

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed KHIDER Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Langues Etrangères
Filière de Français



Pour l'obtention du diplôme de Master

Option : *Didactique des langues.*

*Les jeux éducatifs pour l'amélioration de l'apprentissage de
la conjugaison.*

Cas des élèves de la 5^{ème} AP- Ecole DEBABCHE-Biskra.

Encadré par :
Dr. BENAZOUZ Nadjiba

Présenté par :
CHENNAF Faten

Membres de jury :

Président : Dr. BENALIA Samira
Rapporteur : Dr. BENAZOUZ Nadjiba
Examineur : Dr. SLIMANI Souad

**Année universitaire
2020/2021**

Remerciement

Avant toutes les choses, je dois remercier le Dieu qui m'a donné la force, la volonté et la santé pour continuer mon chemin, qui m'a protégé tout le temps.

Puis, je tiens à exprimer Madame Benazouz Nadjiba, mon adorable directrice de recherche, avec un visage joyeux, qui m'a fait aimer la grammaire pour ses conseils, ses précieuses orientations, sa qualité d'encadrement, sa patience et surtout sa bonté.

Je remercie aussi Mademoiselle Beldjebel Yasmina l'enseignante de la 5^e AP de m'avoir m'aidé pour l'élaboration de l'expérimentation.

Je remercie également les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche afin de l'évaluer.

Mes profonds remerciements à mes deux copines Benzaoui Intissar et Hadli Oumayema qui m'ont aidé et m'ont soutenue tout le temps et qui m'ont donné la volonté pour réaliser ce mémoire.

Je voudrais remercier ma copine Chaima qui m'a écoutée quand j'avais besoin de parler et qui m'a poussée pour terminer mes études.

Je remercie ma tante Hala qui m'a poussée et encouragée quand je perdais l'espoir, qui m'a soutenue et qui a pris soin de moi surtout quand je suis tombée malade.

Je tiens à exprimer mes remerciements à mon étoile, ma source de sécurité, ma sœur, mon frère, mon père, ma famille, ma force, ma source de tendresse, la source de l'amour, ma lumière, mon héros « Maman ».

Enfin, merci à tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de ce travail.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail :

A l'être qui est le plus cher dans ce monde : ma mère que Dieu me la protège.

A mes chères tantes : Hala, Liela, Nedjwa, Naima, Touzar, Rahima.

A mon grand-père, mon père spirituel, mon soutien dans la vie.

A mes chères cousines, Chaima, Chehla, Kenza, Dhikra, Nadhir, Iyad, Beylasan, Amina,

Afnan, Sadgida.

A mes oncles Fouzi, Rachid, Moiz, Hamid, Karim, Hassan.

A mes amis Cheima, Intissar, Oumeyma, Insar, Houda, Safaa, Fatima, Khalida, Kholoud,

Soumia, Tourkia, Sara, Chahla.

Table de matière

Introduction générale.....	7
Chapitre I : les jeux éducatifs et la conjugaison en français.....	10
Introduction :	11
1. Le concept « jeu » est différentes définitions:	12
1.1. L'importance du jeu pour l'enfant :	13
1.2. L'impact de jeu dans le développement de l'enfant :	13
1.3. Les jeux éducatifs :	15
1.4. Pour un jeu éducatif réussi :	18
2. La conjugaison de français :	18
1.1. Le verbe en français	19
1.2. Les différents types de verbes :	20
1.3. La forme du verbe :	23
1.4. La conjugaison des verbes :	25
1.5. Les groupes de verbes :	28
1.6. L'enseignement de la conjugaison en classe de 5 ^{ème} AP :	28
Conclusion :	29
Chapitre II : L'expérimentation des jeux éducatifs dans des séances de conjugaison de 5^{ème} AP.....	30
Introduction :	31
1. Observations :	31
1.1. La description du lieu :	31
1.2. Présentation de l'échantillon :	31
1.3. Programmation :	32
1.4. Choix des jeux :	32
1.5. Produit réalisé :	32
2. Les variables :	32
2.1. Les variables dépendantes :	32
2.2. Les variables indépendantes :	33
3. L'expérimentation :	33
3.1. Le pré-test :	33
3.2. Le test :	36
3.3. Le post-test :	40

4. Analyse et comparaison des résultats de l'expérimentation :	41
4.1. L'analyse des résultats du pré-test :	41
4.2. L'analyse des séances du test :	44
4.3. L'analyse de la séance de post-test (4^{ème} séance):	45
4.4. La comparaison :	47
5. Interprétation des résultats de l'expérimentation :	48
Conclusion :	49
Conclusion générale :	50
Références bibliographiques :	53
Annexes	56

Introduction générale

La langue française en Algérie est la langue étrangère la plus importante, elle est enseignée du primaire au lycée et elle continue à l'université dans plusieurs branches, et on va mettre l'accent sur le français au primaire et surtout la conjugaison.

D'abord, l'enseignement primaire est une phase essentielle chez l'apprenant de l'âge de 5 à 11ans, dans ce présent travail, nous allons nous fixer l'apprentissage chez l'enfant et sur la construction langagière où la conjugaison occupe une place nécessaire.

Ensuite, nous avons constaté que les apprenants en Algérie ont toujours des problèmes avec la conjugaison parce qu'elle s'enseigne d'une façon abstraite, plus précisément avec la méthode traditionnelle et l'enfant dans cette période a besoin d'aimer cette langue pour bien apprendre et c'est pour cela que nous avons choisi l'enseignement avec les jeux éducatifs pour l'amélioration de l'apprentissage de la conjugaison et ce, pour changer l'ancienne technique d'enseignement, aussi la raison scientifique de choisir ce thème est que la conjugaison est la bête noire pour la majorité des apprenants et elle est difficile à apprendre et nous voulons trouver des solutions pour se débarrasser de ce problème.

D'autre part, il y a plusieurs chercheuses et didacticiens qui sont confirmés que l'utilisation des jeux éducatifs dans une séance de conjugaison aide l'apprenant à mémoriser et améliorer leur apprentissage de conjugaison.

Alors, le problème c'est ; Comment les jeux éducatifs peuvent améliorer l'apprentissage de la conjugaison chez les apprenants?

C'est tout l'objectif de notre travail qui devra répondre à cette question.

Donc, nous avons proposé cette hypothèse : les jeux éducatifs motiveraient l'apprentissage de la conjugaison chez l'apprenant.

L'objectif général est de faciliter l'apprentissage de la conjugaison. Nous allons opter pour la méthode expérimentale dans l'objectif de réaliser ce thème.

Nous allons mener l'expérimentation auprès des apprenants de 5^{ème} année primaire comme des échantillons.

Nous allons choisir deux jeux comme un corpus pour ce travail ; le premier jeu s'appelle « *je lance et je conjugue* » et le deuxième jeu, s'appelle « *le jeu de domino* » qu'a besoin les dès.

Pour réaliser le travail, nous allons suivre un plan que diviserons en deux grands chapitres ; un chapitre théorique qui contient deux parties ; dans la première partie, nous allons faire des études sur les jeux éducatifs en classe de FLE où nous allons faire la définition, l'importance du jeu pour l'enfant et l'impact du jeu sur le développement de l'enfant puis, nous allons mettre l'accent sur les jeux éducatifs, leur rôle en classe de FLE et comment le réussir.

Dans la deuxième partie, nous allons parler de la conjugaison en classe de FLE, Dans la deuxième partie, nous allons parler de la conjugaison « *verbe* » puis nous allons mentionner leur différents types ensuite, nous allons décrire la forme du verbe et nous allons parler de la conjugaison des verbes et les groupes de verbes et à la fin nous allons parler de l'enseignement de la conjugaison en classe de 5^{ème} AP.

Enfin, pour le chapitre pratique, nous allons faire une expérimentation sur ce travail de recherche où, nous avons observé les résultats de pratiquer les jeux dans des séances de conjugaison, nous avons commencé de faire des observations sur l'établissement et la classe de l'expérimentation puis, nous avons assisté à une séance sans l'utilisation des jeux après nous avons pratiqué les jeux que nous avons choisis pour faire des études descriptives, comparatives et analytiques pour interpréter les résultats et confirmer notre hypothèse de recherche.

Chapitre I : les jeux éducatifs et la conjugaison de français.

Introduction :

On sait que les jeux sont les activités bénéfiques chez l'enfant puisque, ils se sont amusés, gratuits et spontanés et ils aident à construire et à développer l'enfant dans tous les domaines et ils font de lui une personne équilibrée comme le prétend GAZAGNES Arnaud : « *Jeu après jeu, l'enfant devient « je »* ». ¹

Aussi, l'apprentissage de la grammaire française est le fait d'apprendre les différentes règles pour bien utiliser la langue au niveau de l'écrit et de l'oral, d'une autre façon, c'est développer et maîtriser les compétences de production et de réception (lire, écrire, écouter et parler) et la grammaire est un élément essentiel dans la communication. D'une manière générale, la conjugaison fait partie de la grammaire donc, savoir conjuguer est important pour la communication, « *Apprendre à parler, apprendre à écrire, c'est apprendre à conjuguer* »².

On trouve que l'apprentissage de la conjugaison dans les écoles primaires en Algérie est difficile, parce que le système verbal de français est riche et complexe, c'est pourquoi nous allons essayer d'enseigner la conjugaison avec les jeux éducatifs.

Alors, dans ce chapitre, nous allons déviser le travail en deux parties, la première s'intéresse aux jeux éducatifs en classe de FLE et la deuxième à la conjugaison du français.

Dans la première partie, nous tenterons de définir le concept « jeu », son importance pour l'enfant, ensuite, nous parlerons de la relation entre le jeu et le développement de l'enfant.

Puis, nous essayerons de définir « le jeu éducatif » et montrons son rôle en classe de FLE et à la fin, nous allons voir comment faire réussir un jeu éducatif.

Pour la deuxième partie, nous avons mis l'accent sur le verbe, sa forme, son classement et sa conjugaison parce que le verbe dans la langue française est

¹ <http://math.univ-lyon1.fr/pdf>, page 2.

² BELKHIR Amhis et ABDELKADER Amir : « Apprendre, Enseigner la conjugaison », Reimpression, Alger, 1995, page 3.

considéré parmi les importantes catégories grammaticales, puis nous allons parler du tableau de la conjugaison et l'enseignement de la conjugaison en classe de 5^{ème} AP.

1. Le concept « jeu » est différentes définitions:

- **Selon le dictionnaire le Grand Robert :**

Le jeu est un ; « *Activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure.* »³

- **Selon le dictionnaire le Petit Robert :**

Il le définit comme ; « *Activité organisée par un système de règle définissant un succès et un échec, un gain et une perte.* »⁴

- **Selon le dictionnaire de français « LAROUSSE » :**

Jeu : nom masculin (lat. Jacus, plaisanterie), est définit comme « *activité d'ordre physique ou mentale, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir et en titre du plaisir.* »⁵

- **Selon le dictionnaire didactique :**

Le jeu en didactique de langue est : « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence pour le plaisir qu'elle procure.* »

- **Selon Nicole de Grandmont : ⁶**

Elle définit le jeu comme ceci ; « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbuée de plaisir intrinsèque et gratuit.* »⁷

³ Paul Robert, Grand Robert de la langue française, 2 e éd, dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.

⁴ Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005, p.237.

⁵ URL: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>.

⁶ Cuq Jean Pierre, Le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, asdifle, Paris, 2003 p160.

⁷ De Grandmont Nicole, *Pédagogie du jeu, Jouer pour apprendre*, éd logique écoles, Bruxelles, 1997, p.83.

A travers ces définitions du concept « jeu » ; on constate que le jeu est une activité qu'un enfant ou groupe d'enfants fait dans le but de s'amuser et de trouver le plaisir comme elle les aide à développer leur compétences.

1.1. L'importance du jeu pour l'enfant :

Le jeu est un élément nécessaire pour l'équilibre et le développement de l'enfant dans tous les domaines comme le confirme **TAMIL** « *La réussite d'une personne est déterminée par les jeux de son enfance.* »⁸. Alors, l'importance du jeu pour l'enfant réside dans :

- L'augmentation de la conscience de soi.
- L'amélioration de leur santé physique et mentale.
- La socialisation avec d'autres enfants.
- Le développement de nouvelles compétences.
- L'augmentation de la confiance en soi.
- L'amélioration de l'imagination, la créativité et l'indépendance.
- Le plaisir.

1.2. L'impact de jeu dans le développement de l'enfant :

La raison pour laquelle l'enfance est particulièrement importante est qu'elle forme la base de l'avenir d'une personne, cela est dû à la capacité de prédire les caractéristiques de sa personnalité en fonction de sa première expérience dans la vie, car l'enfance est la structure fondamentale de la personnalité personnelle, de la stabilité émotionnelle et les relations sociales et le type d'éducation qu'il a reçu à l'âge adulte on fait de lui un individu doté d'un potentiel social.

1.2.1. Développement social :

Le développement social est lié à la capacité d'une personne à établir et maintenir pleinement des relations sociales. A travers les jeux, les enfants

⁸ <http://math.univ-lyon1.fr/pdf>,

apprennent les contenus sociaux, les lois de la société et les valeurs sociales, qui incluent des amitiés avec les autres et les accepter, la coopération de groupe, les compétences de communication sociale et accepter la perte. Donc, les jeux aident l'enfant à construire des relations positives et fortes avec les autres en l'aidant à exprimer et expliquer ses idées et écouter les opinions des autres, dans cette optique, Métra Maryse explique :

« L'enfant joue avec les autres à partir de deux ans, même si cela commence par des bagarres. Ils apprennent la différence, le succès, l'échec. Ils apprennent aussi que certains jouets peuvent s'échanger. Le jeu permet d'être seul, mais le jeu permet la capacité de vivre avec les autres, d'apprendre les relations humaines. »⁹

1.2.2. Développement linguistique :

Le jeu en lui-même est un langage parce que toute en jouant, l'enfant crie et donc fait sortir du langage et améliore le niveau de la prononciation inconsciemment : *« En lui-même, le jeu est un langage, il permet à l'enfant d'interpeller l'autre. Le jeu évoque autre chose que ce qu'il dit directement. Il évocateur, symbolique, c'est-à-dire qu'il n'est pas directement compréhensible, il passe à travers un média : le symbole. »¹⁰*

De même, l'enfant entend ses amis quand ils parlent où crient, et grâce à l'écoute, il développe les compétences auditives qui sont une composante essentielle pour le développement des compétences langagières.

Du point de vue des didacticiens, au-delà du cadre du développement de la communication ordinaire, le jeu est un support intéressant puisque, il peut être utilisé pour générer de multiples variantes linguistique liées à différents types de discours (narratif, explicatifs, justificatif, etc.). Bien que toutes les situations de jeu déclenchent des expressions verbales, elles ne sont pas toujours nécessaires, ni toujours développées : de tels comportements se suffisent à eux-mêmes ou remplacent partiellement les comportements verbaux.

1.2.3. Développement cognitif :

Le cognitif est la capacité humaine à comprendre le monde qui l'entoure, il s'agit d'un ensemble de compétences mentales ou de processus mentaux qui

⁹ Métra Maryse : *Le jeu dans le développement affectif, cognitif, corporel et social de l'enfant*, UFAIS, Lyon, 2006, p. 7.

¹⁰ Ibid., p. 4.

font partie des actions d'une personne, alors que la place des compétences mentales est dans le cerveau qui les gère, et le développement des compétences cognitives chez l'enfant signifie le développement de la pensée et la compréhension des choses qui sont autour de lui, c'est-à-dire la croissance des connaissances et des différentes compétences, et les compétences mentales d'un enfant se développent grâce aux jeux.

Alors, les jeux contrariants au développement des compétences cognitives de l'enfant ou leur développement mental à travers l'augmentation et l'intelligence en identifiant des objets, des concepts et des idées : « *Pour la théorie cognitive, le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen d'affermir et de d'étendre ses connaissances et savoir-faire.* »¹¹

1.2.4. Développement physique :

Le développement physique est l'augmentation des dimensions corporelles, c'est-à-dire la croissance de la taille et du poids, grâce aux mouvements physiques.

Lorsqu'un enfant joue, il fait beaucoup de mouvements physiques qui sont importants pour la santé et la forme physique, alors il affecte positivement le cœur et le tonus musculaire et donne à l'enfant une taille et un poids optimal.

1.3. Les jeux éducatifs :

L'histoire des jeux éducatifs remonte au sixième siècle avant J.C. lorsque les habitants de sous-continent indien ont inventé le jeu des « échecs », puis le jeu s'est développé plus tard pour être utilisé dans le développement et l'élaboration de plans de guerre et l'émergence des jeux éducatifs dans l'éducation était organiquement liée à l'émergence des écoles, où les enseignants utilisaient le jeu comme des rôles théâtraux et imitant des personnages de la réalité dans leur leçons et le jeu éducatif en tant que moyen éducatif n'était pas pris en compte sauf les années soixante en dernier siècle.

¹¹ Piaget Jean, « *Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant* » », en ligne, <http://www.ac-grenoble.fr>.

1.3.1. Définition du « jeu éducatif » :

Le jeu éducatif est explicité par KANDASSAMY Olivia comme :

« Un jeu essentiellement axé sur les apprentissages, un jeu qui permet à un adulte d'observer les comportements stratégiques, les acquis d'un enfant. Il favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur, il permet également de comprendre des notions d'appivoiser des concepts, de structurer sa pensée »¹².

D'après cette définition de KANDASSAMY Olivia; on trouve que le jeu éducatif conçu dans le but de l'apprentissage et a pour but d'aider l'apprenant à acquérir certaines compétences avec le plaisir.

1.3.2. Le rôle des jeux éducatifs en classe de FLE :

Pour faire comprendre l'efficacité et la nécessité de l'apprentissage des langues étrangères à travers les jeux éducatifs, il faut bien connaître son rôle en classe de FLE, qui divisé en trois points essentiels ;

1.3.3. La motivation :

Selon Jean Pierre Cuq, la motivation est définie comme ; *« un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme « un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but ». »¹³*

Dans le milieu scolaire, le domaine le plus intéressant est la motivation surtout en classe des langues, elle est le carburant pour maintenir le fonctionnement des moteurs d'étude et on doit motiver les apprenants de différentes manières parce que les étudiants ne sont pas motivés de la même façon.

Les apprenants sont conscients d'être ou de ne pas être motivés et le bon enseignant pour eux est celle qui motiver son classe donc la motivation aide l'apprenant à bien comprendre et se développer ; selon BATTAGLIA Nadine : La motivation forme une ensemble extrêmement complexe lié à des mécanismes biologiques et psychologiques qui nous amène ou nous éloigne du but que l'on s'est fixé, avec plus ou moins de persistance. Cette motivation va nous pousser à l'action, à l'élaboration de nouveaux projets, à l'intérêt d'un nouvel apprentissage etc.... Mieux comprendre les actions de

¹² KANDASSAMY Olivia, *Apprendre par le jeu au cycle 3 : le jeu au service des apprentissages fondamentaux ?*, Education, 2015, p 11.

¹³ CUQ Jean Pierre, *Le dictionnaire du français langue étrangère et seconde*, asdifle, Paris, 2003, p.170

la motivation, ses ressorts et ses freins peut nous aider à encourager nos élèves à trouver leur propre motivation tout au long de leur apprentissage. ¹⁴

Et cette motivation se trouve beaucoup plus dans les jeux éducatifs, donc le jeu est la source de la motivation.

1.3.4. Le développement de la personnalité :

Les jeux éducatifs ont un rôle important pour développer et construire la personnalité de l'apprenant qui inclut la confiance du soi qui est essentiel pour apprendre une langue étrangère surtout au niveau de l'oral, aussi le rôle éducatif qui est nécessaire dans la formation de ses connaissances et de ses informations sur le monde environnant ; et les chercheurs ont compris l'importance de cela dans l'éducation des apprenants et le développement de leur personnalité. Par conséquent, les spécialistes de l'éducation ont prêté attention à ces méthodes éducatives spécialisées pour l'enfant aux différents âges et l'intérêt est accru pour les méthodes spécifiques aux enfants dans ces premières années avant l'âge scolaire qui sont des années importantes pour la formation cognitive de l'enfant et qui affecte son développement mental au futur.

1.3.5. Le développement de la créativité et l'imagination :

On entend toujours le mot créativité et imagination dans la vie scientifique et surtout dans l'apprentissage des langues, et quand on trouve un adulte avec une large imagination c'est grâce à la construction de la créativité dans son enfance et la chose la plus importante pour la créativité est de faire sortir des limites de la réalité dans laquelle nous vivons, et la créativité et l'imagination sont développées chez l'enfant à travers les jeux, alors l'utilisation des jeux éducatifs dans leur apprentissage contribuent beaucoup à développer ces deux compétences comme ça on va construire un adulte plus créatif au futur. « *La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse.* » ¹⁵

¹⁴ Battaglia Nadine « La motivation dans la classe de langue », Page 95, en ligne <https://core.ac.uk>.

¹⁵ <https://citation.ouest-france.fr>.

1.4. Pour un jeu éducatif réussi :

Un jeu éducatif réussi est choisir un bon jeu pour l'apprenant, donc on doit choisir un jeu qui stimule l'imagination et la créativité aussi choisir un jeu qui correspond aux centres d'intérêts de l'enfant ainsi choisir un jeu adapté à son âge et son stade de développement.

De même, il est nécessaire de faire des interactions entre les apprenants dans plusieurs situations pour bénéficier une formation riche grâce aux différentes expériences, de plus il est nécessaire d'avoir la force et la capacité pour motiver les apprenants à construire et développer ces compétences à travers leur développements grâce aux jeux.

Enfin, et après ces quelques recherches, l'enfance est considérée comme une période importante et essentielle de la vie d'une personne elle est la base pour construire une personnalité équilibrée et intégrée pour lui, aussi le jeu a été comme une importante chose de cette période parce qu'il contribue au développer l'enfant sur le côté social, linguistique, cognitif et physique et puisque l'étude au primaire occupe une grande période de la vie de l'enfant et l'inclusion des jeux dans l'éducation contribue à élever leur niveau de l'apprentissage, à travers leur rôle pour motiver et développer sa personnalité et enlever leur créativité et leur imagination, mais il doit bien choisir le jeu pour que ce soit un stimulus à l'enfant dans tous les côtés.

2. La conjugaison de français :

L'apprentissage de la grammaire française est le fait d'apprendre les différentes règles pour bien utiliser la langue au niveau de l'écrit et de l'oral, d'une autre façon c'est développer et maîtriser les compétences de production et de réception (lire, écrire, écouter et parler) et la grammaire est un élément essentiel dans la communication.

D'une manière générale, la conjugaison fait partie de la grammaire donc, savoir conjuguer est important pour la communication, « *Apprendre à parler, apprendre à écrire, c'est apprendre à conjuguer* »¹⁶.

¹⁶ BELKHIR Amhis et ABDELKADER Amir : « Apprendre, Enseigner la conjugaison », Reimpression, Alger, 1995, p. 3.

On trouve que l'apprentissage de la conjugaison dans les écoles primaires en Algérie est difficile, c'est parce que leur système verbal est riche et complexe.

Le verbe en français est considéré parmi les importantes catégories grammaticales alors, dans ce chapitre, on va mettre l'accent sur le verbe, sa forme, son classement et sa conjugaison aussi on va parler du tableau de la conjugaison et l'enseignement de la conjugaison en classe de 5^{ème} AP.

1.1. Le verbe en français

Selon le dictionnaire Le Petit Rober, un verbe est un: « *Mot qui exprime une action, un état, un devenir, et qui présente un système complexe de formes (conjugaison). Formes, temps, modes, personnes du verbe. Verbe transitif, intransitif, pronominal.* »¹⁷. Le mot verbe est un nom masculin « *mot qui exprime une action et qui varie en nombre de personnes, en temps, en mode et en voix* »¹⁸

On trouve d'autres définitions du verbe tel que celle proposée par le dictionnaire Larousse :

Catégorie grammaticale qui regroupe l'ensemble des formes composées d'une base lexicale et d'un certain nombre d'affixes pertinents variant en nombre, en personne, en temps, dont la fonction syntaxique est de structurer les termes de l'énoncé, et dont le rôle sémantique est de décrire les actions, les états, les modifications relatives aux éléments auxquels réfèrent les noms sujets. ¹⁹

Alors, un verbe est un genre grammatical regroupe des formes varier qui sont composées d'un lexique et des affixes et ils diffèrent en nombre, en temps et en personne, le verbe contient deux fonctions la première est syntaxique et la deuxième est sémantique.

- **Selon le livre de Bescherelle :**

« *Le verbe comporte un grand nombre de formes différentes, qui sont énumérées par la conjugaison. Ces différences de formes servent à donner des*

¹⁷ Le petit robert, dictionnaire de français, Paris, application sur le téléphone

¹⁸ <https://WWW.linternaute.fr>

¹⁹ <https://www.larousse.fr>

*indications relatives à la personne, au nombre, au temps et à l'aspect, au monde, et à la voix. »*²⁰

A travers ces différentes définitions ; le verbe est une catégorie grammaticale qui a des formes différentes pour donner des indications sur la personne, le nombre, le temps, le mode et la voix.

1.2. Les différents types de verbes :

En conjugaison, le verbe prend cinq différents types, qui ce sont le verbe transitif/intransitif, auxiliaire, pronominal, attributif et impersonnel qui nous allons en parler en détail.

1.2.1. Les verbes transitifs et intransitifs :

Les verbes transitifs sont ceux qui ont besoin d'un complément d'objet, « *D'autres verbes d'action sont généralement pourvus d'un complément qui désigne l'objet sur lequel s'exerce l'action verbale, quelle que soit la nature de cette action. Ces verbes dits transitifs.* »²¹. Alors un verbe transitif se construit à des compléments directs ou indirects.

- Un verbe qui est utilisé avec un complément direct (CD) :
L'élève écrit sa leçon. (L'élève écrit quelque chose, on peut trouver le CD quand en posant la question : quoi où qui)
- Un verbe qui est utilisé avec un complément indirect (CI) :
Anes va à sa grand-mère. (Anes va à quelqu'un, on peut trouver le CI quand en posant la question : à quoi où à qui)

Quant aux Verbes intransitifs, sont des verbes qui n'utilisent aucun compléments ni directs ni indirects ; selon Bescherelle, « *Certains verbes d'action désignent des processus qui ne s'exercent pas sur un objet : aller, dormir, marcher, mugir... Ces verbes sont dits intransitifs. Ils peuvent être accompagnés de compléments de phrase.* »²²

²⁰ BESCHERELLE : « L'art de conjuguer, dictionnaire de 12000 verbes », HURTUBISE, France, 2011 page 112.

²¹ Ibid., p. 117.

²² Ibid., p. 117.

- Exemple : Elle marche (on ne peut pas dire qu'elle marche quelqu'un ou à quelqu'un).

1.2.2. Les verbes auxiliaires :

Il y a trois formes d'auxiliaires, qui ce sont :

- **Auxiliaires de conjugaison :**

Ce sont des verbes qu'aident les autres verbes à conjuguer dans les temps composés et pour la construction des phrases passives. Il y a deux auxiliaires, « être et avoir ».

- L'auxiliaire être se conjugue avec tous les verbes pronominaux (Ex ; je me suis battu), tous les temps passifs (Ex ; les exercices sont faits par les élèves) et quelques verbes intransitifs de mouvement (Ex ; elle est restée chez moi).
- L'auxiliaire avoir se conjugue avec tous les verbes transitifs directs et indirects (Ex ; Il a mangé les bonbons), avec les verbes être et avoir (Ex ; il a été..., tu as eu...), la plupart des verbes intransitifs (Ex ; Ahmed a aimé le film) et tous les verbes impersonnels (Ex ; il a plu).

- **Auxiliaire d'aspect :**

« Les auxiliaires d'aspect, tels les verbes être sur le point de, aller, commencer à, se mettre à, être en train de, finir de, venir de, etc., suivis d'un verbe à l'infinitif, montrent à quel moment l'action exprimée par le verbe à l'infinitif est envisagée dans sa durée, son développement ou son achèvement : »²³

- Exemple : je suis en train de faire mon mémoire.

- **Auxiliaire de modalité :**

« Les auxiliaires de modalité montrent le point de vue de l'énonciateur quant à la réalisation de l'action exprimée par le verbe.

²³Matériel pour allophones, groupe verbal : « Différentes sortes de verbe », en ligne www.ccdmd.qc.ca/fr page 3.

- S'il s'agit de la vraisemblance ou de la probabilité, on peut utiliser les verbes devoir, paraître, passer pour, pouvoir, sembler :

Cet élève semble réaliser beaucoup de progrès.

- Quant il s'agit de l'obligation ou de la nécessité, ce sont les verbes avoir à, devoir :

Pour réussir, cet élève doit réaliser beaucoup de progrès.

- S'il s'agit de non-réalisation du fait exprimé par le verbe, on peut utiliser les verbes être loin de, faillir, manquer à... :

Ce candidat est loin de gagner ce concours.

Les auxiliaires autres qu'avoir et être sont appelés des semi-auxiliaires. »²⁴

1.2.3. Les verbes pronominaux :

Les verbes pronominaux sont toujours suivis d'un pronom réfléchi (se, te, me, vous et nous), qu'ils ont placé après le sujet, ils se conjuguent avec l'auxiliaire être dans les temps composés. Ils ont deux formes ;

- Les verbes essentiellement pronominaux sont toujours avec la forme pronominale, ex : se lamenter...
- Les verbes occasionnellement pronominaux sont exister à deux formes pronominale et non pronominale, ex : tu te lave/ il lave les vêtements.

1.2.3.1. Les verbes attributifs :

Les verbes attributifs sont des verbes exprimer un état (appelé aussi les verbes d'états) qu'ils ne sont jamais suivis d'un complément d'objet mais, ils introduisent un attribut du sujet, qui est peut être un nom, un adjectif ou un participe passé qu'a un rôle d'un adjectif. Ce sont le verbe être et les verbes du même genre. (Rester, tomber, devenir, passer pour, sembler, mourir, demeurer, paraître, etc....).

²⁴ Matériel pour allophones, groupe verbal : « Différentes sortes de verbe », en ligne www.ccdmd.qc.ca/fr page 4.

Il y a deux sortes, qui ce sont :

- Les verbes essentiellement attributifs comme être qui sont relié à un attribut du sujet qui est indispensable. Par exemple ; Elle est belle.
- Les verbes occasionnellement attributifs arrivent avec les verbes transitifs et intransitifs, et on peut supprimer l'attribut du sujet sans porter atteinte à la construction de la phrase. Par exemple :

Nous somme revenus fatiguée de voyage.

1.2.3.2. Les verbes impersonnels :

Les verbes impersonnels sont des verbes se conjuguent sauf avec la troisième personne du singulier. Il a deux formes ;

- Les verbes essentiellement impersonnels, qu'ils s'utilisent qu'avec le pronom il. Par exemple : il faut..., il pleut...etc.
- Les verbes occasionnellement impersonnels, qu'ils sont conjugué avec les trois personnes du singulier ou pluriel et ils sont utilisés quelques fois à la forme impersonnelle. Par exemple : Il manque trois bracelet.

1.3. La forme du verbe :

Le verbe est divisé en deux parties, la première qui s'appelle le radical et la deuxième s'appelle l'affixe.

1.3.1. Le radical :

Selon le dictionnaire le Petit Robert, le radical est une « *Forme particulière prise par la racine d'un mot.* »²⁵ Et le dictionnaire de grammaire définit le radical comme « *un morphème lexical qui donne au verbe sa signification.* »²⁶

²⁵ Le Petit Robert, *Dictionnaire de français*, Paris, application sur le smart phone.

²⁶ Michel Pougeoise : « *Dictionnaire de grammaire et des difficultés grammaticales* », Armand Colin, Paris, 2014, page 123.

Alors, le radical est une partie essentielle dans le verbe et « *il exprime la signification lexicale du verbe* »²⁷ et il reste toujours la même dans la conjugaison de la plupart des verbes surtout les verbes qu'ils ont terminé avec « **er** », et quelque verbes modifient son radical.

Par exemple :

Le verbe	Son radical	Exemple de conjugaison
Manger	Mang	Mangeons
Améliorer	Amélior	Améliorais
Finir	Fini, finiss	Finis, finissiez
Cueillir	Cueill	Cueillent
Tenir	Tien, tienn, ten	Tiens, tiennes, tenu

Tableau 01 : Le radical des verbes.

1.3.2. Les affixes :

Selon le dictionnaire de petit robert un affixe est un « *Elément non autonome susceptibles d'être incorporé à un mot, avant, dans ou après le radical, pour en modifier le sens ou la fonction.* »²⁸

Selon la définition de Bescherelle ; « *Il ne reste plus qu'à donner un nom aux éléments-er-, -i et -ons. On utilisera ici le terme affixe.*

C'est l'affixe qui marque, dans la conjugaison de chaque verbe, les catégories de temps, de personne, de nombre »²⁹.

L'affixe est la partie deuxième du verbe et il vient juste après le radical à fin de déterminer le mode, le nombre, la personne et le temps donc, le radical a besoin l'affixe pour donner un sens au verbe.

²⁷ BELKHIR Amhis et ABDELKADER Amir : « Apprendre, Enseigner la conjugaison », Reimpression, Alger, 1995, p.15.

²⁸ Le petit robert, dictionnaire de français, Paris, application sur le smart phone.

²⁹ BESCHERELLE : « L'art de conjuguer, dictionnaire de 12000 verbes », HURTUBISE, France, 2011 p.128.

1.4. La conjugaison des verbes :

La conjugaison selon le dictionnaire de petit robert est un « *Ensemble des formes verbales suivant les voix, les modes, les temps, les personnes, les nombres.* »³⁰. Pour Charles Pierre Girault-Duvivier, la conjugaison est définie comme suit ; « *on dit la conjugaison d'un verbe, pour signifier les différentes inflexions ou variations de chaque verbe ; de sorte que, conjuguer un verbe, c'est le faire passer par toute les inflexions ou variations que produisent les nombres des personnes, les modes et les temps* »³¹

D'autre façon, la conjugaison s'intéresse à la forme varie du verbe qui prendre des formes différentes qui ce sont le nombre, la voix, le temps, le mode et la personne.

1.4.1. Les temps :

Selon Larousse de conjugaison, le temps se défini comme: « *Dans une phrase, le verbe peut servir à évoquer une action, une situation en cours d'évaluation, ou encore l'apparition d'un sentiment, un mécanisme intellectuel : c'est ce qu'on appelle « procès », c'est-à-dire un processus. Il peut aussi évoquer un état ou un sentiment permanent.*

Chaque mode du verbe comporte un ou plusieurs temps. Ceux-ci permettent de préciser à quel moment se situent ce procès ou cet état. Ce moment est défini par rapport au moment où l'on parle ou écrit. »³². En effet, il existe trois types de temps :

- **Les temps simples :** où le verbe a consisté un seul mot, par exemple :
Elle chante.
- **Les temps composés :** où le verbe a constitué deux mots, un auxiliaire ou semi-auxiliaire dans un temps simple avec un participe

³⁰ Le Petit Robert, *Dictionnaire de français*, Paris, application sur le téléphone.

³¹ Charles Pierre Girault-Duvivier : « Grammaire des grammaires analyse raisonnée des meilleurs traités sur la langue française », Paris, 1830, Page 507.

³² Yann Le Lay : « Larousse Livre de Bord Conjugaison », EURONUMERIQUE, MONTROGE, Espagne, Mars2012, pagee16.

passé ou un verbe à l'infinitif, par exemple : j'ai voyagé avec mes parents.

(Les formes des temps composés pour l'indicatif sont le passé composé, le plus que parfait, le futur antérieur, le passé antérieur et l'impératif passé et pour le conditionnel il y a le passé 1^{ère} forme et pour le subjonctif, il y a le passé et le plus que parfait aussi, il y a l'infinitif passé et le participe passé et les temps de l'auxiliaire sont ; l'indicatif présent, passé simple, l'imparfait, le futur simple, l'impératif présent, le conditionnel présent et le subjonctif de présent et d'imparfait, l'infinitif présent et le participe présent.)

- **Les temps surcomposés :** Le verbe dans ce cas est constitué un auxiliaire conjugué où un temps compose avec le participe passé, par exemple : L'année passé, j'ai acheté une voiture.

1.4.2. Le nombre et les personnes :

La forme du verbe est variée selon le sujet grammatical qui est singulier (je, tu, il/elle/on) ou pluriel (nous, vous, ils/elles), et selon le temps composé et selon le genre et le nombre, « *En latin, la langue à l'origine du français, la forme du verbe suffisait à indiquer si le pronom sujet était une 1^{ère} personne, une 2^{ème} ou une 3^{ème}, du singulier ou du pluriel.* »³³ Et selon Bescherelle ; « *La catégorie du nombre est commune aux verbes, aux noms, aux déterminants, aux adjectifs et à la plupart des pronoms. Dans le cas du verbe, le nombre est associé à la personne. C'est donc également le sujet qui détermine le nombre, par le phénomène de l'accord.* »³⁴

- **La 1^{ère} personne :** un sujet se représenté en deux pronoms, qui ce sont le « je » au singulier, qui s'exprime seul et le « nous » au pluriel, qui s'exprime l'inclus dans le groupe qu'ils ont indiqué l'être et par fois la chose.

³³Yann Le Lay : « Larousse Livre de Bord Conjugaison », EURONUMERIQUE, MONTROGE, Espagne, Mars2012, page 11.

³⁴BESCHERELLE : « L'art de conjuguer, dictionnaire de 12000 verbes », HURTUBISE, France, 2011 page 120.

- **La 2^{ème} personne :** un sujet se représenté en deux autres pronoms, qui ce sont le « tu » au singulier et « vous » au pluriel qu'ils désignent le ou les êtres et parfois les choses à qui l'on parle.
- **La 3^{ème} personne :** un sujet se représenté en pronoms qui ce sont « il, elle et on » au singulier et « ils, elles » au pluriel ou un nom ou un groupe nominal ou un autre équivalent d'un nom, qu'ils désignent l'être de qui on parle ou la chose dont on parle.

1.4.3. Les modes :

Le mode est un élément essentiel dans la conjugaison, li désigne la manière qui rend celui qui parle conscient à l'état ou l'action exprimés par le verbe. Il existe deux sortes du mode, les modes personnels et les modes impersonnels.

- **Les modes personnels :** ils comportent la catégorie de la personne, il y a quatre modes qui ce sont ; l'indicatif, le subjonctif, le conditionnel et l'impératif.
- **Les modes impersonnels :** ils ne comportent pas à la catégorie de la personne mais le participe passé peut comporte en genre et en nombre et non pas en personne. Il existe trois modes qui ce sont ; l'infinitif, le participe et le gérondif.

1.4.4. La voix :

Selon Bescherelle « *La catégorie de la voix –on dit parfois, avec le même sens, diathèse- permet d'indiquer de quelle façon de sujet prend part à l'action désignée par le verbe.* »³⁵ La voix est une forme qui présenter le verbe et qui permet d'indiquer quelle relation grammaticale qui existe entre le sujet, le verbe et le complément d'objet. Il existe trois voix pour la forme du verbe ;

³⁵ BESCHERELLE : « L'art de conjuguer, dictionnaire de 12000 verbes », HURTUBISE, France, 2011 page 123.

- **La voix active :** Dans ce cas, le sujet est fait l'action sur un complément d'objet direct par exemple ; l'élève écrit la leçon. Il y a certain verbe n'existe qu'à la voix active comme « aller, venir... ».
- **La voix passive :** Dans ce cas, le sujet est le patient de l'action et le verbe se conjugué avec l'auxiliaire être et sauf les verbes transitifs directs peuvent être mis à la voix passive par exemple ; la leçon est écrit par l'élève.
- **La voix pronominale :** Il s'agit un verbe est conjugué à la voix pronominale, c'est-à-dire le sujet est actif et subit l'action et le pronom personnel réfléchi précède le verbe, par exemple; tu te lave.

1.5. Les groupes de verbes :

On classe les verbes en français dans trois groupes selon leur terminaison de l'infinitif présent actif qui ce sont :

- **Le 1^{er} groupe :** il comprend tous les verbes se terminant par «er », ils suivent un modèle dans la conjugaison, sauf le verbe « aller » et «envoyer » qui se sont irréguliers.
- **Le 2^{ème} groupe :** il comprend tous les verbes se terminant par « ir », ils sont tous réguliers et leur participe présent terminé par « issant », sauf quelques formes des verbes « haïr » et « fleurir ».
- **Le 3^{ème} groupe :** il comprend presque tous les verbes irréguliers qui se terminant par « ir » et leur participe présent terminé par « ant » comme « venir », et les verbes qui terminant par « oir » comme « falloir », aussi les verbes en « re » comme « vivre ».

1.6. L'enseignement de la conjugaison en classe de 5^{ème} AP :

Pour effectuer une séance de conjugaison bien structurée, il faut suivre une démarche correcte. Tout d'abord, L'enseignant au primaire travaille avec une fiche pédagogique qui il réalise à travers un guide de l'enseignant aussi le programme scolaire.

Toute fois, l'enseignement de la conjugaison au 5^{ème} AP basé sur la méthode explicite, et les apprenants ont étudié la conjugaison les verbes régulier du 1^{er} et 2^{ème} groupe et un verbe irrégulier qui est le verbe « Aller » aux temps simples de l'indicatifs (présent et futur) et aux temps composés de l'indicatifs (passé composé), aussi ils ont étudié la conjugaison des verbes pronominaux aux temps simples de l'indicatifs (passé, présent et futur) et les temps composé de l'indicatifs (passé composé) et l'enseignant utilise le manuel scolaire et le cahier d'activité comme un matériel et les pré requis visées sont les pronoms personnels, la terminaison des verbes de 1^{er} et 2^{ème} groupe et le verbe aller aux temps étudier.

Conclusion :

Enfin, on peut dire que l'enfance est considérée comme une période importante et essentielle de la vie d'une personne elle est la base pour construire une personnalité équilibrée et intégrée pour lui, aussi le jeu a été comme une importante chose de cette période parce qu'il contribue au développer l'enfant sur le coté social, linguistique, cognitif et physique et puisque l'étude au primaire occupe une grande période de la vie de l'enfant et l'inclusion des jeux dans l'éducation contribue à élever leur niveau de l'apprentissage, à travers leur rôle pour motiver et développer sa personnalité et enlever leur créativité et leur imagination, mais il doit bien choisir le jeu pour que ce soit un stimulus à l'enfant dans tous les domaines.

Nous avons parlé de la conjugaison et son enseignement, nous avons signalé que le verbe est un élément essentiel dans la phrase, donc l'élève doit connaitre toutes les variations qui le consistent afin de réaliser l'apprentissage de la conjugaison dont le verbe est le noyau

**Chapitre II : L'expérimentation des jeux
éducatifs dans des séances de conjugaison
de 5^{ème} AP.**

Introduction :

Pour s'assurer que l'hypothèse est correcte et que la démarche est efficace, nous devons faire une expérimentation où nous réalisons un travail de terrain. D'abord, dans cette partie, nous allons commencer de faire une observation sur l'expérimentation (lieu, échantillon, choix des jeux...), ensuite nous allons faire le pré-test, le test ; où nous proposerons deux jeux éducatifs et le post-test, puis nous allons faire des analyses, des comparaisons et des interprétations des résultats de l'expérimentation.

1. Observations :

1.1. La description du lieu :

L'expérimentation s'est faite dans une école primaire au niveau de la wilaya de BISKRA, l'école s'appelle DEBABECH LEZHARI, qui se situe à LEBCHACHE.

Cet établissement est petit par rapport aux autres écoles, il scolarise **204** apprenants, une seule classe de chaque niveau ; 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} et 5^{ème} AP et deux classes de 4^{ème} AP. Il ne contient qu'une seule enseignante de français.

Concernant la classe de l'expérimentation, elle est décorée avec des dessins, des panneaux et des projets réalisés par les apprenants aussi les listes de la conjugaison de quelques verbes.

1.2. Présentation de l'échantillon :

Il s'agit des apprenants de 5^{ème} année primaire dans une classe qui contient 15 apprenants, ils sont répartis en trois rangers où il y a des garçons beaucoup plus que des filles (10 garçon, 5 filles). Ils sont à l'âge de 9 à 11 ans.

Les niveaux des apprenants sont différents, il ya des excellents, des moyens et des faibles. Le comportement de l'enseignante est souple et elle enseigne d'une manière simple, souple et facile avec l'humeur et beaucoup d'activité et d'énergie, elle a commencé à travailler depuis 06 ans.

1.3. Programmation :

Nous avons demandé à l'enseignante d'assister à trois séances pour réaliser l'expérimentation avec une classe de 5^{ème} AP, où nous avons expliqué pour elle, les jeux que nous avons préparés. Alors, dans la première séance nous avons assisté pour faire des observations sur le déroulement de la séance normale, et dans la deuxième séance, nous avons pratiqué le premier jeu éducatif puis nous avons pratiqué le deuxième jeu dans la troisième séance.

1.4. Choix des jeux :

Nous avons choisi deux jeux éducatifs ; le premier s'appelle *je lance et je conjugue* et le deuxième s'appelle *le jeu de domino* pour l'apprentissage de conjugaison, nous avons pris en compte le niveau des apprenants, leurs exigences et le programme de l'enseignement de 5^{ème} année primaire.

En outre, nous avons fait quelques modifications et des ajouts, afin d'adapter ces jeux à nos objectifs et aux besoins des apprenants.

1.5. Produit réalisé :

Nous avons utilisé deux grandes fiches cartonnées avec la couleur blanche, deux dès pour le premier jeu et le tableau pour les réponses des apprenants. Pour le deuxième jeu, nous avons aussi utilisé deux petites fiches cartonnées une avec la couleur rose et l'autre avec la couleur verte.

2. Les variables :

Il y a deux types de variables ; dépendantes et indépendantes qui s'appliquent surtout en recherche expérimentale, la première signifie les éléments attendus pendant l'expérimentation qui sont mesurées ou enregistrées et la deuxième signifie les éléments inattendus pendant l'expérimentation qui sont manipulées.

2.1. Les variables dépendantes :

Nous allons parler sur les éléments attendus pendant le déroulement des séances de l'expérimentation :

Dans une classe de 5^{ème} année primaire, lors des séances de grammaire plus précisément séances de conjugaison, l'enseignante a utilisé les jeux éducatifs et les apprenants se sont amusés et ils étaient heureux pendant les séances, quelques apprenants ont participé mieux qu'avant, aussi un agent est entré à la classe afin de distribuer les repas aux apprenants.

2.2. Les variables indépendantes :

Nous allons parler sur les éléments inattendues pendant le déroulement des séances de l'expérimentation donc ;

Dans ces séances, un apprenant a eu un sentiment de timidité mais la majorité des apprenants ont participé. Un électricien a interrompu le déroulement de la séance en entrant soudainement en classe pour régler les contacts de la lumière.

3. L'expérimentation :

3.1. Le pré-test :

Avant d'entamer l'expérimentation, nous avons fait des observations sur le déroulement de la séance de conjugaison, la motivation et l'interaction des apprenants en pleine séance sont remarquables.

3.1.1. 1^{ère} séance :

Nous allons décrire le déroulement de la première séance :

Le thème « les verbes de premier groupe au futur simple »

Au début de la séance, l'enseignante a dessiné un schéma pour les trois temps de conjugaison pour faciliter la compréhension du futur simple chez les apprenants, elle a fait un petit questionnaire sur la terminaison des verbes au premier groupe au présent simple pour la révision puis, elle a écrit au tableau une phrase, qui est le support du travail.

❖ Le support :

«Madjid sera grand, il aura une voiture et il achètera une maison. »
--

Elle a fait une lecture magistrale ensuite ; cinq (05) apprenants ont relu la phrase, elle a demandé aux apprenants de retirer les verbes dans la phrase et les écrire dans leur ardoises, tous les apprenants ont retiré les verbes sauf deux apprenants.

L'enseignante a écrit le radical des verbes qui sont dans le support en bleu puis la terminaison en vert puis les apprenants ont lu les verbes à haute voix, ensuite deux apprenants ont refait la tâche.

Elle a posé aux apprenants une question : dans quel temps sont conjugués ces verbes ?

Les apprenants ont répondu ensemble avec des réponses différentes, quelques apprenants ont dit au futur, des autres ont dit au passé et au présent et certains apprenants sont restés silencieux. Après, elle a dit que les verbes sont conjugués au futur simple puis elle a fait un exercice d'entraînement qui s'intitule « **Je conjugue au futur** ».

L'enseignante a écrit trois phrases au tableau sans faire la conjugaison de ces verbes, qui sont :

- *Sami (arriver) plus tard dans quelques minutes.*
- *Elle (être) une dentiste.*
- *Vous (avoir) une récompense.*

Elle a demandé aux apprenants de conjuguer ces verbes au futur simple et les écrire dans les ardoises puis ils les ont levés.

Dans ce tableau, nous allons recenser le nombre de réponses justes, réponses fausses et aucunes réponses des apprenants pour chaque verbe :

Les verbes	Les réponses justes	Les réponses fausses	Aucunes réponses
Arriver	9	6	0
Etre	7	6	2
Avoir	8	7	0

Tableau 01 : Réponses des apprenants à la question 01 du pré-test

Elle a demandé à un apprenant qui avait donné une réponse juste de monter à l'estrade pour faire la correction, et le processus s'est poursuivi de la même manière avec les autres phrases.

L'enseignante a fait un autre exercice de contrôle qui s'appelle aussi « **Je conjugue au futur** ».

Elle a écrit trois autres phrases au tableau et montrer les verbes entre parenthèses sans qu'ils soient conjugués :

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - <i>Elle (travaille) dans un magasin.</i> - <i>Tu (est) poli.</i> - <i>Nous (avons) des jouets.</i> |
|--|

L'enseignante a demandé aux quelques apprenants de passé au tableau pour faire la correction. Elle a fait passer cinq apprenants.

Les verbes	Les réponses justes	Les réponses fausses	Aucunes réponses
Travaille	1	0	1
Est	1	1	0
Avons	1	0	0

Tableau 02 : Réponses des apprenants à la question 02 du pré-test

3.2. Le test :

Nous avons assisté à des leçons de conjugaison pour faire l'expérimentation où nous avons pratiqué les deux jeux que nous avons choisis, ensuite nous avons fait une évaluation sommative pour vérifier l'efficacité des jeux dans l'amélioration de l'apprentissage de la conjugaison chez les apprenants. Nous allons faire une description et des analyses des résultats obtenus.

Alors, nous avons devisé l'expérimentation en trois séances avec une durée de 45minutes pour chaque séance.

3.2.1. 2^{ème} séance :

Dans la deuxième séance, nous avons essayé d'expérimenter le premier jeu éducatif qui s'appelle « **je lance et je conjugue** ».

❖ La description du premier jeu :

Ce jeu a besoin de deux dèss, donc il y a deux feuilles ; dans la première feuille nous avons écrit les pronoms personnels en ordre avec les faces d'un dèss (de 1 jusqu'à 6) et pour la deuxième feuille, nous avons écrit aussi des verbes du premier groupe en ordre avec les faces de dèss et nous avons écrit le mot vert pour distinguer les deux dèss.

Voir les photos ci-dessous :

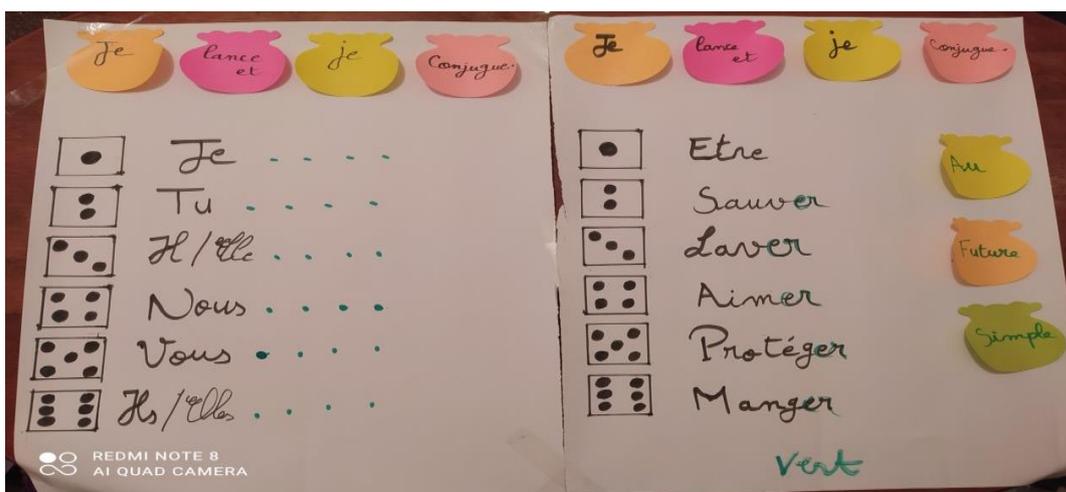


Photo 01 : Les pronoms personnels et les verbes du premier groupe avec les faces d'un dèss



Photo 02: les deux dès

L'enseignante, dans cette séance, a expliqué d'abord à ses apprenants qu'est ce qu'un dès aussi, elle a expliqué les étapes de ce jeu, et elle a éclairé que le dès en blanc pour les pronoms personnels et le dès en vert pour les verbes, ensuite ils ont commencé de jouer, elle a collé les deux feuilles au tableau puis elle a lancé les deux dès ; (les résultats sont en annexe). Un apprenant est passé au tableau pour faire la conjugaison, il a écrit le radical du verbe en bleu et la terminaison en vert, l'enseignante a répété ce jeu avec tous les apprenants.

Et avec les dès, nous avons travaillé avec trois verbes, voir le tableau ci-dessous qui présente le nombre des réponses de chaque apprenant avec les verbes : être, laver et manger ;

Les verbes	Les bonnes réponses	Les fausse réponses	Aucunes réponses
Etre	5	0	0
Laver	3	2	0
Manger	4	1	0

Tableau 03 : Réponses des apprenants avec le jeu de dès

un membre d'autre groupe pour faire l'équilibre, donc un apprenant a joué deux fois ce jeu.

3.3. Le post-test :

Dans une quatrième séance, l'enseignante a fait un exercice pour vérifier l'impact et l'efficacité des jeux dans l'amélioration de l'apprentissage de la conjugaison chez les apprenants.

D'abord, elle a dit à ses apprenants qu'ils vont faire un exercice sur la conjugaison au futur simple, elle a utilisé pour cet exercice quatre verbes qu'elle a déjà utilisé dans les deux jeux (verbe être, avoir, manger et laver).

Ensuite, elle a écrit l'exercice au tableau, presque les mêmes phrases du premier exercice de la première séance (séance témoin) mais avec quelques modifications. Voilà l'exercice ci-dessous:

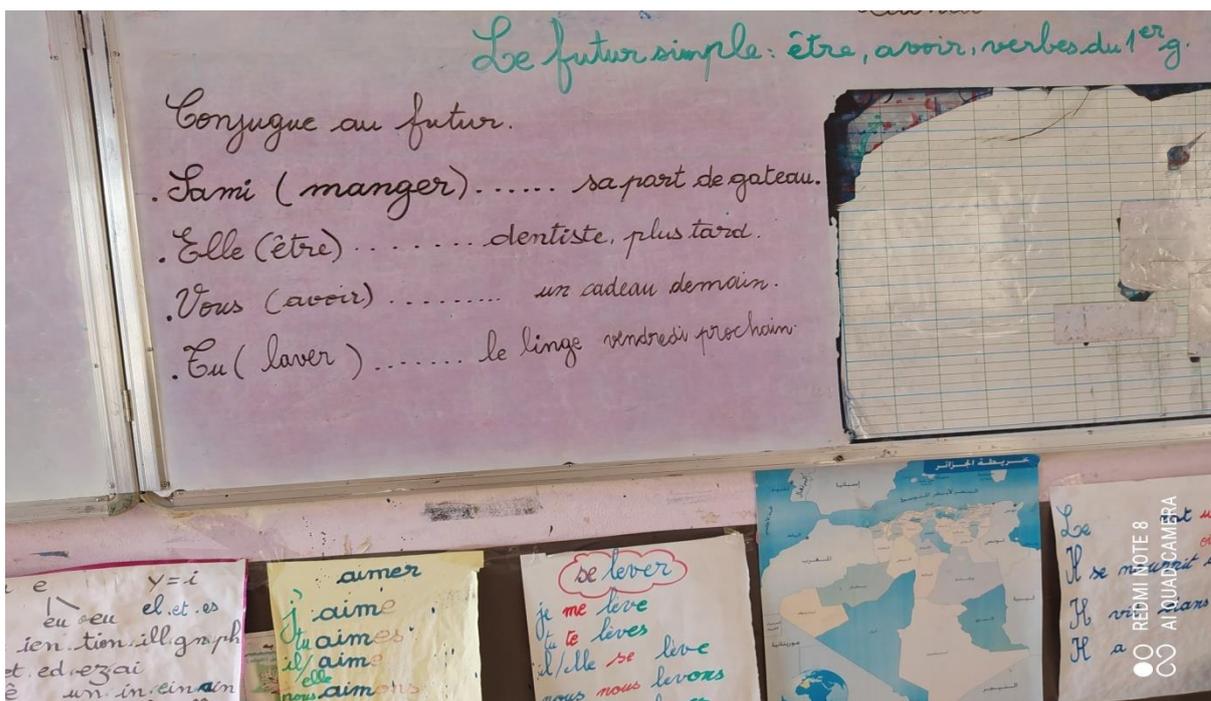


Photo05 : l'exercice de post-test.

L'enseignante a demandé à ses apprenants de conjuguer les verbes entre parenthèse au futur simple sur leurs ardoises, nous avons remarqué que la majorité des apprenants ont conjugués ces verbes oralement et inconsciemment,

l'enseignante a empêché ses apprenants de répondre de cette façon puis, ils ont répondu et ils ont levé les ardoises, les réponses ont été comme suivant :

Les verbes	Les réponses correctes	Les réponses incorrectes	Aucune réponse
Manger	12	2	1
Etre	13	1	1
Avoir	13	1	1
Laver	13	2	0

Tableau 05 : le nombre de réponses des apprenants de l'exercice de post-test.

4. Analyse et comparaison des résultats de l'expérimentation :

Nous avons fait l'analyse des résultats de l'expérimentation de chaque séance.

4.1. L'analyse des résultats du pré-test :

Dans la 1^{ère} séance (séance témoin), l'enseignante s'est basée sur les pré-requis des apprenants où elle a utilisé l'approche par compétence dans leur séance de conjugaison, elle n'a fait pas le recours à la langue maternelle, elle a prononcé bien et elle a expliqué la leçon d'une manière souple et facile à comprendre, et quelques apprenants ont compris la leçon mais les autres ont trouvé des difficultés.

Voici le tableau qui montre le nombre total de réponses justes, fausses et aucune réponse avec leur pourcentage du premier exercice.

	Le nombre total des réponses	Leur pourcentage
Les réponses justes	24	54 %
Les réponses fausses	19	42 %
Aucunes réponses	2	4 %

Tableau 06: le nombre totaux des réponses de 1^{er} exercices de 1^{ère} séance et leurs pourcentages

Et voilà le graphique qui représente les résultats :

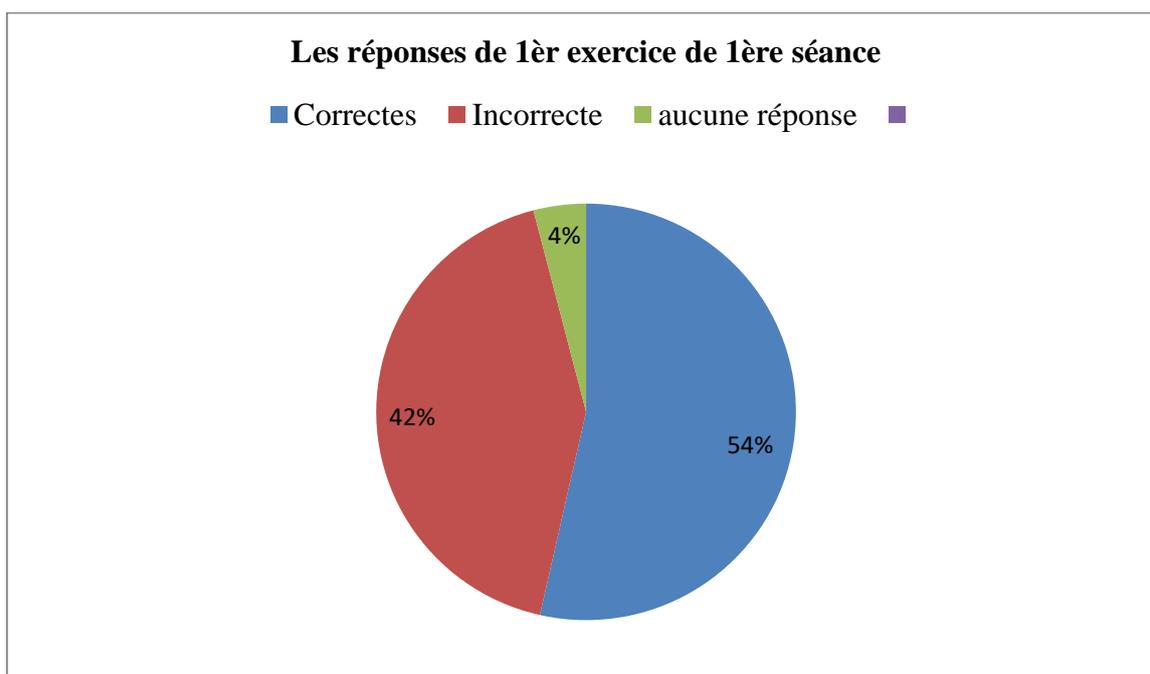


Figure 01 : pourcentages des réponses de 1^{er} exercices de 1^{ère} séance.

Et voilà le tableau qui montre le nombre total de réponses justes, fausse et aucunes réponse avec leur pourcentage de deuxième exercice.

	Le nombre total des réponses	Leur pourcentage
Les réponses justes	3	60 %
Les réponses fausses	1	20 %
Aucunes réponses	1	20 %

Tableau 07 : le nombre total de réponses avec leur pourcentage de deuxième exercice.

Ces résultats sont présentés dans le graphique ci-dessous:

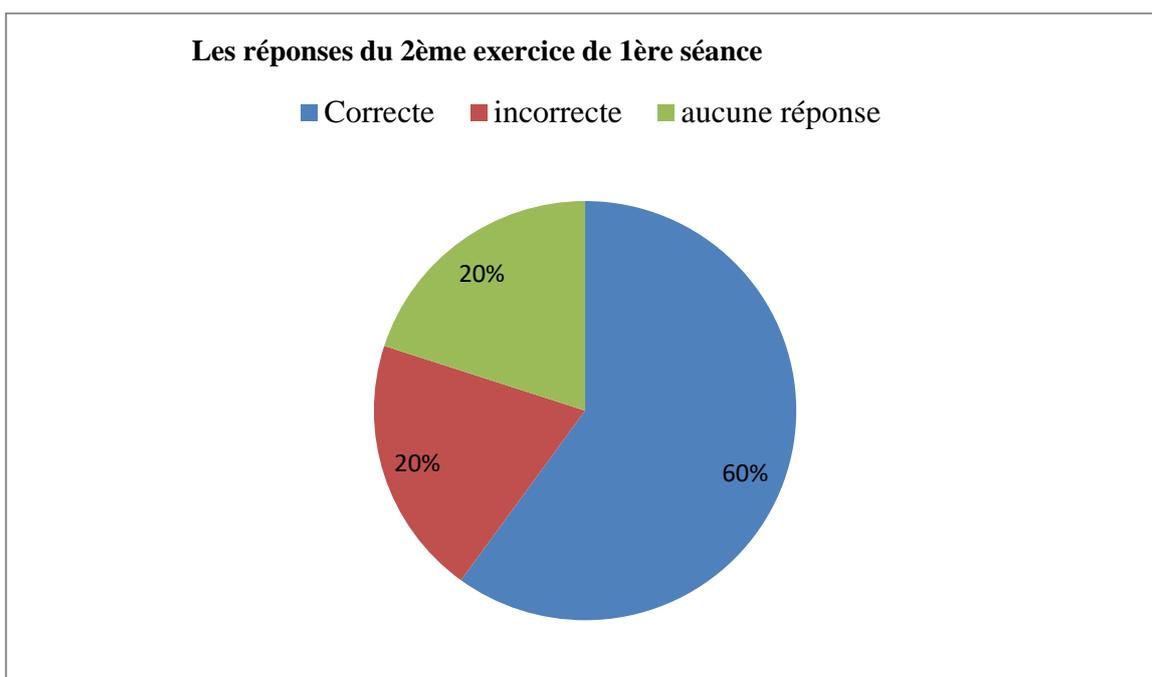


Figure 02 : les pourcentages des différentes réponses de 2^{ème} exercice de la 1^{ère} séance.

❖ **Commentaire :**

Le nombre et le pourcentage de réponses justes des deux exercices sont supérieurs par rapport au nombre et au pourcentage de réponses fausses et

aucune réponse, presque la moitié du nombre des apprenants n'ont pas donné la bonne réponse.

Aussi, nous avons remarqué l'absence de la motivation et l'interaction entre eux et la séance s'est faite d'une façon abstraite et ennuyeuse.

4.2. L'analyse des séances du test :

4.2.1. La deuxième séance :

Dans la 2^{ème} séance, quand l'enseignante a dit aux apprenants qu'ils allaient jouer un jeu, ils ont souri immédiatement et c'était une indication préliminaire de la motivation, nous avons remarqué qu'il y a des interactions entre les apprenants, il y a des mouvements, où les apprenants étaient actifs avec un niveau d'énergie élevé. L'enseignante n'a pas trouvé des difficultés quand elle a expliqué le premier jeu qui s'appelle « je lance et je conjugue », au contraire, elle a trouvé une rapidité de compréhension de la part des apprenants.

Ce tableau ci-dessous présente le nombre et le pourcentage des réponses correctes, des réponses incorrecte et d'aucunes réponses ;

	Le nombre total des réponses	Leur pourcentage
Les réponses justes	12	80 %
Les réponses fausses	3	20 %
Aucunes réponses	0	00 %

Tableau07 : le nombre total et les pourcentages de différentes réponses de l'exercice la 2^{ème} séance.

Le graphique suivant représente les résultats :

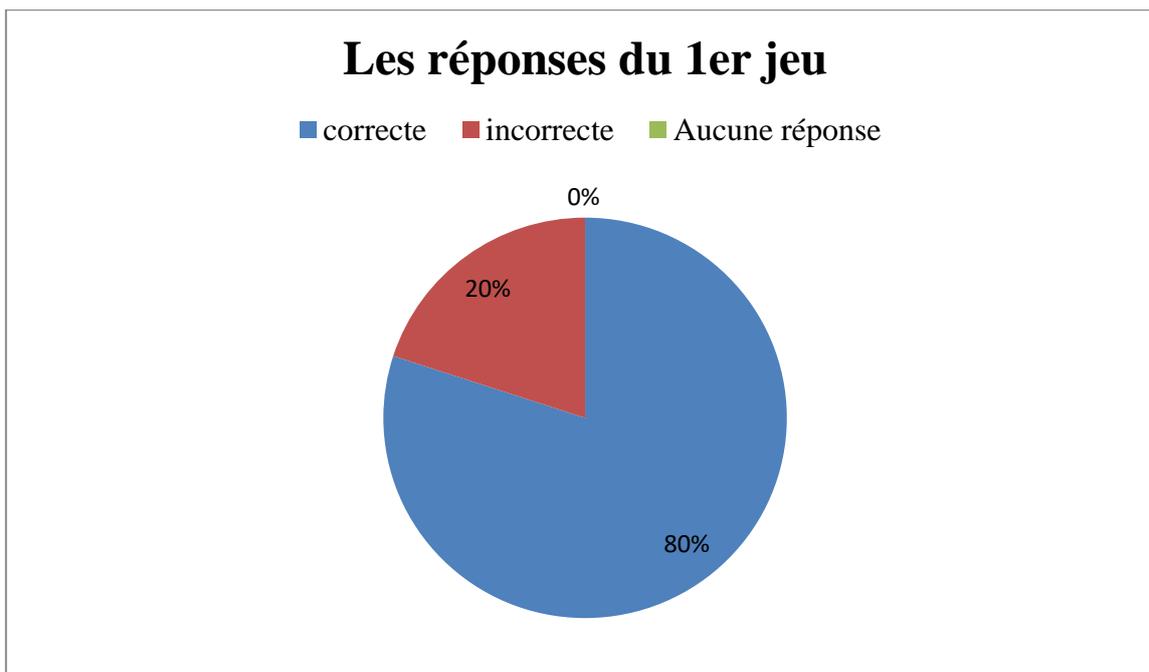


Figure 03 : le pourcentage des réponses de 1^{er} jeu.

❖ **Commentaire :**

Le nombre et le pourcentage des réponses correctes sont supérieurs par rapport aux réponses incorrectes avec 60%, et nous n'avons pas « aucunes réponses », cette possibilité est inexistante grâce à la motivation des apprenants.

4.2.2. La troisième séance :

Dans la 3^{ème} séance, quand l'enseignante a expliqué le deuxième jeu qui s'appelle « le jeu de domino », elle n'a trouvé aucune difficulté et les apprenants ont compris facilement le jeu aussi ils ont souri immédiatement où, il y a des motivations, d'énergie élevé, des mouvements et des interactions entre les apprenants dans les quatre groupes.

4.3. L'analyse de la séance de post-test (4^{ème} séance):

Dans la 4^{ème} séance, quand l'enseignante a fait l'évaluation sommative pour vérifier la compréhension de la conjugaison au futur simple chez les apprenants, nous avons remarqué que le nombre des réponses correctes a été beaucoup plus élevé par rapport au nombre de réponses incorrectes et le pourcentage de réponses justes est élevé par rapport au pourcentage de réponses justes de la première séance (avant de pratiquer les jeux). Ce tableau présente le

nombre total des réponses justes, réponses fausses et aucunes réponses et leur pourcentage lors de l'évaluation du post-test ;

	Le nombre total des réponses	Leur pourcentage
Les réponses justes	51	85 %
Les réponses fausses	6	10 %
Aucunes réponses	3	5 %

Tableau 09 : le nombre total et les pourcentages de différentes réponses de l'évaluation sommative.

Voilà le graphique qui présente les résultats de ce tableau;

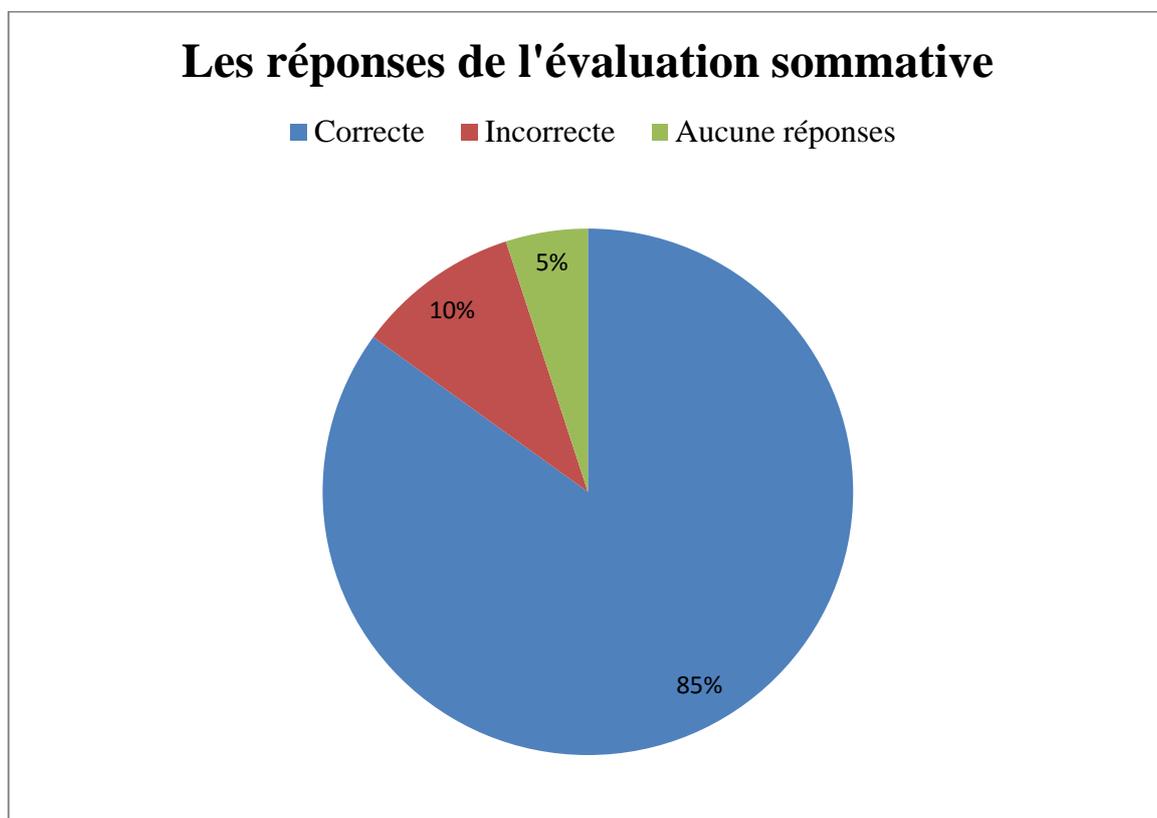


Figure 04 : les pourcentages des réponses de l'évaluation sommative.

4.4. La comparaison :

D'abord, une comparaison entre les résultats de la 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} séance :

	La 1 ^{ère} séance	La 2 ^{ème} séance	La 3 ^{ème} séance
La motivation	Aucune motivation	Motivation élevé	Motivation élevé
L'interaction entre les apprenants	Aucune interaction	Il y a une interaction	Il y a une interaction
L'amélioration de niveau de conjugaison chez les apprenants à travers leurs réponses.	Ils ont un niveau moyen	Ils ont un excellent niveau	Ils ont un excellent niveau

Tableau 10 : tableau comparatif entre les résultats de la 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} séance.

❖ Commentaire :

Dans la première séance où nous avons fait une séance de conjugaison ordinaire, sans l'utilisation des jeux éducatifs, nous trouvons qu'il n'y a aucune motivation et des interactions entre les apprenants et en raison du manque de ces derniers, nous remarquons que le niveau des apprenants est moyen dans la conjugaison, par contre dans la deuxième et la troisième séance où nous avons appliqué les jeux éducatifs, nous avons trouvé que le niveau de la motivation et l'interaction entre les apprenants est élevé et leur niveau dans la conjugaison est devenu mieux.

Ensuite, une comparaison entre les résultats de la 1^{ère} et la 4^{ème} séance.

	La 1 ^{ère} séance (premier exercice)	La 4 ^{ème} séance (L'évaluation)
Le pourcentage des réponses correctes	54 %	85 %
Le pourcentage des réponses incorrectes	42 %	10 %
Le pourcentage des aucunes réponses	4 %	5 %

Tableau 11 : comparaison entre les résultats de la 1^{ère} et la 4^{ème} séance.

❖ **Commentaire :**

Le pourcentage des réponses correctes et aucunes réponses dans la 4^{ème} séance est élevé par rapport à la 1^{ère} séance, et le pourcentage des réponses incorrectes dans l'évaluation est faible par rapport à la 1^{ère} séance, ces résultats positives sont dus grâce à l'efficacité des jeux.

5. Interprétation des résultats de l'expérimentation :

A travers les résultats que nous avons obtenus après le recours aux jeux éducatifs, nous concluons ce qui suit :

- Les jeux éducatifs sont un moyen très utile pour apprendre la conjugaison et toutes les connaissances chez les apprenants parce qu'un apprenant de primaire est un enfant, et le jeu est un outil important pour son développement.

- Les jeux sont amusants, ils rendent les apprenants joyeux et heureux.

- l'utilisation des jeux éducatifs dans une séance de conjugaison est considérée comme un grand stimulus et elle favorise la motivation dans l'apprentissage.

- La pratique des jeux éducatifs aide les apprenants de faire des échanges et des collaborations grâce aux interactions entre eux.

- L'utilisation des jeux éducatifs aide les apprenants à mémoriser la conjugaison des verbes.

Alors, les jeux éducatifs motivent l'apprentissage de la conjugaison chez les apprenants de la 5^{ème} AP.

Conclusion :

Après avoir appliqué les jeux éducatifs dans une séance de conjugaison et d'après les observations, l'analyse, les comparaisons et les interprétations des résultats qu'on a obtenus, nous avons conclu que l'utilisation des jeux éducatifs dans l'apprentissage de conjugaison est efficace et elle a un effet positif sur les apprenants.

Les jeux éducatifs ont contribué à élever le niveau de la mémorisation et la compréhension des verbes grâce à la motivation la joie et le plaisir qu'en résultant, ainsi, l'apprenant aura une grande volonté et un grand désir d'apprendre.

En effet, ces résultats confirment que les jeux éducatifs améliorent l'apprentissage de conjugaison chez les apprenants de 5^{ème} AP.

Conclusion générale

Ce travail a visé de voir comment les jeux éducatifs peuvent améliorer l'apprentissage de la conjugaison en classe de FLE.

D'abord, le jeu est un moyen instinctif par lequel, l'enfant réduit à la fois le plaisir et la curiosité à la connaissance, il est plus qu'un moyen de développement de l'enfant dans plusieurs domaines de la vie, dans le coté social, le coté linguistique, le coté cognitif, le coté physique. L'utilisation des jeux en classe aide à motiver les apprenants et il développe la personnalité, la créativité et l'imagination, par conséquent, le jeu est l'une des importantes bases de développement de l'enfant.

D'autre coté, l'enseignement de la conjugaison est considéré comme une bête noire pour les enseignants et les apprenants en même temps, c'est grâce aux méthodes utilisées qui ennuient un peu, donc nous avons utilisé les jeux éducatifs pour enseigner la conjugaison pour faire une motivation qui aide à l'apprentissage et il y a des chercheurs qui ont fait des recherches pour trouver une nouvelle méthode pour enlever l'ennuie, ils ont trouvé les jeux comme une solution *« jeux et activités de résolution de problèmes, qui sont basés sur les tâches et avoir un but au-delà de la production de la parole correcte sont les exemples d'activité les plus préférables de communication. »*³⁶.

Ensuite, nous avons mené notre expérimentation dans l'établissement de DEBABECH LEZHARI à BISKRA avec les apprenants de 5^{ème} AP, où nous avons utilisé deux jeux éducatifs pour enseigner la conjugaison.

Le premier jeu s'appelle « je lance et je conjugue », et le deuxième s'appelle « le jeu de domino ».

Enfin, et après avoir pratiqué les jeux, analysé, comparé et interprété les résultats, nous avons trouvé une amélioration de la mémorisation des verbes chez notre échantillon d'étude. En effet, le niveau de la motivation, et l'interaction entre les élèves sont devenus plus élevés, aussi nous avons trouvé une augmentation du désir d'apprendre chez les apprenants. A travers ces résultats,

³⁶ Sauv  Louis et al : « Une analyse des  crits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage », Revue des sciences de l' ducation, 2007, vol 33, n 1, page 89.

nous confirmons notre hypothèse qui dit « les jeux éducatifs motiveraient l'apprentissage de la conjugaison chez les apprenants ».

Références bibliographiques :

I. Ouvrages:

- BELKHIR Amhis et ABDELKADER Amir : « *Apprendre, Enseigner la conjugaison* », éd Reimpression, Alger, 1995.
- BESCHERELLE : « *L'art de conjuguer, dictionnaire de 12000 verbes* », HURTUBISE, France, 2011.
- Charles Pierre Girault-Duvivier : « *Grammaire des grammaires analyse raisonnée des meilleurs traités sur la langue française* », Paris, 1830.
- De Grandmont Nicole : « *Pédagogie du jeu, Jouer pour apprendre* », éd logique écoles, Bruxelles, 1997.
- Françoise Raynal, Alain Rieunier : « *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés Apprentissage, formation, psychologie cognitive* », éd esf editeur, 1997.
- Michel Pougeoise : « *Dictionnaire de grammaire et des difficultés grammaticales* », Armand Colin, Paris, 2014.
- Paul Robert, Grand Robert de la langue française, 2 e éd, dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.
- Yann Le Lay : « *Larousse Livre de Bord Conjugaison* », EURONUMERIQUE, MONTROGE, Espagne, Mars2012.

II. Articles :

- Battaglia Nadine : « *La motivation dans la classe de langue* », en ligne <https://core.ac.uk>.
- Doris Bergen : « *Le rôle de l'apprentissage par le jeu sur le développement cognitif* », encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, Février 2018.
- Matériel pour allophones, groupe verbal : « *Différentes sortes de verbe* », en ligne, www.ccdmd.qc.ca/fr.
- Métra Maryse : « *Le jeu dans le développement affectif, cognitif, corporel et social de l'enfant* », UFAIS, Lyon, 2006.
- Noémie Guerif : « *L'enseignement de la conjugaison en français langue étrangère : représentations et pratiques déclarées d'enseignants novices* », ADEF, Université d'Aix- Marseille, France, 2017.

- Piaget Jean : « *Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant* » en ligne, <http://www.ac-grenoble.fr>.

III. Dictionnaires :

- Cuq Jean Pierre, Le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, asdifle, Paris, 2003.
- Le petit robert, dictionnaire de français, Paris, application sur le téléphone.
- URL: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>.

IV. Memoires:

- Demdoum Soumia: « *Le jeu de cube comme outil d'apprentissage de la conjugaison en classe de FLE, cas des apprenants de 5^{ème} AP, école attabi attallah à Berhoum-Msila* », didactique du FLE et inter culturalité, Université Mohamed Boudiaf- Msila, 2019.
- Hamizi Belgacem: « *Le ludique dans l'enseignements/apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactique* », didactique des langues étrangères, université Mohamed Lamine Debaghine Setif 2, 2017.
- Kandassamy Olivia ; « *Apprendre par le jeu au cycle 3 : le jeu au service des apprentissages fondamentaux ?* », Métier de l'enseignement, de l'éducation et de la formation, université des Antilles et de la Guyane ESPE de Guadeloupe, 2015.

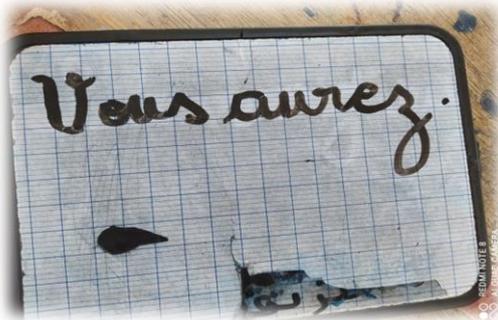
V. Textes officiels :

- Document d'accompagnement du programme de français, cycle primaire.
- Guide d'utilisation du manuel de français de 5^{ème} année primaire.
- Le manuel de français de 5^{ème} année primaire.

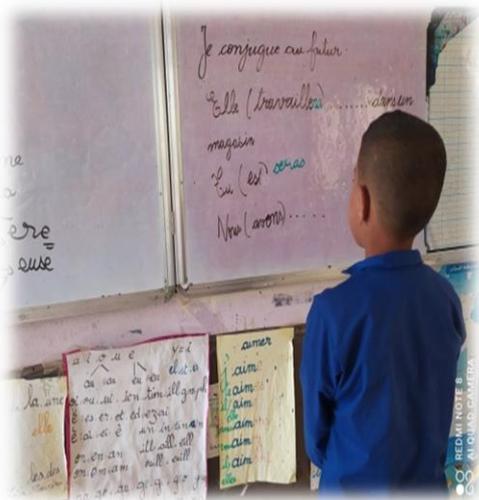
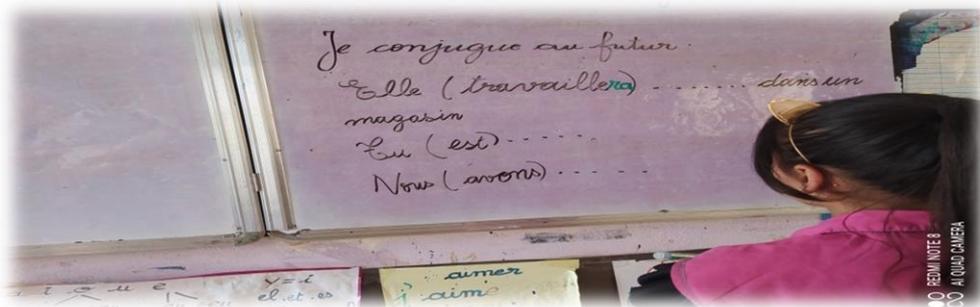
VI. Site-graphies :

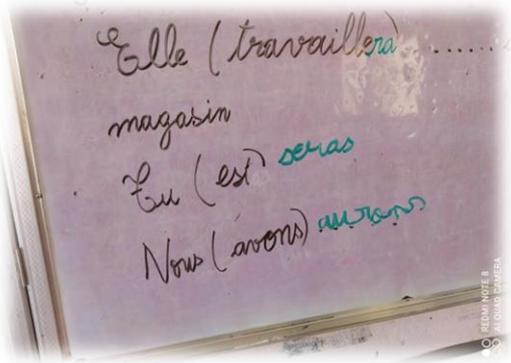
- <http://math.univ-lyon1.fr/pdf>.
- <https://citation.ouest-france.fr>.
- <https://WWW.linternaute.fr>.

Annexes



Exemple sur les réponses des apprenants du 1er exercice de la 1^{ère} séance.





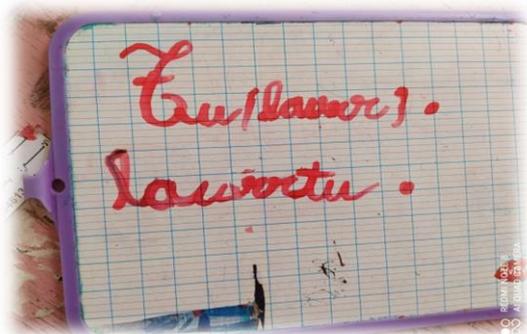
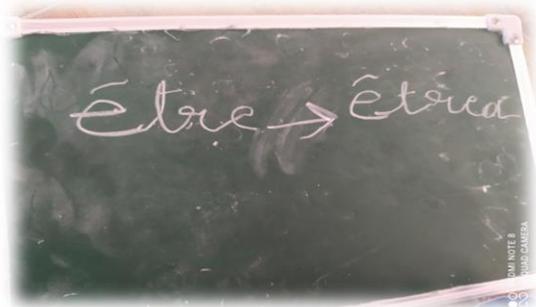
Les réponses des apprenants de 2^{ème} exercice de la 1^{ère} séance.



Exemple de réponse d'un apprenant du 1^{er} jeu « je lance et je conjugue ».



Photos sur le déroulement de la 3^{ème} séance « le jeu de domino ».



Quelque exemple sur les réponses des apprenant dans le post-test (évaluation).



Des photos qui montrant la motivation et l'interaction chez les apprenants.



Résumé

L'acquisition d'une langue nécessite la maîtrise de l'identification des structures et des éléments morphologiques du mot, celle-ci est importante dans la conjugaison des verbes qui est importante dans l'apprentissage de français langue étrangère. En effet, le jeu est l'activité bénéfique et naturelle pour l'enfant, il est nécessaire dans leur développement. C'est pour cette raison que nous avons utilisé les jeux éducatifs comme un outil pédagogique dans l'enseignement de la conjugaison pour améliorer l'apprentissage chez les apprenants de primaire. Dans ce travail, nous avons mené une expérimentation où nous avons prouvé l'efficacité de l'utilisation des jeux éducatifs pour l'amélioration et la motivation de l'apprentissage de la conjugaison chez les apprenants de la 5^e année primaire.

Mots clés : Apprentissage, les jeux éducatifs, la conjugaison, l'amélioration, la motivation.

ملخص

يتطلب اكتساب اللغة التمكن من تحديد التراكيب والعناصر الصرفية للكلمة وهذا مهم في تصريف الأفعال وهو أمر مهم في تعلم الفرنسية كلغة أجنبية. وبالفعل فإن اللعبة هي النشاط المفيد والطبيعي للطفل فهي ضرورية في نموه، لذلك استخدمنا الألعاب التعليمية كأداة تعليمية في تعليم تصريف الأفعال لتحسين التعلم لدى المتعلمين. في هذا العمل وضعنا تعريفات وشروح حول النقاط الضرورية في اللعبة والألعاب التعليمية والتصريف والفعل ودعمنا هذا العمل بتجربة حيث أثبتنا فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحسين وتحفيز تعلم تصريف الأفعال.

الكلمات المفتاحية: التعلم، اللعب، المتعلم، الألعاب التربوية، التصريف الأفعال، الفعل، التحسين، الدافع.



Engagement anti-plagiat

Je soussigné (e) l'étudiant (e) : Chermaf Fatemprésentant un mémoire de master

Option : Didactique Sciences du langage Littérature

Intitulé du mémoire :

« Les jeux éducatifs pour l'amélioration de
l'apprentissage de la conjugaison
cas des élèves de la 5^{ème} A.P. Ecole
DE.B.A.B.C.H.E - Biskra »

Déclare être pleinement conscient (e) que le plagiat constitue une violation des droits d'auteur. De ce fait, j'avoue être au courant de l'arrêté n° 933 du 28 Juillet 2016 relatif à la lutte contre le plagiat, sous toutes ses formes. Entre autres, toute citation ou reformulation d'un passage comportant des informations porteuses d'idées scientifiques, paragraphe, texte, images, schémas, grille, chiffres, sans mentionner la source. Cet acte peut conduire l'étudiant (e) à la sanction par le conseil de discipline de l'université :

- Un avertissement (en cas de maladresse, l'étudiant (e) a oublié de mentionner la source) ;
- Un blâme (fraude dans la falsification des résultats) ;
- L'exclusion de l'université de Biskra ainsi que l'exclusion de tout établissement public d'enseignement supérieur pour une durée définie (plagiat volontaire ou involontaire de paragraphes non en rapport avec le contenu)
- L'exclusion définitive de l'université de Biskra et l'exclusion définitive de tout établissement public d'enseignement supérieur (plagiat volontaire du mémoire ou de chapitre).

Nom et signature de l'étudiant (e) :