

CHAPITRE I

INTRODUCTION

I.1 Arrière plan

La technique d'apprentissage est un facteur qui peut favoriser la réussite du processus d'apprentissage. L'utilisation de la technique d'apprentissage est une partie qu'on doit prendre en compte dans l'enseignement. Par la technique d'apprentissage qui est intéressante, l'enseignement sera plus attrayant et plus facile à comprendre, parce qu'elle peut aussi aider l'enseignant à atteindre les objectifs d'apprentissage. En outre, il est prévu pour augmenter la motivation des apprenants de sorte que le processus d'apprentissage se déroule bien et soit amusant. Si les apprenants sont motivés, ils auront la passion d'apprendre. Ainsi, il faut créer une atmosphère d'apprentissage agréable et les leçons seront plus faciles à apprendre. La sélection de la technique doit être considérée car si elle n'est pas efficace, les objectifs d'apprentissage ne seront pas atteints. Un jeu est une technique qui est souvent utilisée par les enseignants, parce qu'il est plus intéressant et peut créer une atmosphère d'apprentissage agréable.

Un jeu est l'un des techniques d'apprentissage qui est intéressant et efficace pour atteindre les objectifs. Beaucoup d'enseignants utilisent les techniques d'apprentissage avec le jeu. Presque tous les sujets peuvent utiliser la méthode de l'apprentissage du jeu, en particulier l'apprentissage des langues.

D'habitude, les apprenants s'ennuient si la méthode de l'apprentissage des langues est monotone. Puis dans l'enseignement des langues, des stratégies sont nécessaires pour résoudre le problème. Pour cela, les enseignants devraient accroître la créativité dans la livraison des matières avec les techniques, les méthodes et les médias pour motiver les

apprenants dans l'apprentissage des langues, en particulier la langue française.

Donc, nous développons un objet pour créer l'enseignement qui ne serait pas ennuyant. Et ici nous essayons d'utiliser la technique d'apprentissage par le jeu de devinettes *Ghost Party*. Essentiellement, la devinette est une question posée sous forme bizarre ou plaisante, et dont il faut deviner la réponse. Le jeu de devinettes *Ghost Party* est un jeu qui peut améliorer la compétence de la production orale et la compétence de la compréhension écrite. Il peut aussi motiver l'apprenant pour parler activement. Le jeu de devinettes peut être fait dans toutes les sciences. Par exemple: deviner des objets dans l'enseignement de la biologie, deviner la chanson dans les cours d'art musical, les jeux de devinettes en mathématiques, les jeux de devinettes en images pour l'apprentissage du vocabulaire, etc.

Dans l'enseignement de la langue, il y a quatre compétences linguistiques, à savoir la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite, et la production écrite. Un apprenant doit être capable de maîtriser les quatre compétences linguistiques, parce que les quatre compétences se rapportent les unes aux autres. Mais la production orale est une partie qui est importante dans une conversation de la langue étrangère. Une mauvaise utilisation de la production orale peut changer le sens de la phrase et dans une conversation, peut provoquer des malentendus, en particulier la production orale aux temps passés. Beaucoup d'apprenants ont difficulté d'utiliser les temps passés, surtout le passé composé et l'imparfait.

Le jeu *Ghost Party* est un jeu qui a été développé à partir du jeu de devinettes "Devinez qui?" qui est tiré d'une méthode de jeu en enseignement de l'anglais. Le jeu "Devinez qui?" est un jeu de devinettes de qui la personne en question. La différence entre le jeu *Ghost Party* et "Devinez qui?" est l'objet ou la personne qui est à deviné. Mais dans le jeu *Ghost Party*, les personnes qui sont devinées sont des personnes célèbres qui sont mortes

pour que les informations données soient aux temps passés.

C'est pourquoi nous choisissons la technique du jeu de devinette. Par cette technique, nous espérons qu'elle peut aider l'enseignant à gérer l'enseignement de la production orale de la langue française. Et aussi, elle peut aider l'apprenant à apprendre de l'utilisation de la production orale aux temps passés.

En relation avec l'explication ci-dessus, ce mini-mémoire est intitulé : « L'utilisation du jeu de devinettes "Ghost Party" pour apprendre la production orale aux temps passés »

I.2 Problématique

En se fondant sur l'arrière-plan, nous expliquons les problématiques de ce mini-mémoire comme suit:

1. Comment peut-on appliquer la technique du jeu de devinettes "Ghost Party" dans l'apprentissage de la production orale aux temps passés ?
2. Quels sont les avantages et les inconvénients de la technique du jeu de devinettes "Ghost Party" dans l'apprentissage de la production orale aux temps passés ?

1.3 But du Mini-mémoire

Selon la problématique ci-dessus, nous expliquons les buts de la recherche de ce mini-mémoire comme suit:

1. Connaitre l'application de la technique du jeu de devinettes "Ghost Party" dans l'apprentissage de la production orale aux temps passés.
2. Connaitre les avantages et les inconvénients de la technique du jeu de devinettes "Ghost Party" dans l'apprentissage de la production orale aux temps passés.

