

Univerzita Hradec Králové

Přírodovědecká fakulta

Katedra anglického jazyka a literatury Pedagogické fakulty

Oddělení francouzského jazyka a literatury

La grammaire autrement - l'enseignement ludique et
créatif de la grammaire française

Gramatika jinak - hravá a kreativní výuka francouzské
gramatiky

Diplomová práce

Autor: Bc. Lucie Hamanová

Studijní program: N1101 Matematika

Studijní obor: NMATSSK Učitelství matematiky pro střední školy
NZS2FJ Učitelství pro 2. stupeň ZŠ - francouzský jazyk a
literatura

Vedoucí práce: Mgr. Anna Třesohlavá

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a že jsem v seznamu použité literatury uvedla všechny prameny, z kterých jsem vycházela.

V Hradci Králové dne

Lucie Hamanová

Anotace

HAMANOVÁ, L. *Gramatika jinak - hravá a kreativní výuka francouzské gramatiky*. Hradec Králové, 2016. Diplomová práce na Přírodovědecké fakultě Univerzity Hradec Králové. Vedoucí diplomové práce Anna Třesohlavá. 124 s.

Tato diplomová práce se věnuje výuce francouzské gramatiky prostřednictvím aktivizačních metod, především formou her. Je rozdělena do čtyř částí. První popisuje gramatiku z teoretického hlediska. Druhá část zaznamenává rovněž teorii, a to v oblasti zapojení her do výuky. Ve třetí, výzkumné části, jsou vyhodnoceny dotazníky učitelů, kteří sdíleli své zkušenosti s výukou francouzské gramatiky. Poslední část je souborem didaktických her, které lze využít během výuky francouzských gramatických témat.

Klíčová slova

gramatika, hra, francouzský jazyk, hravá výuka

Annotation

HAMANOVÁ, L. *La grammaire autrement - l'enseignement ludique et créatif de la grammaire française*. Hradec Králové, 2016. Mémoire à la Faculté des Sciences Naturelles de l'Université de Hradec Králové. La directrice du mémoire Anna Třesohlavá. 124 p.

Ce mémoire se consacre à l'enseignement de la grammaire française par l'intermédiaire des méthodes d'activation, surtout à travers les jeux. Le texte est divisé en quatre parties. La première partie décrit la grammaire d'un point de vue théorique. La deuxième partie explique également une théorie à savoir dans le domaine de l'usage des jeux pendant l'enseignement. La troisième partie comporte une recherche personnelle. L'auteur présente les résultats d'une enquête réalisée chez des enseignants contemporains pour pouvoir découvrir leurs expériences avec l'enseignement de la grammaire française. La quatrième partie est un dossier contenant des jeux didactiques qu'on peut utiliser pendant l'enseignement des sujets grammaticaux.

Mots clés

grammaire, jeu, langue française, enseignement ludique

Annotation

HAMANOVÁ, L. *Grammar differently - playful and creative teaching of the French grammar*. Hradec Králové, 2016. Diploma Thesis at Faculty of Science University of Hradec Králové. Thesis supervisor Anna Třesohlavá. 124 p.

This Diploma Thesis is dedicated to teaching French grammar using the activation methods, especially games. It is divided into four parts. The first part describes the grammar from a theoretical perspective. The second part also aims at theory, especially in the area of integration of games in lessons. The third part presents the results of the research which was based on the questionnaires filled in by teachers who have experience with teaching French grammar. The last part is a collection of educational games which can be used while teaching various lessons of French grammar.

Keywords

grammar, game, French language, playful teaching

Prohlášení

Prohlašuji, že diplomová práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 1/2013 (Řád pro nakládání se školními a některými jinými autorskými díly na UHK).

Datum:

Podpis studenta:

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| Introduction | 12 |
| 1 La grammaire en théorie | 13 |
| 1.1 La langue | 13 |
| 1.2 Les différentes approches didactiques | 14 |
| 1.3 Qu'est-ce que la grammaire ? | 15 |
| 1.4 Les types de la grammaire | 15 |
| 1.5 Le système grammatical | 17 |
| 1.6 La fonction de la grammaire | 17 |
| 1.7 L'objectif de l'enseignement de la grammaire | 17 |
| 1.8 Le choix des sujets grammaticaux | 18 |
| 1.9 Les étapes de l'acquisition de la grammaire | 19 |
| 1.10 Les principes méthodologiques | 20 |
| 1.11 Le contrôle et l'évaluation de la grammaire | 20 |
| 2 Les jeux en théorie | 22 |
| 2.1 Les méthodes d'activation | 22 |
| 2.2 Le jeu didactique | 23 |
| 2.3 Les aspects principaux du jeu | 24 |
| 2.4 Les avantages du jeu | 25 |
| 2.5 Les difficultés pendant les jeux | 26 |
| 2.6 Les types des jeux | 27 |
| 2.7 Le déroulement du jeu | 27 |
| 2.7.1 Avant le jeu | 28 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 2.7.2 | Pendant le jeu | 29 |
| 2.7.3 | Après le jeu | 31 |
| 2.8 | Les jeux de compétition..... | 32 |
| 2.9 | Les outils pour les jeux | 33 |
| 3 | L'enquête sur l'enseignement de la grammaire | 35 |
| 3.1 | Informations sur les sondés..... | 35 |
| 3.2 | Les conseils des enseignants pour la grammaire | 37 |
| 3.2.1 | Le rythme | 37 |
| 3.2.2 | L'explication..... | 38 |
| 3.2.3 | L'entraînement | 38 |
| 3.3 | Les conseils des enseignants pour des jeux..... | 39 |
| 3.4 | Activités dans l'enseignement de la grammaire française | 41 |
| 3.4.1 | Le passé composé et l'imparfait..... | 41 |
| 3.4.2 | Le COI et le COD | 42 |
| 3.4.3 | Les propositions conditionnelles..... | 42 |
| 3.4.4 | La concordance de temps | 43 |
| 3.4.5 | Le subjonctif..... | 43 |
| 3.4.6 | Le futur | 43 |
| 3.4.7 | Le conditionnel | 44 |
| 3.4.8 | La grammaire avec le thème « la nourriture »..... | 44 |
| 3.4.9 | La grammaire avec le thème « le sport » | 45 |
| 3.4.10 | Un autre sujet grammatical | 45 |
| 3.5 | La conclusion des informations précédentes..... | 46 |
| 4 | Les activités ludiques | 48 |

| | | |
|------|--|----|
| 4.1 | Les articles - masculin et féminin | 52 |
| 4.2 | Chaises musicales grammaticales | 53 |
| 4.3 | La condition..... | 54 |
| 4.4 | Le chemin avec l'impératif | 55 |
| 4.5 | Les pronoms COD et COI | 56 |
| 4.6 | Pexeso grammatical | 57 |
| 4.7 | Les cornichons de Nino Ferrer | 59 |
| 4.8 | Les adjectifs possessifs | 60 |
| 4.9 | Jeu de l'oie..... | 62 |
| 4.10 | Alibi | 63 |
| 4.11 | Le jeu de 7 familles..... | 64 |
| 4.12 | Brise glace : « Est-ce que »..... | 65 |
| 4.13 | Où vas-tu?..... | 66 |
| 4.14 | Les articles partitifs..... | 67 |
| 4.15 | Accordissimot..... | 68 |
| 4.16 | Jeu des dés | 69 |
| 4.17 | Fais ci, Fais ça! | 70 |
| 4.18 | Le touché coulé des verbes | 71 |
| 4.19 | Teamwork..... | 72 |
| 4.20 | Histoire de | 73 |
| 4.21 | Trivial poursuit..... | 75 |
| 4.23 | Jeux autocorrectifs..... | 76 |
| 4.24 | Jeu d'accords..... | 77 |
| 4.25 | Relais orthographique..... | 78 |

| | | |
|------|----------------------------------|-----|
| 4.26 | Trouvez le X..... | 79 |
| 4.27 | Le bon temps..... | 80 |
| 4.28 | Récit en images | 81 |
| 4.29 | Phrase inachevée | 82 |
| 4.30 | Si j'avais | 83 |
| 4.31 | Bruno et Julie | 84 |
| 4.32 | Récit structuré..... | 85 |
| 4.33 | Texte sans ponctuation..... | 86 |
| 4.34 | Que feriez-vous ? | 87 |
| 4.35 | Malentendant..... | 88 |
| 4.36 | Message avec le code secret..... | 89 |
| 4.37 | Queue..... | 90 |
| 4.38 | Morpion verbal | 91 |
| 4.39 | Rondelles d'oignon..... | 92 |
| 4.40 | Changez votre place si | 93 |
| 4.41 | Boules de neige | 94 |
| 4.42 | Enquête..... | 95 |
| 4.43 | Compétition au tableau..... | 96 |
| 4.44 | Quatre !..... | 97 |
| 4.45 | Pelote | 98 |
| 4.46 | Conjugaison avec des dés..... | 99 |
| 4.47 | Composez des phrases | 100 |
| 4.48 | Cercle de verbes | 101 |
| 4.49 | Subjonctif de dé | 102 |

| | | |
|--------|---|------------|
| 4.50 | Adjectifs interrogatifs..... | 103 |
| 4.51 | Cochonnet..... | 104 |
| 4.52 | Je te vois ! | 105 |
| 4.53 | Vas au coin !..... | 106 |
| 4.54 | Comparatif, superlatif | 107 |
| 4.55 | Comparaison..... | 108 |
| 4.56 | Qu'est-ce que tu as fait ?..... | 109 |
| 4.57 | Stations d'écriture | 110 |
| 4.58 | Histoire de chaîne | 111 |
| 4.59 | Feuilles de couleur..... | 112 |
| 4.60 | Texte à trous | 113 |
| 4.61 | Où chercher des activités grammaticales?..... | 114 |
| 4.61.1 | Les jeux de société..... | 114 |
| 4.61.2 | Les sites | 114 |
| 4.61.3 | Les périodiques | 115 |
| | Conclusion..... | 116 |
| | Résumé..... | 117 |
| | Bibliographie | 119 |
| | Table des illustrations..... | 123 |
| | Table des annexes | 123 |

Introduction

Ce mémoire s'oriente vers l'enseignement ludique et créatif de la grammaire française. Son objectif principal est de déterminer les principes essentiels qui assurent un enseignement efficace de la grammaire française et d'offrir des activités ludiques qui peuvent l'enrichir.

Je suis une personne qui n'aime pas la confusion. En toute occasion, j'exige une structure et un ordre. Je pense que dans la langue c'est la grammaire qui remplit le plus possible mes exigences. Elle dispose de l'ensemble des règles qu'il est nécessaire d'observer pour une meilleure formulation et une meilleure compréhension d'une information.

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

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

Un enseignant doit savoir non seulement ce qu'il faut enseigner, mais aussi comment. Je présente des informations théorétiques qui apportent les connaissances générales sur la grammaire ainsi que sur les activités ludiques que nous voulons utiliser. Je propose aussi des principes méthodologiques et des conseils sur comment enseigner la grammaire et comment utiliser des jeux pendant l'enseignement.

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

Toutes les annexes sont incluses sur le CD à cause de leur grand nombre et leur grand format.

1 La grammaire en théorie

Aujourd'hui l'acquisition progressive par les apprenants d'une compétence de communication pour savoir se débrouiller dans différentes situations de communication est un des objectifs principaux. Cette situation évoque la capacité de comprendre et de parler, la compréhension et l'expression orale, mais il faut penser aussi à deux autres compétences, la compréhension et l'expression écrite. [29]

Pour exercer ces compétences de communication, l'apprenant doit acquérir les moyens linguistiques, le vocabulaire et les structures grammaticales, pour agir et réagir dans différentes situations de communication dans lesquelles il emploie la langue étrangère. Alors la grammaire trouve sa position importante dans l'enseignement de la langue. [29]

1.1 La langue

Pour la didactique du français, on distingue le français comme langue maternelle (FLM), langue étrangère (FLE) et langue secondaire (FLS). [5]

La langue maternelle est la première langue qui s'impose à chacun. C'est une langue de la première socialisation de l'enfant. Le FLM est pour les petits enfants de France mais aussi pour les autres, nés dans des pays francophones où le français est la langue première dans laquelle on apprend à parler. [5], [25]

En opposition on utilise le concept de langue étrangère. Le français est la langue étrangère pour tous ceux qui n'ont pas la langue française comme la langue maternelle. [5], [25]

Dans l'époque contemporaine, on peut dire que le français est la langue secondaire dans quelques pays. Il s'agit du français qui a conservé un statut plus ou moins officiel et il est utilisé par l'administration du pays, l'enseignement et les médias. [25]

1.2 Les différentes approches didactiques

L'enseignement de la langue française étrangère a subi de nombreux changements. Les méthodologies changeaient l'approche de l'objectif, des apprenants dans l'enseignement. Le rôle de l'enseignant a relevé quelques transformations ainsi que la grammaire qui changeait de place dans l'enseignement du FLE. [18], [25]

| | Méthode traditionnelle | Méthode directe | Méthode audio-orale |
|------------------------------|---|--|---|
| Période | La fin du 16 ^e siècle - 20 ^e siècle | La seconde moitié du 19 ^e siècle | 1950/1965 aux États-Unis. De 1965 à 1975 en France |
| Place de la grammaire | Énoncé des règles, illustrations et traduction des exemples donnés. Vérification à l'aide d'exercices de versions et de thèmes. | Démarche inductive et implicite, d'après l'observation des formes et les comparaisons avec la langue maternelle. | Exercices structuraux, de substitution ou de transformation, après mémorisation de la structure modèle = fixation par l'automatisation et l'acquisition de réflexes. Pas d'analyse ni de réflexion. |

| | Méthode structuro-globale audio-visuelle | Approche communicative | Perspective actionnelle |
|------------------------------|--|--|---|
| Période | Début des années 1950 | Début des années 1970 | Début des années 2000 |
| Place de la grammaire | Grammaire inductive implicite avec exercices de réemploi des structures en situation, par transposition. | Conceptualisation de points de grammaire suivie de formulation du fonctionnement par l'apprenant et d'explications par l'enseignant. Systématisation des acquis. | Conceptualisation et systématisation, puis exploitations. |

Table N° 1 : La position de la grammaire dans les méthodologies [25]

1.3 Qu'est-ce que la grammaire ?

La grammaire est considérée comme une sorte d'échafaudage qui aide à la construction d'éléments linguistiques dans lesquels on classe aussi le vocabulaire, le lexique, la phonétique et l'orthographe. [5], [27]

L'objectif de la grammaire est de préciser les conditions d'un emploi correct d'une langue parlée ou écrite. Toute grammaire inclut les règles et les conventions auxquelles on doit se soumettre si l'on veut produire des phrases. [28]

Le Petit Robert offre trois définitions de la grammaire :

- définition courante : ensemble de règles à suivre pour parler et écrire correctement une langue
- définition linguistique : études systématiques des éléments constitutifs d'une langue - sens, formes, procédés
- définition de spécialistes : études des formes et fonctions (morphologie et syntaxe) [4]

Le sens courant présente le sujet apprenant (pour parler correctement, il faut connaître les règles). Le sens linguistique et de spécialistes décrit l'objet de l'apprentissage (morphologie et syntaxe). [4]

Le petit Larousse décrit la grammaire comme :

- l'ensemble des règles phonétiques, morphologiques et syntaxiques, écrites et orales, d'une langue ; l'étude et la description de ces règles
- le livre, le manuel enseignant ces règles
- l'ensemble des règles d'un art, d'une technique [15]

1.4 Les types de la grammaire

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

règles et des sujets grammaticaux qui sont nécessaires pour la communication dans une langue. [7]

- 1) **La grammaire prescriptive** règlemente l'usage de la langue sur la base de normes tirées des écrits littéraires ou d'un bon usage défini par référence.

La grammaire descriptive se limite à décrire les formes d'expression communes au plus grand nombre possible d'usagers, sans jugements de valeur.

- 2) **La grammaire implicite** est utilisée quand l'enseignant donne à ses apprenants la maîtrise du fonctionnement grammatical sans expliciter les règles et sans utiliser de métalangage

La grammaire explicite est utilisée quand l'enseignant fait l'exposé et l'explication des règles. Il s'agit de l'apprentissage systématique.

- 3) **La grammaire inductive** est utilisée quand l'enseignant demande aux apprenants de découvrir une règle.

La grammaire déductive désigne l'enseignement quand une règle est expliquée avant un exemple.

- 4) **La grammaire contextualisée** propose la règle dans le cadre d'une situation de communication ou d'un texte.

La grammaire décontextualisée explique la règle sans contexte.

- 5) **La grammaire de reconnaissance (passive)** part de la forme pour arriver au sens.

La grammaire de production (active) part du sens pour arriver à la forme.

- 6) **La grammaire de l'oral** est basée sur les normes utilisées dans la langue orale, dans le cas d'un énoncé ou d'un discours.

La grammaire de l'écrit fonctionne comme la grammaire prescriptive. Elle veut imposer des règles à la grammaire de l'oral. [1], [26], [28]

1.5 Le système grammatical

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

La morphologie examine la structure du mot. Elle découvre les règles et les modèles par lesquels des formes des mots sont créés. La morphologie inclut la formation des nombres et des cas des noms, la formation des adjectifs qualificatifs et des adverbes, la formulation de catégories verbales, etc. [7]

La structure de la phrase est l'objectif de la syntaxe. Elle examine les relations parmi des mots, les types et les modèles des structures syntaxiques. [7]

Il faut dire que la morphologie et la syntaxe présentent des domaines relativement isolés. Entre eux, il n'y a pas de frontière car ces deux parties sont en interaction : les qualités morphologiques se montrent dans les relations syntaxiques et inversement, les relations syntaxiques déterminent l'aspect morphologique des mots. [7]

1.6 La fonction de la grammaire

Pendant la production du renseignement en version orale ou écrite, la grammaire a la fonction de codage. Elle est réalisée par les relations des mots qui forment des expressions ou des phrases. [7]

Pendant la communication de réception, c'est à dire pendant l'écoute ou la lecture, la grammaire a la fonction de décodage. Elle permet au destinataire de comprendre les relations parmi des mots et des propositions et ainsi de comprendre le contenu du message. [7]

1.7 L'objectif de l'enseignement de la grammaire

L'objectif de l'enseignement de la grammaire est d'automatiser des structures grammaticales comme l'une des conditions pour acquérir les compétences communicatives. La communication linguistique est l'activité soit de réception soit

productive. Dans ce sens, on classifie le savoir-faire communicatif en productif et en réceptif. [7]

L'acquisition productive de la grammaire signifie que l'apprenant est capable de former des phrases correctes du point de vue de la grammaire. Il sait utiliser des phrases convenables à la situation communicative. L'acquisition réceptive de la grammaire signifie connaître des sujets grammaticaux pour comprendre correctement le contenu de l'information. Il faut que le domaine des connaissances de réception de la grammaire soit plus vaste que des connaissances productives parce que pendant l'écoute ou la lecture un destinataire ne choisit pas des moyens grammaticaux mais il doit faire le décodage des moyens que l'auteur a choisis. Ces moyens peuvent être plus grands que des connaissances productives du destinataire. [7]

En général, des objectifs de l'enseignement de la grammaire française peuvent être différents du point de vue de la classe de langue. Lors de l'étude de la grammaire à l'école dans le cas du FLM, les enfants acquièrent la langue à travers la parole, la lecture et l'écriture. Il s'agit de leur faire comprendre le fonctionnement et l'utilisation correcte de cette langue. Ils connaissent l'organisation des mots, la morphologie des mots et les règles comment former la phrase. Cet apprentissage permet de créer des savoirs intuitifs. [4]

Mais dans l'apprentissage du FLE, un apprenant ne connaît pas encore des concepts : ce qu'est un article, un adjectif, un verbe, etc. Il doit apprendre à produire des phrases qu'il ne produit pas encore contrairement à l'apprenant qui produit des phrases naturellement. L'acquisition de la grammaire en FLM n'a pas la même fonction que l'apprentissage de la grammaire d'une langue inconnue. [4]

1.8 Le choix des sujets grammaticaux

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

- la mesure de l'utilisation du sujet
- la fréquence de l'apparition du sujet

La progression des thèmes grammaticaux est donnée par un manuel utilisé. Il existe quelques critères du classement des thèmes que les auteurs de manuels respectent. [7]

Un critère initial est l'aspect sémantique. C'est à dire classer des sujets grammaticaux selon des thèmes principaux. L'aspect de fréquence détermine l'ordre des sujets qui ont plus grande fréquence de l'apparition. Le troisième aspect dépend de la simplicité ou la difficulté des sujets grammaticaux. Les sujets avec la construction facile obtiennent la préférence. Le quatrième aspect concerne la relation entre le système grammatical de la langue étrangère et le système de la langue maternelle. Il règle l'ordre des sujets selon des structures similaires dans les deux langues. [7]

1.9 Les étapes de l'acquisition de la grammaire

Tout le procédé de l'acquisition de la grammaire peut diviser en cinq parties. L'enseignant commence par la PRÉSENTATION d'un nouveau sujet grammatical. Il a deux possibilités comment le présenter. Il s'agit de la méthode inductive qui consiste au travail des apprenants. Ils observent et déduisent les règles. L'enseignant les corrige et il propose des exercices. La deuxième méthode est la méthode déductive. L'enseignant explique des règles et il assure leur application consciente dans des exercices. [27]

La deuxième phase est la CONTEXTUALISATION. Il s'agit de l'intégration du nouveau sujet dans le système des connaissances déjà acquises. [27]

L'étape suivante se déroule à l'aide des exercices grammaticaux (audio-oraux, mini-conversations, une traduction, textuels - à trous, changements, etc.), c'est un ENTRAÎNEMENT. [27]

La tâche importante de l'enseignant est la RÉPÉTITION et la RÉVISION. Pour cette phase, il détermine des devoirs et il répète des sujets en classe régulièrement. [27]

La CONTRÔLE et l'ÉVALUATION est la dernière étape. [27]

1.10 Les principes méthodologiques

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

- La grammaire n'est pas l'objectif de l'enseignement de la langue étrangère, elle est seulement un des moyens pour la maîtriser.
- Il est important de ne pas séparer la forme et le sens.
- Il faut lier la morphologie et la syntaxe.
- L'enseignement se déroule de façon cyclique, ne pas enseigner tout à la fois.
- Les apprenants doivent savoir à quoi cela sert dans la vie réelle, il s'agit de l'acquisition consciente.
- Il est nécessaire d'expliquer et faire les exercices d'entraînement sur le lexique connu.
- L'enseignant doit adapter la terminologie au niveau des apprenants (si vous parlez des propositions relatives, assurez-vous que des apprenants les reconnaissent en langue maternelle).
- Il faut d'expliquer de préférence en langue maternelle.
- L'utilisation des phrases-modèles et des répétitions collectives aide à l'automatisation.
- Il est important d'entraîner des sujets grammaticaux dans un contexte concret (des mini-conversations) et de traiter la complexité des exercices.
- Il est utile de comparer quelques situations grammaticales avec l'anglais.
- N'appliquez jamais la méthode suivante : « Lisez la grammaire de vous-mêmes, faites l'exercice et contrôlez-le selon la clé ». [22], [27]

1.11 Le contrôle et l'évaluation de la grammaire

L'approche de base du contrôle, de la révision, de l'évaluation et la classification de la grammaire résulte de la position de la grammaire dans la structure de l'enseignement de la langue. La soumission de la grammaire aux compétences communicatives signifie que l'enseignant ne s'oriente pas vers la connaissance des

règles grammaticales mais qu'il se focalise sur l'aptitude d'utiliser ces règles dans des tâches communicatives. [7]

L'acquisition de la grammaire est une affaire de longue durée. Elle exige la révision et la répétition incessante. Il est nécessaire de contrôler régulièrement selon le stade de l'enseignement. Le Conseil de l'Europe détermine dans la catégorie « compétence grammaticale » une échelle pour illustrer la correction grammaticale en vue des niveaux CECR. [3], [7]

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

Table N° 2 : L'échelle pour la correction grammaticale [3]

2 Les jeux en théorie

Si nous regardons l'histoire, déjà Jan Amos Komenský promouvait l'apprentissage actif et il est connu à grâce à sa locution «l'école par le jeu ». Il n'était pas le seul à profiter de la fonction éducative des jeux, les autres étant par exemple : J. J. Rousseau, M. Montessori, etc. Les trois dernières décennies du 20^e siècle se caractérisent par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères, les années 1970 sont marquées par le "tournant communicatif". On essaie de renoncer à l'enseignement traditionnel et frontal (uniquement la transmission des connaissances complètes). Toujours il faut trouver de nouvelles méthodes et celle-ci est un procédé désuet. Chaque changement signifie la réforme. Concrètement, cette modification compte la nouvelle conception des programmes éducatifs généraux qui souligne la pensée critique, la recherche indépendante des informations, la créativité, l'activité, c'est à dire amener des apprenants davantage au procédé d'enseignement. Pour accomplir ces actions à l'époque contemporaine, on utilise la motivation, l'enseignement par projet, la mise en application des connaissances en pratique, etc. Pour apprendre à résoudre des situations, on propose des méthodes d'activation aussi. [14], [20], [23]

2.1 Les méthodes d'activation

Les méthodes d'activation sont des procédés dans lesquels les buts sont accomplis par le travail propre des apprenants et en même temps on concentre à la réflexion et la résolution des problèmes. Tout simplement, les méthodes d'activation viennent du travail actif des élèves ou des apprenants, ils se focalisent sur l'apprenant. On sait que l'homme mémorise plus efficacement des choses qu'il a vécues, qu'il a essayées, desquelles il a discuté. Les méthodes d'activation mettent l'accent sur l'impression personnelle. Les professeurs introduisent ces méthodes parce qu'ils veulent changer l'approche des élèves et des apprenants envers l'enseignement. Pendant les cours, les apprenants deviennent actifs des auditeurs passifs, c'est une nouvelle position de l'élève dans le procédé éducatif. L'apprentissage actif signifie la situation quand l'apprenant reçoit des informations par son propre effort et il crée des jugements propres. Il est

caractérisé par la recherche, la prise de connaissance, l'évaluation, la comparaison. Le rôle de l'enseignant ne change pas mais l'enseignant change la forme de la transmission des informations et il amène ses apprenants au processus d'enseignement. Les méthodes d'activation permettent d'activer et animer des cours. Basés sur l'approche alternative dans l'enseignement, ces méthodes marquent une grande mesure de l'application. Il est prouvé que ces procédés sont préférés aussi par des élèves et des apprenants. [10], [14], [16], [20], [23]

Les méthodes d'activation sont suivantes :

- les méthodes de problème
- les jeux didactiques
- les méthodes de discussion
- les méthodes de situation
- les méthodes de mise en scène
- les méthodes spéciales

La grande tâche et un savoir-faire important pour l'enseignant est la motivation de ses apprenants. S'il arrive à le faire, il améliore considérablement les résultats des études. Les méthodes d'activation font participer des élèves à la réalisation d'un cours donc ils profitent leur motivation (jeu, rôle, victoire dans la compétition, etc.) ainsi qu'ils servent comme la stimulation positive des étudiants embêtés. [14]

2.2 Le jeu didactique

Le jeu didactique est l'une des méthodes d'activation. Son produit est l'adoption ou la consolidation des leçons. Cette activité stimule des élèves, développe leur pensée et leurs fonctions cognitives. Elle sert principalement à la fixation des connaissances. Le grand avantage de cette méthode est l'énergie stimulante qui réveille l'intérêt, augmente la motivation et l'engagement des apprenants, suscite leur créativité, la coopération, la compétitivité, oblige l'utilisation des connaissances et des adresses, fait participer des expériences de la vie courante. Pendant des jeux en classe de langue, des élèves essaient d'utiliser la langue étrangère en situations modèles qui sont proches de la vie réelle. Les jeux aident à développer toutes les compétences de base. Tout d'abord, c'est la compétence sociale, ensuite la compétence pour les études, la compétence pour résoudre des

problèmes, la compétence communicative, la compétence civique et la compétence de travail. [10], [16], [30]

Le jeu joint la tête, le cœur et la main et il développe les côtés de la psychique que l'enseignement traditionnel oublie (imagination, vécu). Des élèves ou des apprenants font beaucoup d'activités au cours des activités ludiques :

- activités sociales - se présentent, font connaissance, créent des groupes, observent, etc.
- activités de mouvement et vocales - parlent, crient, rient, regardent, marchent, se lèvent, s'asseyent, etc.
- activités communicatives - discutent, répondent, écoutent, réfléchissent, posent des questions, écrivent, etc.

Souvent ils ne savent pas que pendant l'amusement ils font leurs études. Peut-être ils se concentrent sur la victoire, ils sont épris du matériel ludique, ils perçoivent le jeu comme une forme du repos. [10], [16], [30]

2.3 Les aspects principaux du jeu

L'intégration du jeu en classe comporte quatre aspects avec lesquels l'enseignant doit compter. C'est le matériel, la structure, le contexte et l'attitude ludique. [19], [21]

Le matériel ludique contient tout ce dont nous avons besoin pour jouer. On peut diviser : des choses qui sont déterminantes pour le jeu (p. ex. dés, cartes) et des choses qui ne sont pas déterminantes principalement pour l'activité (p. ex. stylo, tasse). Nous pouvons les réutiliser. Il est important de ne pas sous-estimer son côté esthétique. Des outils doivent être visuellement beaux pour que des apprenants les aiment et ils veuillent les utiliser. [19], [21]

La structure ludique est donnée par des règles uniques pour chaque jeu. Ils doivent être clairs, bien expliqués et acceptés. [19], [21]

Le contexte ludique a un rapport proche avec la culture. Il s'agit du milieu où le jeu se déroule, donc une classe. Mais aussi, on peut y ajouter l'environnement social où nous vivons, les rapports socioculturels. [19], [21]

L'attitude ludique est l'aspect le plus important. Il s'agit de l'atmosphère. Des apprenants doivent être intéressés par le jeu. Quand le jeu ne les amuse pas, il devient seulement un exercice. Il est nécessaire que l'enseignant soit sûr de son jeu et il en soit enthousiaste. Sinon, il ne peut pas transmettre son intérêt à ses apprenants. Il faut établir l'ambiance où les apprenants n'ont pas de peur de faire de faute ainsi que la corriger ou dire qu'ils ne comprennent pas. [19], [21]

Ces aspects s'influencent. Il faut les équilibrer pour que le concept du jeu soit réalisé correctement. [19], [21]

2.4 Les avantages du jeu

L'application du jeu en processus d'enseignement compte beaucoup d'avantages. Ci-dessous un petit choix :

- Le jeu a une fonction motrice quand il motive des acteurs à l'action et à l'obtention du résultat.
- Il est utile pour la socialisation avec autres parce que le jeu exige souvent la coopération parmi des apprenants.
- Également dans l'aspect social, l'activité ludique améliore la relation entre l'enseignant et des apprenants. Quelquefois, il est efficace quand le professeur participe au jeu comme un joueur parce que la motivation des élèves pour le voir parmi des vaincus est très forte.
- Les apprenants ont la possibilité de faire une meilleure connaissance ensemble. Aussi l'enseignant peut les connaître du point de vue de la psychologie (tempérament, personnalité, caractère) et distinguer les relations parmi eux.
- Il est une partie du procès cognitif quand il aide au progrès de la pensée et aux compétences communicatives.
- De temps en temps, l'activité ludique peut modérer l'atmosphère tendue de l'enseignement. Dans le cas de la grammaire difficile, à la fin du cours, un court jeu peut aider à décharger l'atmosphère et il exerce le sujet grammatical par une façon amusante.
- L'activité ludique peut servir comme un moment de récréation.

- Le jeu est proche aux élèves déjà dès bas âge, quand ils jouent, ils se sentent bien donc le procès éducatif sera plus facile pour eux.
- Le jeu développe l'activité, la créativité, la coopération des apprenants.
- Les apprenants doivent respecter des règles, ce qui mène au renforcement de l'auto-contrôle, ils apprennent à gagner ou à perdre.
- Dans certaines activités ludiques, le hasard joue un rôle plus important que les connaissances donc le gagnant peut être un élève faible tandis qu'un élève excellent peut vivre l'échec.
- Grâce au jeu, l'enseignant peut transmettre des thèmes fastidieux d'une manière intéressante.
- Le progrès des compétences de base. [10], [11], [14], [17], [19], [21], [22]

2.5 Les difficultés pendant les jeux

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

- L'écart de l'enseignement = un jeu sert comme un amusement mais pas comme le support d'apprentissage. Cette situation peut arriver quand nous choisissons un nouveau jeu. Il n'est pas conseillé d'essayer les nouveaux jeux dans une classe inconnue.
- L'enseignant doit faire attention aux jeux avec des règles compliquées ou une longue explication.
- L'activité ludique fera son effet quand l'enseignant établit une atmosphère de jeu. Il doit être intéressé par le jeu.
- L'enseignant peut rencontrer les réactions négatives des parents ou des apprenants-mêmes. Il faut changer constamment les activités pendant les cours, ne pas utiliser seulement une méthode de travail.
- Le jeu dure longtemps. Ce n'est pas un problème si l'enseignant garde le but (exercer un sujet). Il a choisi une autre manière avec laquelle il renforce les connaissances. Il est possible de choisir des jeux courts.
- Les apprenants ont tendance à utiliser leur langue maternelle. Dans ce cas, il est utile de les pénaliser (perte d'un point, sauter un tour, etc.). Pour les précautions, l'enseignant peut réviser des mots nécessaires.

- Tous les apprenants ne veulent pas jouer. Le professeur les persuade. Dans le cas de son échec, il faut penser aux rôles secondaires (juge, noter des points, etc.).
- Il faut distinguer l'état psychique et physique des apprenants et selon cela choisir une activité adéquate. Le matin, il est possible d'utiliser une activité plus difficile, l'après-midi une activité plus simple.
- Il est indispensable de penser aux paramètres de la salle de classe. L'enseignant peut réguler l'espace de jeu (éloigner des bancs d'école).
- Les joueurs font souvent du bruit. Il est favorable de déterminer un signal pour le calme.
- L'activité ludique est très exigeante pour l'enseignant du point de vue de la maîtrise, de la préparation et de la réalisation. [17], [19], [21]

2.6 Les types des jeux

Il existe beaucoup de possibilités pour diviser des jeux en catégories différentes, d'après des aspects de contenu (p.ex. jeux de mouvement, jeux de conversation), d'après la durée (longue, courte durée), d'après l'évaluation (quantité, qualité, temps). Mais pour chaque enseignant, il est très important de déterminer l'objectif de l'enseignement qu'ils veulent réaliser par le jeu. [10], [16]

2.7 Le déroulement du jeu

Les méthodes d'activation, concrètement le jeu didactique, peuvent être utilisées dans toutes les phases de l'enseignement avec l'objectif de récapitulation ainsi que l'exposition de nouveaux points de langue. Elles ne sont pas recommandées pour la phase de résumé d'un nouveau sujet et pour la phase diagnostique. Il faut savoir qu'elles ne peuvent pas remplacer un enseignement classique, seulement l'enrichissent et le rendent plus attractif. La préparation et la réalisation d'un jeu se déroulent selon les expériences actuelles de l'enseignant. [17]

Il faut choisir des activités où l'enseignant amène le plus grand nombre d'apprenants. [24]

2.7.1 Avant le jeu

La base de la méthode efficace est une préparation précise et de qualité. Pour cette raison, cette étape exige beaucoup de temps. Le choix du jeu ne doit pas être aléatoire et il faut rechercher avec soin. L'enseignant se concentre sur l'organisation, le contenu, la préparation du matériel, l'état des apprenants, la sélection des groupes. [14], [23]

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

1. déterminer les objectifs du jeu (cognitifs, sociaux, émotionnels, explication des raisons pour le choix de ce jeu)
2. faire le diagnostic de la disponibilité des apprenants (connaissances nécessaires, expériences, adresses, exigence convenable du jeu, collectif)
3. détermination des règles du jeu (leur consolidation, leur changement)
4. délimiter la fonction du dirigeant du jeu (il s'occupe du procès, il évalue les résultats, possibilité de choisir l'un des apprenants)
5. déterminer la façon de l'évaluation (discussion)
6. assurer le milieu adéquat (organisation de la salle de classe ou du terrain)
7. préparation des outils, du matériel, des accessoires (production personnelle, achat)
8. détermination de la limite temporelle (durée, part du cours)
9. réfléchir sur des variantes éventuelles (modification, interventions troublantes) [14], [17]

Pour s'assurer du bon choix, l'enseignant peut soumettre l'analyse quand il pose des questions soi-même.

1. Quel est l'objectif de cette activité ?
2. À quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire ?
3. Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?
4. Quels savoir-faire entrent en jeu ?
5. Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage ?
6. Peut-on la faire individuellement ou en groupes ?
7. Est-ce une activité:

- a. convergente (production guidée)
 - b. divergence (production ouverte)
 - c. qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre)
8. Où s'inscrit-elle dans la progression ?
9. À quel moment peut-on la proposer :
- a. au cours d'une leçon
 - b. à la fin d'une leçon
 - c. à n'importe quel moment?
10. Peut-on la proposer plusieurs fois :
- a. telle quelle
 - b. avec une variante ?
11. Quelles préparations exige-t-elle ?
12. Quelles consignes faut-il donner ?
13. Combien de temps dure-t-elle ?
14. À quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique? [29]

L'enseignant prépare aussi la manière de l'introduction du jeu. Il doit savoir s'il dira le but du jeu ou s'il le révélera pendant le résumé final. Il juge s'il faut réviser des expressions nécessaires avec les étudiants début. Il fixe le nombre minimal et maximal dans les groupes. Il réfléchit s'il distribuera le matériel avant l'explication des règles ou « après ». Quelquefois, il est indispensable de les distribuer en avance, dans d'autres cas, des matériaux peuvent disperser des apprenants. [19], [21]

2.7.2 Pendant le jeu

Tout d'abord, il faut assurer l'attitude ludique et examiner tout les facteurs qui entrent en jeu, surtout l'état psychique et physique des apprenants. L'enseignant doit présenter l'activité d'une manière attrayante donc il éveille l'intérêt des apprenants. [19], [21]

S'il est nécessaire, l'enseignant divise des apprenants en groupes. Il doit savoir comment. Il existe beaucoup de possibilités mais la division doit être objective. Pour de petits groupes (5-6 joueurs) cette structure est recommandée : 1 étudiant

excellent, 2-3 étudiants de moyen, 1-2 étudiants médiocres. La division se déroule au hasard, volontairement ou avec l'intention par le professeur. La division au hasard assure une bonne atmosphère de jeu mais elle crée souvent des équipes déséquilibrées. Pour des apprenants, c'est la division la plus objective. Il existe une grande gamme comment diviser des apprenants : nombres, lancer un dé, par un billet de loterie, selon la couleur des vêtements, par ordre alphabétique etc. Si les apprenants se partagent volontairement, la bonne atmosphère de jeu est conservée mais les groupes ne sont pas équilibrés. Ils se réunissent selon des relations dans la classe. Souvent l'enseignant a besoin de partager ses élèves en groupes équilibrés donc il choisit la division avec l'intention. Des apprenants ne l'acceptent pas plusieurs fois. Chaque jeu exige la manière différente pour la division donc l'enseignant devrait expliquer son but. Le professeur peut déterminer des capitans qui choisissent ou tirent leurs membres. Le capitaine devrait être le personnage qui sait motiver et comprend le contenu du jeu. [14], [17], [19], [21]

Plusieurs fois des enseignants utilisent la division selon des bancs d'école. Ce n'est pas efficace car ils sont assis selon une sympathie mutuelle et ils sont habitués à eux-mêmes. [14]

Il faut choisir des activités quand chaque membre du groupe doit participer. De cette façon, l'enseignant évite la situation quand quelqu'un est passif et après il profite du travail des autres. La solution : chaque membre a son rôle, diviser des apprenants en plus petits groupes, garder et pousser ceux qui ne travaillent pas. [14]

Quelquefois, l'enseignant a besoin de choisir un ou plus de volontaires. Il peut faire du choix d'occasion ou de choix délibéré, puisqu'il connaît des dispositions de l'apprenant. Pour éliminer des apprenants hyperactifs, l'enseignant leur profite comme des enregistreurs, des contrôleurs, c'est à dire dans des activités importantes mais silencieuses. Il doit être attentif dans le choix des filles adolescentes. Elles sont souvent timides et elles ne sont pas capables de se libérer. [14]

La division des apprenants et le choix des volontaires ne doivent pas durer beaucoup de temps afin que l'enseignant ait le temps pour jouer et pour le résumé final. [19], [21]

L'enseignant explique des règles en détail. Pour une meilleure compréhension, il les formule dans la langue maternelle. Il pose des questions de contrôle pour que le jeu ait un déroulement correct. Tout le monde observe les règles. Il est interdit de les changer radicalement pendant l'activité. Mais l'enseignant doit tenir le jeu en harmonie donc il sait changer quelques règles discrètement, par exemple il prolongera le temps, il donnera des tâches plus difficiles aux élèves plus exécutifs. [19], [21], [24]

L'atmosphère de jeu peut être troublée par la tricherie. L'étudiant qui essaie d'éluder des règles veut améliorer sa position et c'est un signal que le jeu l'amuse. Il faut réagir immédiatement et le sanctionner. Il faut que les élèves connaissent la punition en avance (perte du point, sauter le tour, etc.). Si un joueur est agressif, il est nécessaire d'interrompre l'activité et de parler sur l'acceptation des règles. L'enseignant peut éliminer ce joueur ou finir le jeu quand il n'est pas capable de supprimer ce problème. [19], [21]

Quand des joueurs suivent leur score, cette possibilité les inspire à une activité plus grande. [24]

Si l'une des équipes s'attarde, le professeur cherche des moyens comment remettre ce groupe dans le jeu. Le professeur peut lui donner des conseils ou un assistant du second groupe. Dans ces cas, tous doivent être d'accord. [19], [21]

L'enseignant est attentif au déroulement et il réagit sur des situations tout de suite mais il doit faire attention aux réactions inutiles et fréquentes. C'est courant que la même activité se déroule différemment de classe en classe. Il est important de terminer le jeu même s'il est mal réussi. L'enseignant peut finir le jeu précocement seulement quand des apprenants dérangent. [19], [21], [24]

2.7.3 Après le jeu

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

pédagogique. Cette partie peut être réalisée par les apprenants. Ils peuvent exprimer leurs impressions. L'enseignant reçoit le retour sur les règles, le déroulement, la pénibilité pour son utilisation prochaine. Des élèves peuvent noter des faits importants qu'ils ont rencontrés. [19], [21]

Ce moment est une bonne occasion de corriger des fautes qui sont apparues pendant le jeu. Pour ne pas les oublier, il est conseillé que l'enseignant les note sur un papier parce que la correction immédiate trouble l'activité. [10]

Ce bilan final est vraiment nécessaire pour l'effet en retour. L'école conduit des apprenants à l'autoévaluation et c'est une bonne occasion de l'exercer. Pour ces raisons, l'enseignant doit espacer bien son activité ludique. [19], [21]

Déjà au début, les étudiants veulent savoir quel est le prix en cas de la victoire. Le prix est l'une des sources de la motivation. L'enseignant a deux possibilités, soit annoncer un devoir pour le vaincu de type : effacer le tableau, rangement des outils, ranger les chaises, soit récompenser les vainqueurs. Il s'agit de petits cadeaux (p. ex. autocollant), du diplôme, applaudissements. Il n'est pas convenable de leur donner des cadeaux chers, d'argents ou de note. Le jeu serait attirant parce qu'il n'influence pas la moyenne d'étude. Bien sûr, les prix et les punitions dépendent de l'équipe des apprenants. [19], [21]

2.8 Les jeux de compétition

Si l'enseignant connaît bien sa classe (relations, comportement), il peut utiliser une compétition en cours. Il faut évoluer l'observation des règles, le respect mutuel, la coopération. Des étudiants sauraient accepter l'échec, accepter des opinions d'autres, s'instruire des fautes pour que « je sois le gagnant prochaine la fois ». Quelques personnes pensent que des jeux de compétition ne conviennent pas au milieu de l'école. Par ailleurs la vie sans concurrence n'est pas réelle. Le jeu de compétition permet de mieux motiver. Attention aux situations quand le même apprenant gagne ou perd au jeu, le jeu didactique doit avoir un effet équilibré. [23]

Il est efficace quand le professeur utilise aussi des jeux de coopération où des étudiants jouent avec autres, non directement contre. Pendant ces jeux des joueurs

s'efforcent dans le même but ensemble. L'échec est supporté mieux durant ce jeu qu'un apprenant jouant seul contre les autres. [19], [23]

2.9 Les outils pour les jeux

Le matériel qui est nécessaire pour des jeux se trouve dans deux variantes :

- matériaux pour les enseignants
- matériaux pour les apprenants

Il est utile quand l'enseignant établit son fichier des jeux. Il sert comme le soutien pour son utilisation prochaine. Il conserve des informations en détail sur l'activité. Il deviendrait l'inspiration pour des collègues. Sa structure est suivante :

- matière, thème de la leçon, niveau des apprenants, nombre d'apprenants
- objectif de l'activité
- phase de la leçon, planification temporelle
- outils, matériaux nécessaires
- motivation, méthodes, formes, interprétation du thème
- règles en détail, instructions pour l'enseignant
- questions, devoirs pour élèves, réponses et solutions correctes inclus
- manière de l'évaluation des résultats
- conclusion de l'activité, résumé
- variantes, modifications, alternative du jeu
- auteur, date de la création
- notes avec des expériences actuelles de cette activité [14], [17], [23]

Les matériaux pour les apprenants sont des outils avec lesquels ils travaillent et ils jouent. Ils peuvent avoir beaucoup de formes :

- cartes, photographies, images, textes
- dés, boîtes, jetons, figurines, accessoires
- chronomètres (comptent le temps)
- logiciel, vidéo, présentation sur PowerPoint, activités sur le tableau interactif
- ordinateur, projecteur, tableau interactif
- petits cadeaux pour les gagnants [17], [21]

Il est utile de préparer pour chaque thème ou chaque activité un ensemble de mots, d'images, d'objets. Il s'agit de l'ensemble des instruments qui caractérisent un sujet. Par exemple :

- nourriture et boissons - agneau, baguette, banane, beurre, fromage, orange, porc, poulet, soupe, vin, yaourt
- personnages historiques - Arthur Rimbaud, Céline Dion, Charlemagne, Gustave Eiffel, Marguerite Duras, Marie Curie, Sigmund Freud
- vêtements - anorak, chapeau, chaussettes, jupe, pantalon, pull, robe, sandales, short, veste [21]

Le matériel ludique réussi est simple - facile à remplacer, robuste - beaucoup de manipulation, esthétique - attrait visuel, polyvalent - utilisation dans de nombreuses situations, pertinent. Attention aux matériaux avec fautes d'orthographe et de grammaire. [21]

3 L'enquête sur l'enseignement de la grammaire

J'ai fait une recherche parmi des enseignants de la langue française à l'aide du questionnaire en ligne [33]. J'ai préparé quelques questions sur les jeux et la grammaire dans l'enseignement de la langue française et je les ai envoyées aux professeurs des écoles primaires, des collèges, des lycées, des écoles professionnelles, des écoles de langue. Je leur ai demandé les conseils sur l'enseignement efficace de la grammaire et des activités ludiques pour enrichir l'enseignement de la grammaire française.

Au total, j'ai obtenu 29 réponses des enseignants. Toutes les réponses sont présentées dans le fichier électronique¹.

3.1 Informations sur les sondés

Mon questionnaire a été rempli par 25 femmes et 4 hommes qui viennent des écoles dans toute la République tchèque : Brno, České Budějovice, Děčín, Dvůr Králové nad Labem, Frýdlant nad Ostravicí, Hradec Králové, Hustopeče, Kostelec nad Orlicí, Náchod, Nymburk, Opava, Ostrava, Pardubice, Praha.

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

Précisément 21 professeurs enseignent aux élèves jeunes, c'est à dire leur âge correspond à l'école primaire. L'âge des apprenants qui correspond à l'enseignement secondaire a été enregistrée chez 18 professeurs et 4 personnes enseignent des adultes. Les sondés pouvaient choisir ensemble plusieurs réponses.

24 enseignants ont des apprenants avec le niveau A1. 25 sondés enseignent des apprenants avec le niveau A2. 17 professeurs enseignent des apprenants avec le niveau B1 et 7 professeurs ont choisi la réponse qui convient le niveau B2.

¹ annexe N° 1

Personne n'a des apprenants en niveau C1. Les sondés pouvaient choisir ensemble plusieurs réponses.

À la question « Comment vous expliquez la grammaire le plus souvent? » 12 professeurs ont répondu qu'ils utilisent le manuel, 18 enseignants expliquent la grammaire selon leur propre matériel pédagogique, 2 enseignent selon sources sur l'internet et 3 personnes expliquent selon autres sources de livre. Les sondés pouvaient choisir ensemble plusieurs réponses.

À la question « Comment vous exercez la grammaire le plus souvent? », j'ai obtenu 17 réponses pour des exercices dans le manuel et le cahier d'exercice. 13 professeurs utilisent des exercices d'autres publications, 10 exercent la grammaire à l'aide des exercices sur l'internet. Des apprenants de 8 enseignants s'entraînent avec le tableau blanc interactif. 9 professeurs utilisent pendant leurs cours des jeux et des compétitions. Les sondés pouvaient choisir ensemble plusieurs réponses.

Dans la question « Combien de fois vous incorporez des jeux dans votre enseignement de la grammaire? ». 2 enseignants ont dit qu'ils n'utilisent jamais de jeux, 17 personnes incorporent des jeux parfois, 5 professeurs jouent généralement avec des apprenants un jeu pour un sujet grammatical et le même nombre, 5 professeurs, utilisent pendant leurs cours plus de jeux pour un sujet grammatical.

La question « Vous inventez des activités et des exercices vous-même? » était pour le choix multiple. Une personne a dit qu'il n'inventait jamais d'activités soi-même. 3 professeurs le font rarement, 15 sondés ont choisi la réponse parfois et 10 sondés inventent des exercices pour leurs apprenants souvent.

La question « Quel sujet grammatical fait le plus grand problème à vos apprenants? » était pour le choix multiple. Si quelqu'un n'y pouvait pas choisir, il répondrait par la réponse libre. Leurs réponses étaient très variées. 8 professeurs ont voté le plus grand problème dans le subjonctif. Au sommaire 7 enseignants voient le problème dans le passé composé ou l'imparfait et le même nombre dans le COI, COD. 6 professeurs ont choisi la réponse la concordance de temps. Des apprenants de 4 enseignants ont les problèmes avec la grammaire dans le thème

« la nourriture » et des apprenants de 3 enseignants font des fautes dans la grammaire avec le thème « le sport ». 4 enseignants ne savent pas de ce qui fait le plus grand problème. 2 sondés ont voté la proposition conditionnelle, aussi 2 ont choisi le futur et le conditionnel. Une personne a répondu que le plus grand problème pour ses apprenants était l'accord dans le passé composé, une personne trouve des problèmes avec la distinction des langues étrangères différentes et une personne voit le problème dans la conjugaison des verbes.

3.2 Les conseils des enseignants pour la grammaire

À la question « Avez-vous quelques recommandations et des conseils pour enseigner la grammaire de manière efficace (p.ex. méthode de l'explication, types d'exercices, etc.) ? » j'ai obtenu des réponses très utiles. Quelques-unes confirment les recommandations et les informations citées dans le chapitre 1. Au contraire, quelques sondés expriment des différentes opinions. Dans le processus d'apprentissage, il y a de nombreux facteurs qui influencent des expériences et chaque enseignant a des conditions diverses (apprenants, son caractère, son attitude, etc.) donc les réponses varient dans certains cas. Il n'est pas possible d'évaluer ces réponses car chacun a son propre style d'enseignement. On voit que l'enseignant doit chercher toujours des approches qui lui conviennent et fonctionnent. Je cite toutes les réactions, aussi dans les cas où ils sont similaires, pour voir la fréquence des attitudes, des approches, des opinions sur l'enseignement de la grammaire.

3.2.1 Le rythme

- Enseigner lentement et avec précision. La grammaire n'est pas un jeu pour esprit créateur.
- Avoir plutôt l'approche traditionnelle, donner l'accent sur le système. Des méthodes modernes n'ont pas fait leurs preuves.
- En premier lieu expliquer, après entraîner avec le manuel, des livres, l'internet.
- Expliquer et entraîner très bien.
- Pour pratiquer la grammaire par des jeux, avant tout il faut l'interpréter minutieusement.

- Procéder graduellement.
- Il dépend de l'équipe, des styles d'études des apprenants. L'enseignant doit toujours adapter son enseignement.

3.2.2 L'explication

- Expliquer distinctement et avec clarté.
- Expliquer avec clarté et appliquer la simplicité aux exemples plus difficiles. Exprimer dans la langue maternelle, utiliser le français au public avancé quand il comprend. Répéter toujours. Utiliser de courts discours dans lesquels le sujet grammatical apparaît.
- Expliquer par la méthode déductive - examiner le principe dans le manuel, expliquer plus en langue maternelle, progresser des exemples simples aux exercices plus difficiles (tout d'abord des formes, après l'utilisation dans des phrases).
- Expliquer à l'aide des exemples. Les apprenants déduisent la règle eux-mêmes.
- Laisser des apprenants examiner un texte pour qu'ils puissent trouver une règle eux-mêmes.
- Il dépend du sujet grammatical. Il est possible d'enseigner quelques sujets par la méthode inductive (p. ex. genre féminin des adjectifs qualificatifs) mais en cas de sujets différents, cette méthode est inefficace (p. ex. subjonctif).
- Guider les apprenants pour trouver une règle avec leur effort.
- Sur la base de l'observation, des apprenants trouvent une règle.
- Soutenir l'enseignement interactif et ludique. Partir des connaissances précédentes, surtout de la langue anglaise. Les apprenants cherchent et déduisent les règles avec leur effort.
- Comparer le sujet grammatical français avec le même sujet en anglais.
- Expliquer et après faire la consultation mutuelle parmi des apprenants. Jouer des jeux.

3.2.3 L'entraînement

- Utiliser des matériels authentiques (p. ex. textes des chansons).

- Utiliser la grammaire dans le contexte des thèmes les plus utilisés.
- Chercher un grand nombre d'exercices.
- Faire beaucoup d'exercices.
- S'approcher des apprenants plus individuellement et créer l'enseignement créatif.
- Utiliser la méthode Jazz drill qui est basée sur la même étude que l'étude de la langue maternelle.
- Pour révision, utiliser des jeux ELI sous l'édition Infoa (noms, verbes, prépositions), des exercices pour la compréhension orale et des exercices à trous sur internet et dans d'autres publications.

3.3 Les conseils des enseignants pour des jeux

J'ai posé cette question : « Avez-vous quelques recommandations et des conseils éprouvés pour utiliser des jeux dans l'enseignement (combien de fois, quelle partie de la leçon, règles, obstacles, etc.) ? ». J'ai obtenu des réponses intéressantes. Je les cite toutes car quelques-unes confirment des recommandations citées dans le chapitre 2 et quelques-unes sont différentes. On voit que l'enseignant doit chercher toujours des approches qui lui conviennent et fonctionnent.

- Jouer l'instant à chaque leçon.
- Jouer des jeux courts au début ou à la fin de la leçon.
- Déterminer clairement des règles et jouer 20 minutes au maximum.
- Parfois utiliser un jeu pour la relance, cela dépend de l'âge des apprenants. Avec des jeunes jouer plus souvent.
- Les plus âgés ne veulent pas tant jouer, ils exigent tout de suite une règle et son application.
- Il dépend du collectif pour qu'un jeu accomplisse son but.
- Il dépend du type de l'équipe - âge, niveau.
- Il dépend de la composition de l'équipe.
- Chercher des jeux sur internet ou utiliser les jeux de société ELI. Les jouer à la fin du cours.

- Dans chaque leçon faire quelque activité ludique qui lève des apprenants de la chaise et la leçon est amusante. Évidemment chaque activité crée un peu de bruit. Les apprenants n'en abusent pas.
- Il dépend de l'équipe et sa dynamique.
- Jouer seulement en récompense, non chaque leçon.
- Il dépend du thème, de la durée du jeu et de la difficulté d'expliquer ses règles.
- C'est possible de jouer au début de chaque leçon tant que ces jeux ne commencent pas à ennuyer.
- d'abord l'école après l'amusement. Des enfants participent à beaucoup d'activités pour peu qu'ils ne travaillent pas.
- Classer un jeu ou une activité ludique au début de la leçon pour capter des apprenants sur le thème donné. En cas différent, jouer pendant la leçon pour ranimer l'enseignement. Il est important de déterminer l'objectif concret pour que le jeu ait un but.
- À l'enseignement du second degré jouer au minimum.
- Jouer pendant la leçon et après le résumé des connaissances. Donner des règles claires pour que chacun comprenne. Attention aux activités très longues et à celles qui peuvent trop émoustiller les enfants
- Au début jouer pour la révision et l'échauffement, éventuellement pendant la leçon comme enrichir l'enseignement.
- Le jeu à faire au milieu du cours ensuite faire un rappel vocabulaire.
- De temps en temps, classer des jeux au début ou à la fin du cours pour la révision ou l'entraînement.
- Utiliser des activités ludiques seulement pour la révision ou l'entraînement. Sans cesse les changer selon des exigences et l'intérêt des apprenants.
- Des jeux remplissent l'enseignement. Pour la grammaire, les apprenants veulent l'explication des faits avec clarté à l'aide de grilles ou des exemples.
- Éviter la défaite d'enfants toujours identiques.

3.4 Activités dans l'enseignement de la grammaire française

J'ai choisi quelques grandes catégories de grammaire pour lesquelles je voulais obtenir des idées et des recommandations sur des activités ludiques : le passé composé x l'imparfait, le COI et le COD, les propositions conditionnelles, la concordance de temps, le subjonctif, le futur, le conditionnel, la grammaire avec le thème « la nourriture », la grammaire avec le thème « le sport », un autre sujet grammatical. J'ai posé mes questions sous la forme suivante (au lieu des points, il y avait la catégorie concrète) :

« Utilisez-vous quelque forme non traditionnelle ou une activité ludique pour l'enseignement de..... ? Écrivez le niveau des apprenants, les outils, la description de l'activité. »

Je mentionne seulement des réponses qui comportent des conseils, des idées et des activités utiles pour l'enseignement.

3.4.1 Le passé composé et l'imparfait

- le jeu sans mots = montrer par les gestes des verbes
- dessiner la ligne de temps et installer l'action et des circonstances
- le récit avec des images
- comparer ces temps avec le tournage du film = la caméra va, l'action (P.C.), la caméra s'arrête et elle tourne une scène (IMPF.)
- pour le passé composé = la pantomime des verbes de mouvement qui sont liés à l'auxiliaire être (« verbes de maison »), un élève le présente et la classe devine et répond *Tu es ... ?*
- trouver des exercices déterminés pour l'enseignement de la langue anglais et transformer les pour la langue français
- regarder le vidéo sans son et des élèves doivent raconter qu'est-ce qui s'est passé
- distribuer des cartes avec des verbes dans le passé composé (image flèche) et dans l'imparfait (image fleur), des élèves créent une histoire dans le passé avec le cadre temporel et spatial

- des exercices avec des phrases, p. ex. *Quand elle a plongé, elle a eu peur/elle avait peur.*, des élèves doivent expliquer la nuance de l'utilisation
- faire la description détaillée de l'image ou de la photographie, des apprenants décrivent qu'est-ce qui s'est passé (utilisation passé composé) et ils font la description des personnages, du vêtement, du temps (utilisation imparfait)
- la chanson Natalie de G. Bécaud
- des exercices du livre « Grammaire progressive »
- des exercices sur l'internet : www.pointdufle.net

3.4.2 Le COI et le COD

- remplacer le COI ou le COD par le pronom COI ou COD et inversement, deviner qu'est-ce que le pronom COI ou COD présente, p. ex. *Je lui téléphone. Je téléphone à Monique.*
- l'image du clown² dans lequel sont des phrases, des apprenants utilisent des couleurs qui conviennent
- placer des cartes avec des mots dans le bon ordre
- lier la question (avec le complément) avec la réponse (avec le pronom COD ou COI) qui convient
- un apprenant invente la devinette, p. ex. *On le fête en décembre*, les autres cherchent que le pronom COI ou COD présente : *C'est Noël*

3.4.3 Les propositions conditionnelles

- la chanson Si j'étais un homme de Diane Tell, le texte changé drôlement Si j'étais une femme de Stéphane Rousseau
- jouer le jeu avec le plateau de jeu³, des figurines et un dé, un apprenant doit créer une phrase avec l'expression sur laquelle sa figurine se trouve
- Portrait chinois = donner le commencement des phrases aux apprenants, p. ex. *Si j'étais la couleur* et ils doivent la compléter, cela aide à faire connaissance plus proche entre eux

² annexe N° 2

³ annexe N° 3

- des apprenants créent « le chaîne des propositions » qui sont liées aux elles-mêmes, p. ex. *S'il fait beau, j'irai à la piscine. Si je vais à la piscine, je prendrai mon nouvel maillot de bain. Si je prends mon nouvel maillot de bain,*
- créer des phrases à l'aide de la fiche de travail⁴
- créer l'histoire avec la phrase débutant *Si je gagnais 1 million*

3.4.4 La concordance de temps

- pendant l'enseignement du passé expliquer : qu'est-ce qui s'est passé (p.c.), qu'est-ce qui se passe en même temps (imparfait), ajouter des événements avant (plus-que-parfait) et après (conditionnel présent)
- comparer avec l'anglais

3.4.5 Le subjonctif

- montrer par des gestes ce que je veux qu'un apprenant fasse et il pose la question *Vous voulez que je?*
- couper des phrases, des apprenants lient des parties avec l'indicatif ou le subjonctif
- des exercices sur l'internet : www.pointdufle.net
- des manuels contemporains offrent des méthodes variables
- ordre : expliquer l'utilisation, méthode drill avec l'expression « il faut » et avec des verbes régulières, ajouter des verbes irrégulières, ajouter autres expressions

3.4.6 Le futur

- exercer la prononciation de la conjugaison des verbes surtout
- réfléchir sur le thème « Ma vie dans 20 ans »
- transformer l'histoire dans le futur
- le futur proche : chaque apprenant écrit son projet pour le week-end, il jette son papier dans un chapeau, le professeur choisit l'un des eux et tout le monde devine qui l'a écrit
- présenter Les dix commandements

⁴ annexe N° 4

- la chanson J'irai de Zaz
- travailler avec des cartes sur lesquels sont des verbes, des activités, des personnages et des apprenants inventent l'histoire dans le futur

3.4.7 Le conditionnel

- la chanson Si j'étais un homme de Diane Tell
- des questions et des réponses *Qu'est-ce que tu aimerais/voudrais/pourrais ...?*

3.4.8 La grammaire avec le thème « la nourriture »

- l'introduction de l'article partitif - acheter la baguette, chaque apprenant arrache un morceau, il comprend qu'il ne mange pas seulement tout la baguette mais sa partie
- travailler avec le vocabulaire illustré
- utiliser des emballages du repas de France
- diviser des apprenants en 5 groupes (petit déjeuner, entrée, plat principal, dessert, dîner), chaque groupe obtient des aliments (emballages) et crée un plat - l'utilisation de l'article partitif, la géographie, le mouvement dans la classe
- présenter des recettes
- la situation dans le magasin - un groupe a des images des aliments et la deuxième groupe a une liste d'achat et de l'argent
- la situation dans le restaurant - inventer la carte, choisir le menu
- préparer le festin réel - des apprenants apportent de la salade verte, pendant le cours ils apprennent préparer de la vinaigrette, l'enseignant apporte un appareil pour la raclette, ils mangent du fromage avec de la baguette, l'enseignant ou des filles apportent du dessert (tarte aux pommes)
- le thème « La gastronomie française inscrit au Patrimoine culturel immatériel de l'UNESCO »
- le récit du régime de jour *Pour mon petit déjeuner j'ai pris ...*
- des jeux de société d'ELI

- des mots croisés et des exercices ludiques du livre Le français avec des jeux et des activités de Simone Tibert (3 niveaux)
- la dégustation avec les yeux fermés

3.4.9 La grammaire avec le thème « le sport »

- travailler avec le vocabulaire illustré
- le jeu de mémoire = trouver le nom du sport avec l'image qui convient
- le manuel ÉCHO A1 - vidéo du sport
- le récit sur le thème « Moi et le sport »
- la pantomime - exercer *jouer au, faire du/de la*
- jouer au rugby, jouer à la pétanque en réalité
- former le cercle, chaque apprenant obtient une image avec le sport, possibilité d'exprimer son préférence, parler comme la personne sur l'image
- des mots croisés et des exercices ludiques du livre Le français avec des jeux et des activités de Simone Tibert (3 niveaux)

3.4.10 Un autre sujet grammatical

- exercer la conjugaison des verbes - former le cercle, des apprenant jettent un petit ballon, chacun dit une personne, après la troisième personne dans le nombre pluriel changer le verbe, il est possible de changer le temps, d'utiliser la négation
- exercer la conjugaison des verbes - jeter des dés et selon la légende (le dé jaune présente le temps, le dé rouge présente la personne, le dé vert présente le mode et chaque nombre du dé a son valeur) des apprenants doivent conjuguer le verbe choisi, celui qui est premier avec sa réponse sonne à la petite sonnette
- exercer les articles = valise sans fond - le premier apprenant dit *J'ai un chien*, le deuxième apprenant dit *J'ai un chien et un chat*, le troisième apprenant dit *J'ai un chien, un chat et un lapin, ...*
- toute la grammaire = le jeu de sept familles, choisir des thèmes de grammaire volontairement

- exercer les verbes dans le présent - les chansons On court, Le même sang de Yannick Noah
- les prépositions, la formulation des questions et des réponses - des jeux de société d'ELI

Dans tous les cas, il s'agit d'ébauche des activités. Chaque point présente une idée et l'enseignant créatif et passionné sera capable de la développer, transformer et adapter à ses apprenants.

3.5 La conclusion des informations précédentes

L'enseignement de la langue française et la position de la grammaire ont subi quelques changements. À notre époque, la grammaire n'a pas pour but de maîtriser la langue mais c'est un des moyens pour pourvoir l'aptitude communicative aux apprenants. La plupart des ressources correspondent à l'opinion que la grammaire est un ensemble des règles. D'un côté, il faut acquérir un aspect productif, savoir formuler des phrases correctes, et de l'autre côté, il faut comprendre précisément une information annoncée. Les étapes de l'acquisition de la grammaire sont : la présentation, la contextualisation, l'entraînement, la répétition et l'évaluation. Durant l'acquisition de la grammaire, l'objectif n'est pas seulement de mémoriser des règles, mais l'enseignant devrait veiller à la systématisation des connaissances. Pour cela, il devrait créer des situations réelles pour que des apprenants sachent quand et quel sujet grammatical utiliser. Les enseignants actuels, les participants de la recherche, recommandent gérer l'enseignement de la grammaire clairement et graduellement avec un grand nombre d'exercices.

Si l'enseignant utilise un jeu dans son cours, il faut d'abord déterminer l'objectif et ensuite le surveiller pendant l'activité. L'enseignant ne doit pas négliger la préparation, de plus il doit se concentrer sur l'explication des règles du jeu avec clarté. À la fin de l'activité, des apprenants doivent obtenir un résumé, de leur travail sur le sujet grammatical. Les enseignants qui ont rempli le questionnaire soulignent que chaque groupe est différent et que chacun réagit différemment sur la même activité.

L'enquête sur l'enseignement de la grammaire a enregistré cette réalité : Des enseignants expliquent des sujets grammaticaux selon leurs propres matériels et le plus souvent ils utilisent des exercices du manuel. Ils amènent parfois des jeux didactiques en cours. Il est de règle qu'ils produisent des activités et des exercices. Leurs apprenants ont souvent un problème avec la maîtrise du subjonctif.

4 Les activités ludiques

Dans ce chapitre je propose 60 activités et jeux pour l'enseignement ludique et créatif de la grammaire française. Il s'agit du dossier avec des idées concrètes pour enrichir les cours du français. Chaque fiche contient des informations générales au début :

- objectif - quel sujet l'activité exerce
- niveau des apprenants - conseil d'orientation, chaque enseignant connaît son public et il juge si cette activité est convenable
- matériel - quels outils sont nécessaires
- durée - conseil d'orientation, chaque classe, conditions et circonstances de travail sont différents
- source - où j'ai trouvé cette activité pour la première fois. Il est possible de trouver certainement quelques activités proposées sur l'internet ou dans d'autres publications, en même variante ou en modification.

Dans cette époque, tout le monde a l'accès à internet où il peut, et il sait, trouver une quantité énorme d'idées, des informations, des activités proposés pour l'enseignement. Tout cela exige une recherche et une préparation parfois pénible pour les informations incomplètes et des autres raisons. Le dossier se compose des activités tirées principalement des livres. Il est évident que les auteurs ont des expériences riches et leurs livres ont une valeur. Pour les mêmes raisons, je cite des activités présentées pendant les formations « Grammaire ludique » de l'Alliance Française de Pardubice.

Quand j'avais une version française de quelque activité, je l'ai citée dans la version originale. Toutes les annexes sont disponibles sur le CD pour leur grande quantité et la possibilité de rester dans le format originel.

Le répertoire des jeux avec les sujets de grammaire exercés est établi pour la meilleure orientation dans le dossier, disponible sur la page suivante.

LE RÉPERTOIRE DES JEUX

- | | |
|--|--|
| 4.1 Les articles - masculin et féminin articles | 4.12 Brise glace : « Est-ce que » questions, articles |
| 4.2 Chaises musicales grammaticales temps et modes verbaux | 4.13 Où vas-tu? prépositions de lieu |
| 4.3 La condition propositions conditionnelles | 4.14 Les articles partitifs article partitif |
| 4.4 Le chemin avec l'impératif impératif | 4.15 Accordissimot adjectifs, accord |
| 4.5 Les pronoms COD et COI COD et COI, temps verbaux | 4.16 Jeu des dés conjugaison des, temps verbaux |
| 4.6 Pexeso grammatical différents points grammaticaux | 4.17 Fais ci, Fais ça! impératif |
| 4.7 Les cornichons de Nino Ferrer article partitif | 4.18 Le touché coulé des verbes conjugaison des verbes |
| 4.8 Les adjectifs possessifs adjectifs possessifs | 4.19 Teamwork construction des phrases, accord, temps verbaux |
| 4.9 Jeu de l'oie subjonctif | 4.20 Histoire de ... passé composé/imparfait, |
| 4.10 Alibi temps du passé, questions | 4.21 Trivial poursuit différents points grammaticaux |
| 4.11 Le jeu de 7 familles espèces de mots | |

4.23 Jeux autocorrectifs

types de phrase (exclamative, interrogative, indicative), temps verbaux

4.24 Jeu d'accords

conjugaison, temps verbaux

4.25 Relais orthographique

différents points grammaticaux

4.26 Trouvez le X

questions

4.27 Le bon temps

passé composé/imparfait

4.28 Récit en images

temps et modes verbaux

4.29 Phrase inachevée

accord, article partitif

4.30 Si j'avais ...

propositions conditionnelles

4.31 Bruno et Julie

prépositions, question, article partitif

4.32 Récit structuré

temps verbaux, accord

4.33 Texte sans ponctuation

structure du texte

4.34 Que feriez-vous ?

conditionnel

4.35 Malentendant

concordance de temps, discours indirect

4.36 Message avec le code secret

structure de la phrase, temps verbaux

4.37 Queue

prépositions (pays)

4.38 Morpion verbal

conjugaison, prépositions, pronoms, déterminants

4.39 Rondelles d'oignon

COD et COI

4.40 Changez votre place si ...

article partitif, préférences

4.41 Boules de neige

questions

4.42 Enquête

concordance de temps, discours indirect

4.43 Compétition au tableau

conjugaison des verbes

4.44 Quatre !

conjugaison des verbes

4.45 Pelote

questions

4.46 Conjugaison avec des dés

conjugaison des verbes

4.47 Composez des phrases

propositions conditionnelles

4.48 Cercle de verbes

conjugaison des verbes

4.49 Subjonctif de dé

subjonctif

4.50 Adjectifs interrogatifs

questions

4.51 Cochonnet

prépositions de lieu

4.52 Je te vois !

prépositions de lieu

4.53 Vas au coin !

différents points grammaticaux

4.54 Comparatif, superlatif

comparaison des adjectifs

4.55 Comparaison

comparaison des adjectifs

4.56 Qu'est-ce que tu as fait ?

passé composé

4.57 Stations d'écriture

structure de la phrase

4.58 Histoire de chaîne

structure de la phrase, temps verbaux

4.59 Feuilles de couleur

structure de la phrase, temps verbaux

4.60 Texte à trous

espèces de mots

4.1 Les articles - masculin et féminin

Objectif : article masculin/féminin, vocabulaires (métiers)

Niveau des apprenants : A1

Matériel : cartes ou images des métiers⁵

Durée : 10 minutes

Source : [32]

Déroulement :

Il faut préparer le matériel – les cartes ou les images des professions. À tour de rôle, les apprenants tirent un papier et miment le métier au reste de la classe qui doit deviner ce dont il s'agit. À chaque fois il faut également compléter le métier par sa forme masculine/féminine.

La variante :

Une compétition : un point pour une réponse correcte. Celui qui a le plus de points est vainqueur.

L'enseignant peut noter le vocabulaire au tableau et à la fin faire le résumé, laisser ses apprenants découvrir/répéter la règle pour créer le genre féminin.

Il est possible de changer le vocabulaire.

⁵ annexe N° 5

4.2 Chaises musicales grammaticales

Objectif : temps et modes verbaux

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : liste des phrases

Durée : 10 minutes

Source : [32]

Déroulement :

Selon le temps étudié avec les apprenants, l'enseignant prépare lui-même une liste des phrases dans lesquels il va utiliser tous les temps ou modes connus par les apprenants.

Le professeur lit ensuite à voix haute cette liste des phrases, tandis que les apprenants marchent en rond autour des chaises. Sur le modèle des chaises musicales, ils doivent s'asseoir dès qu'ils entendent une phrase avec le temps choisi par le professeur.

4.3 La condition

Objectif : propositions conditionnelles, expression orale

Niveau des apprenants : B1-B2

Matériel : liste des mots

Durée : 10 minutes

Source : [2], [32]

Déroulement :

Chaque apprenant (ou groupe de deux) choisit un mot dans la liste suivante:

un pays / une saison / une couleur / un animal / une plante / une personne célèbre / un instrument de musique / un héros de dessins animés / une pièce de la maison / un objet / un vêtement / un métier / ...

L'enseignant pose la question : « Qui seriez-vous et que feriez-vous si vous étiez ce mot? ». Les apprenants essaient de créer leur propre réponse et chacun présente son idée. C'est bien de donner un exemple (cf. ci-dessous). Il faut bien respecter la structure de la condition.

Exemple : Si j'étais un héros de bandes dessinées, je serais un schtroumf. Je porterais en permanence ma couleur préférée : le bleu. Grâce à ma petite taille, une souris me servirait de cheval. J'utiliserais la coquille d'une noix comme bateau...

Variante :

Collez des mots sur les dos des apprenants sans qu'ils les voient. Maintenant, ils doivent prendre des questions aux autres et découvrir leur identité. Après vous pouvez continuer le jeu cité plus haut.

4.4 Le chemin avec l'impératif

Objectif : impératif

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : aucun

Durée : 15 minutes

Source : [32]

Déroulement :

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

Variante :

L'enseignant choisit un apprenant qui devra donner des ordres au reste du groupe. Par exemple : « *Les gens avec un t-shirt, levez-vous ! Les filles, fermez les yeux ! Monsieur, sortez ! ...* »

4.5 Les pronoms COD et COI

Objectif : pronoms COD et COI, temps verbaux, expression orale

Niveau des apprenants : B2 et plus

Matériel : liste avec les phrases, portraits⁶

Durée : 20-30 minutes

Source : [32]

Déroulement :

Les apprenants travaillent en groupes. Chaque groupe choisit un portrait parmi les 8 proposés. L'enseignant distribue ensuite le document sur lequel figure les phrases contenant des pronoms compléments conjoints. Les apprenants sont alors invités à se mettre dans la peau de la personne qu'ils ont choisie et écrire une histoire à la première personne du singulier en utilisant le maximum de phrases du document annexe. L'enseignant explique aux apprenants qu'ils peuvent utiliser les phrases avec les pronoms en contexte ou remplacer le pronom par un complément adéquat.

⁶ annexe N° 6

4.6 Pexeso grammatical

| | |
|--------------------------------|---|
| Objectif : | chiffres, différents points grammaticaux (conjugaison, genre de l'adjectif, subjonctif) |
| Niveau des apprenants : | A1 et plus |
| Matériel : | cartes du jeu ⁷ |
| Durée : | 15 minutes |
| Source : | [22], [32], [34] |

Déroulement :

Il faut imprimer la planche des cartes de jeu, puis imprimer au verso les chiffres. Il faut avoir une carte pour chaque pronom sujet (je, tu, il, elle, on, nous, vous, ils, elles) et une carte pour chaque terminaison (-e, -es, -e, -e, -e, -ons, -ez, -ent, -ent) soit 18 cartes en tout. Les pronoms sujet je, il, elle, on, ils et elles doivent être représentés par des couleurs différentes et les terminaisons être représentées avec les mêmes couleurs. En découpant la feuille imprimée au recto avec des pronoms sujet ou des terminaisons et au verso par des chiffres, on obtient 18 cartes avec chiffre écrit au verso, déterminé au hasard. Les pronoms sujet sont numérotés de 1 à 9 et les verbes de 10 à 18.

Un participant doit choisir deux cartes en disant les deux chiffres correspondants à voix haute, une carte de la groupe 1 à 9 et une carte de la groupe 10 à 18. Puis il peut les tourner. Sur le principe du jeu de mémoire, si les deux cartes forment une paire (terminaison correcte et même couleur dans le cas des terminaisons identiques), elles doivent être retirées. Si les cartes ne correspondent pas, elles sont remises en place pour le prochain tour. Le jeu est terminé quand il n'y a plus de cartes affichées.

Variantes:

- associer le singulier des adjectifs avec leur pluriel (ou le masculin avec le féminin)

⁷ annexe N° 7

- associer un verbe avec une de ses formes verbales (avec un temps, un mode, une personne précise)
- associer les synonymes
- associer les antonymes
- associer les expressions familières avec les expressions soutenues

4.7 Les cornichons de Nino Ferrer

Objectif : article partitif, compréhension orale

Niveau des apprenants : A1-A2

Matériel : texte, vidéo⁸

Durée : 15 minutes

Source : [32], [41]

Déroulement :

L'enseignant fait regarder le clip avec le son. Il s'agit de la chanson Les cornichons de Nino Ferrer.

Les apprenants remplissent la fiche (les images, le texte à trous, questions).

La dernière partie de la fiche est « repérages » pour résumer l'article partitif, sa création et son utilisation pour réviser ensemble avec l'enseignant.

Variante :

L'enseignant distribue le texte de la chanson avec les phrases pêle-mêle qu'il faudra remettre dans l'ordre correct.

⁸ annexe N° 8

4.8 Les adjectifs possessifs

Objectif : adjectifs possessifs, expression orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : images⁹

Durée : 10 minutes

Source : [32]

Déroulement :

Imprimez et découpez les images proposées. Mettez les sur la table et nommez avec les apprenants chaque objet (la photo de famille ne compte pas, bien évidemment, c'est juste pour indiquer les propriétaires). Vous pouvez simplement écrire les noms au tableau ou imprimer la liste des mots et la découper pour procéder à une simple association des termes et des images.

Une fois les objets identifiés et nommés, annoncez à la classe qu'ils sont membres de la même famille et que c'est une famille élargie (éventuellement divisez la classe en groupe). Choisissez le père, la mère, le grand-père, la grand-mère, les enfants, éventuellement les cousins, les oncles, les tantes. Chaque personne se présente (prénom, âge, éventuellement profession), cela met un peu plus d'ambiance, car les apprenants s'identifient mieux à leur rôle.

Annoncez aux « membres de famille » qu'il y a plein de désordre chez eux. Ils doivent trouver leurs objets, et très souvent, ils ne sont pas d'accord.

Les cartes avec les images se trouvent sur la table. La première personne, par exemple le père, dit (et il faut tout le temps observer cette structure) : « **C'est mon vin.** » en prenant la carte. À ce moment-là, un autre membre de la famille (p.ex. le fils) peut réagir : « **Non, ce n'est pas ton vin, c'est mon vin!** » ou encore « **C'est leur vin** » en montrant les grands-parents. Et ainsi de suite...

⁹ annexe N° 9

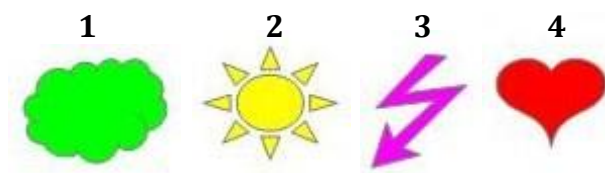
Les apprenants commencent à jouer avec leur personnalité fictive. Permettez-leur de se sentir à l'aise et de se lâcher. En fait, c'est une activité où ils peuvent rigoler un peu, et ce sont eux qui créent leurs blagues.

4.9 Jeu de l'oie

| | |
|--------------------------------|---|
| Objectif : | indicatif ou subjonctif, expression orale |
| Niveau des apprenants : | B1-B2 |
| Matériel : | plateau de jeu, cartes de débat ¹⁰ , dé, pions |
| Durée : | 20 minutes |
| Source : | [32] |

Déroulement :

Seul ou en équipe, les joueurs doivent avancer leurs pions à l'aide d'un dé. Dès qu'une équipe tombe sur une case, elle tire une carte débat et doit répondre en utilisant le début de phrase proposé afin de pratiquer l'alternance de l'indicatif et du subjonctif. De plus, sur chaque case il y a un symbole qui représente le nombre d'arguments que le ou les joueurs doivent énoncer : de 1 à 4 arguments sur un sujet, pour et/ou contre (modifiable).



Les autres joueurs valident les arguments exposés et peuvent pour cela demander des précisions. Si tous les arguments ne sont pas validés ou bien si l'équipe n'a pas trouvé le nombre d'arguments demandé, elle recule son pion d'autant de cases que d'arguments non validés/trouvés.

Pour créer encore plus de compétition dans le jeu et pour les apprenants de niveau B2, on peut limiter le temps de réflexion pour trouver les arguments à l'aide d'un sablier.

Une fois que l'équipe a donné son opinion et a exposé son ou ses arguments, une discussion entre tous les joueurs peut s'ouvrir afin d'enrichir le sujet proposé d'arguments et d'exemples. La discussion terminée, on passe à l'équipe suivante et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

¹⁰ annexe N° 10

4.10 Alibi

Objectif : temps du passé, questions

Niveau des apprenants : B1

Matériel : aucun

Durée : 30 minutes

Source : [32]

Déroulement :

L'enseignant explique aux apprenants qu'un crime a été commis la veille entre 20 et 22 heures. Tous les apprenants sont suspects.

Le professeur divise la classe en groupe de deux. Chaque binôme prépare pendant 10-15 minutes son alibi avec le plus de détails possibles (ce qu'ils ont fait, où ils étaient, avec qui, ...).

Puis la classe se transforme en tribunal et les apprenants se font interroger individuellement chacun leur tour. Pendant ce temps, leur complice sort de la salle afin qu'il ne puisse pas entendre ce que dit son acolyte.

On note les incohérences et les points divergents entre les deux témoignages. À la fin, les apprenants votent pour le couple le moins crédible, alors jugé coupable.

4.11 Le jeu de 7 familles

Objectif : espèces de mots, négation, production orale

Niveau des apprenants : A2

Matériel : cartes¹¹

Durée : 15 minutes

Source : [6], [32], [35]

Déroulement :

Cette activité reprend le jeu des 7 familles classique et l'adapte à des objectifs grammaticaux. Le professeur divise la classe en plusieurs groupes (ou en équipes). Chaque apprenant (ou équipe) reçoit 6 cartes.

Le joueur demande à un autre joueur de son choix la carte qu'il souhaiterait. Il utilise alors la structure : « *Dans la famille X, je voudrais ...* ». Si le joueur obtient la carte désirée, il peut continuer à jouer. Sinon, il reçoit la réponse « *Dans la famille X, je n'ai pas de ...* » et il doit piocher (s'il pioche la carte désirée, il peut également continuer) et c'est au tour du joueur suivant.

L'objectif est de reconstituer le plus de familles. La réponse négative exerce la négation absolue.

Exemple : Reconnaître la nature des mots - familles Verbes, Adverbes, Adjectifs, Prépositions, Pronoms, Noms

À la fin du jeu, on peut discuter :

- Quels autres membres de la famille pourrait-on ajouter ?
- Comment reconnaître un verbe/nom/adverbe... dans la phrase ?
- À quoi ils servent ?
- Entre deux familles, comment différencier un pronom d'un nom/un adverbe d'un verbe/un déterminant d'une préposition ... ?
- À l'intérieur d'une même famille, comment faire la différence entre un nom commun et un nom propre/entre un déterminant possessif et un déterminant démonstratif ?

¹¹ annexe N° 11

4.12 Brise glace : « Est-ce que »

Objectif : questions, articles, production orale, compréhension orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : feuilles de papier

Durée : 15 minutes

Source : [31]

Déroulement :

Écrivez sur des feuilles A4 :

- le pronom interrogatif « Est-ce que »
- les verbes : aimer, faire, aller, manger, jouer, ...
- les compléments : le sport, la musique, les livres, instruments de musique, nourriture, ...
- de l'espace pour que les apprenants puissent se déplacer à gauche ou à droite de la pièce.

À partir de l'adverbe interrogatif « *Est-ce que* », les apprenants vont devoir se poser des questions entre eux.

Disposez les feuilles sur une table. À tour de rôle, chaque apprenant va devoir choisir un verbe suivi d'un complément adéquat pour construire correctement sa question. Une fois énoncée, les autres apprenants doivent y répondre en se déplaçant dans la salle. À gauche il s'agira des réponses comme « non », « je n'aime pas » etc. et à droite les réponses telles que « oui », « j'aime »... Et ainsi de suite.

Exemple : « Est-ce que vous aimez le chocolat ? », « Est-ce que vous jouez de la guitare ? », « Est-ce que tu manges de la viande ? »

4.13 Où vas-tu?

Objectif : prépositions de lieu, production orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : 12 cartes¹², dé pour chaque groupe

Durée : 15 minutes

Source : [31]

Déroulement :

Dans un premier temps le professeur va proposer un petit échauffement pour revoir les prépositions de lieux : à la, à l', au, et les noms de lieux.

Chaque groupe se place autour d'une table. Les groupes jouent séparément. Les cartes sont distribuées aux joueurs en nombre égal, ils les gardent en main en gardant les images vers soi. Les cartes en trop restent à part.

Un joueur lance le dé et compte à partir de lui-même dans les sens d'une aiguille d'une montre pour choisir la personne qui commence le jeu. Celle-ci choisit alors une de ses cartes en main et lit aux autres la question au verso de sa carte tout en cachant l'image.

Le joueur qui donne la bonne réponse le plus vite avec une phrase correcte et complète remporte la manche. Par exemple : « *Je peux voir les animaux au cirque* ». Le joueur montre la carte image aux autres et la pose sur la table. C'est au tour de celui qui a bien répondu de poursuivre le jeu avec une de ses cartes. Celui qui n'a plus de cartes a gagné.

¹² annexe N° 12

4.14 Les articles partitifs

| | |
|--------------------------------|--|
| Objectif : | vocabulaire - nourriture, article partitif |
| Niveau des apprenants : | A2-B1 |
| Matériel : | balle, recette avec la liste des ingrédients sans les articles ¹³ |
| Durée : | 10 minutes |
| Source : | [31] |

Déroulement :

Pour la première manche, les apprenants se mettent debout en formant un cercle. À l'aide d'une petite balle, l'un d'entre eux va dire une catégorie d'aliments (légumes, fruits, viande, poisson) et va passer la balle à un autre apprenant qui devra dire un aliment correspondant à la même catégorie en utilisant l'article partitif correcte. Et ainsi de suite.

La deuxième manche consiste à afficher des recettes de cuisine dans la salle de cours avec la liste d'ingrédients nécessaires pour chaque recette. En groupe de deux, les apprenants devront en choisir une et devront la présenter devant le reste de la classe en utilisant les articles partitifs. Les autres groupes devront deviner de quelle recette il s'agit.

Exemple : « Il faut de la farine, des œufs, du sucre etc. Qu'est-ce que c'est? »

¹³ annexe N° 13

4.15 Accordissimot

| | |
|--------------------------------|---|
| Objectif : | adjectifs, accord en genre et en nombre |
| Niveau des apprenants : | A2 et plus |
| Matériel : | plateau de jeu, cartes, livret de correction ¹⁴ , feuilles, dé, pions |
| Durée : | 20-45 minutes |
| Source : | [31] |

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de case sur le plateau de jeu. Selon la couleur, il tire une carte puis annonce le numéro et lit la question à voix haute. Il doit à chaque fois épeler ou écrire sa réponse. Le joueur situé en face de lui vérifie la réponse à l'aide du livret de correction.

À chaque bonne réponse, le joueur gagne le droit de rejouer. S'il se trompe, c'est au joueur suivant. L'enseignant veille au bon fonctionnement de la partie et intervient lorsqu'il est nécessaire d'apporter des explications supplémentaires.

Attention lorsqu'il est demandé 2 ou 3 réponses au joueur, toutes les réponses doivent être justes pour pouvoir être validées.

Variantes :

Changer le domaine des questions

¹⁴ annexe N° 14

4.16 Jeu des dés

| | |
|--------------------------------|---|
| Objectif : | conjugaison des verbes, temps verbaux |
| Niveau des apprenants : | B1 |
| Matériel : | tableau blanc interactif (Smart, Promethean), avoir accès aux éléments interactifs disponibles ¹⁵ |
| Durée : | 20-45 minutes |
| Source : | [31], [40] |

Déroulement :

Un meneur de jeu : un élève (soutenu par le professeur) ou bien le professeur lui-même. Deux équipes disposées en file devant le TBI, de part et d'autre.

Un joueur d'une équipe commence la partie. Il lance le dé et essaye de conjuguer le verbe à la personne demandée et au temps verbal demandé. Il essayera également de finir la phrase par un complément qui soit cohérent avec le verbe conjugué.

Si le joueur arrive à faire les deux, il remporte 2 points pour son équipe. S'il arrive uniquement à conjuguer le verbe il gagne 1 point et c'est l'autre équipe qui prend la parole pour essayer de finir la phrase. S'il ne parvient pas à conjuguer le verbe correctement c'est l'autre équipe qui prend le tour pour essayer de marquer 1 ou 2 points.

L'équipe gagnante est celle qui accumule le plus de points au bout de 3 tours joués par chaque apprenant.

¹⁵ annexe N° 15

4.17 Fais ci, Fais ça!

Objectif : impératif, compréhension orale

Niveau des apprenants : A2-B1

Matériel : cartes¹⁶

Durée : variable

Source : [31]

Déroulement :

Comme activité d'échauffement proposez aux apprenants le jeu de **Jacques à dit** pour se familiariser avec les cartes en annexe qui vont être utilisées par la suite. Le professeur prend la parole et donne des ordres à l'ensemble de la classe. Les apprenants restent assis et doivent réagir le plus vite possible aux ordres lancés par le professeur.

Pour le jeu lui-même, disposer les cartes en un tas face cachée au centre de la table. Les apprenants vont se mettre en cercle autour de cette table. Le premier joueur pioche une carte et la lit au joueur qui se trouve à sa droite. Celui-ci doit réaliser l'action immédiatement. Si l'action est bien réalisée il gagne la carte et la garde pour lui. Si l'action n'est pas réalisée ou mal réalisée il remet la carte sous le tas.

Certaines cartes comportent des ordres à faire par d'autres joueurs. Le joueur doit choisir quel camarade doit faire cette action pour lui faire gagner la carte. Il doit exprimer cet ordre en utilisant correctement l'impératif, tandis que son camarade doit réaliser correctement l'action.

Le joueur qui accumule le plus de cartes gagne.

¹⁶ annexe N° 16

4.18 Le touché coulé des verbes

Objectif : conjugaison des verbes

Niveau des apprenants : A1 et plus

Matériel : fiches avec la grille¹⁷

Durée : 20 minutes

Source : [31]

Déroulement :

L'objectif est de trouver et détruire les navires de l'adversaire! Sur les cases, placez vos navires horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher!

Sur la fiche, chaque apprenant place :

- 1 porte-avions (5 cases)
- 1 croiseur (4 cases)
- 1 contre-torpilleur (3 cases)
- 1 sous-marin (3 cases)
- 1 torpilleur (2 cases)

En groupe, choisissez le temps : présent, imparfait, passé composé, futur simple, conditionnel présent, conditionnel passé, subjonctif, plus-que parfaits ... puis cherchez les navires de l'adversaire. Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez. Cochez les cases que vous avez attaquées.

Attaque ratée - dites « *pas touché* »

Un navire touché - dites « *touché* »

Un navire coulé - dites « *coulé* »

¹⁷ annexe N° 17

4.19 Teamwork

Objectif : construction des phrases, accords, temps verbaux

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : cartes avec des mots, deux cartons de couleur jaune et un de couleur rouge

Durée : 15 minutes

Source : [31]

Déroulement :

Préparez des cartes avec des mots ou des expressions à partir desquelles sont créés des définitions.

La classe est répartie en équipes (de 2 à 6). L'objectif est de définir un mot en créant une phrase tous ensemble et sans concertation au préalable. Ce mot peut être un objet, un métier, un personnage ou autre. Les définitions commencent toujours par *c'est* et c'est le professeur qui prend la parole. Pour débiter, un apprenant d'une équipe tire un papier et prononce un seul mot pour définir celui-ci. En s'appuyant sur le mot énoncé, le joueur suivant devra choisir son mot afin de donner une suite cohérente à la définition. Lorsque tous les joueurs de l'équipe sont passés, si l'équipe adverse donne la bonne réponse, elle gagne un point et l'équipe qui fait deviner le mot aussi. Si une équipe dit un mot qui est complètement en dehors du contexte de la définition, elle recevra, de la part de l'enseignant, un carton jaune. Au bout de deux cartons jaunes, elle recevra automatiquement un carton rouge et le point passera à l'autre équipe. Si la définition est compréhensible mais l'autre équipe ne parvient à deviner le mot au bout d'une minute, cette équipe perd le point. L'équipe qui accumule en premier 5 points gagne le jeu.

4.20 Histoire de ...

Objectif : alternance du passé composé et de l'imparfait, production écrite

Niveau des apprenants : A2-B1

Matériel : plateau de jeu, cartes de Point de départ de l'histoire (bleues) + cartes de Conclusion de l'histoire (violette) + cartes Éléments de l'histoire¹⁸

Durée : 15 minutes

Source : [31]

Déroulement :

Divisez la classe en sous-groupes. Distribuez à chacun un plateau de jeu. Piochez au hasard une carte Point de départ de l'histoire et une carte Conclusion de l'histoire et disposez-les de manière visible pour tous les apprenants.

Ces cartes déterminent l'amorce et le dénouement d'une histoire que tous les sous-groupes vont devoir inventer. Ils ont donc tous le même point de départ et d'arrivée pour leurs histoires. Le but du jeu est d'inventer l'histoire la plus cohérente ou l'histoire la plus drôle, à vous de choisir et de préciser ce point lors des explications. On votera à la fin en grand groupe pour élire la meilleure histoire.

Distribuez maintenant 10 cartes Éléments de l'histoire à chaque sous-groupe. Ces cartes représentent des lieux, des personnages, des animaux, des objets, des sentiments, des situations, des événements, des opinions et des états physiques ou mentaux. Chaque sous-groupe aura donc des éléments différents pour constituer son histoire. Ainsi, chaque histoire sera différente. Demandez maintenant à chaque sous-groupe de créer une histoire en partant de la carte Point de départ pour aller à la carte Conclusion et en utilisant au moins 5 des 10 cartes éléments de l'histoire piochées. Ils devront pour cela disposer de haut en bas dans l'ordre chronologique

¹⁸ annexe N° 18

les cartes éléments constituant leur histoire et à gauche ou à droite de leur plateau selon s'ils utilisent ces éléments dans une phrase à l'imparfait ou au passé composé.

4.21 Trivial poursuit

Objectif : révision de différents points grammaticaux (accord, nombre, genre)

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : plateau de jeu, cartes, fiche des réponses¹⁹, dé

Durée : 15 minutes

Source : [32]

Déroulement :

Il s'agit d'une adaptation grammaticale du jeu du **Trivial Pursuit**. Les questions portent sur différents aspects grammaticaux vus en classe avec les apprenants.

Chaque joueur lance le dé et doit répondre à une question de la couleur sur laquelle il est tombé (la case blanche permet de relancer le dé). Sur les cases « camembert », le joueur peut gagner un camembert de la couleur correspondante.

Les cartes sont à imprimer sur du papier de couleur (bleu, rose, jaune, marron, vert, orange).

Exemple : les accords en genre et en nombre

- *bleu : changer le genre et épeler l'adjectif souligné*
- *rose : changer le nombre et épeler l'adjectif souligné*
- *jaune : changer le genre et le nombre d'un groupe nominal*
- *marron : accorder et épeler le participe passé*
- *vert : accorder le adjectifs au nom puis les épeler*
- *orange : trouver l'erreur d'accord dans la phrase*

¹⁹ annexe N° 19

4.23 Jeux autocorrectifs

Objectif : types de phrases (exclamative, interrogative, indicative), temps verbaux

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : cartes - types de phrases, cartes - temps verbaux²⁰

Durée : 10 minutes

Source : [36]

Déroulement :

Cette activité est déterminée pour le travail autocorrectif. Chaque apprenant obtient une série de cartes. À l'arrière de la carte, il y a la réponse correcte.

L'apprenant doit résoudre :

- si la phrase sur la carte exige le point, le point d'exclamation ou le point d'interrogation (convenable également pour exercer l'intonation aussi).
- quel temps verbal est utilisé dans la phrase : passé, présent, futur.

²⁰ annexe N° 20

4.24 Jeu d'accords

Objectif : conjugaison des verbes, temps verbaux

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : plateau de jeu²¹, pions, dé

Durée : 10 minutes

Source : [37]

Déroulement :

Chaque joueur choisit un verbe. On bouge sur le plateau avec un dé et des pions. Lorsqu'on tombe sur une case de couleur, on accorde le verbe avec le nom indiqué en respectant le temps. Si on se trompe, on recule jusqu'à la case blanche précédente. Le gagnant est le premier verbe à avoir regagné le camp.

²¹ annexe N° 21

4.25 Relais orthographique

Objectif : différents points grammaticaux, orthographe

Niveau des apprenants : A1 et plus

Matériel : texte narratif

Durée : variable

Source : [12]

Déroulement :

On peut pratiquer ce jeu comme le moyen de l'enseignement de la grammaire par la méthode inductive.

Préparez un texte de préférence narratif, composé de phrases courtes dont le vocabulaire et les structures syntaxiques correspondent à vos objectifs et mettez-le dans deux enveloppes.

Vous donnez une enveloppe fermée au premier joueur de chaque équipe (l'un de ceux du premier rang). Lorsqu'ils sont prêts, vous donnez le départ. Ils doivent ouvrir l'enveloppe, lire la première phrase, la mémoriser le plus rapidement possible, puis aller l'écrire sur la moitié du tableau que vous leur avez attribuée.

La deuxième récupère aussitôt le texte et mémorise la deuxième phrase pour prendre le relais le plus rapidement possible au tableau.

Chaque joueur doit essayer d'aller le plus vite possible en respectant la structure et l'orthographe des phrases.

Lorsqu'une équipe a terminé, arrêtez le jeu et comptez un point par mot correctement orthographié. Tout élément qui n'appartient pas au texte d'origine ne compte pas.

4.26 Trouvez le X

Objectif : questions avec : Où ? Quand ? Comment ? Qui ? Pourquoi ?, compréhension et expression orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : aucun

Durée : 10 minutes

Source : [12], [13]

Déroulement :

Un membre du groupe est choisi comme enquêteur, il quitte la pièce pendant que les autres choisissent un nom d'objet.

Lorsque le joueur revient, il doit trouver quel est l'objet choisi en posant une série de questions (cinq en tout). Les autres doivent répondre en donnant des informations mais ils doivent faire en sorte que les réponses ne permettent pas de deviner trop facilement de quoi il s'agit.

Si le joueur peut deviner après une série de questions, il gagne un point et peut rejouer avec un autre mot. S'il ne devine pas, on change de joueur.

Exemple :

Mot : voiture

Joueur : Quand utilise-t-on le X ?

E1 : Quand on veut de déplacer.

Joueur : Où utilise-t-on le X ?

E2 : Dans des endroits réservés.

Joueur : Comment se sert-on du X ?

E3 : Avec les yeux, les mains et les pieds.

Joueur : Pourquoi se sert-on du X ?

E4 : Pour éviter la fatigue.

Joueur : Qui peut utiliser le X ?

E5 : Tous ceux qui ont assez d'argent pour l'acheter.

Joueur : Le X est une voiture ?

4.27 Le bon temps

Objectif : imparfait, passé composé, expression orale

Niveau des apprenants : B1

Matériel : aucun

Durée : 15 minutes

Source : [12]

Déroulement :

Les joueurs des deux équipes se mettent face à face à un mètre de distance. Tous les joueurs doivent avoir un partenaire. Opposition choisie par le maître de jeu : imparfait/passé composé.

Le premier joueur dit un début de phrase à l'imparfait (une proposition complète) et celui qui se trouve en face doit immédiatement donner la fin (seconde proposition) au passé composé. Celui qui vient de terminer la phrase donne un nouveau début qui est complété de la même manière par celui qui a joué le premier. On continue ainsi jusqu'au dernier couple de joueurs. Si un participant hésite trop ou se trompe, son équipe a un gage.

Exemple :

Imparfait/Passé composé

J1 : La nuit tombait ...

J2 : ... on a sonné à la porte du jardin.

Nous mangions ...

J3 : ... les invités sont arrivés.

Variante :

Il est possible d'utiliser ce jeu avec les oppositions de temps et d'aspect les plus courantes.

4.28 Récit en images

Objectif : temps et modes verbaux, expression écrite

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : enveloppe avec des images

Durée : 15 minutes

Source : [12]

Déroulement :

Préparez des enveloppes contenant une quinzaine de photos (paysages, personnage, objet, ...) et des publicités découpées dans des magazines. Vous répartissez les membres du groupe en équipes de trois ou quatre et vous donnez une enveloppe à chaque équipe. En temps limité, il s'agit de rédiger une histoire inventée à partir des photos contenues dans l'enveloppe et avec cette structure :

1. Lieu
2. Temps
3. Quelqu'un cherche quelque chose
4. Chose recherchée
5. Difficultés, obstacles ou oppositions
6. Solution
7. Résultat

Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser toutes les photos. Attribuez un point pour chaque phrase correcte ou désignez l'équipe ayant proposé le meilleur récit.

Variante :

Faites l'enseignement créative ! Vos apprenants peuvent créer une histoire accompagnée par des photos (matériel : grande feuilles de papier, colle, ciseaux).

Exemple : Cette histoire s'est passée dans (photo de ville). À une époque où (photo de mannequin) étaient très belles.

4.29 Phrase inachevée

Objectif : accord, article partitif, expression orale

Niveau des apprenants : A2

Matériel : aucun

Durée : 10 minutes

Source : [22], [29]

Déroulement :

L'enseignant dit une phrase courte que peut développer simplement. Les apprenants ajoutent un mot un à un à condition qu'il répétait la variante précédente. Celui qui trompe, il est éliminé.

Déterminez avant si l'article est considéré comme un mot ou non.

Exemple 1:

Enseignant : Marie a vu ...

Apprenant 1 : Marie a vu un oiseau ...

Apprenant 2 : Marie a vu un oiseau noir ...

Apprenant 3 : Marie a vu un oiseau noir avec ...

Exemple 2 :

Enseignant : Je voudrais du sucre ...

Apprenant 1 : Je voudrais du sucre et de la farine ...

Apprenant 2 : Je voudrais du sucre, de la farine et du café ...

4.30 Si j'avais ...

Objectif : propositions conditionnelles, expression orale et écrit

Niveau des apprenants : B2

Matériel : aucun

Durée : 10 minutes

Source : [22]

Déroulement :

Le premier joueur crée la première proposition selon le modèle des propositions conditionnelles (*si + l'imparfait, le conditionnel présent*). Le joueur suivant emprunte le contenu de la deuxième proposition de la phrase et il crée la nouvelle phrase complexe.

Le joueur qui se trompe est éliminé. Pour les joueurs excellents, fixez la durée du jeu.

Exemple :

J1 : Si j'avais des ailes, je volerais au dessus des maisons.

J2 : Si je volais au dessus des maisons, je regarderais à l'intérieur.

Variante :

Jouez cette activité en version écrite. Chaque apprenant écrit une phrase sur sa feuille et il la donne à son voisin. Quand la feuille est rentrée chez le créateur premier, chaque lit son histoire formée.

4.31 Bruno et Julie

Objectif : prépositions, question, article partitif, expression orale

Niveau des apprenants : A2

Matériel : grille²²

Durée : 15 minutes

Source : [22]

Déroulement :

Le jeu est semblable au jeu tchèque « bateaux » ou le jeu dans ce dossier « Le touché coulé ». La base de ce jeu est la grille dans laquelle des joueurs complètent des informations selon des questions qu'ils posent à l'enseignant qui a la grille accomplie. D'après le nombre des personnages dans la grille, l'enseignant forme des groupes. Le groupe qui complète la grille le plus vite gagne. Un représentant du groupe de vainqueur doit répéter toutes les informations sur son personnage.

Exemple :

Enseignant : Il est sept heures, c'est bientôt l'heure de partir à l'école, il faut s'habiller le plus vite possible.

Groupe 1 : Est-ce que le pantalon de Bruno se trouve dans la salle à manger ?

Enseignant : Oui/non.

Groupe 2 : Est-ce que la jupe de Julie est dans la salle de bain ?

Enseignant : Oui/non.

...

Le groupe de vainqueur : Le pantalon de Bruno se trouve dans la chambre, sa chemise est dans la salle à manger, ses baskets sont ...

²² annexe N° 22

4.32 Récit structuré

Objectif : temps verbaux, accord, expression écrite

Niveau des apprenants : A2

Matériel : feuille de papier

Durée : 10 minutes

Source : [6], [29]

Déroulement :

Vous divisez la classe en groupes de cinq et vous expliquez aux apprenants que chaque groupe va rédiger un petit récit en répondant aux cinq questions suivantes que vous écrivez au tableau :

1. Qui ?
2. Quoi fait ? (proposez le verbe au présent ou au passé ou au futur)
3. Où ?
4. Quand ?
5. Pourquoi ?

Chaque apprenant remplit une rubrique sur la feuille. Il plie ensuite le papier et le passe au suivant. Veillez à ce que les feuilles soient bien pliées de sorte que personne ne puisse voir ce que les autres ont écrit. Le premier membre du groupe lit toute leur histoire. Pour la classe adroite, élargissez des rubriques (Quel/Quelle ? Avec qui ?) ou déterminez la lettre par laquelle la réponse doit commencer.

Exemples :

J1 : Le professeur

J4 : le matin

J2 : a dansé

J5 : parce qu'il est fou.

J3 : dans la forêt

4.33 Texte sans ponctuation

Objectif : structure du texte

Niveau des apprenants : B1

Matériel : texte²³

Durée : 15 minutes

Source : [29]

Déroulement :

Préparez le texte sans la ponctuation et sans les lettres majuscules.

Vous demandez à vos apprenants de lire le texte et de le réécrire avec tous les signes de ponctuation qui manquent sans oublier les lettres majuscules au début de chaque phrase ainsi que pour les noms propres.

²³ annexe N° 23

4.34 Que feriez-vous ?

Objectif : conditionnel, expression écrite

Niveau des apprenants : B1

Matériel : feuilles de papier

Durée : 15 minutes

Source : [24]

Déroulement :

La question de base : « Qu'est-ce que tu ferais dans cette situation? »

Chaque apprenant obtient deux petites feuilles de papier. Sur la première, il écrit la phrase qui décrit quelque situation (*Il pleut. Tu as gagné un million. Le tigre va dans la rue ...*). Sur la deuxième, il écrit la phrase avec le verbe au conditionnel et à la première personne (*Je chanterais une chanson. Je regarderais à la télévision. Je ferais de la natation.*), cette phrase servira la réponse.

Toutes les feuilles avec des situations se sont mélangées ainsi que les feuilles avec les réponses en conditionnel. Maintenant, le premier joueur choisit une feuille du tas de situations. Il le lit et il s'adresse à son ami à volonté (deuxième joueur) avec la question « Qu'est-ce que tu ferais dans cette situation ? ». Celui prend une feuille du tas de réponses et il le lit. Le même joueur prends une feuille du tas de situations et il s'adresse à troisième joueur.

Exemple :

J1 : Tu as gagné un million. Qu'est-ce que tu ferais dans cette situation ?

J2 : Je chanterais une chanson.

J2 : Le tigre va dans la rue. Qu'est-ce que tu ferais dans cette situation ?

J3 : Je ferais de la natation.

4.35 Malentendant

Objectif : concordance de temps, discours indirect, expression orale

Niveau des apprenants : B2

Matériel : aucun

Durée : 10 minutes

Source : [24]

Déroulement :

Divisez la classe en deux groupes. Les membres du premier groupe disent des phrases dans le présent, le passé ou le futur. Les membres du deuxième groupe sont malentendants et ils posent la question : « Qu'est-ce que tu as dit ? » Le membre du premier groupe doit dire la phrase encore une fois mais en discours indirect avec en utilisant la concordance de temps : « J'ai dit que ... ». Le rôle des groupes change quand chaque membre a transformé sa phrase.

Pour une classe adroite, changez aussi le type des phrases : indicative, interrogative, exclamative et transformez-les.

4.36 Message avec le code secret

Objectif : structure de la phrase, temps verbaux, expression écrite

Niveau des apprenants : B1

Matériel : feuille de papier

Durée : 15 minutes

Source : [13], [24]

Déroulement :

Un groupe écrit le message de sorte que la première lettre de chaque mot crée les lettres du code secret. Un autre groupe déchiffre le code secret.

Il faut garder le sens du message et l'ordre correct des mots dans cette phrase. Il est possible de changer des temps verbaux.

Déterminez avant si vous comptez l'article ou la préposition comme une lettre.

Exemple :

Camille hésite avec la traduction. → CHAT

4.37 Queue

Objectif : nationalité, préposition de lieu, questions, compréhension écrite

Niveau des apprenants : A2

Matériel : cartes²⁴

Durée : 10 minutes

Source : [6]

Déroulement :

Deux groupes combattent contre eux-mêmes dans la vitesse de la formation de la queue. Chaque membre d'un groupe obtient une carte. Il doit découvrir qui se trouve devant et qui se trouve derrière lui dans la queue.

Les joueurs ne doivent pas montrer leurs cartes les uns aux autres, ils communiquent seulement. Après la formation de la queue, chaque membre dit qui est, qui est la personne devant et derrière lui sans lire sa carte.

La variante est créée pour 17 membres et la queue finale est dans la forme du cercle.

Exemple :

J1 : Je suis allemand, j'habite en Allemagne. Devant moi, il y a un Japonais et derrière moi, il y a une Tchèque.

J2 : Je suis japonais. Devant moi, il y a une Croate et derrière moi, il y a un Allemand.

²⁴ annexe N° 24

4.38 Morpion verbal

Objectif : conjugaison (modes et temps verbaux), sport, prépositions, pronoms, déterminants, expression orale

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : plateau de jeu²⁵

Durée : 15 minutes

Source : [6]

Déroulement :

Chaque joueur doit faire une série horizontale, verticale ou diagonale de trois croix (quatre croix) avant que son concurrent.

Pour la possibilité de faire une croix dans la grille, le joueur choisit le verbe et il doit l'utiliser dans la phrase qu'il dit à haute voix. Si la phrase est correcte, il pourra faire la croix. Ensuite le concurrent joue et il fait de petits cercles.

Dans la grille avec des verbes, déterminez le temps verbal (présent, passé, futur) ou le mode verbale.

²⁵ annexe N° 25

4.39 Rondelles d'oignon

Objectif : COD et COI, compréhension et expression orale

Niveau des apprenants : B1

Matériel : aucun

Durée : 15 minutes

Source : [2]

Déroulement :

Les apprenants forment deux cercles : intérieur et extérieur, et ils se regardent face à face. La personne dans le cercle interne regarde dehors, l'apprenant dans le cercle externe regarde dedans donc chacun voit son partenaire. Les apprenants dans le cercle interne posent une question à leurs partenaires. Il s'agit de la question avec un complément ou avec la préposition DE ou À pour que son partenaire puisse répondre avec l'utilisation le pronom COD, COI, EN, Y. Après la réponse, le cercle externe se déplace vers une place à gauche et la personne doit répondre à la nouvelle question. Quand chaque apprenant a répondu à chaque membre du cercle interne, les rôles changent, c'est à dire que les questions sont posées par le cercle externe et le cercle interne se déplace.

Exemple :

Membre du cercle interne : Tu aides ta mère à la maison?

Membre du cercle externe : Oui, je l'aide à la maison.

Variante :

Changer le temps verbal, changer le type des questions

4.40 Changez votre place si ...

Objectif : article partitif, préférences, compréhension et expression orale

Niveau des apprenants : B1

Matériel : chaises

Durée : 15 minutes

Source : [2]

Déroulement :

Les apprenants prennent leurs chaises et ils créent le cercle. Ils peuvent s'asseoir. Mais dedans le cercle, il y a un volontaire sans chaise. Ce volontaire pose la question dans le domaine des aliments avec l'utilisation de l'article partitif ou défini: « *Qui aime la glace ?* ». Ceux qui aiment la glace doivent se lever et changer leur place de plus que dans la distance plus éloignée que deux chaises à partir d'eux. L'apprenant qui ne s'est pas assis cherche également sa place. Celui qui ne trouve pas la chaise libre reste au milieu et il pose la nouvelle question.

4.41 Boules de neige

Objectif : formation des questions, expression écrite

Niveau des apprenants : A2

Matériel : feuilles de papier

Durée : 15 minutes

Source : [2]

Déroulement :

Chaque apprenant écrit une question sur une feuille de papier. Il utilise un des mots interrogatifs : quel, qui, quand, avec qui, qu'est-ce que, où, à qui, d'où, etc. et il peut choisir un des types de question : intonation, avec est-ce que, inversion.

Quand chacun a écrit sa question et il a donné sa question pour la contrôle à son voisin, il fripe sa feuille et il crée la boule de neige. Pour un petit instant, les apprenants peuvent se jeter des boules de neige. L'enseignant finit la bataille, chaque apprenant doit trouver une boule et répondre à la question qui se trouve dedans.

4.42 Enquête

Objectif : discours indirect, concordance de temps, compréhension et expression orale

Niveau des apprenants : B2

Matériel : grille²⁶

Durée : 20 minutes

Source : [2]

Déroulement :

Chaque apprenant obtient une feuille avec la grille. Toute la classe invente des questions à l'aide de l'enseignant, deux questions au présent, deux questions au passé et deux questions au futur et chaque apprenant les inscrit dans sa grille. Maintenant, les apprenants posent ces questions l'un à l'autre et ils notent des réponses. Après cette recherche, chacun dit les résultats avec l'utilisation le discours indirect et la concordance de temps.

Exemple :

La question : « Quels pays étrangers tu a visité ? »

« Marie a dit qu'elle avait visité la Croatie, l'Allemagne et la France. »

²⁶ annexe N° 26

4.43 Compétition au tableau

Objectif : conjugaison des verbes

Niveau des apprenants : A1 et plus

Matériel : aucun

Durée : 10 minutes

Source : [2]

Déroulement :

Divisez vos apprenants en groupes. Chaque groupe a son endroit sur le tableau. Déterminez le verbe et le temps de la conjugaison. Avec au départ, le premier membre du groupe court au tableau et il écrit la première personne de la conjugaison. Après il passe le relais au deuxième membre qui court écrire la deuxième personne. Permettez aux groupes de corriger des fautes jusqu'à l'annonce de la fin de leur conjugaison. Tout le jeu finit quand chaque groupe a conjugué le verbe choisi. Il est nécessaire de suivre l'ordre. Faites la contrôle ensemble et commencez avec le premier groupe. Si vous trouvez la faute, le groupe n'obtiendra pas de point.

4.44 Quatre !

| | |
|--------------------------------|---|
| Objectif : | conjugaison des verbes |
| Niveau des apprenants : | A1 et plus |
| Matériel : | grille ²⁷ , tableau blanc interactif |
| Durée : | 15 minutes |
| Source : | [2] |

Déroulement :

Il s'agit du jeu **Morpion** avec **Le touché coulé**. Partagez la classe en deux parties, l'une utilise le symbole de la croix, l'autre groupe utilise le petit cercle. Projetez la grille au tableau. Chaque groupe choisit une case selon la personne et le verbe conjugué. Le vainqueur est le groupe qui est capable de créer quatre ses symboles en série.

Variante :

Changer le temps et le mode verbal, changer des verbes

²⁷ annexe N° 27

4.45 Pelote

Objectif : questions, compréhension et expression orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : pelote de laine

Durée : 10 minutes

Source : [8]

Déroulement :

Utilisez ce jeu pendant l'enseignement de la formation des questions.

Les joueurs s'asseyent en cercle et l'un d'entre eux obtient une pelote de laine. Celui prend une question et il lance la pelote à un autre joueur et en même temps il tient toujours le bout de la pelote dans sa main. Le joueur qui a attrapé la pelote doit répondre à la question et il tient le cordon toujours tendu. Il lance la pelote à un autre joueur et il l'interroge. Les joueurs créent la toile d'araignée parmi eux-mêmes.

4.46 Conjugaison avec des dés

Objectif : conjugaison des verbes, expression orale

Niveau des apprenants : A1 et plus

Matériel : plateau de jeu²⁸, dé, pions

Durée : 15 minutes

Source : [8], [38]

Déroulement :

Complétez le plateau de jeu par des verbes que vos apprenants connaissent, écrivez un dans chaque case blanche.

Divisez la classe en groupes. Chaque groupe obtient un plateau de jeu, dé et des pions. Les joueurs lancent le dé, celui qui a lancé le nombre le plus élevé commence. Il lance le dé et il avance selon le nombre sur le dé. Il se trouve sur un verbe. Maintenant, il doit inventer la phrase avec ce verbe. Le nombre sur le dé détermine la personne. Si le joueur fait une faute dans la conjugaison, il reculera une case. Si le joueur arrive sur la case occupée par un pion d'adversaire, ce pion rentrera sur la case « départ ».

²⁸ annexe N° 28

4.47 Composez des phrases

Objectif : propositions conditionnelles, compréhension et expression écrite

Niveau des apprenants : B2

Matériel : feuilles de papier, ciseaux

Durée : 15 minutes

Source : [8]

Déroulement :

Divisez la classe en petits groupes. Chaque groupe écrit au total 9 phrases, trois phrases de chaque type des propositions conditionnelles :

- Si + présent, futur simple
- Si + imparfait, conditionnel présent
- Si + plus que parfait, conditionnel passé.

Après cette écriture, il coupe ses phrases au milieu et il passe ce tas à un autre groupe. Maintenant, chaque groupe doit composer les phrases correctement.

4.48 Cercle de verbes

| | |
|--------------------------------|--|
| Objectif : | conjugaison des verbes |
| Niveau des apprenants : | A1 et plus |
| Matériel : | plateau de jeu ²⁹ , dé, pions, cartes avec des verbes |
| Durée : | 10 minutes |
| Source : | [8], [38] |

Déroulement :

Préparez des cartes avec des verbes tchèques que vos apprenants connaissent en français.

Diviser la classe dans de petits groupes. Chaque groupe obtient un plateau de jeu, dé, pions et des cartes. Les joueurs lancent le dé et celui qui a lancé le nombre le plus élevé commence. Ce joueur lance le dé et il avance selon le nombre. Il se trouve sur la personne et il prend une carte avec un verbe. Il le traduit et il le conjugue correctement dans la phrase.

²⁹ annexe N° 29

4.49 Subjonctif de dé

Objectif : subjonctif, expression orale

Niveau des apprenants : B1

Matériel : carte avec l'instruction³⁰, dé

Durée : 15 minutes

Source : [9], [39]

Déroulement :

Il s'agit d'accomplissement de la phrase avec l'utilisation du subjonctif. En deuxième variante, un apprenant décide entre l'utilisation de l'indicatif ou du subjonctif en plus.

Placez une carte avec l'instruction au lieu bien visible et déterminez la variante.

Un apprenant lance le dé et il accomplit la phrase avec la forme correcte d'un verbe.

³⁰ annexe N° 30

4.50 Adjectifs interrogatifs

Objectif : questions, compréhension et expression orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : plateau de jeu³¹, dé, pions

Durée : 20 minutes

Source : [9], [39]

Déroulement :

Diviser la classe dans de petits groupes. Chaque groupe obtient un plateau de jeu, dé, pions et des cartes. Les joueurs lancent le dé, celui qui a lancé le nombre le plus élevé commence. Ce joueur lance le dé et il se trouve sur la case avec un adjectif interrogatif. Il doit poser une question avec cet adjectif. Le joueur de sa main gauche répond et il continue en jeu.

³¹ annexe N° 31

4.51 Cochonnet

Objectif : prépositions de lieu, expression orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : images du cochonnet³², ruban adhésif

Durée : 15 minutes

Source : [9], [39]

Déroulement :

Imprimez beaucoup d'images avec des cochonnets et fixez-les dans des endroits divers dans la salle de classe. Les endroits dépendent des prépositions que vous voulez exercer (sur la table, sous la table, au-dessus du tableau, etc.). Les apprenants décrivent où les cochonnets se trouvent.

Variantes :

Méthode opposée - les apprenants fixent les cochonnets selon les instructions de l'enseignant, les cochonnets ont des nombres et à la fin pour le résumé, les apprenants disent leur position

³² annexe N° 32

4.52 Je te vois !

Objectif : prépositions de lieu, expression orale

Niveau des apprenants : A1

Matériel : radio

Durée : 10 minutes

Source : [9]

Déroulement :

L'enseignant allume la radio. Les apprenants marchent autour de la salle de classe et ils suivent les autres des yeux tant que la musique joue. En cas de l'arrêt, chaque apprenant s'arrête aussi et il reste avec ses yeux fermés. L'enseignant dit le nom d'un apprenant. La tâche de chaque apprenant est de montrer par la main et toujours avec les yeux fermés où cet apprenant choisi se trouve. Le deuxième apprenant choisi dit la position de l'apprenant nommé avec l'utilisation des prépositions. À la fin, tout le monde ouvre ses yeux et il vérifie la réponse. Le personnage qui a montré mal est éliminé.

4.53 Vas au coin !

Objectif : différents points grammaticaux

Niveau des apprenants : A1 et plus

Matériel : liste avec des tâches

Durée : 10 minutes

Source : [9]

Déroulement :

Il s'agit de l'activité de mouvement. Chaque coin signifie une possibilité - résolution de la tâche (marquez-les par une carte). L'enseignant pose une question avec le thème grammatical et les apprenants vont au coin convenable à leur réponse.

Thèmes grammaticaux :

- verbes avec préposition *à* ou *de* ou sans préposition (rêver de, hésiter à, entendre ...)
- expressions après lesquelles le subjonctif/l'indicatif est obligatoire (je pense que, j'ai peur que ...)
- prépositions de lieu avec les états et les villes - *à, en, au, aux*
- verbe auxiliaire *être* ou *avoir* dans le passé composé (arriver, voir, aller, ...)

Variante :

Pour que les apprenants réfléchissent et « ils ne s'imitent pas », faites la variante sans mouvement. Les apprenants montrent leur réponse sur les cartes.

4.54 Comparatif, superlatif

Objectif : comparaison des adjectifs

Niveau des apprenants : A2

Matériel : planche de jeu³³, dé, pions

Durée : 15 minutes

Source : [9], [39]

Déroulement :

Diviser la classe dans de petits groupes. Chaque groupe obtient un plateau de jeu, dé, pions et des cartes. Les joueurs lance le dé, celui qui a lancé le nombre le plus élevé commence. Ce joueur lance le dé et il se trouve sur la case avec un adjectif. Il crée son comparatif et son superlatif. Si les deux formes sont correctes, il avance d'une case. S'il se trompe, il recule de deux cases. Le vainqueur fait trois tours.

³³ annexe N° 33

4.55 Comparaison

Objectif : comparaison des adjectifs, expression orale

Niveau des apprenants : A2

Matériel : aucun

Durée : 10 minutes

Source : [9]

Déroulement :

L'enseignant écrit sur le tableau deux substantifs qui n'ont aucun rapport entre eux. Les apprenants comparent ces substantifs à l'aide de *que*. Si les deux substantifs sont bizarres, l'activité est plus amusante.

Exemple :

une tortue - un vélo

La tortue est plus intelligente que le vélo.

La tortue est plus belle que le vélo.

Le vélo est plus pratique que la tortue.

4.56 Qu'est-ce que tu as fait ?

Objectif : passé composé, expression écrite

Niveau des apprenants : A2

Matériel : feuilles de papier

Durée : 10 minutes

Source : [9]

Déroulement :

Divisez la classe en groupes. Chaque groupe obtient une feuille de papier. Il doit écrire des phrases disant qu'est-ce qu'ils ont fait pendant le week-end. Ils doivent être créatifs et écrire toutes les activités (*Je me suis lavé mes dents*). Le groupe qui invente le plus grand nombre de phrases gagne.

4.57 Stations d'écriture

| | |
|--------------------------------|---|
| Objectif : | structure de la phrase |
| Niveau des apprenants : | A1 et plus |
| Matériel : | phrases, enveloppes, feuilles de papier |
| Durée : | 20 minutes |
| Source : | [2] |

Déroulement :

Trouvez le texte qui convient à votre sujet grammatical. Écrivez chaque phrase à la petite feuille de papier et coupez-la selon des membres ou des mots. Placez cette phrase coupée en enveloppe. D'après le nombre de phrases, vous avez le nombre d'enveloppes et le nombre de postes dans la salle de classe.

Divisez vos apprenants en groupes. Chaque groupe commence à la poste différente. Sa tâche est de sortir des petites feuilles de papier avec des membres et former une phrase dans un ordre correct. Il faut noter cette phrase sur le papier et continuer à la poste suivante.

Quand chaque groupe a visité chaque poste, il doit former les phrases en paragraphe de façon logique.

4.58 Histoire de chaîne

Objectif : structure de la phrase, temps verbaux, expression écrite

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : feuilles de papier

Durée : 25 minutes

Source : [2]

Déroulement :

Déterminez une phrase d'introduction.

Chaque apprenant obtient une feuille de papier et il y écrit la phrase d'introduction. Il invente et il ajoute la deuxième phrase. Les feuilles de papier sont déplacées d'un apprenant. Il faut ajouter la troisième phrase conséquente de façon logique. Quand l'enseignant annonce la fin, les apprenants lisent leurs histoires.

4.59 Feuilles de couleur

Objectif : structure de la phrase, temps verbaux, expression écrite

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : papiers en couleurs différentes

Durée : 20 minutes

Source : [8]

Déroulement :

Préparez trois papiers en couleurs différentes (par exemple bleu, vert, rouge) et coupez-les en petites feuilles. Les apprenants forment des groupes de trois personnes. Chaque apprenant prend une feuille bleue, une feuille verte et une feuille rouge (la feuille bleue est pour des substantifs, la feuille verte est pour des adjectifs et la feuille rouge est pour des verbes). Il écrit un substantif, un adjectif et un verbe. Mélangez toutes les feuilles. Chaque apprenant prend trois feuilles écrites (une feuille bleue, une feuille verte, une feuille rouge). Le groupe a neuf feuilles au total. De ces mots, il doit créer le plus grand nombre de phrases. Évidemment, il peut utiliser d'autres mots.

4.60 Texte à trous

Objectif : espèces de mots

Niveau des apprenants : A2 et plus

Matériel : texte

Durée : 20 minutes

Source : [2], [9]

Déroulement :

Préparez un texte court. Supprimez quelques mots et au lieu d'eux laissez un trou avec le nombre. Au-dessous du texte, écrivez la légende avec les nombres et les espèces de mots exigées. Les apprenants doivent compléter le texte selon les nombres indiqués, il faut écrire par exemple le verbe à la troisième personne.

Variante :

Dictez le texte à vos apprenants. Si vous frappez à la table, ils doivent laisser un trou pour un mot. Après la dictée, ils complètent le texte selon leur fantaisie.

4.61 Où chercher des activités grammaticales?

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

4.61.1 Les jeux de société

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

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

4.61.2 Les sites

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

- <https://bonjourfle.com/>
- <http://apprendre.tv5monde.com/>
- <https://fr.islcollective.com/>
- <http://www.lepointdufle.net/>
- <http://www.bonjourdefrance.com/>
- <http://www.franparler-oif.org/>
- <http://jeudeloie.free.fr/>
- <http://www.francaisfacile.com/>
- <http://www.larecre.net/fr/exercices/francais.html>
- <http://platea.pntic.mec.es/cvera/hotpot/exos/>
- <http://www.podcastfrancaisfacile.com/podcast/liste-des-exercices-de-grammaire.html>

- <http://elephantfle.com/>
- <http://www.agirenfrancais.com/>
- <http://www.lefleavecludovic.fr/>
- <http://www.franksprog.dk/>
- <http://polarfle.com/>
- <http://www.estudiodefances.com/>
- http://novafle.blogspot.cz/p/blog-page_26.html
- <https://leszexpertsfle.com/toutes-les-ressources-fle/>
- <http://apprendreaeduquer.fr/>
- <http://www.ciel.fr/apprendre-francais/jeux-classe.htm>
- <http://lewebpedagogique.com/>

4.61.3 Les périodiques

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

- Bulletin SUF
- Le Français dans le monde
- Cizí jazyky
- Voilà (école élémentaire)
- Allons-y ! (niveau A1)
- C'est facile ! (niveau A1/A2)
- Bonjour (niveau A2)
- Même (niveau A2/B1)
- Ça va ? (niveau A2/B1)
- Jeunes (niveau B1/B2)
- Chez nous (niveau B1/B2)
- Ensemble (niveau B2/C1)

Conclusion

Le travail *La grammaire autrement - l'enseignement ludique et créatif de la grammaire française* apporte des informations et des conseils sur l'enseignement de la grammaire. Il décrit des méthodes d'activation, principalement des jeux, et leur utilisation pendant des cours de la langue française. Il sert aussi de recueil d'activités pour enrichir l'enseignement de la grammaire.

Ce mémoire comporte quatre parties dont la première présente la théorie de la grammaire. Elle apporte des informations sur le système grammatical et sa fonction. Le chapitre contient aussi des conseils méthodologiques qui assurent un apprentissage effectif.

La deuxième partie est à propos de la théorie des jeux didactiques. Ces jeux sont classés dans les méthodes d'activation qui se concentrent au travail actif de l'apprenant. Cette partie présente des avantages et des écueils possibles que l'utilisation des jeux pendant l'enseignement apportent. Le chapitre se concentre sur le déroulement d'un jeu.

Le troisième chapitre décrit les résultats de l'enquête qui a été réalisé à l'aide d'un questionnaire électronique chez des enseignants actuels. La première moitié du questionnaire a examiné un état contemporain de l'enseignement de la grammaire aux écoles. Dans la deuxième moitié du questionnaire, des enseignants ont partagé leurs expériences. De plus ils offrent des activités pour l'enseignement des sujets grammaticaux divers (passé, COD et COI, propositions conditionnels).

La dernière partie présente le dossier des jeux grammaticaux. Les jeux s'orientent vers la conjugaison des verbes, le temps du passé, le complément d'objet, le subjonctif, les propositions conditionnelles, la concordance de temps, les articles, la formation des phrases, etc. Toutes les annexes nécessaires sont incluses sur le CD. La fin de cette section propose des possibilités où trouver des activités et où s'inspirer des exercices grammaticaux.

Résumé

Tato diplomová práce, Gramatika jinak - hravá a kreativní výuka francouzské gramatiky, se věnuje teoretickým, ale i praktickým návodům, jak vyučování hodin francouzského jazyka obohatit. Text je rozdělen do čtyř částí.

První část pojednává o teorii gramatiky a zahrnuje i návody na její efektivní výuku. Na každý jazyk můžeme nahlížet odlišně, jakožto na jazyk mateřský, cizí a sekundární. Výuka francouzštiny prošla v minulosti mnohými změnami a pozice gramatiky ve vyučování rovněž. V současné době není gramatika hlavním cílem osvojování cizího jazyka, ale jedním z prostředků, jak lze vybavit žáky a studenty komunikačními schopnostmi. Většina zdrojů se shoduje na názoru, že gramatika je souborem pravidel a dělí se na morfologii (zkoumá strukturu slov) a syntax (zaměřuje se na stavby vět). Při jejím studiu je nutné zaměřit se na receptivní i produktivní stránku. Ovládat receptivní stránku jazyka znamená, že student je schopen správně chápat význam sdělení. Cílem produktivního osvojení gramatiky je schopnost tvořit gramaticky správné věty. Osvojování gramatiky je z didaktického hlediska děleno do několika etap, jsou to: prezentace jevu, začlenění poznatků, nácvik, opakování a kontrola hodnocení. Při výuce je třeba vyvarovat se pouhému memorování pravidel. Učitel by měl dbát na systematizaci poznatků a navozovat reálné situace, aby studenti věděli, kdy jaký jev použít.

Druhá kapitola práce je rovněž teoretická a věnuje se oblasti didaktických her. Ty se řadí do aktivizačních metod, jejichž cílem je aktivní účast žáka ve výuce. Metody dbají na zapojení žáka do vzdělávacího procesu. Vedou ho k výzkumu, vyhledávání informací, hodnocení, porovnávání a důležitá je jeho vlastní činnost. Zapojení těchto metod do výuky, zejména didaktických her, přináší spoustu výhod, ale i nevýhod. Je obzvlášť důležité, aby hra sledovala předem stanovený cíl, proto je třeba nepodceňovat přípravu. Ke splnění cíle pomáhá, pokud učitel vysvětlí jasně pravidla. Po skončení aktivity by studenti měli dostat zpětnou vazbu, ať už ve formě shrnutí učiva či zhodnocení jejich přístupu a práce.

Třetí část uvádí výsledky výzkumu, který byl proveden pomocí elektronických dotazníků u současných učitelů francouzského jazyka. První polovina dotazníku zjišťovala nynější stav vyučování gramatiky. Učitelé nejčastěji vysvětlují

gramatické celky dle vlastně vytvořených podkladů a procvičují je podle učebnice a pracovního sešitu. Didaktické hry do výuky gramatiky zařazují občas. Obvyklým jevem je, že si učitelé vymýšlí aktivity a cvičení sami. Ve výuce se jejich studenti často potýkají s problémem osvojit si subjontif. Ve druhé polovině dotazníku se učitelé podělili o své zkušenosti a nabízejí aktivity, které je možno realizovat při výuce různých gramatických témat (minulý čas, předmět přímý a nepřímý, podmínkové věty, atd.). Kapitola dále obsahuje rady současných učitelů francouzského jazyka ohledně výuky gramatiky. Dle většiny je nezbytné dbát na výuku jasnou, přehlednou, postupnou s velkým množstvím cvičení. Co se týká zapojení her do výuky, učitelé zdůrazňují, že každá studijní skupina je jiná a každá z nich může na hrovou aktivitu reagovat rozdílně.

Čtvrtá kapitola je souborem gramatických her. Každá aktivita obsahuje v úvodu informace: který gramatický jev je procvičován, jaké jsou potřeba pomůcky, jakou vyžaduje časovou dotaci a úroveň žáků a studentů, pro kterou je aktivita stanovená. Hry jsou zaměřeny na časování sloves, minulý čas, dělivý člen, subjontif, podmínkové věty, časovou souslednost, členy, tvorbu vět a otázek a mnoho dalších. Vyžadují pomůcky, jako jsou například karty, hrací kostky, interaktivní tabuli, hrací plány atd. Všechny nezbytné přílohy jsou uvedeny na přiloženém CD. Poslední oddíl této kapitoly nabízí možnosti, kde lze aktivity pro výuku francouzské gramatiky hledat.

Bibliographie

- [1] BERTOCCHINI, Paola a Edvige COSTANZO. *Manuel de formation pratique pour le professeur de FLE: cours activités corrigés*. Paris: CLE International, 2008. ISBN 978-2-09-035379-2.
- [2] BUTTNER, Amy. *100 aktivit, her a učebních strategií ve výuce cizích jazyků: praktické návody, jak zpříjemnit výuku studentům i sobě*. Brno: Edika, 2013. ISBN 978-80-266-0203-3.
- [3] CONSEIL DE L'EUROPE. *Un cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer* [online]. Paris: Didier, 2001 [cit. 2016-06-12]. ISBN 2278050753. Dostupné z: https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_FR.pdf
- [4] COURTILLON, Janine. *Élaborer un cours de FLE*. Paris: Hachette, 2003. ISBN 2-01-155214-1.
- [5] CUQ, Jean-Pierre a Isabelle GRUCA. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble, 2005. ISBN 2-7061-1301-4.
- [6] EIBENOVÁ, Irena, Klaudia EIBENOVÁ a Mojmír VAVREČKA. *Hry ve výuce francouzštiny: jazykové hry, hádanky k rozvoji řeči, dramatizace pohádek, tematické slovníčky: A1-B2*. Brno: Edika, 2013. ISBN 978-80-266-0237-8.
- [7] HENDRICH, Josef. *Didaktika cizích jazyků*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988.
- [8] HLADÍK, Petr. *111 her pro atraktivní výuku angličtiny*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4763-7.
- [9] HLADÍK, Petr. *111 nových her pro atraktivní výuku jazyků*. Praha: Grada Publishing, 2016. ISBN 978-80-247-5840-4.
- [10] HRUŠKOVÁ, Dana. *Hry ve vyučování jazyků. Metodický portál RVP* [online]. 2010 [cit. 2015-12-07]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/J/7873/hry-ve-vyucovani-jazyku.html/>

- [11] CHODĚRA, Radomír et al. *Výuka cizích jazyků na prahu nového století (II): (humanizace, alternativní metody, počítače)*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2000. ISBN 80-704-2157-6.
- [12] JULIEN, Patrice. *Activités ludiques*. Paris: CLE International, 1998. Techniques de classe. ISBN 2-19-033107-2.
- [13] KONŠTACKÝ, Danièle Geffroy. *Pour des Apprenants actifs: le français langue étrangère à Hradec Králové*. Hradec Králové: Gaudeamus, 1997. ISBN 80-7041-374-3.
- [14] KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. 3. vydání. Brno: Barrister & Principal, 2015. ISBN 978-80-7485-043-1.
- [15] *Le petit Larousse illustré: en couleurs*. Paris: Larousse, 2002. ISBN 2-03-530202-1.
- [16] MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- [17] PECINA, Pavel a Lucie ZORMANOVÁ. *Metody a formy aktivní práce žáků v teorii a praxi*. Brno: Masarykova univerzita, 2009. ISBN 978-80-210-4834-8.
- [18] ROBERT, Jean-Pierre, Évelyne ROSEN a Claus REINHARDT. *Faire classe en FLE: Une approche actionnelle et pragmatique*. Paris: Hachette, 2011. ISBN 978-2-01-155739-1.
- [19] RUBNEROVÁ, Jana. *Hry ve výuce cizích jazyků* [online]. Praha, 2014 [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/130126558>. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, Katedra francouzského jazyka a literatury.
- [20] SILVA, Haydée. *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE? Le jeu en classe de langue* [online]. 2005 [cit. 2016-06-12]. Dostupné z : http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/PUBL-2005-07_-Francparler.pdf

- [21] SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International, 2008. Techniques et pratiques de classe. ISBN 978-2-09-035349-5.
- [22] SMIČEKOVÁ, Jitka, Iva DEDKOVÁ a Miroslava PAVLÍNKOVÁ. *Metodika výuky francouzského jazyka na středních školách z pohledu pedagogické praxe: náměty pro začínajícího učitele* [online]. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2010 [cit. 2016-06-12]. ISBN 978-80-7368-722-9. Dostupné z: <http://projekty.osu.cz/synergie/dok/opory/smicekova-metodika-vyuky-francouzskeho-jazyka-na-ss.pdf>
- [23] SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál* [online]. 2011 [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>
- [24] ŠALKOVÁ, Marie. *Hry při vyučování cizím jazykům: sbírka 100 jazykových her*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1982.
- [25] TAGLIANTE, Christine. *La classe de langue*. Paris: CLE international, 1997. ISBN 2090331127.
- [26] TANRIVERDIEVA, Khatira. *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère* [online]. Lyon, 2002 [cit. 2016-06-13]. Dostupné z: <http://enssibal.enssib.fr/bibliotheque/documents/dessride/rrbtanriverdiev a.pdf>. Université Catholique de Lyon.
- [27] TŘESOHLAVÁ, Anna. *Enseigner la grammaire* [online prezentace]. Hradec Králové : Univerzita Hradec Králové, 2015 [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: <http://kurzy.uhk.cz/course/view.php?id=484>
- [28] VIGNER, Gérard. *La grammaire en FLE*. Paris: Hachette, 2004. ISBN 2-01-15-55296-6.
- [29] WEISS, François. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette, 2002. Pratiques de classe. ISBN 978-2-01-155205-1.

- [30] ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada, 2012. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0.

Formation

- [31] ESQUIEU, Lucie a Diego CUESTA. *Grammaire ludique* [školení pro učitele]. Pardubice: Alliance française Pardubice, 12.3.2016.
- [32] HOSKOVCOVÁ, Pavlína a Guillaume COURTOIS. *Grammaire ludique* [školení pro učitele]. Pardubice: Alliance française Pardubice, 14.11.2015.

Sitographie

- [33] <https://docs.google.com/forms/d/1b3eu6GgtG9aIKryNMVl2wfl5tB392ykNmMrw90ybgfc/viewform#responses>
- [34] http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2015/07/VF_Paires_de_nombres.pdf
- [35] <http://apprendreaeduquer.fr/un-jeu-pour-reviser-la-grammaire-en-samusant/>
- [36] <http://caracol.eklablog.com/jeux-autocorrectifs-de-grammaire-ce1-a102887291>
- [37] <http://troublesneurovisuels.unblog.fr/2014/02/15/les-contes-de-grammaire/>
- [38] http://www.grada.cz/111-her-pro-atraktivni-vyuku-anglictiny_7796/kniha/katalog/
- [39] http://www.grada.cz/111-novych-her-pro-atraktivni-vyuku-jazyku_9043/kniha/katalog/
- [40] <http://formation.crdp-strasbourg.fr/archives/smart/lat-francais.pdf>
- [41] <https://www.youtube.com/watch?v=TkW5tBsGjpl>

Table des illustrations

| | |
|---|----|
| Table N° 1 : La position de la grammaire dans les méthodologies [25]..... | 14 |
| Table N° 2 : L'échelle pour la correction grammaticale [3]..... | 21 |

Table des annexes

Annexe N° 1 - Réponses de l'enquête

Annexe N° 2 - Clown COI et COD

Annexe N° 3 - Les propositions conditionnelles (plateau de jeu)

Annexe N° 4 - Les propositions conditionnelles (fiche de travail)

Annexe N° 5 - Les articles (masculin et féminin)

Annexe N° 6 - Les pronoms COD et COI

Annexe N° 7 - Pexeso grammatical

Annexe N° 8 - Les cornichons de Nino Ferrer

Annexe N° 9 - Les adjectifs possessifs

Annexe N° 10 - Jeu de l'oie

Annexe N° 11 - Le jeu de 7 familles

Annexe N° 12 - Où vas-tu

Annexe N° 13 - Les articles partitifs

Annexe N° 14 - Accordissimot

Annexe N° 15 - Jeu des dés

Annexe N° 16 - Fais ci, fais ça !

Annexe N° 17 - Le touché coulé des verbes

Annexe N° 18 - Histoire de...

Annexe N° 19 - Trivial poursuit

Annexe N° 20 - Jeux autocorrectifs

Annexe N° 21 - Jeu d'accords

Annexe N° 22 - Bruno et Julie

Annexe N° 23 - Texte sans ponctuation

Annexe N° 24 - Queue

Annexe N° 25 - Morpion verbal

Annexe N° 26 - Enquête

Annexe N° 27 - Quatre

Annexe N° 28 - Conjugaison avec les dés

Annexe N° 29 - Cercle de verbes

Annexe N° 30 - Subjonctif de dé

Annexe N° 31 - Adjectifs interrogatifs

Annexe N° 32 - Cochonnet

Annexe N° 33 - Comparatif, superlatif