LE RÔLE DU JEU DIDACTIQUE DANS LES CLASSES DE GRAMMAIRE

Cristina Loredana BLOJU[*]

Abstract*: The didactic game was defined and explained in countless ways over time by specialists. Doing a cumulation of all these guidelines, we could say that thedidactic game is a method of education, successfully used in every kind of lesson at primary level, emphasizing on the educational edge of the lesson and fully use, equally , the creative side of any participant. Regardless of the age stage at which it is used, the didactic game favors both the informative aspect of the educational process and the formative aspect of it. Within hours/classes involving activities of teaching, learning and assessment notions of building communication, by the content and manner of development, the didactic games are effective means for activization of the entire class of children, developing the team spirit, forming and optimizing certain practical elementary skills and organized labor. Although notions of morphology or syntax involve some difficulties at primary level, it appears that through didactic games looms a good framework for active learning, participatory, while stimulating childrens initiative and creativity.The didactic games used in classes I-IV, for assimilation, consolidation or evaluation of building communication notions constitutes a form of learning accessible, pleasant and attractive corresponding mental peculiarities of this age. For the primary education the didactic game is "a species of game" which harmoniously combines the educational element with the fun.*

Keywords*: didactic game, building communication, primary education.*

Le jeu didactique suppose la mise en place d'une atmosphère détachée auprès des classes de langue et littérature roumaine, l'apprentissage se réalisant par l'absence de trop d'efforts de la part de l'élève, en raison du caractère de relaxation de cette séquence comme partie intégrante du processus d'enseignement. *Engagé dans l'activité à jouer, l'élève est dans une position d'acteur, de protagoniste et pas de spectateur, ce qui correspond très bien au dynamisme de la pensée, de l'imagination et de sa vie affective, à une des nécessités intérieures de l'action et de l'affirmation.* (Cerghit, I., 1980: 141). Dans le dictionnaire des termes pédagogiques (Cristea, S. 1998), le jeu didactique est défini comme *une méthode d'enseignement qui prédomine dans l'activité didactique simulée*. Celle-ci valorise au niveau de l'instruction les finalités adaptatives de type récréatif, propres à l'activité humaine, en général, dans certains moments de son développement ontogénétique, en particulier.

Le terme «didactique», associé à celui de jeu, met l'accent sur le côté instructif-éducatif de la leçon qui devient, évidemment, une partie intégrante de ce type d'activité, tout en se caractérisant par un grand nombre de connaissances, d'actions objectifs et cognitif qu'elle en sollicite. Quel que soit l'âge de l'enfant auquel il en est utilisé, le jeu didactique favorise à la fois aspect informatif du processus éducatif et le côté formatif de celui-ci. Ce type de jeu, tout comme n'importe quel autre, nécessite le respect des règles qui conduisent imperceptiblement à des buts et à des objectifs spécifiques didactiques. Conçus et réalisés par des professeurs aimant le dynamisme innocent des enfants, les jeux didactiques sont

[*] Université de Pitești, lorredana@yahoo.com

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)

utilisés, le plus souvent, dans le but de fixer et de renforcer certaines connaissances déjà acquises, des compétences et des capacités, dans le but de solliciter la pensée, la créativité et l'imagination.

Outre ses valences formatives, le jeu didactique renforce les relations interhumaines et aide les enfants à socialiser plus facilement par un but ultime, celui de la réussite de l'équipe. En même temps, ce type de jeu offre à l'enseignant la possibilité de découvrir la personnalité de l'enfant, les côtés cachés de sa vie intérieure. Basé sur une communication constante et permanente, le jeu didactique représente, selon l'opinion des experts, mais aussi selon l'avis de nombreux enseignants, le moyen le plus facile et le plus efficace pour stimuler les enfants à développer les compétences de communication verbale et non verbale, à établir des relations qui peuvent établir un climat productif pour d'autres activités de la salle de classe aussi.

En raison de leur contenu et de leur façon de déroulement, les jeux didactiques sont des moyens efficaces d'activation de l'ensemble de la classe des enfants; ils développent l'esprit d'équipe, ils forment et fixent des compétences pratiques de travail élémentaire et organisé. Du point de vue didactique, le jeu représente une façon d'accomplir des tâches cognitives et motrices pour atteindre des objectifs précis. Un jeu bien préparé et organisé représente un moyen de connaitre et de familiariser les élèves avec le milieu environnant, parce que son déroulement contient des tâches qui contribuent à l'exercice des habiletés pratiques, à la consolidation des connaissances et à leur valorisation de manière créative.

Par leurs tâches précises, présentées très clairement par les enseignants, les jeux didactiques, favorise la reprise des connaissances sous une forme plus dynamique et plus attrayante, ce qui leur favorise répétition, leur fixation et leur évaluation. Ils peuvent être introduits dans la structure de la leçon, tout en réalisant un mélange entre l'activité d'apprentissage, d'évaluation et de jeu, ce qui conduit directement vers un processus de renforcement des connaissances. Cette méthode didactique peut donc être considérée comme une méthode intéressante afin d'être inséré dans certains points de la leçon ou comme un moyen de réaliser l'activité, dominant complètement le processus d'enseignement par les versions préparées par l'enseignant.

Ce qui différencie le jeu didactique d'autres méthodes utilisées dans les classes de langue roumaine sont certains éléments caractéristiques parmi lesquels on rappelle (d'après Păiși-Lăzărescu, M., Ezechil, L., 2011:140):

Le but didactique du jeu est ce que nous voulons que l'enfant emmagasiné à la fin de chaque classe. Il doit être clairement et précisément exprimé, pour que le travail soit correctement organisé et mené harmonieusement.

La tâche didactique doit tenir compte du contenu de l'activité, mais aussi des particularités intellectuelles et de l'âge des enfants. Etant contournée comme une étape qui entraîne la pensée de enfants (reconnaître, nommer, décrire, comparaitre, analyser, etc.), la tâche à but didactique doit être clairement exprimée, en accord absolu avec certaines caractéristiques obligatoires:

- être définie comme un objectif opérationnel;
- contenir un problème qui peut être résolu par tous les enfants;
- valoriser dans de différentes façons les connaissances, les compétences et les capacités.

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)

Les éléments de jeu représentent le moyen d'accomplir la tâche didactique. Ils peuvent être parmi les plus variés (compétition, récompense, applaudissements etc.), leur choix étant fait en fonction du contenu du jeu, de l'âge des enfants, des besoins des enseignants, de l'environnement éducatif etc.

Le contenu du jeu didactique est la sphère de toutes connaissances, de la succession des séquences de jeu. Il reflète l'ensemble des connaissances, des compétences et des habiletés avec lesquelles les élèves opèrent pendant le jeu. Il y a des jeux qui sont destinés à la fixation, au développement ou à la synthèse des connaissances, d'autres qui visent à l'acquisition de nouvelles connaissances, comme il y en a d'autres conçus pour vérifier ou déterminer le degré d'opérationnalisation des informations acquises antérieurement. Dans notre cas, nous visons le contenu des jeux didactiques couvrant la catégorie des éléments de construction de la communication, à savoir les notions de vocabulaire, de morphologie et de syntaxe.

Les **règles du jeu** didactique sont préétablis et obligatoire pour tous les participants. Ils réglementent le comportement et les actions des enfants, en fonction de la structure particulière du jeu (ils expliquent comment jouer, comment résoudre le problème, la succession des actions dans le jeu, ce qui est et ce qui n'est pas autorisé pendant le déroulement du jeu). Par exemple: *Chaque équipe doit identifier les verbes dans le texte donné, au temps indiqué*. Plus les règles sont mieux assimilées, le jeu devient plus efficace et les tâches sont plus faciles à réalisables. D'un autre côté, répéter trop fréquemment le jeu avec les mêmes règles, diminue l'intérêt de l'enfant et son caractère instructif. Par conséquent, il est essentiel le rôle créatif du jeu qui, à son tour, stimule les enfants à laisser leur imagination se manifester.

Le matériel didactique: doit être attrayant et bien choisi, varié, approprié au contenu de l'activité, à l'âge et aux particularités individuelles des élèves, autant que possible.

L'action proprement-dite de jeu représente l'étape pendant laquelle on met en pratique la tâche conçue par l'enseignant. Elle comprend des moments d'attente, de surprise, de découverte, de mouvement et parfois de compétition. Le jeu didactique grammatical est nécessaire pou l'apprentissage des aspects qui tiennent des éléments de la construction de la communication. Celui-ci peut être:

- une modalité de capter l'attention et alors, on l'utilise uniquement au début de l'activité;
- une façon de transférer de nouvelles connaissances; alors, on peut l'utiliser peut au moment du déroulement proprement-dit de l'activité didactique;
- un moyen de fixer les informations transmises et, alors, il peut être mis en œuvre vers la fin de l'activité ou peut prendre en charge toute la leçon par de multiples variantes, afin de consolider ou de vérifier / évaluer les connaissances acquises.

En ce qui concerne **l'organisation et le déroulement** des jeux didactiques, il est nécessaire de présenter les étapes qui facilitent la réalisation des objectifs proposes et de préciser le rôle de l'enseignant.

• La première étape est **le choix du jeu**.

• La deuxième étape se réfère à la façon dont l'enseignant se prépare à **organiser le jeu** qui veut dérouler en classe. Il doit:

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)

a) **planifier** le jeu;
b) **se familiariser** avec le contenu du jeu;
c) **préparer le projet didactique**, en mettant surtout l'accent sur les objectifs poursuivis;
d) **établir les moyens didactiques** et le matériel nécessaire;
e) **préparer l'espace** du déroulement du jeu.

Entrer dans le jeu a comme but de créer une atmosphère favorable, d'éveiller l'attention et la curiosité des enfants pour ce qui va suivre à travers de courtes histoires, des devinettes, des jeux de mots, en général, des éléments de surprise utilisés pour leur attirer l'attention.**La présentation du matériel** – moment pendant lequel les documents, les informations et les données destines à l'activité (distributifs et / ou de démonstratifs), nécessaires dans le jeu sont mis à la disposition des enfants pour s'en familiariser. Le matériel peut être présenté dans le style d'une surprise ou comme matériel de travail qui ne tire pas expressément l'attention sur lui-même.

Annoncer le titre et le but du jeu se réalise d'une manière claire et sans trop insister. Le nom du jeu est censé à résumer l'essentiel de celui-ci.

L'Explication et la démonstration du jeu joue un rôle décisif pour le bon déroulement de l'activité. À ce stade, l'enseignant oriente les efforts d'éducation dans les directions suivantes:

- aider les enfants à comprendre leurs rôles;
- définir les règles du jeu, veillant à ce qu'ils soient bien compris et intériorisés par les enfants;
- présenter la signification du jeu et ses principaux moments, selon les règles;
- donner des explications précises et logiques sur l'utilisation du matériel éducatif par les enfants;
- décider les tâches du leader de jeu et des autres participants;
- formuler des exigences à remplir pour avoir des résultats;
- établir les modalités pour la complication progressive du jeu, visant une détermination progressive de l'effort intellectuel et physique des enfants.

L'exécution du jeu d'essai est réalisée sous la direction du professeur qui peut intervenir en tout moment, tout en rappelant en permanence les règles et tout en suivant la compréhension des étapes; on fait des remarques organisationnelles.

L'exécution du jeu proprement-dit par les enfants se fait immédiatement après le jeu d'essai. On ajoute **la complication du jeu** au moment où l'on voit que tous les élèves ont réalise correctement les éléments de détail établis dès le début. On peut introduire de nouveaux matériaux et des éléments de jeu ou l'on peut rendre plus difficile ses tâches par la mise en place des situations problématiques. La fin du jeu est le moment des évaluations finales, on y précise si les règles du jeu ont été respectées, si chaque enfant ou chaque groupe a bien exécute ses tâches, quels sont les gagnants. On va répéter le titre du jeu et son but.

Pour ce qui est des notions de la construction de la communication, on peut réaliser une multitude de jeux visant à enseigner certaines notions ou à consolider les informations présentées dans les leçons précédentes. Ainsi, pour renforcer les connaissances sur les noms communs (problème morphologique) on peut réaliser le jeu didactique ***Dis six!*** Les élèves forment un cercle, donnant une boule de main en main. Un enfant est dans le centre. Celui-ci doit indiquer six éléments d'une catégorie choisie par le groupe, avant que le ballon arrive à l'endroit d'où il est parti. Si l'élève a déjà nommé six éléments, le collègue qui est resté

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)

avec le ballon en main va au centre et le jeu recommence en visant une autre catégorie (exemple: *Dis six légumes / fruits / instruments de musique* etc.).

Dans le cas où l'on vise à consolider les connaissances des élèves sur le genre de noms, on peut utiliser un jeu didactique du type suivant: les élèves sont placés dans les banques, par paires, chacun ayant du stylo et du papier à la main avec son nom. Chaque ligne représente un certain numéro, soit le numéro 1 ou le numéro 2, de sorte que dans chaque paire d'élèves l'un soit n°1, l'autre n°2. L'enseignant va poser une question pour les enfants qui sont le n°1 et ceux-ci vont donner la réponse à l'oreille de leur collègue de banque, sa paire, qui est le n°2. Une fois que tous les élèves n°1 ont répondu à l'oreille de leur paire, l'enseignant va donner la bonne réponse. Ceux qui ont commis une erreur vont recevoir un X sur la feuille avec leurs noms, de la part de leurs partenaires. Ensuite, l'enseignant va poser une question pour les étudiants avec le no.2. Ceux-ci vont répondre à l'oreille de leur partenaire. L'enseignant va donner la bonne réponse et ceux qui ont commis une erreur vont recevoir un X sur la feuille avec leurs noms, de la part de leurs partenaires. Le jeu continue jusqu'à ce que le professeur épuise la liste des questions. On va ramasser les feuilles avec des erreurs pour vérifier dans quelle mesure les élèves ont acquis le genre des noms.

Exemples de questions:

- Quel est le genre du nom *rideau*?
- Quel est le genre du nom *tigre*?
- Quel est le genre du nom *chaise*?

Pour différencier un adjectif des autres parties du discours, il est concevable d'utiliser un jeu didactique appelé - ***Bingo!*** Les élèves sont partagés en deux équipes, assis face à face. L'enseignant lit une liste de mots. La plupart sont des adjectifs, mais parmi eux on a introduit également d'autres parties du discours. Chaque fois que l'enseignant dit un mot qui n'est pas un adjectif, les enfants de la même équipe devraient se prendre par les mains pour les ramasser et crier ***Bingo***!. L'équipe qui a les élèves les plus rapides reçoit un point. À la fin, on compte les points obtenus et on établit les gagnants.

Exemple: *beau, intelligent, bon, vacances, attentif, désobéissants, parler* etc ...

Le jeu peut être adapté pour d'autres parties du discours aussi.

De même, une leçon visant à consolider les connaissances sur l'adjectif on peut utiliser la méthode ***RAI*** (répondre, jeter, demander), très aimée par les enfants et très souvent utilisée par les enseignants pour son efficacité. Les élèves sont répartis en deux équipes. L'un d'entre eux pose une question concernant l'adjectif et jette la balle vers un collègue de l'équipe adverse pour que celui-ci donne la réponse. L'enfant qui attrape la balle répond, puis, à son tour, jette la balle vers un autre enfant, posant une nouvelle question. De toute évidence, le demandeur doit connaître également la réponse à la question. Pour chaque réponse correcte, l'équipe obtient un point. L'élève qui ne connaît pas la réponse perd un point, et la réponse viendra de l'interlocuteur. Celui-ci a la possibilité de lancer la balle une fois encore, et, par conséquent, de poser une nouvelle question. Dans le cas où celui qui a mis la question ne connaît pas la réponse à sa propre question, il perd un point en faveur à celui auquel on a posé la question. A la fin on compte les points accumulés et on déclare

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)

l'équipe gagnante. Le jeu peut également être appliqué à d'autres parties du discours. Dans notre cas, on peut formuler, par exemple, les exigences suivantes:

- *Quel est l'adjectif?*
- *Quels traits peut-il dénommer?*
- *Pourquoi utilise-t-on des adjectifs?*
- *Formulez des adjectifs où utiliser, au moins, deux adjectifs!*
- *Placez l'adjectif devant le nom dans une proposition!*
- *Qu'est-ce qui se passe avec les adjectifs placés avant le nom?*
- *Comment écrit-on au pluriel les adjectifs finis en „-iu"?*
- *Quelle forme a l'adjectif si le nom est au pluriel?*
- *Donnez des exemples d'adjectifs qui changent leur forme en fonction de la forme du nom!*
- *Développez une proposition, en ajoutant des adjectifs au nom!*
- *Utilise le plus que possible des adjectifs dans un énoncé qui caractérise ton meilleur ami!*

Dans le cas du pronom, la compréhension de ce concept peut apporter certaines difficultés. C'est pourquoi, il est utile, pour vérifier si les concepts enseignés ont été bien compris, d'organiser un jeu didactique. Ainsi, les enfants auront la possibilité de donner feed-back au professeur, sans prendre conscience qu'ils sont, de cette manière, évalués. - ***Venez jouer avec les pronoms!***

I. La maîtresse appelle devant la classe trois enfants (deux garçons et une fille). Chacun reçoit un numéro. L'enseignante participe au jeu, étant le numéro 1, puis un garçon reçoit un badge ayant le numéro 2, ensuite un autre garçon et une fille seront le numéro 3. Ces derniers sont placés plus loin que les deux premiers. L'enseignante dit: ***Je*** *parle avec* ***toi*** *de* ***lui*** *et* ***elle***, tout en indiquant les personnes auxquelles elle se réfère. Ensuite, elle dit que ***le premier*** *parle avec* ***le deuxième*** *au sujet* ***du troisième*** *et de* ***la troisième***. La maitresse donne également l'explication suivante: ***Je*** *- la personne qui parle;* ***Tu*** *- la personne avec laquelle on parle;* ***il*** *ou* ***elle*** *- la personne dont on parle*. Elle appelle ensuite à sa place un autre enfant qui répète les trois premières personnes au singulier, tout en les indiquant, en même temps. On répète le jeu jusqu'à ce que tous les enfants arrivent devant la classe. Pour le pronom personnel pluriel, on travaille avec plusieurs enfants à la fois.

II. Chaque élève reçoit un jeton sur lequel on a écrit les numéros 1, 2 et 3, équivalents des trois personnes, et un sur lequel il est mentionné, singulier / pluriel. L'enseignant choisir un pronom (par exemple, *vous*), et les enfants doivent lever le plus vite le jeton qui indique la personne et le nombre (le numéro 2 et le pluriel, dans ce cas).

La notion de verbe devient d'autant plus difficile à comprendre et à utiliser lorsque les enfants apprennent tous les trois temps verbaux: le présent, le passe ou le futur. Afin de consolider et fixer ces temps, on peut utiliser le jeu didactique – ***La roue du Temps***. Sur un disque qui ressemble au cadran d'une montre, on note les initiales de chaque enfant. Au milieu on fixe une aiguille orientée vers le haut. On tourne la roue et l'aiguille arrête au nom d'un enfant qui doit répondre à la question suivante: *La roue de moulin tourbillonne / Chacun pense / Et une personne va nous dire / Qu'est-ce qu'il est devenu à présent?*

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)

(Présent) / Que sera-t-il quand il va grandir? (Future). Pour la forme passée du verbe *être, on peut* utiliser les vers suivants: *Quand j'étais plus petit / Qu'est-ce que je faisais chez moi?* Les vers du jeu réveillent des expériences affectives aux élèves et les fait exercer l'acte de parole.

Pour identifier les attitudes des enseignants des écoles primaires sur la façon dont le jeu didactique influe les classes de la construction de la communication, mais pour analyser également les avantages et les inconvénients exprimés par les enseignants, par l'utilisation de cette méthode d'enseignement dans les classes de langue roumaine, on a eu des discussion et on a appliqué un questionnaire à un groupe de 10 enseignants dans plusieurs écoles, avec beaucoup de l'expérience dans le domaine.

À chaque unité d'apprentissage, après les leçons d'enseignement-apprentissage des éléments de construction de la communication, on a utilisé des méthodes traditionnelles, mais en même mesure, des méthodes actif-participatives, surtout le jeu didactique. On a utilisé plusieurs types de jeux éducatifs, à de différents moments de la leçon, afin de stimuler l'activité didactique et de créer des liens de communication et de socialisation plus fortes entre les enfants.

Les résultats

Après avoir analysé les réponses des enseignants aux discussions et les résultats du questionnaire, les résultats de l'interprétation des réponses montrent qu'ils apprécient positivement la mise en œuvre du jeu didactique dans les leçons de langue roumaine. En outre, les enseignants apprécient que les leçons ont un parcours plus dynamique et que les élèves sont plus motivés à participer aux tâches indiquées et d'y répondre. Les enseignants gardent, quant même, une attitude réservée quant à la complexité et à la diversité des matériaux que l'on doit préparer pour ce type de leçon. Aussi, une opinion unanimement exprimée, est que l'introduction de ce jeu dans la première classe d'apprentissage de chaque élément de construction de la communication soulève des difficultés, parce que l'heure celui-ci nécessite beaucoup de temps et les notions ne sont pas transmis dans leur intégralité, ou ils sont insuffisamment traités. C'est pourquoi, les professeurs préfèrent introduire le jeu didactique pendant les classes qui visent la fixation des concepts transmis ou la consolidation.

Toutefois, les enseignants ont estimé que l'utilisation de cette méthode dans les leçons de fixation / consolidation des éléments de la construction de la communication améliore les aspects de la communication et le professeur, les élèves acceptent plus facilement le désir de corriger les possibles mauvaises réponses des étudiants. En outre, on a été constaté aussi que les élèves timides se sont sentis plus à l'aise au cours de ces leçons et ils ont participé, d'une manière beaucoup plus active que d'habitude, à la résolution de tâches.

Donc nous pouvons dire fermement que le jeu est l'*un des éléments actifs présent dans la structure des autres formes d'activité (...). Le début de la scolarité signifie le déplacement progressif de l'activité de jeu vers l'activité d'apprentissage proprement-dit. Le jeu justifie son existence, non seulement comme un moyen d'adapter le travail scolaire*

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)

des enfants, mais aussi comme une forme d'apprentissage. (Păişi-Lăzărescu, Mihaela, 2005:134)

Bibliografie

Cerghit, Ioan, *Metode de învăţământ,* Bucureşti, EDP, 1980;
Cristea, Sorin, *Dicţionar de termeni pedagogici,* Bucureşti, EDP, 1998;
Păişi-Lăzărescu, Mihaela, *Psihologia educaţiei preşcolarului şi a şcolarului mic,* Piteşti, Editura Paralela 45, 2005;
Păişi-Lăzărescu, Mihaela, Ezechil, Liliana, *Laborator preşcolar,* Bucureşti, V&Integral, 2011.

BDD-A29821 © 2016 Universitatea din Piteşti
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 19:44:47 UTC)