effet positif sur l'auto-apprentissage et sur l'autocorrection. L'aménagement de la classe, l'institution des règles, la gestion du temps, le rôle des élèves et de l'enseignant sont autant d'éléments à considérer dans une organisation fonctionnelle de la classe adaptée aux élèves »
(GOUPIL,1995 : 99)*

La citation souligne que les activités identiques ne répondent pas aux besoins des étudiants difficiles pour tout le monde. Les activités ouvertes telles que les jeux éducatifs favorisent l'apprentissage adapté à différents niveaux. Ils favorisent l'autonomie, la motivation et l'auto correction tant que l'organisation de classe est acceptée pour soutenir cette approche.

2.4 Les avantages des activités ludiques

Favorise la motivation et l'engagement en rendant l'apprentissage plus attrayant et moins anxigène pour les élèves.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Développe la coopération et les compétences sociales grâce aux jeux de groupe qui encouragent les échanges, la collaboration et la résolution de problèmes.

Encourage un apprentissage actif et participatif, où les élèves manipulent et appliquent les connaissances grammaticales de manière interactive.

Permet la différenciation pédagogique en adaptant les jeux aux besoins et aux niveaux d'apprentissage des élèves.

Renforce la mémorisation des règles grammaticales en permettant aux élèves de les répéter dans un cadre ludique et engageant.

Favorise le développement de l'autonomie en encourageant les élèves à s'auto-corriger et à réfléchir par eux-mêmes.

Réduit le stress et l'anxiété en offrant un cadre décontracté où l'erreur est perçue positivement, ce qui permet aux élèves de prendre des risques.

Offre un apprentissage contextualisé et significatif en plaçant la grammaire dans des situations réelles ou imaginaires, rendant l'apprentissage plus pertinent.

Encourage la créativité en permettant aux élèves de créer des phrases et des histoires tout en pratiquant des structures grammaticales.

2.5 Les limites des activités ludiques

Les activités ludiques en classe peuvent parfois détourner l'attention des élèves des apprentissages visés, limitant ainsi leur valeur éducative.

Certaines personnes perçoivent encore le jeu comme une méthode peu sérieuse, notamment dans un cadre scolaire traditionnel.

Tous les élèves ne s'impliquent pas de la même manière les plus discrets ou peu confiants peuvent rester en retrait.

La préparation d'une activité ludique demande du temps de préparation et une bonne organisation de la part de l'enseignant.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Lors de ces activités, la gestion du groupe peut devenir difficile à cause de l'enthousiasme ou de l'agitation des élèves.

Évaluer précisément ce que chaque élève a retenu ou compris peut s'avérer compliqué pendant ou après un jeu.

Si l'activité n'est pas bien pensée, elle risque de s'éloigner des objectifs d'apprentissage initiaux.

Une utilisation trop fréquente ou mal renouvelée des activités ludiques peut entraîner une perte d'intérêt chez les élèves.

3. L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire

L'intégration de la grammaire dans les activités ludiques repose sur l'idée d'enseigner les règles grammaticales à travers des jeux et des activités interactives, en s'éloignant des exercices traditionnels souvent perçus comme rébarbatifs ou contraignants. Cette approche vise à rendre l'apprentissage plus engageant, naturel et motivant pour les apprenants, en créant un environnement détendu où l'erreur est acceptée comme une étape normale du processus d'apprentissage, plutôt qu'une faute sanctionnée.

En utilisant des activités amusantes, les étudiants sont amenés à manipuler la langue dans des contextes concrets et significatifs, favorisant ainsi l'utilisation implicite et spontanée de structures grammaticales appropriées. Par exemple, les jeux de rôle permettent de travailler sur l'emploi des temps verbaux et des accords dans des situations de communication authentiques. Les jeux de cartes ou les jeux de plateau peuvent être conçus pour renforcer des notions spécifiques telles que les prépositions, les pronoms ou les conjugaisons, tout en stimulant l'interaction orale et la coopération entre les apprenants.

De plus, les quiz, les devinettes et les compétitions amicales introduisent un défi ludique qui encourage la concentration et l'engagement, tout en consolidant les savoirs grammaticaux de manière répétée mais non monotone. Ce type d'activités place les élèves au centre de leur apprentissage : ils deviennent des acteurs actifs, qui expérimentent, essaient, corrigent et retiennent les structures grammaticales de manière plus durable.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Cette approche contribue également à développer chez les apprenants une attitude positive envers la langue cible. En se sentant moins jugés et plus libres de s'exprimer, les élèves gagnent en confiance et en autonomie. Ils prennent plaisir à manipuler la langue et à découvrir par eux-mêmes ses règles et ses fonctionnements, ce qui renforce à la fois leur mémoire, leur compréhension grammaticale et leur capacité à utiliser la langue de manière créative et appropriée.

Ainsi, l'intégration de la grammaire dans les activités ludiques permet non seulement d'améliorer la maîtrise linguistique des élèves, mais aussi de favoriser des compétences transversales telles que la communication, la collaboration et l'autonomie, toutes essentielles dans une approche pédagogique moderne centrée sur l'apprenant.

3.1 L'enseignement de la grammaire à travers les activités ludiques

L'enseignement de grammaire est souvent reconnu par les apprenants comme une tâche ennuyeuse, répétitive et difficile. Cependant, la grammaire est importante pour apprendre une langue et communiquer correctement. Pour rendre cet apprentissage des activités plus attrayantes et intéressantes, fournissent des périodiques éducatifs efficaces.

Les activités ludiques stimulent la motivation des élèves. Le jeu crée un climat détendu et attrayant qui encourage la participation active. L'élève n'est plus un récepteur de connaissances simples, mais un acteur dans son apprentissage. Il apprend sans se rendre compte tout en s'amusant. Cela réduit la peur qui est souvent associée à la grammaire.

Le ludique favorise la mémorisation. En incluant les émotions, la manipulation, le mouvement et même les tâches, le jeu permet une meilleure puissance de liaison des concepts grammaticaux. Par exemple, les jeux de cartes sur la nature des mots et du bingo oral vous permettent de vérifier et de vérifier les règles de grammaire de façon monotone à plusieurs reprises.

« Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus (authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage ». (GUERNI, 2012 : 8)

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Les jeux préfèrent le travail de groupe et le développement des compétences latérales. L'échange de règles ou de réponses de jeu avec le même âge encouragera l'apprentissage collaboratif et permettra une meilleure compréhension grâce à l'apprentissage verbal.

Les activités intéressantes permettent aux enseignants d'évaluer de manière informelle le succès et d'adapter la pédagogie. Ils fournissent également une situation réelle de réinvestissement des règles grammaticales qui ont du sens à apprendre.

Les activités ludiques rendent l'apprentissage de la grammaire plus animée, motivée et efficace. Cependant, ils doivent être correctement sélectionnés et intégrés dans des approches éducatives réfléchies afin de ne pas perdre de vue les objectifs grammaticaux.

3.2 Les activités ludiques comme support didactique dans l'apprentissage de la grammaire

L'enseignement de la grammaire est souvent perçu comme difficile et moins motivé, en particulier dans les approches traditionnelles où les élèves sont passifs et les erreurs sont considérées comme un échec. Cependant, l'intégration d'activités intéressantes en tant que soutien didactique peut changer cette expérience en devenant plus engageante et stimulante. Ces activités favorisent la motivation des élèves en rendant l'apprentissage plus interactif et confortable, tout en permettant une meilleure gestion des erreurs. Ce sera un outil d'apprentissage. Il favorise également la collaboration entre les étudiants, crée un soutien mutuel et partage les environs.

Les élèves peuvent permettre aux activités confortables de redéfinir le rôle des enseignants en tant qu'intermédiaires et de devenir des élèves qui étudient les acteurs. Le but de ce travail est d'explorer comment ces activités améliorent la motivation des étudiants, d'améliorer la collaboration et de fournir une approche plus dynamique des leçons de grammaire.

3.2.1 La motivation

La motivation est une composante d'apprentissage centrale, en particulier dans le contexte des langues étrangères. Il peut être défini comme le nombre de facteurs internes tels que l'espoir, l'intérêt, la joie, la curiosité, la perception sociale et les exigences scolaires qui encouragent les individus à agir de manière proactive dans les tâches, à maintenir au fil du temps et à atteindre les efforts nécessaires pour atteindre les objectifs fixes.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

La motivation est la volonté délibérée d'investir dans les activités d'apprentissage malgré les difficultés de progrès et de réussite. Il sert de moteur qui nourrit l'énergie cognitive et émotionnelle de l'apprenant et conditionne sa participation, sa concentration et son endurance.

Dans le domaine de la didactique des langues plusieurs chercheurs distinguent deux principaux types de motivation :

Motivation intrinsèque : résultats de l'intérêt personnel pour l'activité elle-même. Les apprenants aiment manipuler les langues et résoudre les problèmes de langue, et ils agissent parce qu'ils aiment apprendre.

Motivation extrinsèque : liée à des facteurs externes tels que : tester, détecter ou recevoir des récompenses pour l'examen.

Le défi pédagogique est de créer un environnement passionnant qui cultive des motivations essentielles et permet en même temps que les apprenants prennent en compte des objectifs externes. À cet égard, les activités ludiques apparaissent comme un outil puissant :

En introduisant les dimensions des jeux, des défis et de la joie. Ils rendent l'apprentissage par grammaire plus attrayant et illimité. Ils leur permettent de changer de tâches qui sont perçues comme difficiles ou ennuyeuses dans les expériences engageantes, et donc favoriser l'apprentissage actif, autonome et durable.

En bref, la motivation n'est pas seulement une condition préalable à l'apprentissage et c'est aussi le résultat. Les apprenants qui réussissent qui se sentent compétents et sont satisfaits de leur apprentissage seront bien sûr plus motivés à continuer. Il est donc essentiel que les enseignants mettent en œuvre des approches éducatives qui éveillent cette motivation et maintiennent cette motivation, en particulier grâce à divers soutien adapté et didactique, comme les activités ludiques.

Pour Williams et Burden, la motivation est : « Un état d'éveil cognitif et émotionnel qui mène à une décision consciente d'agir et qui provoque une période d'effort intellectuel et/ou physique pour atteindre un but fixé au préalable ».(WILLIAMS et BURDEN, 1997 : 120)

Dans cette citation, la motivation est définie comme un état dans lequel un individu est mentalement attentif et émotionnellement impliqué. Cela le conduit à décider volontairement

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

quelles actions induiront des efforts intellectuels ou physiques pour atteindre un objectif particulier. Il montre le lien entre les pensées, les sentiments, les actions et les objectifs.

3.2.2 La collaboration entre les apprenants

La collaboration entre Les apprenants représente un pilier central dans les approches pédagogiques actuelles, en particulier dans le contexte de l'apprentissage actif et centré sur l'apprenant. Ceci est défini comme une forme d'apprentissage collaboratif dans lequel les participants collaborent pour atteindre un objectif commun.

Ce mode de fonctionnement est basé sur plusieurs aspects importants : Échange d'idées, complémentarité des compétences, aide mutuelle et co-construction de connaissances. Il y a une dimension particulièrement vivante et fascinante à cette collaboration par rapport au jeu de grammaire.

Les apprenants sont guidés par le fait qu'une paire ou un petit groupe de trains participe à des activités intéressantes qui nécessitent des problèmes grammaticaux, une formulation d'hypothèses du langage et même une correction des erreurs.

Ce travail d'interaction favorise non seulement une meilleure compréhension des règles de grammaire, mais permet également de pratiquer les compétences linguistiques dans un cadre authentique et motivant.

Cette collaboration stimule le développement des compétences sociales, y compris l'écoute active, le respect du langage et la capacité de discuter ou de remodeler les mots du même âge. Il renforce également les motivations des apprenants grâce au sentiment d'être membre d'un groupe et à la joie de partager un objectif commun.

Les explications entre le même âge jouent un rôle fondamental. En expliquant les règles ou solutions du camarade, les apprenants renforcent leur compréhension et les autres progressent.

Par conséquent, la coopération transforme l'apprentissage individuel en un processus collectif, dynamique et interactif, où tous les apprenants deviennent des acteurs de ses propres connaissances et acteurs des autres.

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

Dans cette perspective, le jeu de grammaire collaboratif appartient entièrement à une approche contemporaine de l'éducation, en se concentrant sur les apprenants au cœur de son apprentissage et en évaluant le travail de groupe comme un levier de réussite.

3.2.3 Le statut de l'apprenant

Les apprenants ont joué un rôle plutôt passif dans le processus d'apprentissage des enseignants. Ceci est situé à la réception, en tenant compte des connaissances transférées par l'enseignant, où les connaissances sont considérées comme le seul titulaire de connaissances. Sa participation est souvent limitée à l'écoute, à la mémorisation et à l'application des règles de manière mécanique, sans appropriation ou compréhension réelle des dépôts.

Cette dynamique a été réalisée avec l'introduction d'activités interactives intéressantes. L'apprenant deviendra alors un acteur dans sa formation : il est fait pour prendre, explorer, expérimenter et manipuler activement des initiatives pour manipuler activement les langues à travers des jeux, des scénarios ou des tâches conjointes. Cette participation concrète favorise l'apprentissage important et durable.

Les jeux en particulier offrent des options d'apprentissage uniques en fournissant un cadre sûr pour l'expérimentation et le risque. Dans le cadre de l'apprentissage des langues, vous pouvez créer des situations de communication réalistes dans le jeu, comme la nécessité pour les apprenants de faire volontairement et de manière créative pour atteindre un objectif particulier. Ce type d'activité peut briser le cadre de rigidité de la règle en mettant en évidence le cadre strict de la règle et l'utilisation pratique des connaissances dans le contexte réel ou simulé. Pendant ce temps, la tâche de collaboration encourage le travail de groupe. Dans ce travail, les apprenants discutent, discutent et résolvent les problèmes. Cette collaboration promeut non seulement les motivations des apprenants, mais permet également une meilleure compréhension par l'interaction avec les autres. Des tâches courantes telles que les détails du projet collaboratif la simulation de discussions et la création de scénarios permettent aux apprenants de mobiliser et d'apprendre simultanément des connaissances académiquement et professionnellement, académiquement et professionnellement, des équipes, de précieuses capacités de manière active et constructive.

L'un des principaux avantages de cette approche active est qu'elle rend l'apprentissage plus significatif et plus durable. Les apprenants qui sont impliqués dans des activités pratiques sont

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

plus susceptibles de retenir l'information, non seulement parce qu'ils l'ont vécue de manière concrète, mais aussi parce qu'ils ont eu l'occasion de l'appliquer dans des contextes variés et de la relier à d'autres connaissances. L'apprentissage devient ainsi plus ancré dans la réalité quotidienne de l'apprenant, ce qui favorise une appropriation plus profonde et une meilleure capacité à transférer les compétences acquises à de nouvelles situations.

Cette approche permet aux apprenants de développer leur autonomie. Plutôt que d'être dépendants des directives de l'enseignant, ils sont encouragés à prendre des initiatives, à chercher des solutions par eux-mêmes et à être responsables de leur propre progression. Cela peut se traduire par une meilleure gestion de leur propre apprentissage, une plus grande confiance en leurs capacités et un désir accru de continuer à apprendre de manière indépendante, en dehors du cadre formel de l'enseignement.

En remplaçant la passivité de l'apprenant par une participation active et autonome, ces méthodes pédagogiques interactives favorisent un apprentissage plus riche, plus engageant et plus durable. Elles permettent non seulement de mieux comprendre et d'appliquer les connaissances, mais aussi de développer des compétences essentielles comme la collaboration, la créativité et la pensée critique. Cette transformation pédagogique marque un tournant majeur dans la manière dont l'apprentissage est perçu et vécu, en mettant l'accent sur la dynamique de l'apprenant et sur son rôle actif dans la construction de son savoir.

3.2.4 Le statu de l'enseignant

« Le jeu n'est pas le contraire du travail, ni un moment de loisir gratuit. Le maître peut le mettre en place, le favoriser, en alimenter la flamme, sans pour autant l'enseigner comme un exercice... » (PARLEBAS, 1989)

L'enseignante joue un rôle essentiel dans le processus d'enseignement/apprentissage, en accompagnant activement ses apprenants dans la construction de leurs propres savoirs.

Selon D. Girard, l'enseignant est « le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant même le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et autres contraintes

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

institutionnelles avant même le style de la méthode et le matériau pédagogique utilisé ».(GIRARD, 1985 :135)

Avec l'approche ludique et éducative, ce statut connaît un changement profond. L'enseignant devient plus de modérateur et même de médiateur. Son rôle est en train de se développer il ne s'agit plus du problème pour lui de créer un environnement dynamique et interactif qui est bénéfique non seulement pour transmettre des connaissances surgelées mais aussi pour échanger, participer et commettre des apprenants. Il existe une variété d'activités qui nécessitent souvent une participation spécifique des apprenants. Il promeut le développement de l'erreur en tant que source d'apprentissage, de coopération, d'expérimentation et, surtout, d'autonomie. Dans ce contexte, les enseignants conduisent les apprenants à travers des questions ouvertes, des travaux éducatifs ou des jeux, au lieu de fournir des réponses liées aux lecteurs.

Ce changement d'attitude comprend également une gestion plus flexible et créative des cours. Les enseignants doivent savoir comment s'adapter aux besoins du groupe, utiliser des opportunités éducatives pour écouter et apprendre la flexibilité. Il devient pair dans le processus d'apprentissage, partage ses forces avec les apprenants et les apprenants deviennent des acteurs dans leur formation.

L'approche ludique ne disparaît pas, mais elle a été redéfinie moins sur la transmission verticale que sur la capacité à engager, à motiver et à soutenir les apprentissages de manière vivante et participative.

L'enseignant agit également comme un régulateur du groupe. Il observe, écoute, intervient de manière ciblée pour relancer une activité, accompagner un raisonnement ou valoriser un progrès. Il propose des défis adaptés aux niveaux des apprenants, favorisant ainsi une progression individualisée. Grâce à une posture bienveillante et encourageante, il contribue à construire une image positive de l'erreur et du tâtonnement, perçus comme étapes naturelles du processus d'apprentissage.

De plus, l'enseignant assume un rôle d'accompagnateur réflexif : il amène les apprenants à prendre conscience de leurs stratégies, à verbaliser leurs démarches et à réfléchir sur leurs acquis. Il les guide sans imposer, les soutient sans les freiner, en favorisant le développement de leur autonomie. Dans cette logique, l'autorité de l'enseignant ne réside plus dans sa maîtrise

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

du savoir, mais dans sa capacité à inspirer, à encadrer et à faire grandir chaque apprenant dans un cadre sécurisant et motivant.

3.2.5 Le statu de l'erreur

La notion erreur est définie comme « acte de l'esprit qui tient pour vrai ce qui est faux et inversement jugement faits physiques qui en résultant ». (Le petit Robert, 198 : 684).

Dans le cadre de l'enseignement / apprentissage de la grammaire, les erreurs est une manifestation linguistique qui s'écarte des critères attendus de la langue cible. Il peut être affiché à la fois verbalement et par écrit et affecter divers aspects du langage : forme, syntaxe, conjugaison, correspondance.

Contrairement à la faute est souvent perçu comme spontané ou négligemment, mais l'erreur est généralement involontaire. Il traduit une compréhension incomplète ou une structure mentale avec l'apprenant. En ce sens, les erreurs ne sont pas seulement tolérantes, elles sont nécessaires.

Il est un pas vers le progrès des élèves vers la maîtrise de la langue. L'erreur joue un rôle fondamental. Cela permet aux enseignants d'identifier des difficultés spécifiques pour les apprenants et d'adapter son enseignement en conséquence. Ainsi, dans une approche affectueuse et positive, les erreurs ne sont pas disciplinées, mais sont mal utilisées comme outils pédagogiques.

Cela s'applique particulièrement aux contextes d'apprentissage ludiques. Des activités intéressantes créent un os pour exprimer les espaces que les étudiants essaient d'expérimenter, de réorganiser et de réorganiser. Cette erreur est un outil éducatif qui permet au risque linguistique de promouvoir, d'échange réflexif et d'améliorer les services grâce à des révisions coopératives ou inductives.

Par conséquent, les erreurs dans le cadre de la pédagogie active et motivée ne sont plus des obstacles, mais sont des opportunités d'apprendre autre chose, surtout dans le jeu.

Nous concluons que l'enseignement et l'apprentissage de la grammaire en FLE ne doivent pas se limiter à des approches traditionnelles centrées uniquement sur la mémorisation et la répétition mécanique. Intégrer des activités ludiques permet non seulement de motiver les

Chapitre 1 : L'enseignement de la grammaire du français langue étrangère (FLE) à travers les activités ludiques

apprenants, mais aussi de faciliter la compréhension et la mémorisation des structures grammaticales.

Le jeu devient alors un outil pédagogique efficace, favorisant une atmosphère détendue, propice à l'expérimentation linguistique et à l'apprentissage actif. Ainsi, les activités ludiques enrichissent l'enseignement de la grammaire en la rendant plus dynamique, interactive et adaptée aux besoins des apprenants.

CHAPITRE 02 : PRÉSENTATION ET DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

Dans le cadre de notre recherche portant sur l'usage des activités ludiques visant l'apprentissage de la grammaire, nous avons mené une enquête pour évaluer l'effet de ces activités sur l'acquisition de la grammaire par les apprenants.

Ce chapitre est consacré à la présentation et le déroulement de cette enquête. Nous y exposerons le temps (c'est-à-dire le moment où s'est effectuée l'enquête, le lieu (l'établissement scolaire) et l'échantillon (les apprenants)

L'enquête déroule en trois temps, d'abord un pré-test pour mesurer le niveau initial des apprenants, ensuite la mise en œuvre des activités ludiques, enfin un test pour évaluer les progrès réalisés.

1. Présentation de l'enquête

1.1 Le temps

Notre enquête de terrain s'est déroulée au mois de décembre. Nous avons d'abord fait passer un pré-test aux élèves afin d'évaluer leur niveau initial en grammaire. Ensuite, nous avons présenté une séance en intégrant des activités ludiques adaptées à l'objectif didactique visé. Enfin, nous avons terminé par un test final pour vérifier l'efficacité de ces activités sur leur compréhension et leurs résultats.

1.2 Le lieu

Pour notre recherche, nous avons choisi l'école primaire Ben Yakhlaf Abdellah, située en plein centre-ville de la commune de Remchi, dans la wilaya de Tlemcen. L'établissement accueille trois cent soixante-quatre (364) élèves et compte seize (16) enseignants, dont deux (2) spécialisés en français.

1.3 L'échantillon

Pour la réalisation de notre enquête nous avons choisi les apprenants de la quatrième année primaire. Notre groupe se compose de trente et un (31) apprenants de sexe différent douze (12) filles et dix-neuf (19) garçons âgés également entre huit (8) et neuf (9) ans.

1.4 Le pré-test proposé aux élèves

Nous avons fait un pré-test avec les élèves de la quatrième année primaire pour évaluer leurs compétences en grammaire avant l'usage des activités ludiques. Il comporte trois exercices : le

premier vise la connaissance de la conjugaison du verbe "être" au présent de l'indicatif il s'agit de compléter des phrases en choisissant la bonne réponse parmi plusieurs propositions, le deuxième exercice porte sur la conjugaison du verbe "habiter" au présent de l'indicatif.

Enfin, le troisième exercice teste l'usage des prépositions de lieu ("à côté de", "loin de", "en face de"). Ce pré-test permettra de repérer les acquis et les points à améliorer en grammaire.

1.5 La présentation des activités ludiques selon l'objectif didactique visé dans le programme de la quatrième année primaire

Les activités ludiques selon l'objectif didactique existant dans le programme de la quatrième année primaire : connaître le verbe être et le verbe habiter au présent de l'indicatif et l'usage des adverbes de position. Elles ont été choisies pour essayer de rendre l'apprentissage de la grammaire plus ludique et engageant. Elles permettent aux élèves de pratiquer le verbe être et le verbe habiter au présent de l'indicatif ainsi que les adverbes de position de manière interactive et concrète. En favorisant l'association des notions avec des situations réelles et la participation active, ces activités pourraient stimuler la motivation des élèves, faciliter la mémorisation et renforcer leur compréhension des règles grammaticales tout en rendant l'apprentissage plus dynamique.

1.5.1 Activité 01 le but de cette activité est de relier le "verbe" être à son pronom

Matériel

Des étiquettes en forme d'œufs, coupées en deux : Une moitié avec les pronoms personnels (je, tu, il/elle/on, nous, vous, ils/elles) l'autre moitié avec les formes conjuguées du verbe "être" au présent (suis, es, est, sommes, êtes, sont)

Un tableau où fixer les étiquettes.

Mise en place

Mélanger les moitiés d'œufs et les disposer sur le tableau d'une manière aléatoire.

Assurer que chaque pronom et chaque terminaison soient visibles.

Explication de l'activité

Explique aux élèves le but d'associer chaque pronom avec la forme correcte du verbe "être".

Déroulement de l'activité

Invités les élèves à venir devant le tableau, un par un, pour former l'œuf.

Les encourager à discuter pour valider ou corriger les associations.

Continuer jusqu'à ce que toutes les paires soient correctes.

1.5.2 Activité 02 l'objectif de cette activité est de connaître la conjugaison du verbe "habiter" au présent de l'indicatif**Matériel**

Montrer les étiquettes préparées à l'avance :

Étiquettes des pronoms personnels : je, tu, il/elle/ nous, vous, ils/elles.

Étiquettes des terminaisons : -e, -es, -e, -ons, -ez, -ent.

Étiquettes du radical du verbe : habit-.

Mise en place

Mélanger les moitiés des étiquettes et les répartir au hasard sur le tableau, en veillant à ce que chaque pronom et chaque terminaison soit bien visible.

Explication de l'activité

Expliquer brièvement l'objectif du jeu aux élèves : consolider l'acquisition de la conjugaison du verbe "habiter" au présent.

Rappeler la règle générale de conjugaison des verbes du premier groupe au présent.

Déroulement de l'activité

Invités les élèves à venir tour à tour au tableau.

Chaque élève doit sélectionner une étiquette de pronom personnel, une étiquette du radical et une étiquette de terminaison, puis les associer correctement.

Une fois l'étiquette sélectionnée, l'élève doit prononcer la forme complète du verbe à voix haute (par exemple, "J'habite").

Continués l'activité jusqu'à ce que tous les élèves aient eu l'occasion de participer.

Relire ensemble les conjugaisons obtenues et répéter oralement les conjugaisons aux élèves pour renforcer la mémorisation.

1.5.3 Activité 03 le but de cette activité ludique est de permettre aux élèves de manipuler activement les adverbes de position

Matériel

Des images représentant des lieux et des cartes avec les adverbes de position et le tableau.

Mise en place

Afficher différentes images représentant les lieux (la pharmacie, le magasin des habits, la poste, le jardin public) sur le tableau ainsi que des cartes portant les adverbes de position (à côté de, pas loin de, en face de, Lion de).

Chaque carte doit placée à l'endroit correspondant dans l'image en fonction su sens de l'adverbe.

Explication de l'activité

Amener les élèves à identifier, assimiler et utiliser correctement les adverbes de position.

Déroulement de l'activité

Montrer des images de différents lieux comme la pharmacie, le musée, le jardin public, la poste et le magasin des habits.

Distribuer à chaque élève des cartes contenant des adverbes de position.

Chaque élève passent au tableau doit décrire brièvement chaque image.

Les élèves doivent associer les cartes aux images en plaçant correctement les adverbes de position.

Les élèves doivent formuler des phrases en utilisant les cartes et en se référant aux images Par exemple : la pharmacie est en face de la poste.

1.6 La présentation de la grille d'observation

Les critères	Les indicateurs	Oui	Non
Organisation et choix de l'activité en fonction de l'objectif grammaticale visé	-L'enseignante arrive-t-elle à atteindre les objectifs visés par le choix de cette activité ? -Respecte-t-elle les fondements de la présentation des activités ? -Le volume horaire consacré à la grammaire permet-il d'enseigner à travers les activités ludiques ? --L'activité est-elle adaptée à l'âge et aux capacités cognitives des élèves?		
Apprentissage des notions grammaticales	-Les élèves appliquent correctement la règle de la grammaire ? Y a-t-il une amélioration des résultats par rapport au 1 ^{er} test ?		
Engagement des élèves	-Les élèves seulement-ils intéressés attentifs et actifs ? -Les élèves échangent-ils les informations et les idées entre eux ?		
Statut de l'enseignante	- L'enseignante est-elle un guide seulement pour présenter les activités ? - L'enseignante représente-elle l'animatrice : c'est à dire donne des indices utilise les photos encourager la prise de la parole?		

Les critères ont été sélectionnés selon la problématique et les hypothèses formulées.

De la première hypothèse : l'efficacité d'une activité ludique pour l'apprentissage de la grammaire dépendrait de son adéquation avec le niveau des élèves et les objectifs grammaticaux visés, nous avons déduit le premier critère : organisation et choix de l'activité en fonction de l'objectif grammatical visé.

A partir de la deuxième hypothèse : les activités ludiques rendraient l'apprentissage plus motivant ce qui favoriserait une meilleure rétention des règles grammaticales, nous avons établi le troisième critère qui est : engagement des élèves.

De la troisième hypothèse : les jeux favoriseraient l'interaction entre les élèves ce qui pourrait leur permettre de construire leur savoir grammatical en échangeant, en observant et en se participant, nous avons conclu le deuxième critère : apprentissage des notions grammaticales.

Il nous a semblé d'ajouter un quatrième critère qui porte sur le rôle de l'enseignante. En effet, le rôle de l'enseignante est essentiel dans l'organisation et le déroulement des activités ludiques. Elle assume comme animatrice, médiatrice et guide et doit présenter l'activité d'une manière claire, veiller à sa bonne conduite. Elle donne des indicateurs, utilise des supports visuels, négocie avec les élèves la formulation des règles.

Un enseignant devrait encourager la participation active des élèves et créer un climat propice à l'apprentissage.

Pour vérifier ces critères nous les avons traduits en indicateurs repérables en classe auxquels nous y répondrons soit par oui ou non.

Ceci nous permet de disposer une grille d'observation pertinente pour évaluer clairement la mise en œuvre des activités ludiques.

Cette grille d'observation facilitera l'identification de la pertinence des activités ludiques de leur capacité de stimuler l'engagement des élèves, de leur efficacité dans l'apprentissage des notions grammaticales.

1.7 Le test proposé aux élèves

Nous allons faire un test de trois exercices pour vérifier et évaluer la maîtrise du verbe être, du verbe habiter au présent de l'indicatif et l'usage des adverbes de position. Dans le premier exercice les élèves doivent compléter des phrases en conjuguant correctement le verbe être en fonction du sujet. Ensuite dans le deuxième exercice ils doivent relier chaque pronom à la bonne forme du verbe habiter. Enfin le dernier exercice consiste à compléter des phrases avec les propositions "en face de", "à l'opposé de" et "à côté de" afin de vérifier leur compréhension des notions de position.

Cette présentation vous permettra d'avoir une vision plus claire de notre démarche expérimentale et de visualiser les résultats qui seront analysés dans le chapitre suivant.

2. Déroulement de l'enquête

2.1 Le déroulement du pré-test proposé aux élèves

Lors de la première séance, nous avons administré un pré-test de trois exercices afin d'évaluer les connaissances initiales des apprenants. Nous avons expliqué aux élèves la consigne de chaque exercice. Nous leur avons distribué et nous leur avons donné le temps prévu pour l'effectuer. Une fois terminés nous les avons rassemblés. Ce pré-test nous a permis d'identifier les difficultés rencontrées par les élèves et d'avoir un point de comparaison pour mesurer l'impact des activités ludiques sur leur apprentissage.

2.2 La mise en place des activités ludiques

La deuxième séance a été consacrée à la mise en œuvre des activités ludiques par l'enseignante. Elle a affiché toutes les activités ludiques au tableau et prise le temps d'expliquer aux élèves les consignes ainsi que les règles de chaque activité. Elle a ensuite mise en pratique les activités ludiques avec les élèves. L'objectif était d'assurer qu'ils comprennent bien comment participer et tirer profit des activités proposées.

2.3 L'utilisation de la grille d'observation

Afin de pouvoir évaluer l'efficacité des activités ludiques nous avons utilisé une grille d'observation qui repose sur quatre critères principaux : l'organisation et le choix de l'activité en lien avec l'objectif grammatical visé, l'apprentissage des notions grammaticales, l'engagement des élèves, ainsi que le statut de l'enseignante pendant l'activité (animatrice, guide, observatrice). Lors de chaque séance, j'ai observé attentivement ces éléments et rempli la grille soit en temps réel, soit immédiatement après la séance, afin de garantir la fiabilité des données. Cette démarche m'a permis de juger de la pertinence des activités choisies et d'analyser leur impact à la fois sur l'apprentissage grammatical et sur la dynamique pédagogique de la classe.

2.4 L'organisation du test proposé aux élèves

La troisième séance s'est conclue par un test, après avoir expliqué les consignes de chaque exercice d'une manière claire les élèves ont répondu aux trois exercices.

Les élèves ont travaillé dans le silence une fois le test terminé nous avons collecté les copies.

Cette présentation détaillée de l'enquête permet d'avoir une vision plus claire de notre démarche expérimentale qui va permettre une analyse détaillée des résultats dans le chapitre suivant.

CHAPITRE 03 : ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Dans ce chapitre nous allons présenter l'analyse de l'enquête et l'interprétation des résultats tout au long de l'expérimentation.

Nous commencerons par l'analyse du pré-test proposés aux élèves, la grille d'observation utilisée lors de l'usage des activités ludiques et l'analyse du test proposé aux élèves.

Ensuite, nous proposerons une interprétation des résultats afin de mieux comprendre l'effet des activités ludiques sur le niveau grammatical des élèves.

Nous terminerons ce chapitre par la proposition de quelques activités ludiques visant la grammaire dont les enseignants pourraient faire usage.

1. Analyse de l'enquête

1.1 L'analyse de pré-test proposé aux élèves

Le pré-test présenté à évaluer le niveau initial des élèves en grammaire et à déterminer sa principale difficulté. Les résultats obtenus ont montré de nombreuses lacunes dans la plupart des apprenants, à la fois dans la compréhension des règles grammaticales et une application correcte.

Les erreurs les plus courantes concernent les adverbes de position. Il semblait que de nombreux élèves récitaient des règles sans vraiment comprendre ou savoir comment les mobiliser dans différents contextes. Cela indique que l'apprentissage est principalement basé sur la mémorisation mécanique et n'est pas une appropriation réelle des structures linguistiques.

Cette pré-test met en évidence la nécessité d'utiliser une approche plus motivée et interactive pour améliorer la participation des étudiants, promouvoir l'appropriation des règles et créer un environnement d'apprentissage plus dynamique. Par conséquent, ces observations ont motivé le choix d'intégrer des activités ludiques dans la séquence pédagogique.

1.2 L'analyse de la grille d'observation

Les critères	Les indicateurs	Oui	Non
Organisation et choix de l'activité en fonction de l'objectif grammaticale visé	-L'enseignante arrive-t-elle à atteindre les objectifs visés par le choix de cette activité ?	Oui	
	-Respecte-t-elle les fondements de la présentation des activités ?	Oui	
	-Le volume horaire consacré à la grammaire permet-il d'enseigner à travers les activités ludiques ?	Oui	
	-L'activité est-elle adaptée à l'âge et aux capacités cognitives des élèves ?	Oui	

Apprentissage des notions grammaticales	-Les élèves appliquent correctement la règle de la grammaire ? Y a-t-il une amélioration des résultats par rapport ou 1 ^{er} test ?	Oui Oui	
Engagement des élèves	-Les élèves seulement-ils intéressés attentifs et actifs ? -Les élèves échangent-t-ils les informations et les idées entre eux ?	Oui	Non
Statut de l'enseignante	- L'enseignante est-elle un guide seulement pour présenter les activités ? - L'enseignante représente-elle l'animatrice : c'est à dire donne des indices utilise les photos encourager la prise de la parole ?	Oui	Non

1.2.1 Organisation et choix de l'activité en fonction de l'objectif grammaticale visé

L'enseignante sélectionne des activités pertinentes qui correspondent aux objectifs grammaticaux du programme et au niveau des élèves. Elle respecte les étapes pédagogiques essentielles présentation, mise en pratique, évaluation et dispose d'un volume horaire suffisant pour intégrer des approches ludiques. De plus, elle prend en compte l'âge des élèves pour adapter les activités, ce qui favorise leur engagement et leur compréhension.

1.2.2 Apprentissage des notions grammaticales

Les élèves montrent une bonne assimilation des règles grammaticales en les appliquant correctement. Une progression est observée à travers l'amélioration des résultats entre le pré-test et l'usage des activités ludiques, ce qui indique que la méthode employée par l'enseignante est efficace et permet un apprentissage durable.

1.2.3 Engagement des élèves

Les élèves sont motivés, attentifs et participent activement aux activités proposées. Cependant, l'interaction entre eux est limitée : ils ne partagent pas suffisamment leurs idées ni ne collaborent dans l'apprentissage. Encourager des échanges et des discussions pourrait enrichir leur compréhension et renforcer leur autonomie dans l'apprentissage.

1.2.4 Statut de l'enseignante

L'enseignante ne se limite pas à donner des consignes mais adopte un rôle plus impliqué dans l'apprentissage. Toutefois, son approche pourrait être encore plus interactive en renforçant son rôle d'animatrice, par exemple en donnant plus d'indices, en utilisant des supports visuels variés et en incitant davantage les élèves à prendre la parole. Cela permettrait de rendre l'apprentissage plus dynamique et participatif.

L'analyse de cette grille d'observation met en évidence qu'une activité bien structurée et efficace, permettant aux élèves d'acquérir les notions grammaticales visées. L'utilisation des activités ludiques montrent une nette amélioration des acquisitions des élèves, bien que certains aient encore besoin de consolidation. L'organisation de l'activité ludique est pertinente, l'engagement des élèves est globalement positif et le rôle de l'enseignante est bien adapté à une pédagogie active. Pour améliorer encore cette approche, il pourrait être bénéfique d'intégrer davantage d'activités ludiques afin de stimuler l'intérêt des élèves et de renforcer l'apprentissage par la pratique.

Pendant l'application des activités, j'ai remarqué que la majorité des élèves étaient très actifs. Ils ont montré un grand intérêt pour cette approche pédagogique et ont pris plaisir à participer. Cependant, une minorité d'élèves est restée plus en retrait, préférant observer plutôt que s'impliquer activement.

J'ai observé que les garçons étaient généralement plus attentifs aux consignes et concentrés sur les activités, tandis que les filles se montraient plus expressives, dynamiques et communicatives.

Les élèves ont collaboré entre eux, échangé des idées et cherché à progresser ensemble dans les jeux. L'ambiance générale était positive et propice à l'apprentissage.

L'intégration des activités ludiques en classe s'est révélée être une méthode efficace pour stimuler l'intérêt des élèves et améliorer leur apprentissage. Cette approche favorise non seulement une meilleure compréhension des notions enseignées, mais aussi une participation plus active et un climat de classe plus dynamique.

1.3 L'analyse du test proposé aux élèves

Ce test a été effectué pour évaluer les compétences à long terme des élèves et mettre en œuvre des activités ludiques. Les résultats confirment généralement l'efficacité des approches ludiques appliquées à l'enseignement de la grammaire.

La majorité des élèves ont montré des progrès clairs par rapport aux pré-test. Leur réponse était encore plus correcte. Les règles ont fonctionné dans les jeux intégrés et utilisés de manière autonome (conjugaison du verbe être et habiter au présent de l'indicatif et les adverbes de position). Ceci est non seulement démontré une meilleure compréhension, mais aussi sa capacité à transférer ces succès dans des contextes d'évaluation formels.

Certains élèves qui avaient déjà obtenu de bons résultats dans le pré-test ont confirmé leurs compétences avec une performance solide. D'autres, plus sans confiance ou plus difficiles au cours des activités ludiques, montrent également des signes de progrès, bien que modérés. Ces améliorations démontrent les effets progressifs des activités, ainsi que le renforcement progressif des compétences.

Une autre observation importante concerne les attitudes des élèves qui tiennent compte du test. Ils semblaient plus confiants et moins stressés. Cette simplicité peut être attribuée à une atmosphère positive. Ceci est déterminé par des activités ludiques et contribue à réduire les peurs liées à la grammaire et à promouvoir une relation plus détendue avec l'apprentissage linguistique.

L'analyse du test final montre que les activités ludiques ont un effet positif sur les résultats pour les élèves cognitifs et influents socialement. Ils leur ont non seulement permis d'améliorer leurs compétences en grammaire, mais aussi de renforcer la motivation, l'autonomie et la confiance en soi.

1.4 L'analyse du tableau comparatif pré-test/test pour chaque élève

		Pré-test	Test
Élève 01	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 02	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 03	Verbe être au présent de l'indicatif	-	-
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 04	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	-	+
	Les adverbes de position	-	-
Élève 05	Verbe être au présent de l'indicatif	-	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 06	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 07	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 08	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent	+	+
	Les adverbes de position	+	+

		Pré-test	Test
Élève 09	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	-
	Les adverbes de position	-	+
Élève 10	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	-	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 11	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent	+	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 12	Verbe être au présent de	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 13	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 14	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	-
	Les adverbes de position	+	+
Élève 15	Verbe être au présent de l'indicatif	-	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 16	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent	+	+
	Les adverbes de position	+	+

		Pré-test	Test
Élève 17	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	-
Élève 18	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	-	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 19	Verbe être au présent de l'indicatif	+	-
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 20	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	-
	Les adverbes de position	+	-
Élève 21	Verbe être au présent de l'indicatif	-	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	-	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 22	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 23	Verbe être au présent de l'indicatif	+	-
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	-	-
	Les adverbes de position	+	+
Élève 24	Verbe être au présent	+	+
	Verbe habiter au présent	+	+
	Les adverbes de position	+	+

		Pré-test	Test
Élève 25	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	-	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 26	Verbe être au présent de l'indicatif	-	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	-
Élève 27	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 28	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 29	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	+	+
Élève 30	Verbe être au présent de l'indicatif	+	+
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+
Élève 31	Verbe être au présent de l'indicatif	+	-
	Verbe habiter au présent de l'indicatif	+	+
	Les adverbes de position	-	+

Élève 01

Il démontre un très bon niveau général. Il maîtrise parfaitement les trois notions grammaticales évaluées : le verbe "être", le verbe "habiter" au présent de l'indicatif ainsi que les adverbes de position. Aucun point faible n'a été relevé.

Élève 02

La maîtrise du verbe être est acquise, mais des difficultés subsistent concernant le verbe "habiter" et les adverbes de position. Il est recommandé de renforcer les activités de conjugaison et de compréhension spatiale pour remédier à ces lacunes.

Élève 03

Excellente compréhension des trois notions grammaticales. Aucune erreur détectée. L'élève semble très à l'aise avec les structures étudiées. Il convient d'encourager cette régularité.

Élève 04

Les résultats montrent une amélioration sur les verbes, mais l'élève rencontre encore des difficultés avec les adverbes de position. Une révision spécifique de cette notion est nécessaire pour stabiliser les acquis.

Élève 05

Bonne maîtrise du verbe être et progression notable sur les adverbes. Cependant, des hésitations subsistent sur le verbe "habiter". Un entraînement complémentaire en conjugaison est recommandé.

Élève 06

Très bon niveau global. L'élève maîtrise bien les verbes et a nettement progressé sur les adverbes de position. Seules quelques imprécisions ponctuelles apparaissent.

Élève 07

L'élève présente des difficultés sur le verbe "habiter" et l'utilisation des adverbes de position. La maîtrise du verbe "être" est acquise. Il serait utile d'organiser des exercices ciblés pour combler ces lacunes.

Élève 08

Très bon niveau dans l'ensemble. Aucune difficulté relevée sur les trois notions grammaticales. L'élève montre une excellente stabilité.

Élève 09

Régression sur le verbe "habiter" malgré des progrès en adverbes. L'ensemble montre une instabilité qui nécessite une attention particulière sur la conjugaison.

Élève 10

L'élève a progressé sur le verbe "habiter" mais reste fragile sur les adverbes de position. La maîtrise du verbe être est satisfaisante. Une consolidation des compétences est à envisager.

Élève 11

Maîtrise du verbe "habiter" mais difficulté sur les adverbes. L'élève gagnerait à travailler sur l'emploi des repères spatiaux à travers des activités contextualisées.

Élève 12

Très bon niveau. L'élève a bien assimilé les trois notions abordées. Aucun besoin de réparation pour l'instant.

Élève 13

Malgré une bonne maîtrise des verbes, l'élève présentait des difficultés initiales avec les adverbes, qu'il a réussi à dépasser. La progression est encourageante.

Élève 14

Régression sur le verbe "habiter" et persistance d'erreurs sur les adverbes. Une remédiation ciblée est indispensable pour améliorer la compréhension de ces notions.

Élève 15

Bonne maîtrise des deux verbes. Une nette progression est observée en ce qui concerne les adverbes de position, signe d'une bonne assimilation après l'amélioration.

Élève 16

L'élève affiche un excellent niveau. Il comprend et utilise correctement les trois notions grammaticales sans difficulté apparente.

Élève 17

Les deux verbes sont bien maîtrisés. Toutefois, des lacunes persistent sur les adverbes de position. Un travail spécifique sur les repères spatiaux est conseillé.

Élève 18

Amélioration significative, en particulier sur le verbe "habiter" et les adverbes. Une baisse sur être est cependant à noter. Poursuivre les efforts.

Élève 19

Bonne performance générale. Une baisse isolée sur le verbe "être" mérite d'être surveillée. L'ensemble reste satisfaisant.

Élève 20

Régressions constatées sur habiter et les adverbes. L'élève semble avoir perdu certains acquis. Il faut envisager une reprise des notions.

Élève 21

Progrès notables sur les trois notions. L'élève a su combler ses lacunes et présente une dynamique d'apprentissage positive.

Élève 22

La maîtrise des verbes est globalement satisfaisante. Une progression sur les adverbes est observée malgré une légère régression sur être. À renforcer.

Élève 23

L'élève éprouve toujours des difficultés avec les verbes. En revanche, la maîtrise des adverbes est bonne. Il convient de prioriser les conjugaisons dans les remédiations.

Élève 24

Très bon élève. Aucun point faible n'a été observé. Bonne régularité dans l'apprentissage.

Élève 25

Progrès sur toutes les notions, ce qui témoigne d'un travail efficace. L'élève est en bonne voie de maîtrise.

Maîtrise stable des trois notions. Élève rigoureux et constant dans son apprentissage.

Élève 26

Maîtrise satisfaisante des verbes. Les adverbes restent à travailler. Des activités pratiques pourraient aider à fixer cette notion.

Élève 27

Aucune difficulté relevée. L'élève maîtrise les trois compétences de façon stable.

Élève 28

Progression significative, notamment sur les adverbes. Le travail semble avoir été bien intégré.

Élève 29

Maîtrise stable des trois notions. Élève rigoureux et constant dans son apprentissage.

Élève 30

Régressions sur les verbes, malgré une amélioration en adverbes. Une révision des conjugaisons est nécessaire pour éviter les oublis

Élève 31

Progrès sur les adverbes et bonne stabilité sur les verbes. L'élève semble engagé dans son apprentissage. Il faut maintenir cette vitalité.

L'analyse des résultats montre une évolution globale positive après l'intégration des activités ludiques. La plupart des élèves ont consolidé leurs acquis, notamment en ce qui concerne les

adverbes de position, qui représentaient initialement la notion la moins maîtrisée. On observe une acquisition stable sur le verbe "être" et une progression constante sur le verbe "habiter" chez plusieurs élèves. Quelques cas de régressions ponctuelles (4) ont été relevés, souvent liés à un manque de consolidation ou à des difficultés d'attention. Ces résultats montrent néanmoins que la démarche pédagogique à savoir l'utilisation des activités ludiques mise en place est globalement efficace, notamment dans le développement de compétences grammaticales. Il est conseillé de poursuivre les efforts pour renforcer les acquis chez les élèves en difficulté tout en continuant à valoriser les progrès réalisés.

2. Interprétation des résultats

L'analyse des résultats obtenus à travers le pré-test, la grille d'observation et le test permet de dégager plusieurs constats significatifs concernant l'usage des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire en quatrième année primaire.

Au départ, les résultats du pré-test montrent que la plupart des élèves ont un niveau assez faible. Ils ont beaucoup de difficultés à comprendre et utiliser les règles de grammaire. Ils font souvent des erreurs, ce qui montre qu'ils ne maîtrisent pas bien ces règles et qu'ils apprennent souvent de manière mécanique, sans vraiment comprendre.

Ce que nous avons remarqué personnellement en classe c'est que ces problèmes s'accompagnent d'hésitations dans leurs réponses, d'un manque de confiance, et d'une faible capacité à faire les exercices seuls. Certains élèves sont découragés, d'autres donnent des réponses partielles ou montrent peu d'intérêt. Cela traduit l'idée que la grammaire est vue comme une matière compliquée, abstraite, et surtout enseignée de façon trop théorique et répétitive.

La grille d'observation utilisée lors de l'usage des activités ludiques a montré un changement évident chez les élèves. Ils étaient plus attentifs, plus actifs, et surtout plus motivés. Leur concentration s'est améliorée, ils prenaient plus d'initiatives. Ils participaient avec enthousiasme, répondaient même s'ils n'étaient pas sûrs, et semblaient heureux d'apprendre en jouant. Ils ne voyaient plus l'erreur comme un échec, mais comme une étape normale pour apprendre car pour eux l'essentiel de participer au jeu.

Les résultats du test final confirment ce changement. Par rapport au pré-test, les progrès sont clairs. Les élèves ont mieux utilisé les règles de grammaire apprises pendant les jeux, avec des

réponses plus justes, mieux construites et plus claires. Il y avait moins d'erreurs, et ils étaient plus à l'aise avec la grammaire.

Le tableau comparatif entre le pré-test et le test final montre cette amélioration. La plupart des élèves ont gagné plusieurs points, certains ont même beaucoup progressé. Cela prouve que les jeux ont aidé à mieux retenir, comprendre et utiliser les règles de grammaire.

En plus des résultats scolaires, l'ambiance en classe s'est aussi améliorée lors de l'usage des activités ludiques. Le climat est devenu plus agréable et plus coopératif. Le travail en groupe a renforcé les liens entre les élèves, a encouragé l'entraide et a aidé chacun à trouver sa place. Il y avait moins de stress, une attitude plus positive envers la grammaire, et même les élèves timides s'impliquaient davantage.

Tout cela montre les avantages d'une pédagogie centrée sur l'élève, qui encourage son autonomie, sa participation active et son plaisir d'apprendre. Le jeu devient alors un vrai outil pour rendre l'apprentissage de la grammaire plus concret, plus intéressant et plus motivant.

Les résultats montrent que l'utilisation des activités ludiques pour apprendre la grammaire est très bénéfique. Ces activités leur permettent d'apprendre plus facilement et de mieux réussir leurs exercices. Elles rendent aussi les cours plus intéressants, ce qui donne envie aux élèves de participer. Grâce à ces jeux et exercices, les élèves deviennent plus indépendants et peuvent apprendre seuls. Ils communiquent mieux entre eux, ce qui améliore leur travail en groupe.

Cette méthode ludique rend l'apprentissage plus agréable et adapté aux élèves de la quatrième année primaire. C'est donc une bonne façon d'enseigner la grammaire aujourd'hui au jeunes apprenants contrairement à l'enseignement classique qui peut sembler ennuyeux comme le souligne Cuq et Gruca dans la citation suivante

« La méthode traditionnelle repose sur une conception transmissive de l'enseignement : le professeur parle, l'élève écoute, apprend, répète. L'élève est passif, soumis à une progression fondée sur la grammaire et le lexique. L'expression personnelle est absente ou réduite à des exercices formels. »

(CUQ et GRUCA, 2005 : 62).

Cette citation met en évidence les limites de la méthode traditionnelle, notamment la passivité de l'apprenant, l'absence de communication authentique, et une focalisation excessive sur la grammaire au détriment de l'expression.

Voici une autre citation, cette fois-ci de Christian Puren qui souligne « Dans la classe traditionnelle, l'enseignant est le seul détenteur du savoir, et l'élève est réduit à un rôle de récepteur passif. Il n'y a ni interaction véritable, ni prise en compte de l'apprenant comme sujet social et cognitif. » (PUREN, 1988).

Cette citation souligne les limites de la classe traditionnelle, caractérisée par un élève passif et un enseignant dominant la parole. Puren dénonce le manque d'interaction et le fait que l'élève n'est pas reconnu comme un participant actif dans son apprentissage. Il invite ainsi à revoir les pratiques pédagogiques afin de rendre la classe plus interactive et centrée sur l'apprenant.

3 . Quelques activités ludiques visant l'apprentissage de la grammaire

Pour favoriser un apprentissage efficace et engageant de la grammaire il est donc essentiel d'intégrer des approches ludiques qui stimulent la motivation des élèves. Je propose ici un inventaire qui regroupe quelques activités pédagogiques ludiques. En alliant le jeu et l'apprentissage, ces activités permettent aux élèves de manipuler quelques notions grammaticales de manière interactive renforçant ainsi leur compréhension et leur application dans des contextes variés.

Activité 01 : Relié le verbe être à son pronom

Objectif : Aider les élèves à maîtriser le verbe "être" en leur proposant un apprentissage authentique et collaboratif.

Tâche : Concevez des étiquettes en forme d'œufs, coupées en deux, avec d'un côté les pronoms personnels et de l'autre les terminaisons du verbe "être" au présent. Mélangez ces étiquettes sur un tableau, puis invitez les élèves à reconstituer correctement chaque paire en associant le pronom avec la forme verbale correspondante.

Activité 02 : Jeu de conjugaison du verbe habiter au présent

Objectif : Consolider la compréhension de l'emploi du verbe "habiter" au présent grâce à une activité ludique et interactive.

Tâche : Créez des étiquettes contenant les pronoms personnels, les terminaisons du verbe "habiter" au présent et le verbe lui-même. Disposez-les de manière aléatoire sur le tableau, puis invitez les élèves à associer chaque pronom avec la forme verbale appropriée.

Activité 03 : Jeu des adverbes de position

Objectif : améliorer la connaissance et l'utilisation des adverbes de position.

Tâche : Montrez des images présentant différents lieux et préparez des cartes intégrant des adverbes de position.

Les élèves doivent placer correctement les adverbes par rapport aux images et formuler des phrases.

Par la suite, demandez-leur de décrire plusieurs endroits à la fois en utilisant des adverbes de position

Activité 04 : Identifier les types des phrases

Objectif : Objectif : Aider les élèves à distinguer les différents types de phrases pour améliorer leur compréhension de la structure grammaticale.

Tâche : élaborer plusieurs phrases de différents types sur des cartes. Remettez ces cartes aux élèves et demandez-leur de classer chaque phrase dans la catégorie correspondante. Pour dynamiser l'activité, chaque élève peut tirer une carte au sort et faire deviner à la classe le type de phrase qu'elle contient.

Activité 05 : Jeu de bingo des genres

Objectif : Aider les élèves à reconnaître le féminin et le masculin des noms pour améliorer leur maîtrise du genre grammatical.

Tâche : créez des cartes de bingo avec des mots de différents genres. L'enseignant lit les définitions ou les descriptions des mots, et les élèves doivent occuper leur carte avec les mots correspondants. Le premier à compléter une ligne, une colonne ou une diagonale crie Bingo et doit lire les mots pour vérifier.

Activité 06 : Jeu de rôle avec des verbes d'action

Objectif : Renforcer la compréhension des verbes en encourageant les élèves à les utiliser spontanément dans différents contextes, facilitant ainsi leur mémorisation et leur réemploi.

Tâche : Chaque élève reçoit un verbe d'action à mimer devant la classe. Les autres élèves doivent deviner le verbe et former une phrase avec ce verbe.

Activité 07 : Jeu « Conscience Bingo » des pronoms

Objectif : Promouvoir la compréhension et l'utilisation efficace des pronoms dans divers contextes.

Tâche : préparez des cartes de bingo avec différents pronoms. Lisez des phrases à haute voix et les élèves doivent couvrir le pronom correspondant sur leur carte. Le premier à compléter une ligne, une colonne ou une diagonale gagne.

Activité 08 : Utiliser des adverbes pour commenter des actions

Objectif : Enrichir les phrases avec des adverbes afin d'aider les élèves à affiner la description de leurs actions.

Tâche : Présentez aux élèves des phrases simples et invitez-les à y ajouter des adverbes pour les rendre plus détaillées.

Ils peuvent ensuite les relire à voix haute.

Activité 09 : Amusement avec des mots homophones.

Objectif : améliorer la compréhension des homophones en les présentant de manière ludique pour les rendre plus facilement reconnaissables et explicites.

Tâche : Concevez des cartes contenant des homophones et leurs significations. Les élèves doivent associer chaque mot à sa définition correcte.

Activité 10 : Jeu des pluriels

Objectif : Aider les élèves à apprendre à former des pluriels amusants en utilisant des cartes.

Tâche : Chaque étudiant obtient une carte du mot singulier et doit trouver un condisciple avec la version plurielle. Une fois trouvée ils expliquent ensemble la règle de conversion.

Activité 11 : Deviner les noms au pluriel

Objectif : Apprendre à former le pluriel des noms.

Tâche : Présentez des images d'objets au singulier et invitez les élèves à en deviner la forme au pluriel.

Activité 12 : Jeu des articles définis et indéfinis

Objectif : enseigner les articles définis et indéfinis de manière ludique.

Tâche : Donnez des cartes contenant des images d'objets à chaque équipe. Les élèves doivent prononcer une phrase en utilisant le bon article pour chaque image. **Activité 13** : Réarranger des phrases en désordre.

Activité 13 : Réarranger des phrases en désordre.

Objectif : Aider les élèves à structurer correctement une phrase.

Tâche : Fournissez des phrases dont les mots sont mélangés. Les élèves doivent les remettre dans le bon ordre pour obtenir une phrase correcte.

Activité 14 : Repérer les phrases exclamatives et impératives.

Objectif : Différencier et utiliser correctement ces types de phrases.

Tâche : préparez un jeu de cartes comportant des phrases à la forme exclamative et impérative. Chaque étudiant prend une carte, lit la phrase à voix haute et doit déterminer si c'est une exclamative ou une impérative.

Activité 15 : Créer des phrases correctes en équipe

Objectif : Renforcer la cohésion de groupe tout en travaillant la construction des phrases.

Tâche : Distribuez des cartes avec différents mots. Les élèves doivent former une phrase correcte grâce à la coopération.

Activité 16 : Compléter des phrases avec des pronoms

Objectif : Identifier et utiliser correctement les pronoms.

Tâche : Préparez des phrases où il manque des pronoms. Les élèves doivent choisir les pronoms corrects pour compléter les phrases.

Activité 17 : Conversion des noms par genre

Objectif : Maîtriser les règles de conversion des noms par genre.

Tâche : Donnez une liste de noms et demandez aux élèves de les convertir dans leurs formes opposées (masculine, féminine et vice versa).

Dans ce chapitre, nous avons procédé à une analyse approfondie des données recueillies à travers les différentes étapes de l'enquête menée auprès des élèves. Cette analyse visait à mesurer l'influence des activités ludiques sur l'apprentissage de la grammaire.

En conclusion, cette analyse a mis en évidence que les activités ludiques représentent un outil pédagogique pertinent pour rendre l'apprentissage de la grammaire plus accessible, interactif et efficace. Elles offrent une alternative dynamique aux méthodes traditionnelles, en plaçant l'élève au centre de son apprentissage.

CONCLUSION

Ce travail de recherche se concentre sur l'usage des activités ludiques visant la grammaire pour faciliter son apprentissage chez les élèves de la quatrième année primaire.

L'objectif de notre recherche est d'analyser l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage de la grammaire chez un jeune apprenant.

La problématique traitée est la suivante : comment l'intégration des activités ludiques influence-t-elle l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de la quatrième année primaire?

La grille d'observation nous a permis de recueillir des données concrètes sur l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire en classe de la quatrième année primaire. Elle nous permet d'observer de manière structurée comment ces activités sont mises en œuvre en classe, comment les élèves y participent et dans quelle mesure elles contribuent à faciliter l'apprentissage des notions grammaticales.

De ce fait, nous avons affirmé que les élèves de la quatrième année primaire peuvent rencontrer des problèmes pour comprendre les règles de grammaire, compte tenu de leur niveau de développement linguistique encore en progression (le constat est confirmé par le pré-test). Ces problèmes se révèlent fréquemment par une connaissance restreinte des structures grammaticales, notamment lorsqu'elles concernent des concepts abstraits ou des exceptions. Dans cette perspective, les activités ludiques peuvent avoir une importance cruciale, si elles sont ajustées au niveau des élèves et qu'elles visent des objectifs grammaticaux spécifiques. Une activité bien choisie permet d'introduire les règles de façon progressive et compréhensible, tout en facilitant leur application dans des contextes d'apprentissage pratiques.

Nous avons reconnu que les activités ludiques sont un moyen efficace pour rendre l'apprentissage plus agréable et stimulant pour les élèves. Lorsqu'elles sont intégrées dans l'enseignement de la grammaire. Elles permettent non seulement de faciliter la compréhension des notions grammaticales, mais aussi de favoriser une meilleure mémorisation des règles grâce à la répétition implicite et au contexte significatif dans lequel elles sont utilisées (le constat est confirmé par le test établi après l'usage des activités ludiques).

En effet, les jeux captent l'attention, la curiosité et l'engagement des élèves, des éléments essentiels pour renforcer la motivation. Cette motivation accrue incite les apprenants à s'impliquer activement dans les tâches proposées, ce qui renforce leur engagement et leur persévérance.

Par ailleurs, de nombreux enseignants ont remarqué que ces activités aident à réduire le stress et créant un environnement d'apprentissage plus paisible qui favorise la rétention durable des connaissances grammaticales et le développement personnel des élèves.

La grammaire représente un élément central dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE), car elle offre aux apprenants la possibilité de formuler des phrases correctes et cohérentes. Toutefois, son enseignement peut représenter un véritable défi pour les enseignants, notamment lorsqu'il s'agit d'adopter des méthodes à la fois efficaces et attrayantes.

Les activités ludiques deviennent cruciales, elles encouragent un apprentissage actif de la grammaire. Grâce à l'utilisation de jeux et d'exercices ludiques, les enseignants peuvent favoriser une meilleure assimilation des règles grammaticales, mais aussi stimuler l'intérêt, renforcer la motivation et favoriser une participation active des élèves en classe.

L'analyse de nos résultats indique que le jeu grammatical n'est pas uniquement un moyen de distraction, mais peut aussi constituer un outil pédagogique efficace, à condition qu'il soit ajusté aux buts de la leçon et au niveau des élèves. Il favorise le travail en équipe, stimule l'expression verbale et facilite une rétention plus efficace des règles de grammaire. Pour résumer, les activités ludiques constituent un outil crucial pour rendre l'apprentissage grammatical plus engageant et efficace, particulièrement au niveau de l'école primaire. Ces méthodes permettent aux apprenants à mieux valoriser cette discipline parfois considérée comme complexe, en leur offrant une démarche plus vivante, interactive.

Pour conclure, nous espérons que notre étude ainsi que les idées que nous avons développées serviront de base à d'autres recherches à venir. Ces futurs travaux pourront approfondir la question de l'impact et de l'utilité des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage de la grammaire en FLE. Nous souhaitons également que notre travail contribue à enrichir la réflexion dans le domaine de la didactique des langues étrangères, en montrant comment des approches plus ludiques peuvent améliorer l'implication des apprenants et favoriser leur progression.

RÉFÉRENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrages

- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2005). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presses Universitaires de Grenoble.
- Cousin. (1840). Recueil des principaux actes du ministère de l'instruction publique. Langloise et Lecelrcg.
- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2008). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presses Universitaires de Grenoble.
- Daniel, G. (1985). Enseigner les langues : méthodes et pratiques. Bordas.
- Goupil. (s.d.). Les élèves en difficulté d'adaptation et d'apprentissage (2e éd.). Gaëtan Morin éditeur.
- Grandmont, N. (1997). Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. De Boeck Université.
- Tranverdeiva, K. (2001–2002). La notion de grammaire dans l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère [Mémoire de master, Université catholique de Lyon].

Articles

- Williams, M., & Burden, R. (1997). Motivation in language learning: A social constructivist perspective. Les Cahiers de l'APLIUT.

Dictionnaires

- Larousse. *Dictionnaire de français*. [En ligne]. (Consulté le 11/04/2025). Disponible sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>.
- Le Nouveau Robert. (1993). Le Nouveau Robert. Le Robert.
- Le Petit Robert. (1985). Le Petit Robert de la langue française. Le Robert.

Documents officiels

- Parlebas, P. (1989). Introduction au document du MEN, Les jeux du patrimoine.

● Conseil de l'Europe. (2001). Un cadre européen commun de référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer. Didier.

● Ministère de l'Éducation Nationale (Algérie) & Office National des Publications Scolaires (ONPS). (2017–2018). Français, 4^e année primaire [Manuel scolaire]. Alger, Algérie.

Mémoires

● Abdelhai, H. (2020). L'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE : Cas de la 4^e année moyenne [Thèse de doctorat, Université de Ghardaïa].

● Guerni, S. (2012). L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques [Mémoire de master, Université de Biskra].

● Chergui, R. D., & Benferhat, M. (2023). L'apport des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire dans les cours du FLE : Cas de première année moyenne [Thèse de doctorat, Université Mohamed El Bachir El Ibrahimi, Bordj Bou Arréridj].

● Boufedji, D. B. M., & Soumia, B. (2023). Les activités ludiques au service de l'apprentissage de la grammaire : Cas des apprenants de 5^e année primaire [Thèse de doctorat, Université Mohamed El Bachir El Ibrahimi, Bordj Bou Arréridj].

● Ben Hamimid, H., & Ben Hani, N. (2017). L'utilisation pédagogique de l'activité ludique dans l'enseignement-apprentissage du FLE [Thèse de doctorat, Université Mohamed El Bachir El Ibrahimi, Bordj Bou Arréridj].

● Zouaidia, M. (2018). L'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale [Mémoire de master]

ANNEXES

Annexe 01 : Le pré-test proposé aux élèves.

Annexe 02 : Le test proposé aux élèves.

Annexe 03 : Les activités ludiques.

Annexe 04 : Les copies des élèves (Pré-test / Test).

Annexe 05 : Manuel scolaire de la quatrième année primaire .

Annexe 01 : Le pré-test proposé aux élèves.**Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :**

- 1) Je fatigué après la récréation.
- 2) Tu très poli avec la maîtresse.
- 3) Il mon cousin préféré.
- 4) Elle dans la salle de classe.
- 5) Nous ravis de te voir.
- 6) Vous mes camarades de jeu.
- 7) Ils..... en train de chanter une chanson.
- 8) Elles contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :

Je	●	● habites
Tu	●	● habite
Il/Elle	●	● habitons
Nous	●	● habitent
Vous	●	● habitez
Ils/Elles	●	● habite

Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est l'école.



l'hopitale est..... le jardin.



La poste est le magasin.



Annexe 02 : Le test proposé aux élèves.

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Iltrès intelligent.
a) es
b) sommes
c) est
2. Vous en retard ce matin.
a) es
b) êtes
c) sont
3. Nousdans la même classe.
a) sommes
b) est
c) êtes
4. Je content de te voir.
a) suis
b) sommes
c) sont
5. Elles amies depuis longtemps.
a) êtes
b) sont
c) suis
6. Tu.....mon meilleur ami
a)es
b) êtes
c)suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J'à Paris avec ma famille.
2. Tu dans une grande maison ou un appartement ?
3. Ilen Espagne depuis deux ans.
4. Nous près de la plage.
5. Vousdans quel quartier ?
6. Ellesà côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

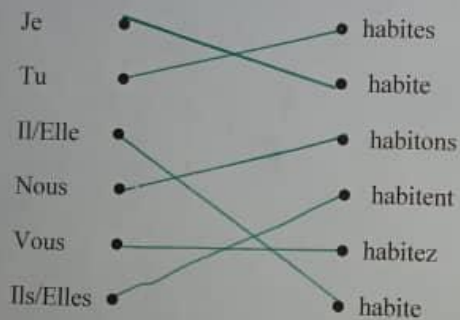
1. Le parc est l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie estle supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est trèsla grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Annexe 04 : Les copies des élèves (Pré-test / Test).

Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je *suis* fatigué après la récréation.
- 2) Tu *es* très poli avec la maîtresse.
- 3) Il *est* mon cousin préféré.
- 4) Elle *est* dans la salle de classe.
- 5) Nous *sommes* ravis de te voir.
- 6) Vous *êtes* mes camarades de jeu.
- 7) Ils *sont* en train de chanter une chanson.
- 8) Elles *sont* contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :



Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est *à côté de* l'école.



L'hôpital est *en face de* le jardin.



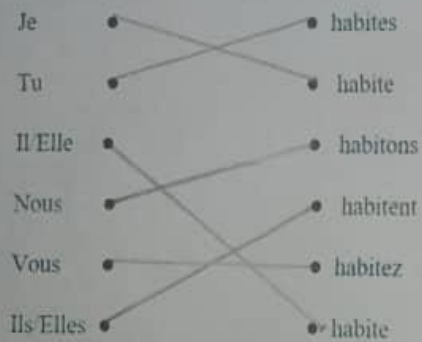
La poste est *loin de* le magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je e..... fatigué après la récréation.
- 2) Tu es... très poli avec la maîtresse.
- 3) Il e... mon cousin préféré.
- 4) Elle e..... dans la salle de classe.
- 5) Nous omb..... ravis de te voir.
- 6) Vous ez... mes camarades de jeu.
- 7) Ils ont... en train de chanter une chanson.
- 8) Elles ent... contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :



Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est en face de l'école.



L'hôpital est à côté de le jardin.



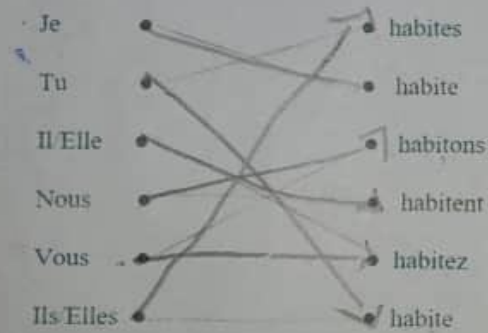
La poste est loin de le magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je suis fatigué après la récréation.
- 2) Tu es très poli avec la maîtresse.
- 3) Il est mon cousin préféré.
- 4) Elle est dans la salle de classe.
- 5) Nous sommes ravis de te voir.
- 6) Vous êtes mes camarades de jeu.
- 7) Ils sont en train de chanter une chanson.
- 8) Elles sont contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :



Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est à côté de l'école.



L'hôpital est loin de le jardin.



La poste est à côté de le magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je *suis* fatigué après la récréation.
- 2) Tu *es* très poli avec la maîtresse.
- 3) Il *est* mon cousin préféré.
- 4) Elle *est* dans la salle de classe.
- 5) Nous *sommes* ravis de te voir.
- 6) Vous *êtes* mes camarades de jeu.
- 7) Ils *sont* en train de chanter une chanson.
- 8) Elles *sont* contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :

Je	●	●	habites
Tu	●	●	habite
Il/Elle	●	●	habitons
Nous	●	●	habitent
Vous	●	●	habitez
Ils/Elles	●	●	habite

Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est *à côté* de l'école.



L'hôpital est *en face* du jardin.



La poste est *loin* du magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je ~~est~~ *suis* fatigué après la récréation.
- 2) Tu ~~es~~ *es* très poli avec la maîtresse.
- 3) Il ~~est~~ *est* mon cousin préféré.
- 4) Elle ~~est~~ *est* dans la salle de classe.
- 5) Nous ~~soyons~~ *sommes* ravis de te voir.
- 6) Vous ~~êtes~~ *êtes* mes camarades de jeu.
- 7) Ils ~~sont~~ *sont* en train de chanter une chanson.
- 8) Elles ~~sont~~ *sont* contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :

- | | | | |
|-----------|---|---|----------|
| Je | • | • | habites |
| Tu | • | • | habite |
| Il/Elle | • | • | habitons |
| Nous | • | • | habitent |
| Vous | • | • | habitez |
| Ils/Elles | • | • | habite |

Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est *à côté de* l'école.



L'hôpital est *en face* le jardin.



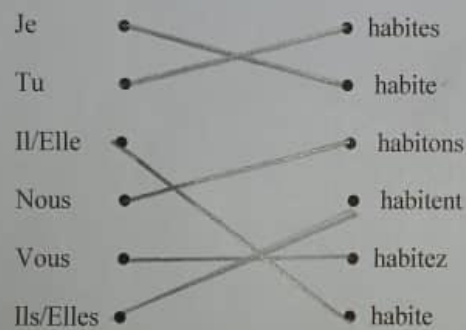
La poste est *à côté de* magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je *suis* fatigué après la récréation.
- 2) Tu *es*... très poli avec la maîtresse.
- 3) Il *est* mon cousin préféré.
- 4) Elle *est*... dans la salle de classe.
- 5) Nous *avons* ravi de te voir.
- 6) Vous *êtes*..... mes camarades de jeu.
- 7) Ils *ont* en train de chanter une chanson.
- 8) Elles *sont* contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :



Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est *en face de* l'école.



L'hôpital est *à côté de* le jardin.



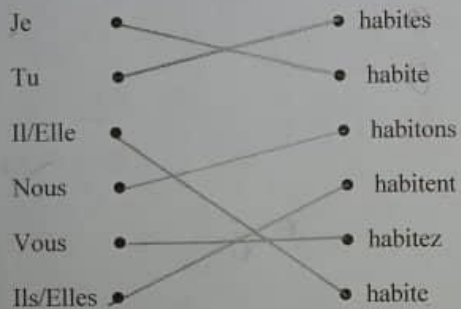
La poste est *loin de* le magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je suis fatigué après la récréation.
- 2) Tu es très poli avec la maîtresse.
- 3) Il est mon cousin préféré.
- 4) Elle est dans la salle de classe.
- 5) Nous sommes ravis de te voir.
- 6) Vous êtes mes camarades de jeu.
- 7) Ils sont en train de chanter une chanson.
- 8) Elles sont contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :



Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est à côté de l'école.



l'hopitale est en face de le jardin.



La poste est loin de le magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je suis fatigué après la récréation.
- 2) Tu es très poli avec la maîtresse.
- 3) Il est mon cousin préféré.
- 4) Elle est dans la salle de classe.
- 5) Nous sommes ravis de te voir.
- 6) Vous êtes mes camarades de jeu.
- 7) Ils sont en train de chanter une chanson.
- 8) Elles sont contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :

- | | | | | |
|-----------|---|---|---|----------|
| Je | • | → | • | habites |
| Tu | • | → | • | habite |
| Il/Elle | • | → | • | habitons |
| Nous | • | → | • | habitent |
| Vous | • | → | • | habitez |
| Ils/Elles | • | → | • | habite |

Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est à côté de l'école.



L'hôpital est en face de le jardin.



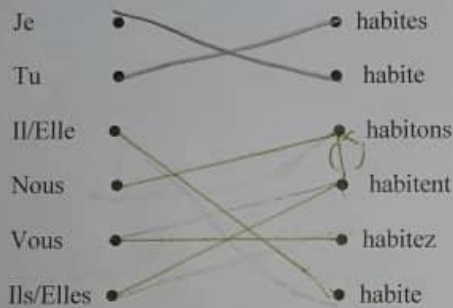
La poste est loin de le magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je suis fatigué après la récréation.
- 2) Tu es très poli avec la maîtresse.
- 3) Il est mon cousin préféré.
- 4) Elle est dans la salle de classe.
(sont)
- 5) Nous sommes ravis de te voir.
- 6) Vous êtes mes camarades de jeu.
- 7) Ils sont en train de chanter une chanson.
- 8) Elles sont contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :



Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est à côté de l'école.



L'hôpital est en face de le jardin.



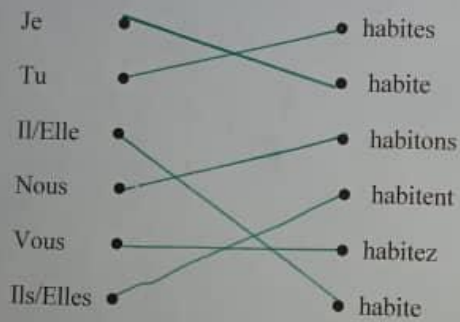
La poste est loin de le magasin.



Exercice 01 : Complète avec la bonne forme du verbe "être" au présent :

- 1) Je *suis* fatigué après la récréation.
- 2) Tu *es* très poli avec la maîtresse.
- 3) Il *est* mon cousin préféré.
- 4) Elle *est* dans la salle de classe.
- 5) Nous *sommes* ravis de te voir.
- 6) Vous *êtes* mes camarades de jeu.
- 7) Ils *sont* en train de chanter une chanson.
- 8) Elles *sont* contentes de leur travail.

Exercice 02 : Relie par une flèche :



Exercice 03 : Complète par : en face de / loin de / à côté de :

La maison est *à côté de* l'école.



L'hôpital est *en face de* le jardin.



La poste est *loin de* le magasin.



Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il est très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous êtes en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont
3. Nous sommes dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je suis content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles sont amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu es mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J' habite à Paris avec ma famille.
2. Tu habites dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il habite en Espagne depuis deux ans.
4. Nous habitons près de la plage.
5. Vous habitez dans quel quartier ?
6. Elles habitent à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est à côté de l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est loin de le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très loin de la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est à côté de mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il ~~est~~ très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous en retard ce matin.
 - a) es *êtes*
 - b) êtes
 - c) sont *somme*
3. Nous dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je ~~suis~~ content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles ~~sont~~ amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu ~~es~~ mon meilleur ami
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « habiter » au présent.

1. J' *habite* à Paris avec ma famille.
2. Tu *habites* dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il *habite* en Espagne depuis deux ans.
4. Nous *habitons* près de la plage.
5. Vous *habitez* quel quartier ?
6. Elles *habitent* de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est *à côté de* l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est *en face de* le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très *loin de* la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est *loin de* mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il est très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous êtes en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont
3. Nous sommes dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je suis content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles sont amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu es mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « habiter » au présent.

1. J' habite à Paris avec ma famille.
2. Tu habites dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il habite en Espagne depuis deux ans.
4. Nous habitons près de la plage.
5. Vous habitez dans quel quartier ?
6. Elles habitent à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est en face de l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est à côté de le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très loin de la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est en face de mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il *est* très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous *êtes* en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont
3. Nous *sommes* dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je *suis* content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles *sont* amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu *es* mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J' *habite* à Paris avec ma famille.
2. Tu *habite* dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il *habite* en Espagne depuis deux ans.
4. Nous *habitons* près de la plage.
5. Vous *habitez* dans quel quartier ?
6. Elles *habitent* à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est *à côté de* l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est *en face de* le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très *loin de* la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est *loin de* mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il ~~est~~ très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous en retard ce matin.
 - a) es *êtes*
 - b) êtes
 - c) sont *somme*
3. Nous dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je ~~suis~~ content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles ~~sont~~ amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu ~~es~~ mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J' *habite* à Paris avec ma famille.
2. Tu *habites* dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il *habite* en Espagne depuis deux ans.
4. Nous *habitons* près de la plage.
5. Vous *habitez* dans quel quartier ?
6. Elles *habitent* à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est *à côté de* l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est *en face de* le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très *loin de* la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est *loin de* mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il est très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est êtes
2. Vous en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont somme
3. Nous dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je suis content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles sont amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu es mon meilleur ami
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J' habite à Paris avec ma famille.
2. Tu habites dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il habite en Espagne depuis deux ans.
4. Nous habitons près de la plage.
5. Vous habitez dans quel quartier ?
6. Elles habitent à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est en face de l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est loin de le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très loin de la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est à côté de mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il ~~est~~ ^{est} très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous ~~êtes~~ ^{êtes} en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont
3. Nous ~~.....~~ ^{sommes} dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je ~~suis~~ ^{suis} content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles ~~sont~~ ^{sont} amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu ~~es~~ ^{es} mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « habiter » au présent.

1. J' ~~habite~~ ^{habite} à Paris avec ma famille.
2. Tu ~~habites~~ ^{habites} dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il ~~habite~~ ^{habite} en Espagne depuis deux ans.
4. Nous ~~habitons~~ ^{habitons} près de la plage.
5. Vous ~~habitez~~ ^{habitez} dans quel quartier ?
6. Elles ~~habitent~~ ^{habitent} à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est ~~à côté de~~ ^{à côté de} l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est ~~loin de~~ ^{à côté de} le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très ~~loin de~~ ^{loin de} la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est ~~à côté de~~ ^{loin de} mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il ~~est~~ très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous ~~êtes~~ en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont
3. Nous ~~.....~~ dans la même classe.
 - a) sommes *same*
 - b) est
 - c) êtes
4. Je ~~suis~~ content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles ~~sont~~ amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu ~~es~~ mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J' ~~habite~~ à Paris avec ma famille.
2. Tu ~~habites~~ dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il ~~habite~~ en Espagne depuis deux ans.
4. Nous ~~habitons~~ près de la plage.
5. Vous ~~habitez~~ dans quel quartier ?
6. Elles ~~habitent~~ à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est ~~à~~ *à* côté de l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est ~~loin de~~ *loin de* le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très ~~en face de~~ *en face de* la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est ~~loin de~~ *loin de* mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il est très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous êtes en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont
3. Nous sommes dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je suis content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles sont amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu es mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J' habite à Paris avec ma famille.
2. Tu habites dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il habite en Espagne depuis deux ans.
4. Nous habitons près de la plage.
5. Vous habitez dans quel quartier ?
6. Elles habitent à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est à côté de l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est en face de le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très loin de la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est loin de mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Exercice 01 : Complète chaque phrase en choisissant la bonne réponse parmi les propositions.

1. Il est très intelligent.
 - a) es
 - b) sommes
 - c) est
2. Vous êtes en retard ce matin.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) sont
3. Nous sommes dans la même classe.
 - a) sommes
 - b) est
 - c) êtes
4. Je suis content de te voir.
 - a) suis
 - b) sommes
 - c) sont
5. Elles sont amies depuis longtemps.
 - a) êtes
 - b) sont
 - c) suis
6. Tu es mon meilleur ami.
 - a) es
 - b) êtes
 - c) suis

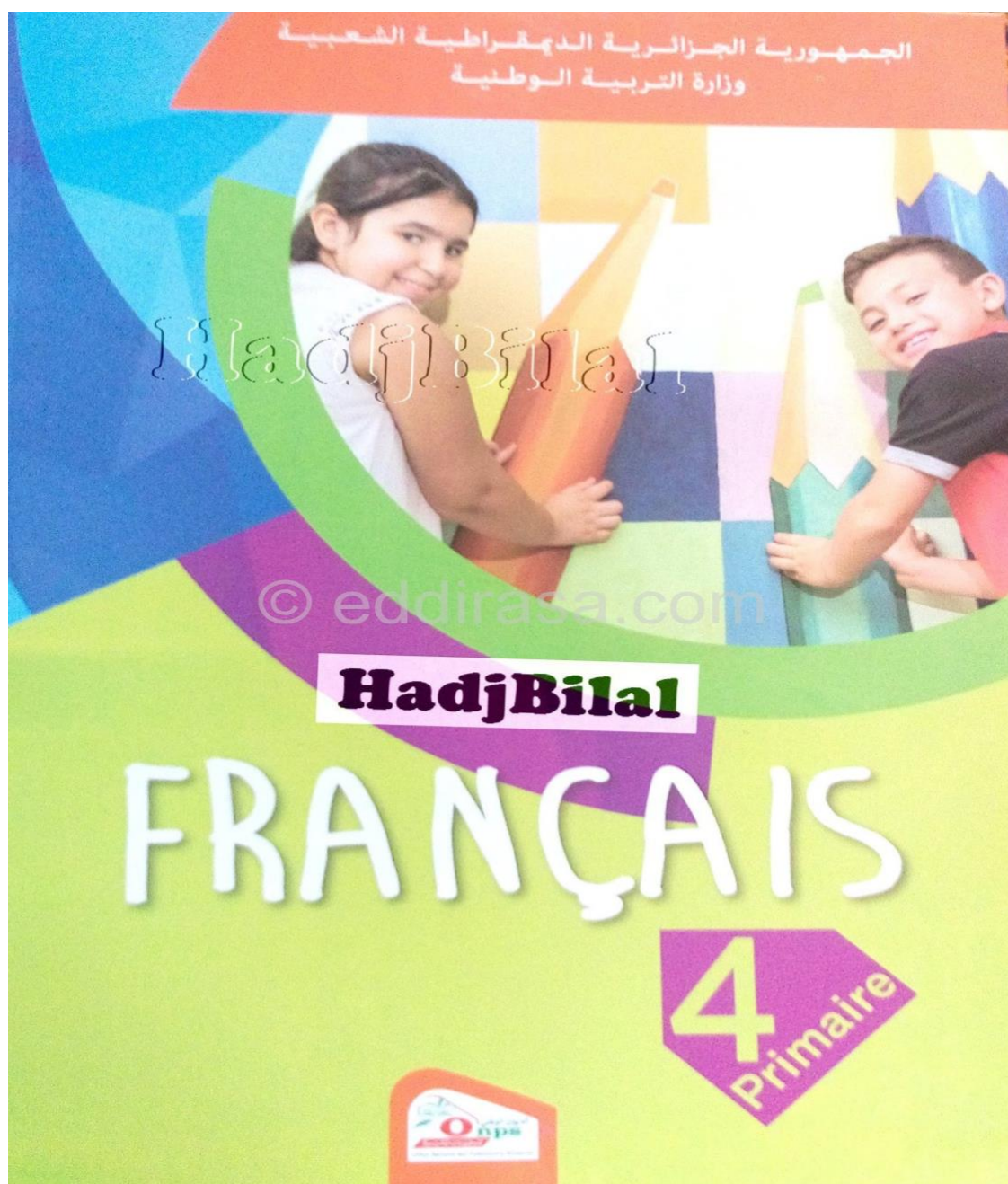
Exercice 02 : Complète les phrases avec la bonne conjugaison du verbe « **habiter** » au présent.

1. J' habite à Paris avec ma famille.
2. Tu habites dans une grande maison ou un appartement ?
3. Il habite en Espagne depuis deux ans.
4. Nous habitons près de la plage.
5. Vous habitez dans quel quartier ?
6. Elles habitent à côté de l'école.

Exercice 03: Complète les phrases avec "à côté de", "loin de" ou "en face de".

1. Le parc est à côté de l'école. (On peut y aller en quelques minutes.)
2. La pharmacie est en face de le supermarché. (Elles sont l'une à côté de l'autre.)
3. Mon village est très loin de la grande ville. (Il faut une heure en voiture pour y aller.)
4. L'hôpital est loin de mon quartier. (Il faut plusieurs kilomètres pour y arriver.)

Annexe 05 : Manuel scolaire de la quatrième année primaire



Résumé

Cette recherche met en évidence l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire, en particulier en quatrième année primaire. En tant que moyens pédagogiques, ces activités facilitent l'acquisition des règles grammaticales en rendant l'apprentissage plus accessible et engageant. Elles suscitent l'intérêt des élèves, favorisent leur participation active et instaurent une dynamique de classe plus motivante. L'étude souligne l'intérêt d'intégrer le jeu de manière stratégique dans les pratiques pédagogiques pour renforcer les compétences grammaticales des apprenants.

Les mots clés : les activités ludiques - apprentissage - la grammaire

Sammary

This research highlights the effectiveness of playful activities in teaching grammar, particularly in the fourth year of primary school. As educational tools, these activities facilitate the acquisition of grammatical rules by making learning more accessible and engaging. They spark students' interest, encourage active participation, and create a more motivating classroom dynamic. The study emphasizes the value of strategically integrating games into teaching practices to strengthen learners' grammar skills.

Keywords : playful activities - learning – grammar

الملخص

تُبرز هذه الدراسة فعالية الأنشطة الترفيهية في تدريس القواعد اللغوية، لا سيما في السنة الرابعة من التعليم الابتدائي. باعتبارها وسائل بيداغوجية، تُسهّل هذه الأنشطة اكتساب القواعد النحوية من خلال جعل التعلم أكثر سهولة وتشويقًا. فهي تثير اهتمام التلاميذ، وتشجع مشاركتهم الفعّالة، وتُضفي ديناميكية أكثر تحفيزًا داخل القسم. تؤكد الدراسة على أهمية إدماج اللعب بشكل استراتيجي في الممارسات التعليمية من أجل تعزيز الكفاءات النحوية لدى المتعلمين.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة الترفيهية - التعلم - القواعد النحوية