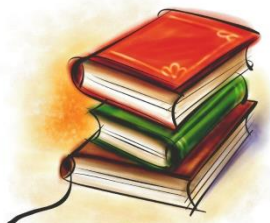


UNIVERSITÉ NATIONALE DE HANOI
UNIVERSITÉ DE LANGUES ET D'ETUDES INTERNATIONALES
DÉPARTEMENT DE LANGUE ET DE CIVILISATION FRANÇAISES

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES



**ETUDE DES ACTIVITES LUDIQUES DESTINEES A
AMELIORER L'EXPRESSION ORALE CHEZ LES
ELEVES DE CM2 DE LA CLASSE BILINGUE A
L'ECOLE PRIMAIRE NAM THANH CONG, HANOI**

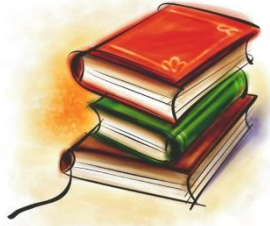
Réalisé par Tran Thi Van Anh
sous la direction du Professeur Tran Dinh Binh

Promotion : QH2010.F1

HANOI - ANNEE 2014

**ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
ĐẠI HỌC NGOẠI NGỮ
KHOA NGÔN NGỮ VÀ VĂN HÓA PHÁP**

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP



**VIỆC SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NHẪM CẢI THIỆN KỸ NĂNG NÓI CỦA HỌC SINH
KHỐI LỚP 5 TRONG CÁC LỚP SONG NGỮ TẠI TRƯỜNG TIỂU HỌC NAM
THÀNH CÔNG, HÀ NỘI**

Giáo viên hướng dẫn: PGS. Trần Đình Bình

Sinh viên: Trần Thị Vân Anh

Khóa: QH2010.F1

HÀ NỘI – NĂM 2014

ENGAGEMENT

Je, soussignée, Tran Thi Van Anh, étudiante au Département de Langue et de Civilisation françaises – ULEI - UNH, atteste sur l'honneur que le présent mémoire a été écrit par moi-même, que ce travail est personnel et les données et thèses présentés n'ont jamais été publiées dans d'autres études. Je supporterai toutes les sanctions en cas de plagiat.

Fait à Hanoi, le 30 avril 2014

Tran Thi Van Anh

REMERCIEMENTS

*Je voudrais tout sincèrement remercier Monsieur **Trần Đình Bình**, qui a eu la gentillesse d'accepter de diriger mon travail de recherche. Sans son aide, ce présent travail n'aurait pas pu être achevé.*

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à ma famille pour ses encouragements permanents.

Je tiens à remercier également les maitresses, les élèves du classe CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong qui m'ont aidée à réaliser ce mémoire.

RÉSUMÉ

La langue étrangère est vraiment « un clé d'or » , un moyen permanent pour l'échange, un pont extraordinaire qui relie les êtres humains. Nous avons beaucoup de chance d'apprendre le français et l'enseignement des langues met de plus en plus l'accent sur la compétence de communication. Car l'objectif final, à mon avis est d'enseigner à communiquer dans des situations aussi diversifiées que celles de la vie quotidienne, non pas seulement de connaître les structures ou la grammaire d'une langue. Alors, l'expression orale joue un rôle très important dans la communication. C'est cette aptitude principale que nous voulons traiter dans ce mémoire. Mais des questions se posent : « Comment faire pour trouver une meilleure méthode d'enseignement d'une langue étrangère pour le rendre plus efficace et pour faciliter l'expression orale des apprenants sans les fatiguer ? », « est-ce que au Vietnam, dans les classes bilingues, les élèves n'aiment pas apprendre en jouant ? », « s'ils veulent, comment on peut enseigner, choisir une méthode utile pour appliquer dans la situation des classes bilingues ? » Plusieurs hypothèses existent et je dois faire un petit enquête pour trouver la réponse. Depuis longtemps, avec des méthodes encore classique, l'enseignement de l'expression orale n'a pas encore obtenu des résultats voulus. Pendant mon stage à une école primaire, je trouve que la méthode « apprendre en jouant, jouer en apprenant » a été attiré la plupart des élèves. En effet, les jeux et les activités sont très appréciés pour les élèves, surtout les élèves au primaire. Sur le plan pédagogique, les jeux sont connus comme un entraînement de l'expression orale très utile grâce à la création des situations communicatives. De plus, cette méthode les aide à prendre la parole dans la communication et les rend actifs. C'est en vue de trouver les réponses à ces questions ci-dessus que nous avons fait une recherche sur ces problèmes. Nous avons choisi le sujet qui suit: « des jeux ludiques pour améliorer la compétence orale dans une classe primaire. » Vous trouverez dans cette mémoire les trois différentes parties : La première partie est réservée à la base théorique concernant l'expression orale, ses caractéristiques et le rôle des activités ludiques dans

l'enseignement Dans la deuxième partie, nous présentons l'aperçu général de la situation d'enseignement-apprentissage à classe CM2 de l'école primaire Nam Thanh Cong, les activités ludiques et les méthodes des enseignantes. La troisième partie nous allons proposer quelques suggestions méthodologiques : Présentation des activités ludiques principales accompagnées des fiches pédagogiques. Notre objectif est de présenter une autre façon d'attirer les élèves, surtout les élèves au primaire peuvent avoir l'intérêt de la langue. A travers ce mémoire, nous souhaitons de fournir aux professeurs une nouvelle vue sur ce méthode et aussi leur encourage de l'appliquer en classe. Nous avons donné aussi les fiches pédagogiques, peut-être pas parfaitement mais ils peuvent aider le déroulement en classe. Ce mémoire utilise un des méthodes les plus répandue c'est utiliser les informations réelles qui sont tirés par les enquêtes et aussi des cours pratiques. Nous avons fait une enquête des élèves au primaire du sujet des jeux avec 14 questions, précisément les élèves du classe CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong, où j'ai fait mes stages.

Tables des matières

Introduction	1
Chapitre 1 : Cadre théorique	
I. Qu'est-ce que c'est l'expression orale ?	4
1. Définition de l'expression orale.	4
2. Les caractéristiques de l'expression orale	4
3. Nécessité de l'expression orale et l'enseignement de l'expression orale.	5
3.1 Nécessité de l'expression orale	5
3.2 L'enseignement de l'expression orale.	6
4. Quels objectifs pour un enseignement de l'oral à l'école primaire ?	6
II. Utilisation des jeux ludiques en classe de langue étrangère.	9
1. Relation jeu-pédagogique	9
2. Avantages des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage de langue.	11
Chapitre 2 : Situation d'enseignement apprentissage du et en français dans les classes bilingues	19
1. Situation des classes bilingues	19
2. Les méthodes	19
3. Etat d'enseignement apprentissage du et en français dans les classes bilingues au CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong.	21
3.1 La situation d'enseignement du français à l'école primaire Nam Thanh Cong.	21
3.2 Des remarques sur l'enseignement et l'apprentissage l'expression orale au CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong.	22
4. La situation de l'application des jeux en classe CM2 à l'école primaire	

Nam Thanh Cong.	24
5. Analyse de l'enquête	27
Chapitre 3 : Proposition pédagogique	38
Conclusion	46
Bibliographie	48
Annexe	49

Introduction

De tout temps, la communication est toujours importante et indispensable pour l'homme. Notamment pour notre époque caractérisée par la mondialisation et l'internationalisation, avec le développement rapide des sciences, de la technologie et de l'informatique, l'homme rêve toujours de découvrir le monde et d'élargir les connaissances. Et la langue étrangère est sans doute « un clé d'or », un moyen permanent pour l'échange, un pont extraordinaire qui relie les êtres humains. C'est pourquoi, apprendre une langue étrangère devient un besoin indispensable.

Parmi les langues enseignées au Vietnam (l'anglais, le français, le chinois, le japonais..) le français est bien apprécié et cela se manifeste par la naissance et le développement des classes bilingues. Nous avons beaucoup de chance d'apprendre le français qui est une belle langue. En apprenant cette langue, nous pouvons acquérir beaucoup de connaissances sur la littérature, sur la civilisation, sur les arts français.

L'enseignement des langues met de plus en plus l'accent sur la compétence de communication. Car l'objectif final, à mon avis est d'enseigner à communiquer dans des situations aussi diversifiées que celles de la vie quotidienne, non pas seulement de connaître les structures ou la grammaire d'une langue. Alors, l'expression orale joue un rôle très important dans la communication. L'expression orale signifie certainement un miroir qui reflète le résultat de l'apprentissage, elle comporte des autres compétences de la maîtrise d'une langue. Elle passe à être un « variable » désignant le niveau de la langue d'une personne. C'est cette aptitude principale que nous voulons traiter dans ce mémoire.

Mais des questions se posent : « Comment faire pour trouver une meilleure méthode d'enseignement d'une langue étrangère pour le rendre plus efficace et pour faciliter l'expression orale des apprenants sans les fatiguer ? », « est-ce que au Vietnam, dans les classes bilingues, les élèves n'aiment pas apprendre en jouant ? », « s'ils veulent, comment on peut enseigner, choisir une méthode utile pour l'appliquer

dans la situation des classes bilingues ? ». Le slogan qu'on entend souvent : « apprendre en jouant, jouer en apprenant. » Mais depuis longtemps, avec des méthodes encore classiques, l'enseignement de l'expression orale n'a pas encore obtenu des résultats voulus. Pendant mon stage dans une école primaire, je trouve que la raison de ce problème apparaît très tôt. Du primaire au lycée, les élèves n'ont pas beaucoup d'occasion de développer la compétence orale. Alors, de temps en temps, ils perdent la capacité d'exprimer les pensées et ils restent immobiles dans la classe.

La méthode « apprendre en jouant, jouer en apprenant » a intéressé la plupart des élèves. En effet, les jeux et les activités sont très appréciés d'eux surtout ceux du primaire. Sur le plan pédagogique, les jeux sont connus comme un entraînement de l'expression orale très utile grâce à la création des situations communicatives. Ces activités contribuent en grande partie à animer les cours de français et surtout les cours de l'expression orale et à permettre aux apprenants de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en leur donnant plaisir à jouer. De plus, cette méthode les aide à prendre la parole dans la communication et les rend actifs.

C'est en vue de trouver les réponses à ces questions ci-dessus que nous avons fait une recherche sur ces problèmes. Pourtant nous ne pouvons pas aborder dans ce mémoire tous les problèmes concernant les jeux et les activités. Mais nous avons choisi le sujet suivant : « Etude des jeux ludiques pour améliorer la compétence orale des élèves bilingues. Cas des élèves de CM2 à l'école primaire de Nam Thanh Cong Ha Noi. »

Notre mémoire comprend trois différents chapitres :

Le premier chapitre est réservé à la base théorique concernant l'expression orale, ses caractéristiques et le rôle des activités ludiques dans l'enseignement

Dans le deuxième chapitre, nous présentons l'aperçu général de la situation d'enseignement-apprentissage du et en français à l'école primaire Nam Thanh Cong, les activités ludiques et les méthodes des enseignantes.

Le troisième chapitre de mon mémoire a pour but de proposer quelques suggestions méthodologiques : Présentation des activités ludiques principales accompagnées des fiches pédagogiques et des analyses précises.

Objectif de la recherche

Ce mémoire analyse surtout la méthode d'enseigner l'expression orale par les jeux ludiques. Notre objectif est de présenter une autre façon d'attirer les élèves, surtout les élèves des classes bilingues de l'école primaire. A travers ce mémoire, nous souhaitons fournir aux enseignantes une nouvelle vue sur cette méthode et aussi les encourage à l'appliquer en classe.

Nous donnerons aussi les fiches pédagogiques qui peuvent aider le déroulement en classe.

Méthode de travail

Ce mémoire utilise une des méthodes les plus répandues c'est la méthode descriptive avec ses propres techniques et opérations comme enquête par questionnaire, analyse quantitative, qualitative, traitement et interprétation des données.

Nous avons fait une enquête par questionnaire avec 15 questions, auprès des élèves de CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong, où j'ai fait mon stage. Et puis, nous avons appliqué quelques jeux accompagnés des fiches pédagogiques.

Nous prenons conscience que notre travail connaît des difficultés et des limites. Pourtant, nous souhaitons pouvoir apporter une petite contribution à l'enseignement de la langue française dans les classes bilingues.

Chapitre 1 : Cadre théorique

Ce premier chapitre vise à donner une vue générale sur l'expression orale (la définition, les caractéristiques, la nécessité de l'expression orale), l'importance de l'utilisation des jeux en classe (la relation jeu-pédagogique, les avantages de l'application des jeux en classe).

I. Qu'est-ce que c'est l'expression orale ?

5. Définition de l'expression orale.

Nous savons que l'homme sait parler avant l'écrire et donc la communication orale reste toujours importante et indispensable pour l'homme. Alors, l'expression orale est l'acquisition de la compétence de communication orale. C'est aussi une possession d'une combinaison entre les savoirs (connaissances linguistiques : lexique, grammaire, phonétique ; connaissances socio-culturelles, discursives et référentielles) et les savoir-faire (habileté à mettre en œuvre son expérience et ses connaissances) et des stratégies individuelles de communication.

6. Les caractéristiques de l'expression orale

L'expression orale, étant une compétence de communication appartenant au domaine oral, est distinguée d'autres par ses propres caractéristiques. Elle est la façon d'exprimer oralement qui n'est pas identique à celle de s'exprimer par écrit.

L'expression orale est un produit individuel et se compose du fond et de la forme. Le fond est constitué des idées, de la structuration et du langage.

- Des idées : des informations, quelles qu'elles soient, de l'argumentation que l'on choisit, des opinions diverses et des sentiments que l'on exprime. Il faut avoir un objectif clair de ce que l'on veut exprimer. Il est important d'adapter le contenu aux destinataires du message selon l'âge, le rôle, le statut social.
- De la structuration : la manière dont on présente ses idées. Les idées vont s'enchaîner de façon logique avec des transitions bien choisies. On peut d'abord

préciser ce dont on va parler et pourquoi. On illustrera les idées avec des exemples concrets, des notes d'humour.

- Du langage : de la correction linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication courante, l'important est de se faire comprendre et d'exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire, plutôt que de produire, au détriment de la communication, des énoncés neutres mais parfaits. Un mot qui manque peut être demandé à l'interlocuteur, qui sera ravi de le donner.

La forme, de l'autre côté est la façon dont on dit :

- Du non verbal : gestes, sourires, signes divers... On se fera mieux comprendre en étant détendu et décontracté, en illustrant ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés.
- De la voix : de son volume, de l'articulation, du débit, de l'intonation. Le volume doit être adapté à la distance. En français, les apprenants devront plus soigner leur articulation et le débit. L'intonation doit être expressive et significative.
- Des pauses, des silences, des regards. En effet, c'est par le regard par exemple que l'on pourra vérifier si l'on a été compris. Les pauses et les silences sont aussi significatifs, et il est important de leur apprendre aussi à en user.

Pour bien communiquer en langue étrangère, en particulier en français, on devrait maîtriser tous les paramètres mentionnés ci-dessus.

7. Nécessité de l'expression orale et l'enseignement de l'expression orale.

3.1 Nécessité de l'expression orale

Le besoin d'exprimer des idées, des intentions et des points de vue de l'homme est présenté sous plusieurs formes dont l'oral occupe une place importante et indispensable dans la communication. La communication orale se fait par un processus d'échange des informations entre les interlocuteurs. Elle implique le dire et le savoir-dire, elle est le résultat du savoir de l'acquisition et de la maîtrise d'un savoir-faire dans des situations de communication.

7.2 L'enseignement de l'expression orale.

Selon F.Vanoye, dans l'enseignement de l'expression orale, il faut tenir compte de l'activité de langage pour trouver les problèmes du sujet parlant. Cette activité comporte 3 temps, la phase d'acquisition non comprise :

- Acheminement des messages sensoriels des voies auditives vers le cerveau (l'activité d'ordre physiologique).
- Codification et identification des symboles (encodage : activité d'ordre intellectuel)
- Expression vocale ou graphique (l'activité physique- l'utilisation de l'appareil phonatoire et des membres et l'activité intellectuelle).

On trouve les difficultés de 3 ordres :

- Difficultés physiologiques : surdit , d fauts de prononciation provoqu s par une malformation physique, difficult s d' mission etc.
- Difficult s psychologiques : timidit , blocages, troubles mentaux plus profonds...
- Difficult s linguistiques : apprentissage insuffisant, pauvret  de vocabulaire, syntaxe d faillante...

L'intonation et le d bit oral qui causent aussi les troubles de la parole d pendent de chaque sujet parlant.

8. Quels objectifs pour un enseignement de l'oral   l' cole primaire ?

Les objectifs  nonc s dans les programmes de 2002

Le tableau suivant permet d'avoir une vue d'ensemble des comp tences orales devant  tre acquises   la fin de chaque cycle

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Comp�tences de communication :	Communiquer : - Ecouter autrui,	Situations de dialogue collectif :

<p>-Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.</p> <p>- Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première question.</p> <p>- Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter l'autre, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.</p> <p>Compétences concernant le langage d'accompagnement :</p> <p>-Comprendre les consignes ordinaires de la classe.</p> <p>- Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade.</p> <p>- prêter sa voix à une marionnette.</p>	<p>demander des explications et accepter les orientations de la discussion induites par l'enseignement.</p> <p>- Exposer son point de vue et ses réactions.</p> <p>-Faire des propositions d'interprétation pour oraliser un texte appris par cœur ou pour dire un texte en le lisant.</p> <p>Maîtriser du langage d'évocation :</p> <p>-rapporter un événement, un récit, une information, une observation.</p> <p>- en situation de dictée à l'adulte, proposer des corrections pertinentes portant sur la cohérence du texte.</p> <p>- dégager la signification d'une illustration.</p> <p>-dire un poème ou un court texte parmi ceux qui ont été appris par</p>	<p>-Saisir rapidement l'enjeu de l'échange et en retenir les informations successives.</p> <p>- Questionner l'adulte ou les autres élèves à bon escient.</p> <p>- S'insérer dans la conversation.</p> <p>-Reformuler l'intervention d'un élève ou du maître.</p> <p>Situations de travail de groupe :</p> <p>-prendre en compte le point du vue des autres.</p> <p>- se servir du dialogue pour organiser les productions du groupe.</p> <p>- rapporter devant la classe</p> <p>Situations d'exercice :</p> <p>-mieux questionner la consigne orale et écrite.</p> <p>- formuler une demande d'aide.</p> <p>-exposer ses propositions</p>
---	---	---

	cœur dans l'année (une dizaine) en l'interprétant.	de réponse et les justifier. En toute situation : -s'interroger sur le sens des énoncés. - rappeler les expériences et discours passés. -reformuler un texte lu par le maître. -formuler une interprétation. -oraliser des textes connus devant la classe.
--	---	---

En observant ce tableau, nous constatons que dans les trois cycles, les compétences à développer sont à la fois linguistiques et communicationnelles.

Au cycle 1, la dimension communicative est primordiale : l'enseignant doit faire entrer les enfants dans le dialogue et les aider à passer du langage de l'action au langage de la représentation et donc, à développer une attitude d'analyse à l'égard du langage. Au cycle des apprentissages fondamentaux, il ne s'agit plus de développer les compétences de communication proprement orales mais de donner aux activités orales des finalités relevant de l'écrit. Quant au cycle 3, il ne met plus l'accent sur la communication orale de façon générale mais seulement de façon spécifique, au travers de situations diverses de classe (situation de dialogue, de travail de groupe....) et de quelques types de discours : exposer, expliquer, discuter, convaincre.....

Les résultats obtenus après mon stage donnent des vues positives. Dans la deuxième partie, nous présentons des analyses, remarques précises sur mon stage.

II. Utilisation des jeux ludiques en classe de langue étrangère.

1. Relation jeu-pédagogique

Les enfants vont à l'école maternelle pour suivre les premiers cours. Jusqu'à l'âge de 6 ans, à l'école primaire, ils entrent réellement dans l'apprentissage, ils reçoivent des connaissances que leurs maîtres donnent. Mais à cet âge, leur capacité de capter les connaissances reste encore très limitée. Ils ne peuvent pas encore apprendre sérieusement comme les adultes. Donc, un problème a été posé « Quelle est meilleure méthode qui puisse permettre aux élèves de bien acquérir et d'utiliser les connaissances à l'école ? ». Depuis longtemps, les didacticiens, les chercheurs et les enseignants s'interrogeraient sur la valeur éducative des activités ludiques et on peut dire que le fait d'introduire des jeux en classe constitue non seulement un climat de franchise, de tolérance et de non-compétitivité. Selon Karl Gross, il voyait dans les jeux des activités de préparation et d'entraînement à la vie des adultes (La théorie éducative). Dans ses deux gros ouvrages, Jean Château (1946) a décrit les jeux de la cour de la récréation et a cherché à établir la valeur pédagogique de différentes classes de jeux au cours du développement de l'intelligence des enfants. Quant à Freinet- le pédagogue de méthode active et de la pédagogie nouvelle, il a souligné que les méthodes actives ne doivent pas se réduire à des activités réelles à condition qu'elles soient en rapport avec leur âge, leurs motivations et leurs possibilités.

Les jeux donnent non seulement le plaisir d'apprendre mais encore de développer l'intelligence et la capacité de créativité des élèves. Ce qui a été constaté par les résultats des recherches de Piaget et de l'Ecole de psychologie génétique de Genève qui ont fait des observations les plus fines et les plus solides sur ce problème. On a remarqué aussi une typologie des jeux parallèlement aux études de développement de l'intelligence chez les enfants. D'après Piaget, pour chaque stade du développement de l'intelligence chez les enfants, il faut leur proposer des différents types de jeux. Par exemple : au stade sensorimoteur (1-2 ans) correspondent les jeux d'exercices ; au stade du développement de la fonction sémiotique (2-7/8 ans) apparaissent les jeux

symboliques ; au stade de l'achèvement des opérations concrètes (7/8-11/12 ans), on fait appel à des jeux de constructions et des jeux de règles qui habituent les enfants à la socialisation. Et enfin, après 11-12 ans, à l'approche de la préadolescence on voit apparaître les jeux les plus abstraits permettant de développer l'intelligence logique.

Alors, il faut dire sans exagérer que les jeux jouent un rôle considérable dans la formation intellectuelle chez l'enfant. Dans l'apprentissage de langue les jeux et les exercices de créativité leur permettent d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris. Il est certain que les activités ludiques peuvent enrichir de façon significative la pratique pédagogique. En particulier, pour l'enseignement de l'expression orale, les jeux ludiques tiennent une place très importante. L'enseignement de l'expression orale, est en effet, celui de la compétence de communication qui est constituée d'autres compétences comme la compétence linguistique, phonétique, socioculturelle... or l'enseignement d'une langue étrangère est de faire communiquer les apprenants en langue étrangère. Cependant, le fait de provoquer le goût, le plaisir, la passion de s'exprimer oralement des élèves n'est pas facile à réaliser. Il exige un art, des stratégies et de bonnes méthodes de l'enseignant qui ne peut pas se passer des jeux. Dans une classe de langue, les élèves doivent apprendre des règles de grammaire, des exercices. S'il y a peu d'activités ludiques, la perte de l'enthousiasme est inévitable. Mais si on crée une situation où avec plus d'activités ludiques, moins de règles, moins d'exercices, ou bien des exercices sous forme d'un jeu, la classe deviendra plus active et plus animée. Ces activités ludiques peuvent transmettre des connaissances linguistiques et donner des résultats incontestables. L'utilisation récurrente de mots ou de règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique que la répétition et la mémorisation par cœur du célèbre dialogue en situation, ou à plus forte raison que les techniques répétitives formelles telles que les exercices structuraux. Faire des exercices sous forme d'un jeu, la classe deviendra active et animée. Ces

activités ludiques peuvent transmettre les connaissances linguistiques, aider les élèves à les mémoriser plus facilement sans le savoir.

Pour les raisons ci-dessus, depuis longtemps, on accorde une forte priorité aux jeux

2. Avantages des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage de langue.

Malgré les arguments différents pour le rôle éducatif des jeux, on ne peut pas nier leurs intérêts. Dans le cadre d'un petit mémoire, nous exposerons quelques avantages des activités ludiques à utiliser dans la classe de langue pour motiver les élèves.

A. Créer une bonne ambiance en classe

La présence des jeux en classe peut créer une atmosphère de détente, une ambiance non contraignante de relation maître-élève parce qu'il s'agit des jeux, donc, les rapports maître-élève, élève-élève sont plus libérés. La distance entre maître-élève se réduit. Dans la pratique du jeu, le maître n'est plus une autorité devant les élèves, il se transforme plutôt en un animateur qui les aide à bien jouer. Quant aux élèves, en s'amusant ensemble, surtout avec les jeux ludiques pour arriver à des meilleures solutions, de bonnes réponses, ils sont bien coopératifs et les relations deviennent plus étroites et elles vont apparaître plus harmonieuses, plus valorisées et épanouies. Alors avec un jeu dans la classe, les rapports des participants sont moins figés, les échanges entre eux sont plus faciles.

Psychologiquement, les élèves se sentent à l'aise durant le déroulement du jeu et bien sûr ils sont très ravis d'appliquer leurs savoirs, leurs connaissances pratiques dans un jeu. Après, s'ils réunissent à trouver la solution, et ils seront très heureux ! En ce moment, ils vivent de joie, de satisfaction, et de réussite. Dans ce contexte, la prise de parole est beaucoup plus facile que dans les moments tendus.

B. Faciliter l'acquisition des connaissances de langue.

L'objectif principal de l'enseignement est de faire acquérir aux élèves des connaissances : toutes les règles, toutes les structures grammaticales, le vocabulaire ... mais il est difficile d'apprendre par cœur tout cela sans plaisir et cela leur fait peur de temps en temps, les élèves perdent leur intention d'apprendre. Grâce aux jeux choisis par l'enseignant, les élèves se sont vraiment engagés dans l'acquisition de la langue en jouant, s'amusant. Cette implication les aide efficacement à progresser. En jouant, les élèves prennent les informations, les règles sans le savoir. Il est certain que chaque jeu a ses propres intérêts mais ici, dans cette partie, nous présentons ceux que nous jugeons les plus connus.

a. Enseignement de la compétence de communication

Dans l'approche communicative de l'enseignement des langues étrangères, le but final de la classe de langue française est de fournir des bagages linguistiques aux apprenants pour qu'ils puissent facilement entrer en contact avec les Francophones. En d'autres termes, l'enseignement de la compétence de communication joue un rôle primordial dans les cours de langue. L'enseignement d'autres compétences comme le vocabulaire, la grammaire, la phonétique..... n'a pas autre tâche que de bien servir celui de la compétence de communication. Autrement dit, on apprend le vocabulaire, la grammaire, la phonétique ... aux élèves pour qu'ils puissent mieux se communiquer.

Il est clair que, avec cette approche, la langue est considérée comme un moyen d'accomplir une tâche (communiquer) et non comme étude en soi. C'est pour cette raison que pendant les cours de langue, l'enseignement a pour rôle de provoquer le plus souvent possible la communication et de trouver les sujets qui incitent les élèves à s'exprimer. Cela les aiderait efficacement à s'habituer aux différentes situations de communication dans lesquelles ils pourraient facultativement s'engager.

Pourtant il est difficile d'éveiller leur goût de communication et de les encourager à participer activement aux conversations dans la classe. S'ils veulent parler aux autres, ils parlent la langue maternelle, non pas le français. Donc, il faut les habituer au

français en les faisant parler souvent. C'est le problème de motivation, un élément très important dans la classe de communication. Si les enseignants n'arrivent pas à créer et à maintenir la motivation chez les élèves, la conversation en langue française deviendra une tâche ennuyeuse à accomplir et alors l'enseignement de cette compétence ne sera pas à acquérir.

Alors, on pose une question : Quelles méthodes, quels supports, quels outils doit-il utiliser dans un cours de langue pour pouvoir leur donner le goût, l'envie, le désir de s'exprimer en français ? Comme les apprenants aiment bien les jeux et ils sont très facilement stimulés par les jeux : l'introduction des jeux est très convenable et pertinente pour motiver les élèves.

*Nature des échanges :

Le fait d'enseigner à communiquer en langue étrangère amène à s'interroger sur la nature des échanges verbaux dans la classe de langue. Les actes langagiers des participants à la situation sont la première nature sur laquelle les deux pédagogues français Sinclair et Coulthard (1975) ont mis l'accent, et ils ont ouvert la voie à l'étude de la communication professeur-élève.

Concrètement, le jeu de rôle (faire semblant d'être quelqu'un d'autre) ou les activités créatives de simulation (faire semblant de faire quelque chose) occupent une place importante dans ce domaine. Ce sont des activités qui se veulent en principe plus proches des échanges interactionnels. A partir de ces jeux, les apprenants développent la capacité de prendre la parole, ils doivent parler le français, jouer le rôle de quelqu'un d'autre, donc, chercher les mots, des phrases adaptées à la situation où ils se trouvent.

b. Faciliter l'acquisition du vocabulaire.

Du point de vue de l'enseignement du vocabulaire, les jeux réservés à l'entraînement du lexique sont nombreux parce que l'enseignement du vocabulaire est une partie fondamentale d'une langue. Réussir au vocabulaire, c'est apprendre les mots nouveaux et fixer les mots appris dans les situations de communication. C'est le travail quotidien

des apprenants, surtout des débutants. C'est très pénible et monotone si l'on devrait apprendre par cœur tous les mots nouveaux, les règles d'emploi ou les verbes irréguliers..... Ce serait mieux de donner des exercices de vocabulaire sous forme d'un jeu de mots, jeu de vocabulaire qui peuvent les aider à mieux mémoriser, à enrichir des connaissances lexicales sans les ennuyer. Un bon nombre de jeux réservés à l'entraînement du lexique peut facilement être trouvé dans des ouvrages consacrés à l'utilisation des jeux dans la classe. Par exemple :

- Pour les débutants : les mots en opposition

L'enseignant donne aux élèves un tableau dans lequel il y a des mots opposés. Les apprenants cherchent les couples de mots opposés. (petit-grand/ froid-chaud...)

- Pour les moyens : lettres en désordre

L'enseignant donne aux élèves une liste dans laquelle il y a des mots en désordre et les mots se trouvent dans un même sujet. Les élèves devinent et trouvent les mots concernant ce sujet.

c. Enseignement de la grammaire.

Le point grammatical que nous abordons dans ce petit mémoire c'est la conjugaison des verbes. Il est vrai que les verbes français constituent posent trop de problèmes pour les élèves, en particulier pour les élèves vietnamiens parce qu'en vietnamien, les verbes n'ont pas de flexion. La pratique de la conjugaison se prête merveilleusement à une activité sous forme de mots croisés.

Il faut savoir que les enseignants peuvent fabriquer eux-mêmes des jeux selon le niveau des élèves et selon la situation d'apprentissage. Et aussi peuvent-ils encourager les élèves à inventer les grilles. Ce type d'activité est très profitable et il constitue une grille, c'est aux élèves de maîtriser la conjugaison, le groupe et le sens du verbe. Donc, faire établir des grilles de jeu de mots croisés est une sorte de contrôle des connaissances des élèves très intéressant et efficace dont les enseignants peuvent profiter. Grâce à ces jeux, les élèves peuvent se rappeler les connaissances acquises et

transmettre facilement les connaissances nouvelles, les enseignants peuvent vérifier les connaissances des élèves.

Parmi les jeux, nous avons choisi celui de mots croisés.

Exemple : Pour le présent de l'indicatif des verbes en ir.

Une classe de débutants a des difficultés avec le présent du verbe en « ir », on veut faire un peu de révision sans lasser les uns (ceux qui savent et apprennent vite) et en encourageant les autres (ceux qui ont des difficultés, qui ne sont pas très motivés).

Alors on proposera la grille suivante, prendre l'exemple du verbe « finir »

			F						
F	I	N	I	S	S	O	N	S	
I			N						
N		F	I	N	I	S	S	E	Z
I			S						
S			S						
			E						
	F	I	N	I	T				
			T						

d. Enseignement de la phonétique

Dans l'enseignement d'une langue étrangère aux enfants, l'enseignement de la phonétique joue un rôle très important. Au primaire, à l'âge de 6 à 11 ans, les organes phonatoires sont tellement souples et alors les enfants peuvent répéter sans difficulté la nouvelle langue avec des accents souhaités. En effet, c'est vraiment le meilleur âge

pour l'apprentissage de phonétique et les professeurs doivent bien profiter de ce potentiel phonologique du jeune enfant.

Beaucoup d'apprenants, malgré leur connaissance parfaite de morphologie et de la syntaxe d'une langue étrangère n'arrivent pas à communiquer avec les autres, en particulier, avec des étrangers. Alors pour éviter cette situation, il faut mettre l'accent sur leur apprentissage de la phonétique dès qu'ils sont tous petits.

Grâce aux activités ludiques, on peut donner aux apprenants les particularités phonétiques de la langue sans recourir à des exercices, des explications lassantes ou des règles de prononciation.

On peut trouver beaucoup de jeux qui conviennent aux caractères enfantins des élèves, les enfants ont beaucoup de plaisir à répéter d'une suite de sons.

Voilà quelques exemples de l'entraînement à la prononciation :

-la souris sourit sous les riz.

- trois très gros rats gris grattent.

C. Amuser et divertir intellectuellement des élèves.

Chaque jeu constitue une propre joie, les jeux donnent aussi un moyen d'amusement, de détente et de divertissement aux élèves.

La présence d'un jeu peut créer une atmosphère de détente dans la classe, une ambiance non contraignante de relation enseignant-élève, les enseignants deviennent plutôt un animateur qui organise les jeux et qui aide les élèves à bien jouer. Les activités ludiques sont introduites comme le recours pour susciter des motivations nouvelles. Les élèves, avec les caractères enfantins, ils ne restent jamais immobiles et ils se montrent rapidement une lassitude d'apprendre seulement les choses dans leur manuel, ce qui reflète un dégoût de travail sur manuel. Alors les jeux ludiques sont vraiment un outil pour attirer l'attention des élèves au cours et les encourager à la participation au cours.

Les jeux permettent de créer une situation plus réelle et plus authentique que la répétition des règles ou le réemploi de ces règles dans des exercices. Ils assurent la création de l'automatisme mieux que les exercices de réutilisation. Avec un jeu intervenant les cours de langue, la classe est très bien animée, motivée et aussi active. Les enfants ont l'impression de jouer, de se distraire, et donc de ne pas devoir travailler. Une ambiance de joie, de satisfaction répandent dans la classe. Et donc les objectifs des maîtres sont atteints : à travers les jeux, les élèves essaient de faire des efforts pour trouver une réponse satisfaisante. En ce moment-là, le français est considéré comme un outil, un matériel qui aide efficacement les élèves à se distraire, à s'amuser.

Des cours de grammaire font peur aux élèves, regardons cet exemple :

Pour la structure grammaticale « si + présent – futur ». Avec méthode traditionnelle, on demande aux élèves d'apprendre par cœur les règles et donne des exercices à faire et cela devient obligatoire et les élèves sont surtout fatigués et ils sont moins attentifs à cette leçon. Il sera plus efficace d'organiser un jeu entre classe. On divise la classe en deux groupes, un groupe fait des phrases avec l'expression « si + présent », l'autre devine des possibilités du futur simple. Après, on va choisir par hasard une phrase du 1^{er} groupe et une autre phrase du 2^{ème} groupe. Ce rassemblement par hasard donne souvent des phrases illogiques, avec les sens drôles et bizarres. Elles font rire aux élèves.

D. Développer la capacité de création, de réflexion indépendante.

L'intervention des jeux dans l'apprentissage d'une langue étrangère a obtenu de bons succès. Si dans la méthode traditionnelle, le professeur est le centre de la classe, il fait tout et ses élèves ont seulement pour tâche d'écouter et de capter tout ce que le professeur leur donne, cette méthode est inefficace. Au contraire, la nouvelle méthode est essentiellement centrée l'apprenant. L'enseignant peut aider ses élèves à acquérir

beaucoup de connaissances sans leur faire peur, ni les ennuyer. Dès très petits, les enfants doivent avoir l'habitude de réfléchir indépendamment et leur capacité de création est bien appréciée.

Conclusion partielle : Notre premier chapitre a abordé deux idées principales : les connaissances globales sur l'expression orale et l'importance d'utiliser les jeux en classe.

Dans le deuxième chapitre, nous donnerons mes remarques sur mon stage et analyserons les résultats de l'enquête menée auprès des élèves bilingues de CM2 de l'école primaire de Nam Thanh Cong Ha Noi.

Chapitre 2 : Situation d'enseignement apprentissage du et en français dans les classes bilingues

1. Situation des classes bilingues

Le programme des classes bilingues a été mis en route en 1994. Il vise à former des jeunes francophones vietnamiens ayant la maîtrise du français comme la langue seconde, et à même de poursuivre leurs études dans les universités francophones. Ce programme consiste à créer un système de classes bilingues dans l'enseignement général du Vietnam de la première classe au primaire jusqu'à la terminale au lycée.

D'après les statistiques de l'Ambassade de France en République Socialiste du Vietnam, en avril 1999, ce projet s'est réalisé dans 18 provinces et villes vietnamiennes. On compte actuellement dans l'enseignement du pays :

363 classes aux sections bilingues au primaire

210 classes aux sections bilingues au collège

32 classes aux sections bilingues au lycée

Avec 16837 élèves, 49 enseignants de français.

2. Les méthodes

En ce qui concerne les méthodes de français des élèves bilingues à l'école primaire, les élèves de CE1 jusqu'à ceux de CE2 année (de 6 à 8 ans) suivent un ensemble pédagogique pour l'enseignement du français qui s'appelle « Il était ... une petite grenouille ».

Les images de cette méthode sont très appréciées des enfants, c'est un atout pour attirer l'attention des élèves débutants qui commencent à apprendre le français.

Cette méthode comprend :

- Livre de contes : trois contes en images sur 64 pages couleurs
- Disques : récits, chansons et comptines correspondant aux contes en 1 heure de musique originale

- Cahier de lecture : des leçons phonétiques et des petits textes
- Cahier d'activités : activités graphiques présentées comme support d'activités langagières.
- Cahier d'écriture : rédiger des lettres et après des petites phrases correctes.

Au CM1 et au CM2, les élèves suivent la méthode « Ici et Ailleurs » une méthode de français universel ayant pour objectif de scolariser en français avec le principe de primauté de la compréhension et d'interdisciplinaire du français et avec les caractéristiques d'un enseignement structuré.

Le manuel « Ici au Vietnam », un manuel spécifique au Vietnam. Ce manuel est le prolongement direct du manuel de français pour la Francophonie « Ici et Ailleurs ». il a élaboré dans le cadre du programme de l'enseignement intensif du français et en français mis sur pied et soutenu par le Ministère de l'éducation et de la formation (M.E.F) et l'Agence Francophone pour l'Enseignement supérieure et la Recherche.

Ce manuel comporte le contenu de langue et de sciences. Chaque leçon se compose de 2 séquences d'apprentissage :

Un apprentissage des mathématiques dont les contenus sont conformes au programme officiel

Un apprentissage des sciences : biologie, technologie, géographie, environnement) dont les contenus regroupent des notions des thèmes susceptibles d'éveiller l'intérêt des enfants.

L'éducation joue un rôle particulièrement important à l'école primaire. Surtout à l'école primaire, l'éducation-formation est très difficile car les élèves commencent à apprendre des matières fondamentales, des activités diverses et des disciplines. Après avoir examiné la situation d'enseignement-apprentissage à l'école primaire Nam Thanh Cong, j'ai fait une enquête pour mieux connaître la situation et la façon d'appliquer des jeux et des activités dans un cours de langue, aussi de découvrir l'efficacité apportée de cette application à travers des statistiques de l'enquête. Notre

enquête s'est faite auprès de 50 élèves de CM2 de l'école primaire Nam Thanh Cong. Ces élèves ont 10 ans. Tous étudient le français à 6 ans.

3. Etat d'enseignement apprentissage du et en français dans les classes bilingues au CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong.

3.1 La situation d'enseignement du français à l'école primaire Nam Thanh Cong.

L'école primaire Nam Thanh Cong qui est une des premières écoles applique le programme des classes bilingues à Ha Noi. Maintenant, il y a 10 classes bilingues : 2 classes de CP, en CE1 2 classes de CE1, 2 classes de CE2, 2 classes de CM1 et de CM2. Chaque année, 2 classes bilingues au niveau CP accueillent un nombre limité d'élèves : 35 élèves/ classe tandis que les autres classes anglophones, le nombre des élèves est toujours plus de 50 élèves.

Comme le programme des classes bilingues est plus dur que les autres classes, alors après l'inscription, les élèves doivent passer un test pour une évaluation initiale de leurs compétences.

A l'école, il y a 5 maîtresses qui s'occupent de 5 niveaux : CP, CE1, CE2, CM1, CM2. Elles sont vietnamiennes francophones, titulaires de licence de FLE au Vietnam. En général, elles prennent en charge 2 classes, soit une vingtaine d'heures de cours de français par semaine. Elles s'occupent non seulement des cours de français mais aussi des activités culturelles. Ces classes sont équipées des projecteurs qui rendent l'enseignement plus attractif.

En particulier, pour CM2 de l'école primaire, la maîtresse doit être plus attentive à la méthode d'enseignement. Avec les connaissances linguistiques, elle donne aussi celles qui concernent les domaines sociaux pour préparer les élèves au collège.

La situation d'apprentissage en français et du français à l'école primaire Nam Thanh Cong :

Contrairement aux élèves des classes vietnamiennes « normales » qui vont à l'école soit le matin, soit l'après-midi, (par le manque de salles de classe.) les élèves des classes bilingues y restent toute la journée pour suivre non seulement le programme d'études vietnamiens (obligatoire pour tous) mais aussi celui de français et en français.

Les élèves au CM2 suivent la méthode « Ici et ailleurs 5^e année ». Cette méthode comprend 6 thèmes de 4 leçons, et 6 révisions, une révision à la fin de chaque thème.

Chaque leçon est construite sur un même modèle qui assure les connaissances linguistiques

- 2 pages : langage- lecture- production écrite
- 2 pages : études de la langue : vocabulaire, orthographe, grammaire, conjugaison.
- 1 page de 2 parties : une orientée vers les autres disciplines, l'autre vers la poésie et les jeux.

3.2 Des remarques sur l'enseignement et l'apprentissage l'expression orale au CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong.

Tout d'abord, il est bien évident que les élèves bilingues travaillent beaucoup plus dur que les autres. Normalement, les élèves ont 15 disciplines en vietnamien comme la littérature, les mathématiques, la géographie... alors que les élèves bilingues ont encore 10 cours de français par semaine sans compter les cours de mathématiques et de biologie en français).

Dans les cours de français à l'école primaire, l'activité primordiale des élèves est l'expression orale. Les maîtres encouragent leurs élèves à utiliser principalement le français pendant le cours malgré les erreurs, les phrases incorrectes.

Dans la classe de CM2 où je faisais mon stage, la distance du niveau de langue entre les enfants m'a frappée. Certains s'exprimaient aisément, utilisent un vocabulaire

riche, alors que d'autres participaient au cours de façon maladroite en raison de leur timidité ou bien du manque d'outils pour s'exprimer.

Chaque semaine, on fixe un jour pour une petite présentation dont le sujet est librement choisi par les élèves.

Observations: Pour le premier exposé, le sujet traitait d'un petit animal aquatique, et deux élèves le présentaient. Ils n'ont pas de temps pour s'installer, ils ont commencé dès leur arrivée devant la classe, assis en "U". Avec l'aide du projecteur, ils avaient présenté de belles fiches sur lesquelles se trouvaient le texte et des photos de l'animal. Tout au long de l'exposé, ils ont lu leurs fiches et ont rarement regardé le public.

Pendant l'exposé, certains enfants ont interrompu les locuteurs pour leur poser des questions, ce qui les a un peu dérangés. A la fin de la présentation, tout d'abord les élèves, présentant l'exposé, avaient la parole en premier pour exprimer leurs sentiments de réussite ou non, ensuite c'était le tour des autres élèves de la classe, ils ont donné des remarques ou poser des questions, des mots nouveaux dans l'exposé. Et enfin, la maîtresse a donné aussi son avis. J'ai posé une question pour savoir si elle avait établi avec les élèves des critères de présentation et d'analyse d'exposé, elle m'a expliqué qu'ils avaient discuté des points à analyser. Je lui demandais si elle souhaitait que j'entreprenne une séquence didactique autour des techniques de la présentation devant le public, mais elle a préféré la mettre en place elle-même, lorsqu'elle serait de retour dans la classe. Je lui expliquais que mon mémoire concernait l'oral, alors nous nous sommes mises d'accord sur le fait que je mènerais une séquence didactique. Lors des exposés suivants : les élèves lisaient et souvent ne s'adressaient l'attitude des amis, sauf répondre aux questions. Et même, pendant un exposé, les locutrices ont complètement tourné le dos au public (elles avaient affiché leurs recherches au tableau et lisaient tranquillement), cela ne semblait pas les gêner, de plus lors de l'analyse aucun élève n'en a fait la remarque, j'ai dû les aider à prouver que la position des locutrices n'était pas très pertinente.

4. La situation de l'application des jeux en classe CM2 à l'école primaire Nam Thanh Cong.

Dans la méthode « Ici et ailleurs 5^e année », on réserve 2 pages de lecture, dans lesquelles il existe une partie qui s'appelle « Je me sers des outils ...pour dire », « Poèmes et jeux » pour proposer surtout des jeux de rôles, des poèmes ou chansons et des activités de création.

J'ai fait mes stages à l'école Nam Thanh Cong au mois mars/avril, où les élèves apprennent le thème « médias et spectacles ». A mon avis, c'est un thème facile pour développer la compétence orale chez les élèves. J'ai trouvé dans le manuel beaucoup de sujets intéressantes comme : « Raconte un bon souvenir d'enfance au cirque », « Prépare un jeu télévisé avec tes amis. Il faut réunir 10 devinettes, choisir un animateur et des candidats. »... Mais, la maîtresse n'a pas de temps pour aborder tous ces activités alors les élèves perdent une bonne occasion de participer à l'expression orale.

En revanche, il y a quelquefois les élèves qui apprennent en jouant, et voici quelques remarques :

L'organisation d'un jeu en classe qui s'appelle « Interview avec une personne célèbre. » Les élèves travaillent par deux et ils jouent le rôle de l'interviewer et l'interviewé. L'interviewé est une personne célèbre et l'interviewer pose des questions sur le goût, le travail, la peur...

Les élèves doivent utiliser de différentes façons de poser une question et de donner les réponses les plus possibles.

Avantages : dès que la maîtresse propose un jeu, les élèves ont émis des cris de joie. Tous voulaient gagner et trouver beaucoup de questions. Ils ont beaucoup apprécié de travailler à deux ils trouvent immédiatement leurs partenaires. Ce jeu leur permet De prévoir la capacité d'imagination, la créativité.

Inconvénients : il semble que les jeux sont seulement pour les meilleurs élèves. Les élèves timides donc n'ont pas d'occasion de « jouer » mais surtout, ils ne peuvent pas pratiquer l'EO.

Selon les expériences du premier jeu, j'ai préparé un jeu suivant : j'ai donné des questions sur des thèmes comme : le français, maths, la géographie, l'histoire, le sport, la littérature, l'art. Après, j'ai divisé la classe en 4 groupes. Chaque groupe avait 7 élèves et chaque élève choisissait le thème qu'il aimait le plus.

Pour chaque thème, des élèves devaient répondre aux 2 questions en écrivant les réponses sur le tableau sans demander de l'aide des autres amis en même groupe. Une bonne réponse gagne un point et à la fin, le groupe qui avait plus de bonnes réponses gagnerait.

Avantages : les élèves se sont rapidement pris au jeu. En général, ils n'ont eu aucun mal à comprendre les consignes et les ont respectées. Les élèves ont adoré venir au tableau. Ce jeu leur a permis d'y participer facilement. Ils exprimaient également leurs points forts, donc ils devenaient plus confiants.

Inconvénients : les éclats de rire étaient inévitables. Il y avait encore des chaos dans la classe. J'avais ensuite beaucoup du mal à ramener l'attention des élèves. Quelques fois, les élèves ont triché et ils se discutent.

Pour bien assurer un bon déroulement du jeu en classe. Il faut tenir compte de

➤ Explication de la consigne et règlement du jeu

Pour que la démarche d'un jeu soit profitable à tous les élèves, il est nécessaire de bien comprendre la consigne et les règles du jeu. Comme la maîtresse donne des consignes assez compliquées alors au début du jeu, les élèves ne les respectent pas et le jeu doit être interrompu plusieurs fois à cause de la consigne.

Proposition d'améliorer : la maîtresse doit mettre l'accent sur le travail d'explication. Il faut expliquer clairement la consigne et il est

préférable qu'elle donne aux élèves des exemples précis. Dans certains jeux, on peut utiliser la langue maternelle. Si possible, elle peut demander à quelques élèves de répéter ou de reformuler ce qu'elle a déjà expliqué pour vérifier leur compréhension.

➤ Problème de motivation des élèves

Les élèves aiment bien faire des jeux mais il faut reconnaître que la maîtresse n'obtient pas toujours un succès escompté avec ces activités. Il y a des élèves qui ne veulent pas participer aux jeux, il y a des moments de silence prolongé, des périodes où les élèves sont timides, passifs alors ils y font moins d'attention.

Proposition d'améliorer : c'est la période la plus difficile, il faut que la maîtresse soit patiente et qu'elle cherche par tous les moyens à remotiver les élèves. Elle peut les encourager par des commentaires positifs pour qu'ils soient plus confiants.

➤ Problème de la compétition négative entre les élèves.

Très souvent dans la pratique des jeux, se passent des compétitions entre les élèves. Ils ont la concurrence parce qu'ils veulent gagner. Gagner un jeu pour un élève c'est toujours une occasion de montrer aux autres qu'il est le meilleur. La concurrence est généralement un facteur positif qui incite et encourage les élèves à faire des efforts pour réussir dans les jeux.

Cependant, une concurrence déloyale pourrait aboutir quelquefois aux effets néfastes. Par exemple : ils trichent en recopiant leur voisin et après, ils se disputent et ils ne veulent plus jouer. .

Proposition d'améliorer : le rôle de la maîtresse dans ce cas sera donc d'aider et d'orienter les élèves à jouer correctement. Autrement dit, elle doit faire comprendre aux élèves que jouer, c'est de participer

ensemble à un jeu commun et d'améliorer la capacité de travailler en groupe.

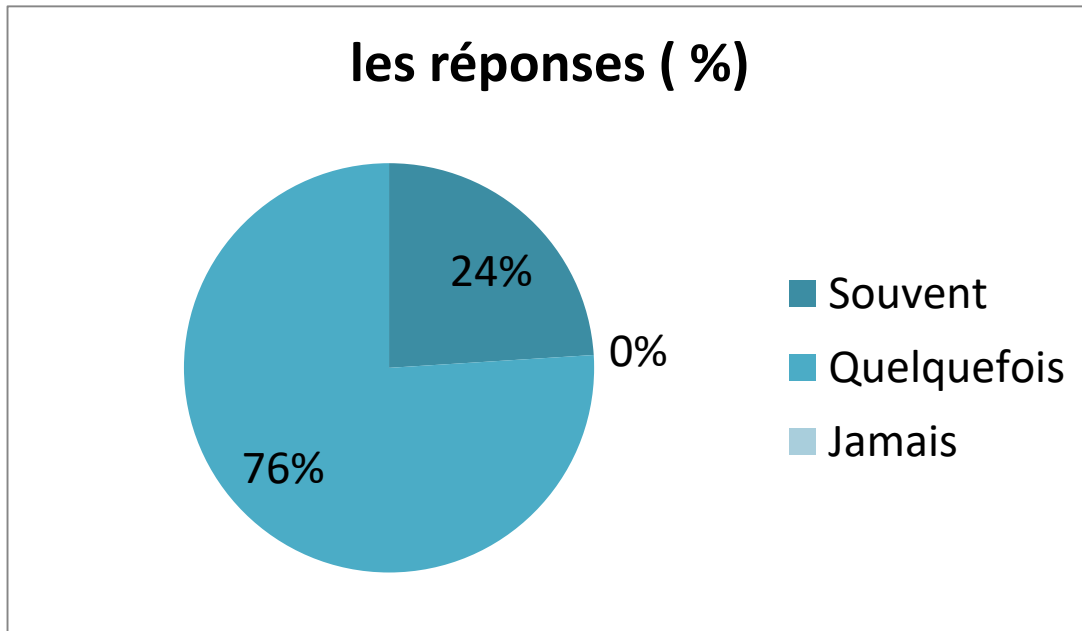
Pour mieux comprendre la situation d'appliquer les jeux en classe, j'ai fait une enquête sur 50 élèves de CM2.

5. Analyse de l'enquête

En premier lieu, je présente la situation de l'utilisation des jeux et des activités dans la classe :

Questions	Pourcentage
1.Tu as déjà participé à un jeu depuis ton apprentissage du français ?	
Oui	
Non	92%
	8%
2.Comment on fait des jeux en classe	
Souvent	24%
Quelquefois	76%
Jamais	0%

Question : Comment on fait des jeux en classe ?



Il ressort de ce tableau que les jeux et les activités n'ont pas encore une place bien méritée dans l'enseignement du français au primaire malgré leurs avantages. La plupart des élèves (92%) déclarent avoir participé au moins à un jeu mais en réalité, l'apparition des jeux et des activités en classe est très rare. En effet, seulement 24% apprennent le français en jouant souvent des jeux. En revanche, 76% des élèves affirment que leurs maîtresses organisent quelquefois les jeux en classe.

La deuxième partie explique le plaisir de participer des élèves aux activités ludiques en classe :

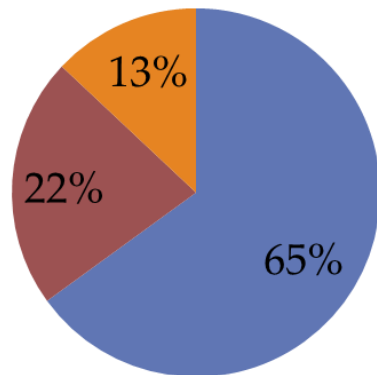
Questions	Pourcentages
1.D'après toi, c'est nécessaire d'appliquer des jeux en classe ?	
Oui	100%
Non	0%

<p>2. Aimes-tu introduire plus de jeux en cours de français ?</p> <p>Oui</p> <p>Non</p>	<p>88%</p> <p>12%</p>
<p>3. Est-ce que tu aimes apprendre le français à travers des jeux ?</p> <p>Beaucoup</p> <p>Assez</p> <p>Peu</p> <p>Pas du tout</p>	<p>65%</p> <p>22%</p> <p>13%</p> <p>0%</p>
<p>4. Comment tu participes aux jeux en classe ?</p> <p>Volontairement et très souvent</p> <p>Pas souvent</p> <p>Rarement</p> <p>Jamais</p>	<p>48%</p> <p>30%</p> <p>17%</p> <p>5%</p>
<p>5. Tu participes rarement aux jeux à cause :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du manque de connaissances lexicales, grammaticales. - du manque de manière d'exprimer des idées. - de la peur de commettre des erreurs phonétiques et syntaxiques. - de la timidité 	<p>34%</p> <p>30%</p> <p>27%</p> <p>9%</p>

Question : Est-ce que tu aimes apprendre le français à travers des jeux ?

0% Les réponses (%)

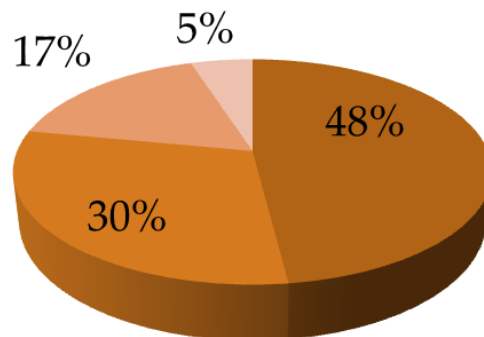
■ beaucoup ■ assez ■ peu ■ pas du tout



Question: Comment tu participes aux jeux en classe ?

Les réponses (%)

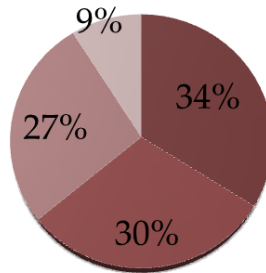
■ volontairement et très souvent
■ pas souvent
■ rarement
■ jamais



Question : Tu participes rarement aux jeux à cause

Les causes (%)

- manque de connaissances lexicales, grammaticales
- manque de manière d'exprimer des idées
- de la peur de commettre des erreurs phonétiques et syntaxiques
- de la timidité



Ce tableau montre que la plupart des élèves aiment avoir plus de jeux dans l'apprentissage du français (88%). De plus, selon eux c'est nécessaire d'appliquer des jeux en classe. En particulier, pour apprendre le français, 65% des élèves aiment l'apprendre à travers des jeux. Il y a seulement près de la moitié des élèves qui participent très souvent et volontairement aux jeux en classe (48%). 5% des élèves n'y participent jamais. Alors, qu'est-ce qui les empêche de prendre la parole ?

Tout d'abord, c'est le manque de connaissances lexicales et grammaticales (34%) qui interrompent la parole des élèves. La pauvreté des connaissances leur conduira au silence.

Et puis, une autre raison aussi importante c'est leur manque de la capacité d'exprimer des idées (30%). Peut-être ils connaissent la réponse ou ils ont des idées mais ils peuvent seulement les exprimer en langue maternelle.

La peur de commettre des erreurs syntaxes et phonétiques leur apparait comme un obstacle au déroulement des jeux (27%). Et enfin c'est la timidité, 9% des élèves

interrogés déclarent y participe rarement parce qu'ils ont peur d'être devant le public, devant toute la classe ou la peur du regard des autres quand ils parlent. Alors, ils rentrent dans leur coquille.

En réalité, l'attitude des enseignants vis-à-vis des erreurs des élèves influence beaucoup leur envie de prendre la parole. Alors, l'erreur est désormais vue d'une façon plus positive. Ainsi, la tolérance de la part des enseignants vis-à-vis de l'erreur est très importante, car grâce à quoi, les élèves peuvent franchir des obstacles pour faire des jeux sans aucune contrainte.

Dans la troisième partie, je vous présente la façon d'utiliser des jeux et des activités préférés des élèves.

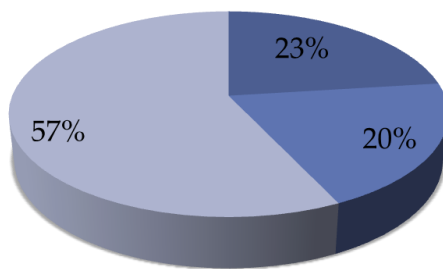
Questions	Pourcentage
1.Comment tu participes au jeu?	
Tout seul	6%
En groupe	74%
Avec toute la classe	20%
2.A quel moment du cours aimes-tu jouer le plus ?	
Au début du cours	23%
Au milieu du cours	20%
A la fin du cours	57%
3.Quelle serait la durée d'un jeu ?	
Environ 5 minutes	15%
Environ 10 minutes	24%
Environ 15 minutes	48%
Plus de 15 minutes	13%

4. Parmi les jeux suivants, lequel est ton jeu préféré?	
Jeu de créativité	22%
Jeu de rôles	58%
Jeu de mots	20%

Question : A quel moment du cours aimes-tu jouer le plus ?

Les moments du cours (%)

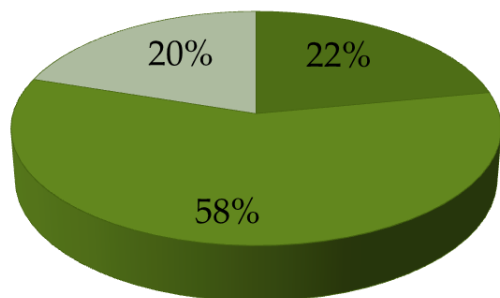
- au début du cours
- au milieu du cours
- à la fin du cours



Question : Parmi les jeux suivants, lequel est ton jeu préféré?

Les jeux (%)

- jeu de créativité
- jeu de rôle
- jeu de mots



Selon ce tableau, plus de deux tiers des élèves aiment jouer en groupe (74%). 20% souhaitent que tous les membres de la classe participent aux jeux alors que 6% des élèves avouent vouloir jouer tout seule.

La deuxième question concerne le moment où les élèves aiment jouer. Plus de la moitié des élèves (57%) aiment jouer à la fin du cours. Ils veulent être à l'aise avant la fin du cours. D'ailleurs, c'est aussi une bonne occasion de réviser la leçon. Selon le contenu de chaque leçon, la maîtresse organise les jeux au moment convenable. Jouer au début du cours attire 23% les élèves. Les maîtresses peuvent démarrer plus facilement la leçon à travers des jeux. Seulement 20% des élèves aiment jouer au milieu du cours mais ce n'est pas pertinent d'interrompre le cours pour jouer.

A propos de la durée du jeu. 48% des élèves aiment jouer environ 15 minutes contre 24% de ceux qui veulent jouer pendant 10 minutes. En réalité, le temps destiné aux jeux dépend encore de chaque leçon.

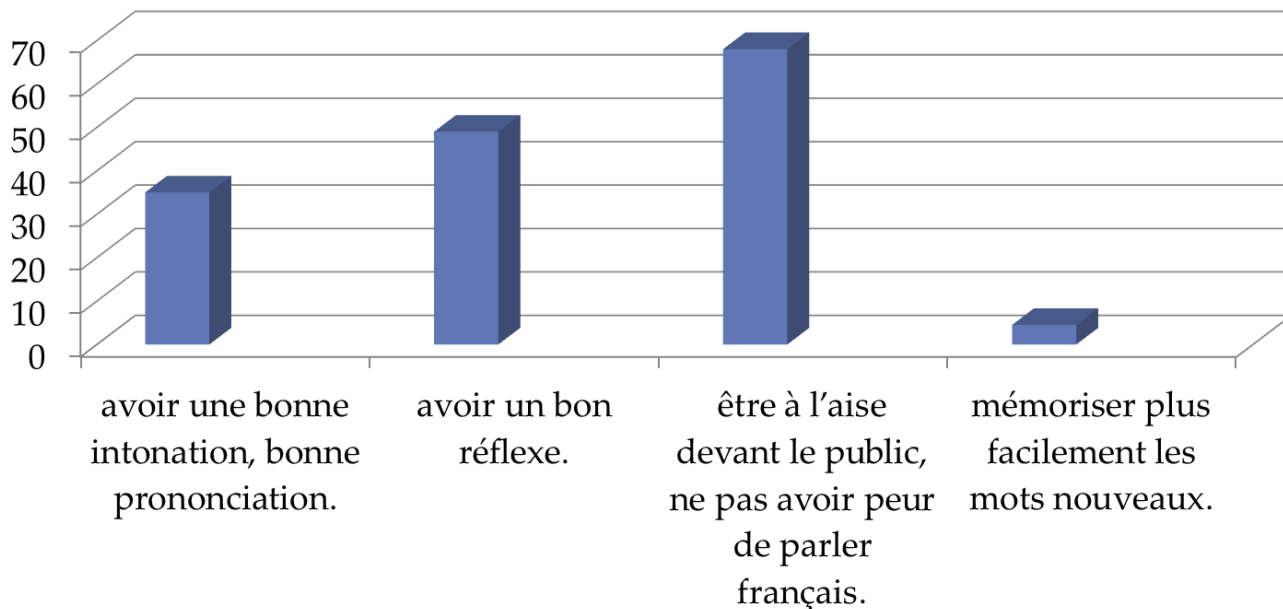
La dernière question concentre les types de jeux. Chaque jeu a ses propres caractéristiques et de propres intérêts. Plus de 50% des élèves aiment les jeux de rôles. Les deux types de jeux de mots et de créativité attirent de 20% à 22% des élèves.

La dernière partie de mon enquête concerne l'efficacité de l'application des jeux en classe de langue.

Questions	Pourcentage
1.A ton avis, est-ce que c'est plus facile de pratiquer le français en jouant ?	
Oui	82%
Non	18%
2.Apprendre le français à travers des jeux aide à	

- avoir une bonne intonation, bonne prononciation.	35%
- avoir un bon réflexe.	
- être à l'aise devant le public, ne pas avoir peur de parler français.	49%
- mémoriser plus facilement les mots nouveaux.	68%
	18%
3.Utiliser les jeux en classe permet de :	
- améliorer la relation entre maître et élève	37%
-développer la capacité à travailler en groupe et la solidarité entre les élèves	74%
-créer une bonne ambiance en classe.	33%

Question : Apprendre le français à travers des jeux aide à



Il relève de ce tableau que 68% des élèves apprennent le français à travers des jeux, cette méthode les rend plus à l'aise devant le public. Ils n'ont pas peur de parler français en classe. Pour organiser les jeux en classe, la maîtresse doit être un guide, un animateur pour aider les élèves à apprendre en jouant. Cela raccourcit la distance entre la maîtresse et les élèves. Ils se sentent actifs et libres, ils sont bien coopératifs pour trouver la meilleure solution. Ainsi, les relations entre les uns et les autres deviennent plus agréables, plus harmonieuses. Quand ils parlent beaucoup, ils auront un bon réflexe face aux situations de communication. C'est le deuxième intérêt des jeux apprécié par 49% des élèves.

De plus, apprendre en s'amusant aide les élèves à avoir une bonne prononciation (35%). En effet, ils pourraient acquérir une intonation plus naturelle, plus proche des natifs grâce aux jeux de rôle. En jouant le rôle de quelqu'un, ils devraient imiter ses gestes, ses regards, ses mimiques et ses intonations. En outre, les jeux facilitent beaucoup la mémorisation des mots nouveaux (18%), une bonne occasion d'apprendre le vocabulaire, l'une des parties les plus difficiles en français.

Concernant l'efficacité des jeux en classe, surtout le critère psychologique. 74% des enfants pensent que l'introduction des jeux en classe permet de créer une bonne ambiance et d'améliorer la relation maîtresse-élève (37%). Enfin, ce fait crée l'habitude de travailler en groupe.

Le type de travail en groupe permet de créer un environnement favorable dans la classe de langue. Les informations obtenues deviennent plus riches, plus variées et les erreurs commises peuvent être plus limitées. Après la préparation, l'élève peut s'exprimer aisément dans son groupe, sans aucune contrainte devant toute la classe. Quand il prend la parole, il se sent sûrement confiant en lui et le maître doit encourager et féliciter chaque fois qu'il donne une bonne réponse avec tous ses efforts.

En conclusion, l'utilisation des jeux en classe reste encore une nouvelle méthode d'enseignement au Vietnam. Les avantages de l'application des jeux dans

l'enseignement du FLE sont considérables. Ceux-ci créent, aux cours de langue, détente parce qu'en apprenant avec cette méthode, les élèves ont l'impression de s'amuser, c'est un point très positif et avantageux pour attirer leur attention au primaire. L'introduction des jeux dans un cours de langue stimule non seulement la motivation, le plaisir mais encore elle facilite la pratique de langue. Les élèves deviennent de moins en moins timides quand ils parlent. Avec toutes ces bonnes conditions, les jeux peuvent devenir un des moyens efficaces dans l'apprentissage.

Alors, quelles sont les propositions pour développer cette méthode au Vietnam ? Le chapitre suivant avancera des propositions pédagogiques avec des activités ludiques concrètes et des fiches destinés à améliorer l'expression orale des élèves de CM2.

Chapitre 3 : Proposition pédagogique

Ce chapitre a pour but de présenter quelques propositions pédagogiques pour faciliter l'organisation des jeux en classe de langue.

1. Le choix du jeu

Avant d'organiser un jeu, il faut le choisir soigneusement. Les maîtresses doivent se demander si le jeu plaît aux élèves et s'il va les amener à atteindre l'objectif visé. Elles doivent se poser des certaines questions : quel jeu correspond le mieux aux objectifs pédagogiques ? Quels seront les obstacles (temps, espace, niveau de langue des élèves...) A quel moment de la séquence faut-il introduire ce jeu ? Il faut également penser à tous les détails de la séance et les noter sur la fiche de préparation. Il doit définir la durée du jeu, les étapes donner les consignes précises, le matériel nécessaire constituer des équipes, animer la classe, etc. En particulier, le niveau de langue de l'élève est un des premiers critères de choix d'un jeu. Les maîtresses doivent faire très attention à ne pas choisir le jeu trop difficile ou trop facile ou trop compliqué.

Exemple : Le jeu rébus

Je propose ce jeu pour l'appliquer en classe. C'est un nouveau jeu pour les élèves vietnamiens, il pourra être généralisé dans tous les classes bilingues.

Le rébus est un jeu qui consiste à créer une suite de plusieurs dessins qui, une fois interprétés, donnent les syllabes devant permettre de découvrir une phrase ou un mot. Un rébus peut parfois aussi être attribué aux jeux de mots basés sur l'emplacement graphique des lettres.

Le jeu du rébus figure souvent dans des magazines pour enfants ou adolescents. On peut également en trouver dans les journaux quotidiens.

Exemple : le mot « parapluie »



i

Tout d'abord, le jeu rébus aide les élèves à enrichir le vocabulaire. Les mots, les expressions sont formées par les dessins, il faut connaître le nom des dessins pour chercher la syllabe et trouver la réponse. Alors, à travers ce jeu, les élèves peuvent apprendre les mots par les dessins, c'est très utile et convenable à l'âge des élèves. Contrairement à la méthode d'apprendre le vocabulaire traditionnelle au Vietnam, ce jeu donne une occasion d'apprendre le vocabulaire en jouant avec des dessins animés.

Ensuite, en y participant, les élèves améliorent leurs prononciations. Comme les syllabes forment les mots, alors il faut bien prononcer pour avoir une bonne suggestion de trouver la réponse.

De plus, les images ne sont pas toujours nettes, quelquefois les élèves doivent imaginer, deviner ce qu'il y a sur cette image. Ce jeu aide les élèves à développer la capacité d'imagination, une des capacités dont les enfants vietnamiens manquent.

Pour les maîtresses, c'est facile d'organiser ce jeu en classe, elles peuvent elles-mêmes inventer les images sur un thème précis pour les élèves et avec l'aide du projecteur, les élèves suivent ce jeu facilement.

Voici quelques fiches pédagogiques sur les jeux traditionnels comme des suggestions pour les maîtres.

Fiche 1 : Jeux de rôle

Durée : 45min

Objectif communicatif : parler du restaurant, de l'alimentation.

Après avoir appris la théorie dans le manuel, les élèves ont le vocabulaire de l'alimentation et aussi du restaurant. Dans le cours de l'expression orale, la maîtresse doit appliquer les connaissances dans des situations concrètes.

Tout d'abord, on doit citer des différentes formes de questions ou de réponses comme :

- Pour le serveur :

- Qu'est-ce que vous désirez ?
- Qu'est-ce que je pourrais vous aider ?
- Qu'est-ce que je vous sers ?

Pour offrir à boire :

- Vous voulez boire quelque chose ?
- Qu'est-ce que vous voulez comme boisson ?
- Qu'est-ce que vous voulez boire ?

Pour offrir à manger :

- Qu'est-ce que vous voulez prendre ? à la carte ou au menu ?
- Pour l'entrée/le plat/le dessert, qu'est-ce que vous voudriez ?
- Vous voulez un peu de viande/poulet/bœuf... ?

- Pour le client :

Pour commander :

- Je voudrais + nom de l'alimentation
- Moi, je vais prendre.....
- Moi, je prendrais.....
- S'il vous plaît, donnez-moi....

- Pour accepter :

- Oui, avec plaisir/volontiers
- Oui, je veux bien

- Excellente, merci
- Pour refuser une offre à boire ou à manger :
 - Non merci, je viens de prendre un café.
 - Merci beaucoup mais j'aimerais plutôt + nom de l'alimentation/ boisson
 - Vous êtes gentil mais j'en ai assez, merci
- Pour régler :
 - Je vous dois combien ?
 - L'addition, s'il vous plaît ?
 - Ça fait combien ?

Démarche :

Maître	Elèves
<p>Demander aux élèves de travailler en groupe de 3 personnes. Deux élèves jouent le rôle d'un homme et une dame qui viennent au restaurant. Le troisième joue le rôle du serveur.</p> <p>Expliquer la consigne : un homme et une femme entrent dans un restaurant. L'homme propose à cette dame de prendre beaucoup de choses. Cette dame refuse quelque chose et enfin elle choisit un plat comme son désir.</p>	<p>Les élèves regroupent et partagent le rôle.</p> <p>Quand ils sont prêts, chaque groupe va au tableau pour jouer devant la classe.</p>

Fiche 2 : Phrase en désordre

Durée 45 min

Objectif : entraîner les élèves à l'expression orale, imaginer le thème des animaux sauvages

Maître	Elèves
Demander aux élèves de faire des groupes de 3 à 4 personnes. Distribuer à chaque groupe une feuille de papier en leur demandant d'y écrire soit un nom, soit un verbe ou un déterminant (les noms et les verbes sont dans le thème des animaux sauvages). au maximum 10 mots dont 2 animaux.	Les élèves écrivent les mots sur la feuille.
Ramasser les feuilles des groupes et puis distribuer par hasard.	Donner à la maîtresse la feuille dans laquelle ils ont écrit les mots.
Donner la consigne : inventer une petite histoire en utilisant tous les mots dans la feuille en minimum 20 phrases.	Inventer l'histoire pendant 10 min
	Un membre de chaque groupe va au tableau raconter l'histoire. Chacun s'occupe d'une partie de l'histoire.

Fiche 3 : Mots inclus

Durée : 15min

Objectif : entraîner les élèves à s'exprimer oralement

Le maître peut organiser le jeu des mots inclus en classe. Ce jeu aide les élèves à réviser les mots et à développer la capacité d'expliquer devant le public.

Maître	Elèves
Diviser la classe en 4 groupes.	Regrouper en 4 groupes

Distribuer des feuilles dans lesquelles il y a des séries de mots. Chaque série concerne un sujet mais il existe un mot inclus. Demander aux élèves d'expliquer pourquoi ce mot n'est pas convenable à la série	Lire rapidement les feuilles. Choisir les mots inclus Expliquer clairement la raison pour laquelle ce mot est inclus
---	--

Exemple : des séries telles que celles-ci

1. pomme-viande-*couteau*-frite-soupe
2. mouton-cheval-*poisson*-souris-hippopotame
3. courir-manger-nager-*dormir*-attraper
4. petite-maigre-mignon-mince-*grosse*.
5. lion-bœuf- girafe-*aigle*-chèvre

Fiche 4 : Machine à inventer

Durée : 20min

Objectif : développer la capacité d'imagination, la créativité

Encourager les élèves à s'exprimer oralement de manière spontanée.

Maître	Elèves
Demander aux élèves de lui donner 9 noms de personnes de métiers ou de profession.	Ils écrivent au tableau en numérotant de 1 à 9.
Demander ensuite de même façon une liste de 9 objets quelconques en face de la première liste. A partir de cette matrice, à 81	Ils écrivent d'autres séries.

combinaisons possibles, le maître peut faire poser les questions aux élèves et faire trouver les solutions plus amusantes que sérieuses.	
--	--

Exemple

Professeur	Chaise
Dentiste	Ordinateur
Chauffeur	Télévision
Acteur	Chapeau
Pompier	Livre
Ecrivain	Masque
Président	Maison
Boulangier	Ventre
Chanteur	Mer

Cette matrice peut fonctionner de différentes façons :

- La maîtresse donne les nombres entre 1 et 9 dans tous les 2 séries et désigne un élève pour poser une question et donner la réponse.
Par exemple numéro 7 de la série des professions et numéro 8 de la série des objets : « président » et « ventre ».
Question : Le ventre du président est comment ?
Réponse : il est très grand parce qu'il boit beaucoup de bière.
- La maîtresse peut aussi demander à un élève de choisir les mots et après cet élève désigne un ami pour faire la question.

Fiche 5 : Jeu des portraits

Durée : 20 minutes

Objectif : encourager les élèves à parler

Réviser le vocabulaire pour décrire une personne.

Après la leçon sur les façons de décrire une personne, la maîtresse peut organiser un jeu des portraits.

Démarche :

Maître	Elèves
Expliquer la règle : un élève choisit un ami dans la classe pour décrire son portrait sans dire son nom. Les autres élèves imaginent le nom de cet ami.	Un élève se lève et décrit un ami. Les autres devinent son nom. Celui qui donne la bonne réponse peut poser la question après.

Conclusion

L'utilisation des jeux comme support d'apprentissage du français nous semble une approche intéressante à appliquer dans le cadre de ce mémoire. En effet, il est très enrichissant de s'engager dans une réflexion didactique sur ce type d'approche qui nous tient à cœur.

C'est donc à travers notre travail de recherche que nous avons pu éclaircir notre question et y apporter des éléments de réponse. Le jeu est un facteur de motivation puissant et en ce sens, il facilite l'apprentissage du français. Il est un outil efficace qui suscite chez les enfants l'authenticité de communication. En effet, il est un vecteur de communication important et leur permet de s'exprimer et d'échanger en leur offrant la possibilité d'être acteurs de leurs apprentissages. Il contribue à susciter le goût et le plaisir d'apprendre chez les enfants, à leur donner davantage de liberté et à accorder une place à erreur qui doit être exploitée. La prise en compte d'une approche ludique dans les apprentissages fait sens si l'on prend en compte le fait que le jeu fait partie intégrante de la vie d'un enfant dès son plus jeune âge.

L'enseignement des activités ludiques est une méthode très souple. Ce qui compte le plus c'est que la maitresse doit toujours être conscient de ce qu'elle est en train de faire et pourquoi elle le fait. Les objectifs de l'enseignement/apprentissage des jeux doivent toujours être clairement définis. C'est le seul repère qu'elle a pour évaluer les progrès des élèves et pour lui permettre de noter la distance existante entre l'apprentissage et l'acquisition

En fait, partant de ces avantages et des résultats positifs, des souhaits des élèves constatés dans mon enquête, on doit introduire les jeux dans l'enseignement du FLE au Vietnam comme un des moyens efficaces.

Cependant, dans le cadre de ce mémoire, nous ne pourrions pas présenter tous les problèmes concernant les jeux et leurs applications en classe de langue. Nous espérons que notre mémoire peut aider les enseignants et des futurs enseignants des classes

bilingues à mieux comprendre l'importance et la nécessité de l'application des jeux et activités ludiques en classe et à s'en inspirer pour construire et varier efficacement des pratiques pédagogiques dans un cours de langue.

Bibliographie

1. Jean-Marc Caré et Francis Debyser : « Jeu, langue et créativité ».

Hachette/Larousse 1978

2. Bernard Toresse : « La nouvelle pédagogie du français ».

O.C.D.L 1987

3. Hélène Augé, Marie- France Borot et Michèle Wielmas : « jeu pour parler, jeu pour créer. »

CLE International PARIS 1981

4. Weiss, F : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue ».

Hachette 1983

5. Moirand, S : « Enseigner à communiquer en langue étrangère. »

Hachette 1990

6. Tagliante C (2006) « La classe de langue ». CLE International Paris

Annexe

Les questionnaires

1. As-tu déjà participé à un jeu depuis l'apprentissage du français ?
 - Oui
 - Non
2. Quelle est la fréquence d'organiser des jeux et des activités en classe ?
 - Souvent
 - Quelques fois
 - Jamais
3. D'après toi, c'est nécessaire d'appliquer des jeux et des activités en apprenant ?
 - Oui
 - Non
4. Aimez-vous introduire plus de jeux en cours de français ?
 - Oui
 - Non
5. Est-ce que vous aimez apprendre le français à travers des jeux ?
 - Beaucoup
 - Assez
 - Pas beaucoup
 - Pas du tout
6. Comment participez-vous aux jeux et activités organisés ?

- Volontairement et très souvent
- Pas souvent
- Rarement
- Jamais

7. Vous participez rarement ou jamais pour les raisons suivantes :

- le manque de connaissances lexicales, grammaticales.
- avoir des idées mais ne pas savoir comment les expliquer.
- la peur de commettre des erreurs phonétiques et syntaxiques.
- la timidité

8. Vous aimez participer au jeu comment ?

- Tout seule
- En groupe
- Toute la classe

9. A quel moment du cours vous aimez jouer le plus ?

- Au début du cours
- Au milieu du cours
- A la fin du cours

10. Pour chaque jeu, aimez-vous jouer pendant combien de temps ?

- Environ 5 minutes
- Environ 10 minutes
- Environ 15 minutes
- Plus de 15 minutes

11. Parmi les jeux suivants, quel jeu préféré vous ?

- Jeu de créativité
- Jeu de rôles

Jeu de mots

12. A ton avis, est-ce que c'est plus facile de pratiquer le français en jouant ?

Oui

Non

13. Apprendre le français à travers des jeux vous aide à

avoir une meilleure intonation, bien prononcer le français.

avoir un bon réflexe aux situations de communication

être à l'aise devant le public, ne pas avoir peur de parler français.

mémoriser plus facilement les mots nouveaux.

14. Utiliser les jeux en classe permet de :

améliorer la relation entre enseignant et élève

développer la capacité à travailler en groupe et la solidarité entre les élèves

-créer une bonne ambiance en classe.