Document generated on 05/11/2024 6:48 p.m.

Québec français

La grammaire par le jeu

Michelle Valiquette

Number 113, Spring 1999

URI: https://id.erudit.org/iderudit/56225ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)
1923-5119 (digital)

Explore this journal

Cite this document

Valiquette, M. (1999). La grammaire par le jeu. *Québec français*, (113), 59–65.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 1999

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

cahier pratique 103

PAR MICHELLE VALIQUETTE*

LA GRAMMAIRE PAR LE JEU

SUJET DE LA LEÇON

Le groupe prépositionnel

Description sommaire

L'activité qui suit est une version adaptée du très populaire jeu *Monopoly* de Parker Brothers.

Cette activité s'insère dans le premier objectif général de grammaire du nouveau programme, soit d'observer et de vérifier l'organisation et la fonction de différents groupes et d'évaluer leur apport au sens de la phrase et du texte.

Cette activité se veut originale tant par la forme qu'elle prend que par la méthode employée pour amener les élèves à faire des apprentissages inductifs. En effet, il s'agit, pour les élèves, d'apprendre par le jeu, ce qui constitue, à notre avis, une stratégie d'apprentissage beaucoup agréable et efficace tant pour les élèves que pour l'enseignant. En ce qui concerne la démarche inductive, nous intégrons cette méthode d'une manière inédite ce qui rend les élèves autonomes quant aux observations et applications qu'ils auront à faire.

Clientèle visée

Élèves du premier cycle du secondaire (2e et 3e secondaire surtout)

Objectif général

Observer et vérifier l'organisation et la fonction des différents groupes et évaluer leur apport au sens de la phrase et du texte.

Objectifs spécifiques

Identifier les fonctions du groupe prépositionnel : complément du nom, complément du pronom, complément de l'adjectif, complément de l'adverbe, complément indirect du verbe, complément du verbe passif, complément de phrase, attribut du sujet, attribut du complément direct.

Préalables

Les élèves doivent avoir assimilé les notions et concepts suivants :

- le groupe du nom et ses constituants ;
- le groupe du verbe et ses constituants ;
- le groupe de l'adverbe et ses constituants ;
- le groupe prépositionnel et ses constituants.

Nous présupposons que les élèves savent reconnaître ces différents groupes et qu'ils savent identifier leurs différentes fonctions. Identifier un groupe grammatical et sa fonction est à la base de cette activité.

Stratégies d'enseignement

1. Utiliser une méthode inductive, c'est-à-dire observer puis appliquer ;
2. proposer l'utilisation de manipulations syntaxiques.

Matériel requis

- Planche de jeu *Monopoly* version adaptée ;
- cartes de points, cartes d'observation, d'applications et de réponses ;
- 4 à 6 pions selon le nombre de joueurs ;
- un dé ;
- feuille de règlements ;
- tableau récapitulatif ;
- transparents (au besoin) ;
- rétroprojecteur (au besoin).

Organisation de la classe

L'enseignant place les élèves en équipes de 4 (minimum) à 6 (maximum) joueurs selon le nombre d'élèves présents dans la classe. L'enseignant doit faire des équipes équitables, c'est-à-dire qu'une équipe est constituée d'autant de bons élèves que de moins bons.

Rôle de l'enseignant

L'enseignant agit à titre d'animateur du jeu. Il est celui qui explique les règlements et qui guide les élèves tout au long de la partie. Il se déplace d'équipe en équipe afin de s'assurer que les élèves aient compris le déroulement du jeu et qu'ils respectent les règlements. L'enseignant peut même faire un tour de démonstration en prenant une équipe modèle et en faisant un premier coup avec eux devant toutes les autres équipes. Il pourra alors mettre sur transparent un corpus d'observation fictif pour montrer aux élèves le fonctionnement du jeu.

Déroulement d'une période type

Amorce

L'enseignant pose des questions quiz ou remue-méninges permettant de vérifier les acquis des élèves. Il mentionne l'importance de se rappeler les notions apprises concernant les autres groupes grammaticaux afin de mettre ces connaissances au profit de l'activité du cours. Il leur rappelle le thème de la leçon, soit les fonctions du groupe prépositionnel.

L'enseignant peut demander aux élèves de lui nommer quelques jeux de société dont le but principal est de faire de nouvelles découvertes (*Quelques arpents de piège*, *Mind Trap*, *Doctorat*, *Scategories*, etc.).

L'enseignant peut poser des questions aux élèves telles que celles-ci : « Avez-vous déjà joué à Quelqu*es arpents de piège ?*" », « Pourquoi jouez-vous à ce jeu ? », etc. Il annonce alors la leçon de la journée qui se fera sous forme de jeu de monopoly. Il explique le déroulement de l'activité et les règlements du jeu.

Déroulement de l'activité

1. L'enseignant place les élèves en équipes (voir « Organisation de la classe » un peu plus haut).
2. Il distribue une planche de jeu ainsi que les accessoires à chaque équipe. (Voir annexe 3 et 4)
3. Chaque équipe doit nommer un banquier dont la tâche sera de distribuer les billets de points aux autres élèves de l'équipe en temps et lieu.
4. La partie peut commencer (pour plus de détails, voir les règlements du jeu en annexe 2).

Activité de réinvestissement

Le jeu terminé, les élèves retournent chacun à leur place. L'enseignant demande aux élèves de lui faire part de leurs commentaires, impressions et découvertes. Il peut revenir sur des questions qui lui auraient été posées de façon individuelle lors du jeu.

Puis, l'enseignant distribue un tableau récapitulatif des différentes fonctions que peut avoir un groupe prépositionnel. Cette activité doit se faire individuellement, afin que chaque élève soit conscient de ses forces comme de ses lacunes grammaticales. (Voir annexe 1)

Enfin, l'enseignant procède à une correction systématique, soit oralement, soit à l'aide d'un transparent.

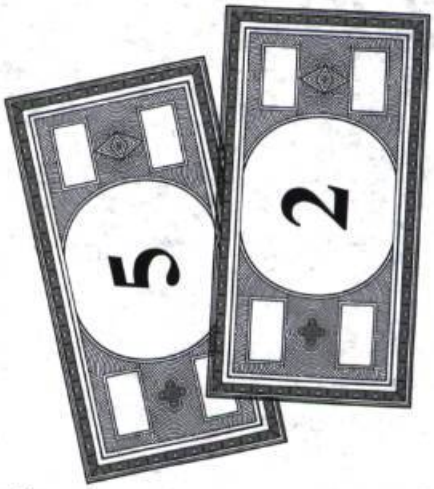
Conclusion

L'apprentissage par le jeu est, en soi, une stratégie d'apprentissage inductive. Bien que cette méthode soit longue et nécessite plus de temps d'exploration en classe, l'enseignant qui l'utilise verra probablement un net changement dans la perception de ses élèves face à l'analyse grammaticale.

Cette activité peut se réaliser avec tout autre sujet de grammaire : dans pareil cas, les cartes d'observation et d'applications changent, mais le principe reste le même.

---

* Étudiante finissante à l'UQAM.



Bibliographie

Genevay, Éric, *Ouvrir la grammaire*, Lausanne, Éditions Loisirs et Pédagogie, 1994.

Jeu de Monopoly, Ontario, Parker Brothers Inc., 1961 [1935].

Ministère de l'Éducation, *Programmes d'études : le français enseignement secondaire*, Direction de la formation des jeunes, Gouvernement du Québec, 1995.

Ministère de l'Éducation, *Grammaire de la phrase et grammaire du texte*, Document d'accompagnement, session de perfectionnement, Fonctionnement de la langue, Gouvernement du Québec, mai 1997, p. 26-29.

Complète le tableau suivant en te servant des observations et des applications du jeu.

Feuille de l'élève

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES FONCTIONS DU GROUPE PRÉPOSITIONNEL

FONCTIONS DU GROUPE PRÉPOSITIONNEL	DANS QUEL GROUPE EST-IL SITUÉ ?	EXEMPLES
Complément du nom		permis [de conduire]
	groupe nominal	Je garderai celui [de Marie].
	groupe adjectival	Ce jeune homme plein [d'idées et d'audace] est d'une grande sensibilité.
Complément indirect du verbe	groupe verbal	
Complément de l'adverbe		Tu agis contrairement [à ton opinion].
Complément de phrase	groupe facultatif complément de phrase	
	groupe verbal	Cet alpiniste a l'air [en bonne santé].
Attribut du complément direct		Cet exercice l'a rendu [en forme].
Complément du verbe passif	groupe verbal	

Les constructions syntaxiques et les exemples sont tirés de : Ministère de l'Éducation, Grammaire de la phrase et grammaire du texte, Document d'accompagnement, session de perfectionnement, Fonctionnement de la langue, Gouvernement du Québec, mai 1997, p. 26-29.

Corrigé

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES FONCTIONS DU GROUPE PRÉPOSITIONNEL

FONCTIONS DU GROUPE PRÉPOSITIONNEL	DANS QUEL GROUPE EST-IL SITUÉ ?	EXEMPLES
Complément du nom	groupe nominal	permis [de conduire]
Complément du prénom	groupe nominal	Je garderai celui [de Marie].
Complément de l'adjectif	groupe adjectival	Ce jeune homme plein [d'idées et d'audace] est d'une grande sensibilité.
Complément indirect du verbe	groupe verbal	Les enfants se préparent [à partit au camp].
Complément de l'adverbe	groupe adverbial	Tu agis contrairement [à ton opinion].
Complément de phrase	groupe facultatif complément de phrase	Il travaille [à quatre heures].
Attribut du sujet	groupe verbal	Cet alpiniste a l'air [en bonne santé].
Attribut du complément direct	groupe verbal	Cet exercice l'a rendu [en forme].
Complément du verbe passif	groupe verbal	Il s'est fait mordre [par un chien].

RÈGLEMENTS DU JEU

RÉSUMÉ EXPLICATIF

Ce jeu consiste à répondre à des questions de grammaire sur différents sujets afin de ramasser le plus de points possible et d'être déclaré gagnant. La case départ est le point de départ et l'on fait avancer les jetons sur la planchette d'après le chiffre indiqué en lançant le dé. Si le jeton d'un joueur se place sur un espace portant une lettre de A à M, le joueur devra prendre une carte OBSERVATION et faire ce que lui dit cette carte dans le but de trouver une règle. Il replace ensuite la carte dans la pile des APPLICATIONS (les applications se trouvant derrière les observations). Si le jeton d'un joueur se place sur un espace portant une lettre de N à Z, le joueur devra prendre une carte APPLICATIONS et répondre à la question qui lui est posée à l'aide des observations qu'il aura faites précédemment. Les espaces portant un signe de ponctuation ou ceux aux quatre coins obligent le joueur à suivre les indications inscrites sur la case. En arrêtant sur ces cases, les joueurs vont donc perdre des points ou en gagner, ou aller en prison. Somme toute, c'est un jeu amusant, plein de surprises et où l'on peut déployer son habileté.

RÈGLES

(4 joueurs au moins – 6 au plus)

LES ACCESSOIRES DU JEU comprennent une planchette à divers espaces sur lesquels circulent les jetons des joueurs, représentant les lettres de l'alphabet, des signes de ponctuation, des récompenses et des pénalités. On se sert d'un dé, de jetons de diverses formes comme pièces et de paquets de cartes utilisées pour les espaces OBSERVATIONS ou APPLICATIONS, ainsi que pour les cartes réponses. Il y a aussi des billets de points en diverses coupures.

PRÉLIMINAIRES – Après avoir mis la planchette sur une table, placer sur les espaces indiqués à cette fin, dans la boîte prévue à cet effet, les cartes OBSERVATION et APPLICATIONS. On donne à chaque joueur un jeton qui le représentera dans ses pérégrinations sur la planchette et un capital de 20 points.

CAPITAL – Chaque joueur reçoit 20 points, composés comme suit : un billet de 10 points, un billet de 5 points, un billet de 2 points et trois billets de 1 point. Tout le reste des billets de points retourne à la banque.

DÉBUT DE LA PARTIE – Le banquier lance les dés le premier, puis chaque joueur à tour de rôle. Celui qui atteint le chiffre le plus élevé commence la partie. Il pose son jeton sur l'espace DÉPART, lance le dé et fait avancer son jeton, dans le sens de la flèche, d'autant d'espaces que l'aura indiqué le dé. Ceci fait, c'est au tour du joueur de gauche de jouer. Les jetons restent sur les espaces qu'ils occupent et repartent au tour suivant. Il peut y avoir, en même temps, plus d'un jeton sur le même espace.

SELON L'ESPACE – Un joueur doit prendre une carte OBSERVATION, une carte APPLICATIONS, aller en prison, gagner ou perdre des points, etc. Les joueurs, durant la partie, feront plusieurs fois le tour de la planchette.

SALAIRE (ESPACE DÉPART) – Chaque fois que le jeton s'arrête sur l'espace DÉPART en allant dans le sens de la flèche, le Banquier paye au joueur un salaire de 10 points. Toutefois, le 10 points n'est payé qu'une seule fois par tour de planchette. Un joueur ne peut recevoir un autre 10 points s'il atteint du nouveau l'espace DÉPART en partant de cet espace.

QUAND LE JETON ATTEINT LES ESPACES SANS LETTRE - Le joueur se conforme aux indications de la case. Il devra donc perdre ou gagner des points, avancer ou reculer de cases, selon le cas.

LE BANQUIER – Si, comme c'est l'usage, le banquier est aussi un des joueurs, il devra, bien entendu, séparer les points de la banque de sa fortune personnelle. Il aura aussi en sa possession les cartes « Réponses ».

LA BANQUE – La banque ne « faillit » jamais. Si elle manque de fonds, elle peut en émettre autant qu'elle le désire, simplement en l'écrivant sur du papier ordinaire.

LA PRISON – Un joueur est emprisonné si son jeton atteint l'espace « Allez directement en prison ». Un joueur emprisonné ne peut percevoir le salaire de 10 points que lui rapporte ce coup de dé, parce qu'il doit avancer son jeton directement vers l'espace PRISON et l'y place, où que soit son jeton et quelle que soit la route suivie sur la planchette. Un joueur s'arrête de jouer quand il est envoyé en prison.

VISITE À LA PRISON – Si un joueur n'est pas envoyé en prison et ne fait qu'atteindre cet espace au cours de la partie, il n'y est qu'en visite. Il n'encourt aucune pénalité et continue d'avancer, comme d'habitude, quand revient son tour.

SORTIE DE PRISON – Il y a deux moyens de sortir de prison. 1) Le joueur perd deux tours. 2) Le joueur, lorsque vient son tour, répond à une question d'APPLICATIONS et a la bonne réponse. S'il ne répond pas correctement, il paie 2 points (qu'il met dans la cagnotte, au milieu de la planche de jeu) mais il peut essayer de nouveau la fois suivante. Encore là, s'il n'a pas la bonne réponse, il paie encore 2 points (toujours mis dans la cagnotte – ou le lot), mais il jouera la fois suivante.

LOTERIE – Les joueurs dont le jeton s'arrête sur cet espace récoltent les points présents dans le lot.

EMPRUNT – Les joueurs qui n'ont plus de points peuvent en emprunter, en tout temps, à la banque jusqu'à un maximum de 20 points. Un joueur est en faillite quand il doit plus qu'il ne peut rembourser, c'est-à-dire lorsqu'il doit plus de 20 points à la banque. Il se retire alors de la partie.

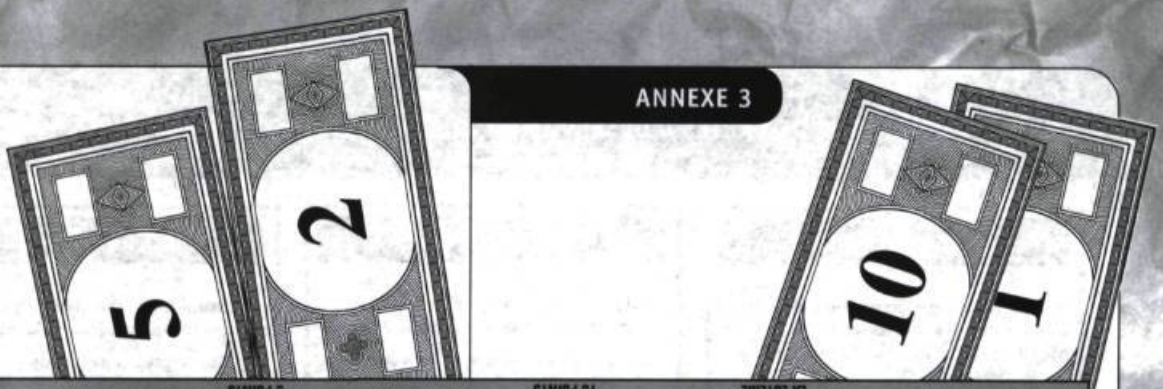
FIN DE LA PARTIE – Celui qui a le plus de points lorsque quelqu'un déclare faillite est déclaré vainqueur.

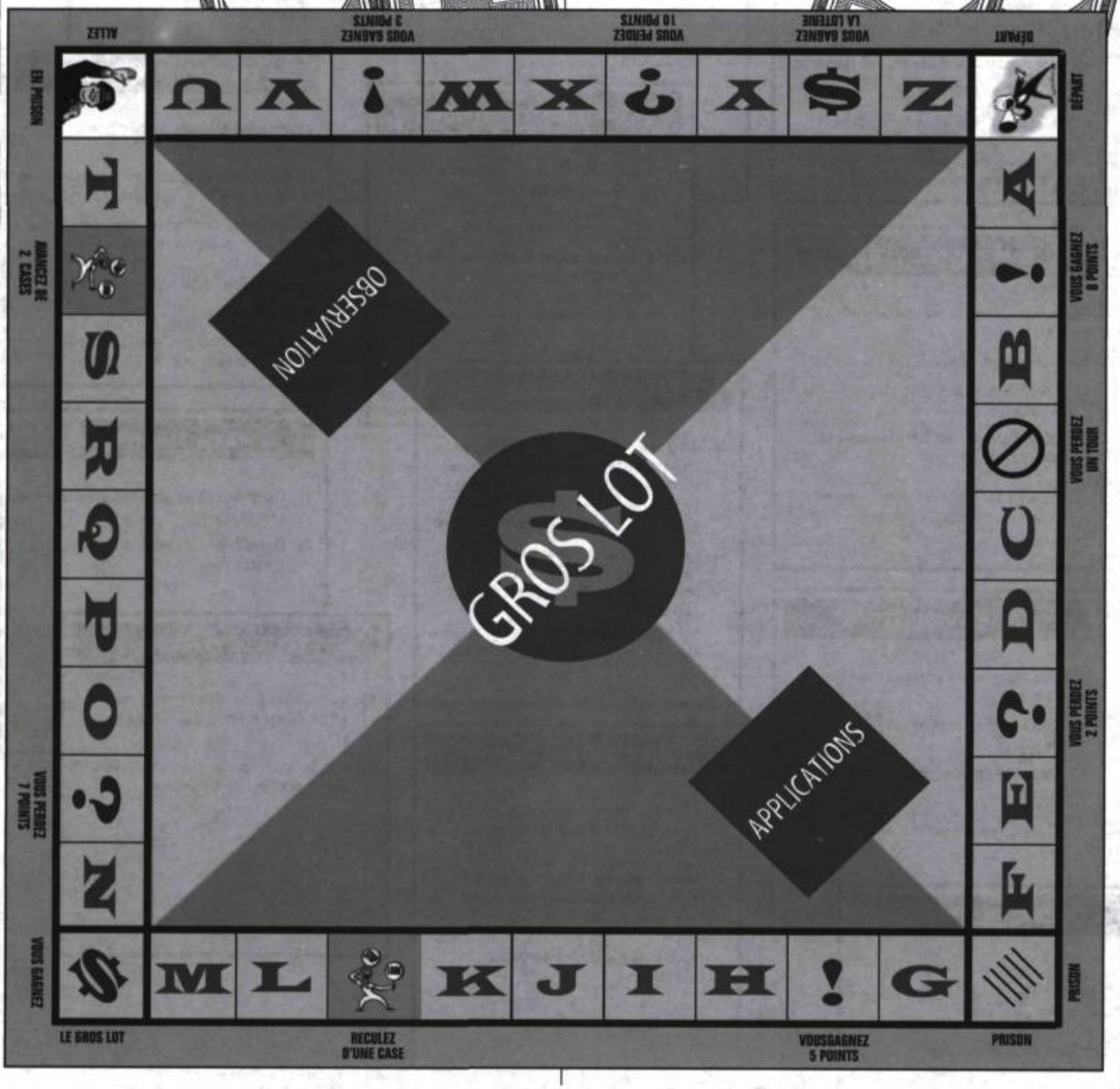
RÈGLES POUR UNE PARTIE ABRÉGÉE

LIMITE DE TEMPS – Convenir, avant de commencer, de l'heure de la fin de la partie. Le joueur qui aura amassé le plus de points sera alors déclaré gagnant.

LIMITE DE TOURS – Convenir, avant de commencer, du nombre maximal de tours de la partie. Le joueur qui aura amassé le plus de points sera alors déclaré gagnant.

ANNEXE 3


1
10
2
5


DÉPART
VOUS GAGNEZ 8 POINTS
VOUS PERDEZ UN TOUR
VOUS PERDEZ 2 POINTS
PRISON
VOUSGAGNEZ 5 POINTS
RECULEZ D'UNE CASE
LE GROS LOT
VOUS GAGNEZ 7 POINTS
AVANCEZ DE 2 CASES
EN PRISON
ALLEZ
VOUS GAGNEZ 3 POINTS
VOUS PERDEZ 10 POINTS
VOUS GAGNEZ LA LOTERIE
OBSERVATION
GROS LOT
APPLICATIONS

ANNEXE 4 : EXEMPLES DE CARTES D'OBSERVATION, D'APPLICATIONS ET DE RÉPONSES

CARTE D'OBSERVATIONS

Observe les groupes prépositionnels entre crochets dans les phrases suivantes :

A) Elle n'avait, [pour sa collation], que quelques noix.

B) [Pour sa collation], elle n'avait que quelques noix.

C) Elle n'avait que quelques noix [pour sa collation].

- Quelle manipulation syntaxique le groupe prépositionnel a-t-il subie ?
- Pourrais-tu lui en faire subir une autre ? Si oui, laquelle ou lesquelles ?

CARTE D'OBSERVATION

Observe les groupes prépositionnels suivants :

A) Marc compte encore [sur ses doigts].

B) Après l'école, je rentre toujours [à la maison].

C) Louis-Patrick s'est baigné [dans la mer].

- Quelle est la classe du mot complété par le groupe prépositionnel ?

CARTE D'OBSERVATION

Observe les groupes prépositionnels suivants :

A) Cette photo [de Marilyne] est en noir et blanc.

B) *C'est une course [contre la montre].*

- Quelle est la classe du mot complété par le groupe prépositionnel ?

CARTE DE RÉPONSES

1) Oui.

Phrase donnée : Il vous faudra, à l'avenir, arriver plus tôt.

Possibilités de déplacements :

- Il vous faudra arriver plus tôt, à l'avenir.
- À l'avenir, il vous faudra arriver plus tôt.

2) Non, seule la deuxième phrase a un Gr. Prép. complément de phrase. La première est agrammaticale.

CARTE DE RÉPONSES

1) Le Gr. Prép. a la fonction de complément indirect du groupe verbal.

2) Oui, [de votre mariage] est complément indirect du groupe verbal.

CARTE D'APPLICATIONS

1) À partir des phrases suivantes, trouve la fonction du Gr. Prép.

- Marc compte encore sur ses doigts.
- Elle donne davantage de devoirs.

2) La phrase suivante contient-elle un Gr. Prép. complément indirect du groupe verbal ? Si oui, quel est-il ?

- *Vous vous souvenez de votre mariage.*

CARTE D'APPLICATIONS

1) Dans une phrase donnée, un groupe *prépositionnel complément de phrase* peut-il être déplacé ? Donne un exemple en te servant de la phrase suivante :

- Il vous faudra, à l'avenir, arriver plus tôt.

2) Les deux phrases suivantes ont un Gr. Prép. qu'on a déplacé. S'agit-il, dans les deux cas, de Gr. Prép. complément de phrase ?

- À long terme, Bélair direct offre une assurance.
- Afin de gagner sa vie, Claudine chante dans les bars.

CARTE D'APPLICATIONS

1) Est-ce qu'un Gr. Prép. complément du verbe passif est déplaçable et/ou effaçable ?

2) Dans la phrase suivante, y a-t-il un Gr. Prép. complément du verbe passif ? Si oui, quel est-il ?

- L'incendie a été allumé par un pyromane.

CARTE D'APPLICATIONS

1) Quelle est la fonction du groupe prépositionnel [contre la montre] ?

2) Quelle est la fonction du groupe *prépositionnel [de Marilyne]* ?

CARTE D'OBSERVATION

Observe les groupes prépositionnels suivants :

A) Les travaux les plus insignifiants sont donnés [par M. Lamarche].

B) L'Empire des futures stars sera gagné [par le groupe Yelo Molo].

- Qui fait l'action exprimée par le verbe ?
- Quel est le sujet de la phrase ?
- Par conséquent, quelle forme de phrase est-ce ?

CARTE DE RÉPONSES

1) Complément du groupe nominal « une course »

2) Complément du groupe nominal « cette photo »

CARTE DE RÉPONSES

1) Non, un Gr. Prép. complément du verbe passif n'est ni déplaçable ni effaçable.

2) Oui, le Gr. Prép. complément du verbe passif est [par un pyromane].

N.B. Sur les cartes d'observation, une question est quelquefois posée. Cette question n'est présente que pour orienter les observations des élèves ; on n'attend pas de réponse de la part des élèves à cette question sur la carte d'observation.

CARTE D'OBSERVATION

Observe les groupes prépositionnels suivants :

A) Lola est belle [comme un cœur].

B) Jérôme semble fier [de sa réussite].

- Quelle est la classe du mot complété par le groupe prépositionnel ?

CARTE D'APPLICATIONS

1) Quelle est la fonction des groupes prépositionnels des phrases d'observation ?

2) La phrase suivante contient-elle un groupe prépositionnel qui est complément de l'adjectif ?

- Ce sont des histoires merveilleuses à l'allure fantastique.

CARTE DE RÉPONSES

1) Complément du groupe adjectival

2) Non, le groupe prépositionnel [à l'allure fantastique] est plutôt complément du groupe nominal « des histoires merveilleuses ».

CARTE D'APPLICATIONS

1) Quelle est la fonction des groupes prépositionnels des phrases d'observation ?

2) Les phrases suivantes contiennent-elles un groupe prépositionnel attribut du sujet ?

- Patrick paraît fatigué.
- Geneviève semble de mauvaise humeur.

CARTE DE RÉPONSES

1) Attribut du sujet

2) Patrick paraît fatigué. = Non, pas de groupe prépositionnel attribut du sujet.

Geneviève semble [de mauvaise humeur]. = [de mauvaise humeur], groupe prépositionnel attribut du sujet.

CARTE D'OBSERVATION

Observe les groupes prépositionnels dans les phrases suivantes :

A) Roméo et Juliette vivaient conformément [à leur époque].

B) Tu marches trop vite [pour moi].

- Quelle est la classe du mot complété par le groupe prépositionnel ?

CARTE D'APPLICATIONS

1) Quelle est la fonction des groupes prépositionnels des phrases d'observation ?

2) La phrase suivante contient-elle un groupe prépositionnel complément de l'adverbe ?

- Marguerite travaille trop à mon goût.

CARTE DE RÉPONSES

1) Complément de l'adverbe

2) Non, le groupe prépositionnel [à mon goût] est plutôt complément de phrase, puisqu'il est effaçable et déplaçable.

CARTE DE RÉPONSES

1) Attribut du complément direct

2) Non, la phrase ne contient même pas de groupe prépositionnel.

CARTE DE RÉPONSES

1) Complément du pronom

2) Oui, le groupe prépositionnel [contre la montre] est complément du pronom.

CARTE D'APPLICATIONS

1) Quelle est la fonction du groupe prépositionnel de la phrase d'observation ?

2) La phrase suivante contient-elle un groupe prépositionnel qui est attribut du complément direct ?

- L'enseignante suppose que ces connaissances sont acquises.

CARTE D'OBSERVATION

Dans les phrases suivantes, observe le verbe et le groupe prépositionnel qui le suit.

A) Cet alpiniste est [en bonne santé].

B) Durant la dernière année de sa vie, il semblait [à plaindre].

- Quel type de verbe est-ce (transitif, intransitif, attributif, etc.) ?
- Quel(s) mot(s) le groupe prépositionnel complète-t-il ?

CARTE D'APPLICATIONS

1) Quelle est la fonction des groupes prépositionnels des phrases d'observation ?

2) Dans la phrase suivante, le groupe prépositionnel a-t-il la fonction de complément du pronom ?

- Cette course, c'en est une contre la montre.

CARTE D'OBSERVATION

Observe les groupes prépositionnels suivants :

A) J'aime tous les dessins que vous me proposez, mais je garderai celui [de Marie].

B) J'ai gagné la photo de Céline Dion. Toi, as-tu gagné celle [que tu voulais] ?

- Quelle est la classe du mot complété par le groupe prépositionnel ?