



République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université d'El-oued

Faculté des Lettres et Langues

Département des lettres et langue françaises

Mémoire présenté en vue de l'obtention du

diplôme de Master II

Option : Didactique et langues appliquées

Thème

Les enjeux didactiques du jeu de rôle dans une
classe de FLE : Cas des apprenants de 5^{ème} année
primaire de la Wilaya d' El-oued

Présenté par



MAHIMOUD Nardjes

MAHIMOUD Chaima

Supervisé par :

M.GAOUAOUA Djelloul

Soutenu et présenté leoctobre 2024

Devant le jury composé de

M. GAOUAOUA

Djelloul

U. El-Oued

Encadrant

Dr. GHOULI

Med Lamine

U. El-Oued

Président

Dr. BASSI

Med El Hadi

U. El-Oued

Examineur

Année universitaire : 2023-2024



République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université d'El-oued
Faculté des Lettres et Langues
Département des lettres et langue françaises

Mémoire présenté en vue de l'obtention du
diplôme de Master II
Option : Didactique et langues appliquées
Thème

Les enjeux didactiques du jeu de rôle dans une
classe de FLE : Cas des élèves de 5^{ème} année
primaire de la Wilaya d' El-oued

Présenté par



MAHIMOUD Nardjes
MAHIMOUD Chaima

Supervisé par :

M. GAOUAOUA Djelloul

Année universitaire : 2023-2024

Remercîments

Nous tenons à remercier en premier lieu M. Gaouaoua Djelloul pour son accompagnement, sa disponibilité et son expertise.

Nous souhaitons également exprimer notre reconnaissance envers les membres du jury pour leur temps, leur attention et leurs précieux commentaires lors de l'évaluation de ce mémoire.

Enfin, nous remercions tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

Table des matières

Table des matières

Remercîment.....	
Table des matières	
Introduction générale	8
Premier chapitre : Le jeu de rôle.....	12
1 Origine du jeu de rôle	12
2 Le jeu de rôle, définition.....	13
3 Caractéristiques du jeu de rôle.....	13
4 Intérêt pédagogique des jeux de rôle	14
5 Le jeu de rôle comme outil pédagogique	14
6 Le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères	15
7 Les jeux de rôle dans la classe de FLE	16
Deuxième chapitre : Les opportunités didactiques du jeu de rôle en classe de FLE	18
1 Développer les compétences communicatives	18
1.1 Le jeu de rôle au service de la compréhension de l'oral.....	19
1.2 Le jeu de rôle au service de l'expression orale	22
2 Favoriser l'apprentissage interculturel	25
2.1 Découvrir d'autres cultures et modes de vie	26
2.2 Développer la tolérance et le respect de la différence.....	27
2.3 Comprendre mieux les interactions sociales	28
3 Renforcer la motivation et l'implication des apprenants	29
3.1 Le jeu de rôle, une dimension ludique	30
Troisième chapitre : La mise en œuvre du jeu de rôle en classe de FLE	
1 Choix du jeu de rôle.....	33
1.1 Niveau des apprenants.....	33
1.2 Objectif pédagogique	34
1.3 Thèmes et situations de communication	34
2 Les trois étapes de la mise en situation du jeu de rôle.....	35
2.1 Préparation du jeu.....	35
2.1.1 Création d'un environnement favorable.....	35

2.1.2	Distribution des rôles et des consignes	35
2.1.3	Mise à disposition du matériel nécessaire	35
2.2	Animation du jeu	36
2.2.1	Rôle de l'enseignant	36
2.2.2	Encouragement à la participation et à l'interaction.....	36
2.2.3	Gestion du temps et des interventions	37
2.3	Analyse.....	37
	Quatrième chapitre : Questionnaire auprès des enseignants du primaire.....	39
1	La description du corpus et de l'outil d'investigation	39
2	Le traitement et l'analyse des résultats.....	40
5	Cinquième chapitre : Le jeu de rôle en expérimentation	56
1	Présentation de l'expérimentation.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.	
2	Le lieu de l'expérimentation	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
2.1	La présentation de la classe	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
2.2	Le groupe expérimental	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
2.3	Le choix du groupe expérimental	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
3	La présentation de la méthodologie de travail	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
4	Le choix des jeux de rôle	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
4.1	Le choix des thèmes	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
4.2	Le choix des acteurs	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
4.3	Le nombre d'acteurs	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
5	L'expérimentation.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.	
5.1	La phase d'entraînement.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.	
5.2	La phase de réalisation	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
5.3	La phase d'analyse des résultats.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.	
6	Le jeu de rôle n° 01	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
6.1	Le déroulement	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
6.2	La grille d'observation.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.	
6.3	Le commentaire	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
7	Le jeu de rôle n° 2	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
7.1	Le déroulement de la séance.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.	
7.2	La grille d'observation.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.	
7.3	Le commentaire	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.

8	Le jeu de rôle n° 3.....	خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.
8.1	Le déroulement	خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.
8.2	La grille d'observation.....	خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.
8.3	Le commentaire	خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.
	Conclusion	خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.
	Conclusion générale	73
	Bibliographie.....	
	Annexes	
	Résumé	

Première partie
Volet théorique

Introduction générale

Introduction générale

Il est largement reconnu que les compétences en communication orale jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage d'une langue étrangère, car elles permettent aux apprenants de comprendre un langage authentique et naturel, de produire un langage spontané et fluide, de mettre en pratique des acquis grammaticaux et lexicaux, tout en les aidant à s'habituer aux différents accents et intonations, et enfin de vaincre la timidité.

Cependant, les apprenants du français langue étrangère rencontrent toujours des obstacles lors de l'apprentissage de cette langue.

Ces obstacles peuvent être de natures différentes, psychologique, comme la peur de parler en public et de faire des erreurs ou le manque de confiance en soi, aussi de nature linguistique, comme les obstacles liés à la variation d'accent et d'intonation, à la prononciation et à l'articulation, ainsi qu'à l'expression fluide et spontanée. L'utilisation adéquate de la grammaire et du vocabulaire dans des contextes réels peut également être difficile, même avec des connaissances théoriques. En outre, des facteurs socioculturels. Cela signifie que les apprenants peuvent se retrouver dans des situations de communication où ils doivent utiliser la langue étrangère dans un cadre culturel qui leur est étranger. Par exemple, les coutumes, les expressions idiomatiques, les styles de communication et les comportements non verbaux peuvent varier considérablement d'une culture à l'autre. Tous ces obstacles peuvent entraver le processus d'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère.

Face à ce constat, de nombreux enseignants du cycle primaire ont recours à des méthodes pédagogiques innovantes pour faciliter l'acquisition d'une langue étrangère et l'interaction dans cette langue; en offrant des approches novatrices pour développer les compétences communicatives. Les enseignants cherchent des moyens qui favorisent également l'apprentissage interculturel en permettant aux apprenants d'explorer différents contextes et situations de communication. De plus, ils utilisent des activités pour renforcer la motivation et l'implication des apprenants en proposant une approche ludique, interactive et créative de l'enseignement de la langue étrangère.

Le travail académique, intitulé « Les enjeux didactiques du jeu de rôle en classe de FLE : Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire », s'inscrit dans le vaste domaine de la didactique du FLE, plus précisément dans la pédagogie par le jeu. Notre motivation à

aborder ce thème est principalement d'ordre professionnel : l'une d'entre nous est enseignante de français au niveau primaire. Elle recherche continuellement de nouvelles stratégies actives pour enseigner efficacement cette langue étrangère et pour développer davantage l'acquisition linguistique et interculturelle de ses apprenants. Dans cette optique, elle suggère le jeu de rôle comme l'une des solutions.

Notre recherche tente de répondre à la problématique suivante :

Comment le jeu de rôle en classe de FLE contribue-t-il au développement des compétences communicatives, à la promotion de l'apprentissage interculturel et à la motivation des apprenants ?

Notre question principale se subdivise à son tour en quatre autres questions secondaires :

- Comment le jeu de rôle peut-il contribuer au développement des compétences communicatives en classe de FLE ?
- Dans quelle mesure le jeu de rôle en classe de FLE favorise-t-il l'apprentissage interculturel ?
- Quels sont les facteurs qui influent sur la motivation et l'implication des apprenants lors de l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE ?
- Comment la mise en œuvre du jeu de rôle en classe de langue peut-elle être optimisée pour favoriser l'acquisition linguistique et interculturelle des apprenants ?

Pour éclairer notre compréhension et répondre à nos interrogations, nous avons émis les hypothèses suivantes :

- Le jeu de rôle offrirait un environnement authentique pour pratiquer la langue, ce qui favoriserait le développement de la compréhension et de l'expression orale.
- Les interactions dans le cadre du jeu de rôle permettraient aux apprenants de découvrir et de comprendre d'autres cultures, favorisant ainsi la tolérance et le respect de la diversité.
- Le caractère ludique du jeu de rôle stimulerait l'engagement et la participation des apprenants, renforçant ainsi leur motivation et leur confiance en eux.
- En créant un environnement pédagogique stimulant et en fournissant un soutien adéquat, la mise en œuvre du jeu de rôle en classe de langue encouragerait l'engagement des apprenants et renforcerait leur compétence linguistique et leur sensibilité interculturelle.

Notre objectif de recherche tout au long de ce travail est d'analyser les enjeux didactiques du jeu de rôle en classe de FLE afin de mieux comprendre son impact sur l'acquisition linguistique et interculturelle des apprenants. Cet objectif a donné naissance à d'autres objectifs opérationnels partiels. D'abord, analyser les différentes dimensions du développement des compétences communicatives à travers le jeu de rôle, ensuite évaluer l'impact du jeu de rôle sur la sensibilisation interculturelle des apprenants, puis, identifier les éléments clés qui contribuent à la motivation des apprenants dans le cadre du jeu de rôle et enfin, évaluer les méthodes et les stratégies de mise en œuvre du jeu de rôle en classe de langue afin d'identifier les meilleures pratiques pour soutenir l'acquisition linguistique et interculturelle des apprenants.

Dans l'objectif de réaliser nos objectifs et de vérifier nos hypothèses, nous avons opté pour deux outils d'investigation : un questionnaire auprès des enseignants et une expérimentation en classe.

Notre mémoire se divise en cinq chapitres, les trois premiers consacrés au volet théorique et les deux derniers au volet pratique.

Le premier chapitre aborde l'origine du jeu de rôle, sa définition, ses caractéristiques, son utilité pédagogique, ainsi que l'utilisation du jeu de rôle dans une classe de FLE.

Le deuxième chapitre traite les compétences communicatives, l'apprentissage interculturel, ainsi que la motivation et l'implication des apprenants.

Le troisième chapitre se concentre sur le choix du jeu, sa préparation, son animation et son analyse.

Le quatrième chapitre met l'accent sur un questionnaire auprès des enseignants du cycle primaire.

Le cinquième chapitre se penche sur l'expérimentation en classe de la 5^{ème} année primaire.

Nous terminons notre travail par une conclusion générale qui synthétise les résultats de notre étude, en vérifiant si les hypothèses initiales ont été confirmées ou non.

Chapitre I
Le jeu de rôle en classe de FLE

Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est un moyen éducatif et interactif qui trouve sa place dans le choix des moyens d'enseignements d'une langue étrangère.

Dans ce chapitre, nous explorerons l'origine du jeu de rôle et sa définition, ses caractéristiques et son intérêt pédagogique. Nous terminerons ce chapitre par la place du jeu de rôle en classe de langues et son utilisation dans le processus d'enseignement.

1 Origine du jeu de rôle

Le jeu de rôle est d'origine américaine, fondé par le sociologue et le psychiatre viennois Jacob Levy Morino, dans les années 1889-1974, aux Etats-Unis. Il part de l'idée que l'homme est un acteur en situation agissant sur la scène de la vie quotidienne. Au début des années 1920, Morino développe la thérapie psychologique d'un individu et d'un groupe de personnes.

Ces thérapies sont à l'origine de deux formes du jeu de rôle : le psychodrame et le sociodrame. La première forme est un jeu de rôle où le participant est un acteur de sa propre personne, il sert à revivre un événement vécu qui amène une meilleure compréhension et une certaine libération. La deuxième forme du jeu de rôle concerne les problèmes collectifs et qui a pour objectif de saisir les relations entre les groupes sociaux : gens de race blanche et race noire, parents et enfants, etc. Le jeu de rôle, avant d'être une pratique pédagogique introduite en classes, et plus particulièrement les classes de langues, en vue de développer les compétences communicatives, était une pratique utilisée dans le cadre médical.

2. La définition du jeu de rôle

Le jeu de rôle « *permet à une personne de s'immerger dans un rôle et dans l'univers qui lui est afférent. Ce faisant, il peut entrer en interaction avec le contenu de ce monde et ses participants.* » (Musset & Thibert)

En didactique des langues, le jeu de rôle est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétences de communication.

Cette activité de communication peut être préparée par les apprenants, mais doit laisser une marge à l'improvisation sans laquelle le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettrait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interprétation réelle à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu.

Le jeu de rôle est donc l'un des moyens qui permettent le développement de la compétence de communication orale. Le jeu de rôle donne, non seulement, l'occasion à l'apprenant de s'exprimer et d'interagir avec d'autres apprenants, mais, aussi le plaisir d'apprendre une langue étrangère.

3. Caractéristiques du jeu de rôle

Le jeu de rôle occupe une place importante dans le cadre de l'éducation car il se caractérise par son utilisation facile, il permet de varier les stratégies d'intervention et la réalisation des objectifs difficiles à réaliser d'une autre manière.

Le jeu de rôle se caractérise par :

- L'application : L'apprenant applique ses connaissances acquises dans le jeu de rôle ;
- La conceptualisation : Ce genre de jeu s'inscrit dans un cadre réaliste ;
- La complexité : Le jeu de rôle représente différentes situations avec toutes leurs complexités ;
- La construction : Il favorise la mobilisation des connaissances et des comportements antérieurs de l'apprenant, il construit également de nouvelles connaissances, le savoir faire, le savoir être et le savoir agir ;
- Le transfert : Il développe les connaissances et les comportements qui peuvent être utilisés dans d'autres contextes ;
- L'innovation et le jugement : Le jeu de rôle propose plusieurs solutions, productions possibles ;
- Le feedback : Le jeu de rôle favorise la consultation, la rétroaction et l'amélioration de l'apprenant, grâce aux retours constructifs de l'enseignant et de ses pairs ;
- Une situation signifiante : Cette activité permet aux apprenants de créer des liens

avec les autres.

4. Intérêt pédagogique du jeu de rôle

Cette activité permet aux apprenants de quitter leur statut de récepteur et de vivre des situations de communication dans des contextes différents de ceux dans lesquelles ils évoluent habituellement. C'est une échappatoire de la routine et la monotonie de leur classe.

Le jeu est donc un instrument de détente et une solution pour éviter la lassitude en classe. Il permet aussi l'entraînement à la communication orale dans des contextes diversifiés. Pour les enseignants, le jeu de rôle provoque des situations de communication observables et analysables, sur lesquelles il prend appui pour ancrer les concepts du programme, en complémentarité avec d'autres moyens.

5. Le jeu de rôle comme outil pédagogique

La didactisation du jeu de rôle consiste à intégrer cette méthode ludique dans un cadre pédagogique structuré, en l'adaptant spécifiquement aux objectifs d'apprentissage visés. Le jeu de rôle peut être un outil pédagogique extrêmement efficace dans de nombreux contextes d'apprentissage. Voici quelques raisons pour lesquelles le jeu de rôle est bénéfique :

- Les jeux de rôle impliquent les apprenants de manière active, les encourageant à participer et à interagir avec le contenu d'apprentissage de manière pratique et significative ;
- Les jeux de rôle permettent aux apprenants de simuler des situations de la vie réelle, ce qui leur donne l'occasion de développer et de pratiquer des compétences dans un environnement sûr et contrôlé ;
- En jouant des rôles et en interagissant avec d'autres participants, les apprenants peuvent améliorer leurs compétences sociales telles que la communication, la résolution de problèmes, la collaboration et l'empathie ;
- Les jeux de rôle obligent les apprenants à réfléchir sur les perspectives des autres personnages, à évaluer les conséquences de différentes actions et à prendre des décisions réfléchies, ce qui renforce leur pensée critique ;

- Les jeux de rôle peuvent être adaptés pour répondre aux besoins spécifiques des apprenants et des objectifs d'apprentissage, ce qui les rend particulièrement efficaces pour différents styles d'apprentissage et niveaux de compétence ;
- L'implication active dans un jeu de rôle crée des expériences d'apprentissage mémorables et immersives, ce qui peut faciliter la rétention des informations et des compétences enseignées.

En somme, le jeu de rôle offre une approche ludique et interactive pour l'apprentissage, qui peut être très efficace pour encourager l'engagement, développer des compétences pratiques et favoriser la réflexion critique chez les apprenants.

6. Le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères

De nombreuses recherches effectuées par des pédagogues et des psychologues, affirment que le jeu de rôle est un moyen qui génère des situations d'apprentissage efficaces à partir de son caractère qui consacre la liberté de l'apprenant dans la classe, et qui lui permet de s'exprimer sans difficulté. L'apprenant se trouve donc dans un climat interactif où il interprète des rôles, s'identifie aux personnages qu'il incarne en s'exprimant dans la langue cible et en mettant en pratique les règles de grammaire et toutes les connaissances linguistiques acquises. De ce fait, l'objectif principal des nouvelles méthodes d'enseignement est d'apprendre à communiquer, en s'appuyant sur une pédagogie qui prend le jeu comme un moyen efficace dans le processus d'enseignement apprentissage du FLE.

7. Les jeux de rôle dans la classe de FLE

Dans une classe de FLE, l'enseignant cherche toujours à appliquer de nouvelles techniques grâce auxquelles il pourrait motiver ces apprenants à l'apprentissage et l'acquisition de la langue. Le jeu de rôle est parmi les techniques les plus actives, Elles sont à la fois ludiques, actives et constructives rendant la classe plus vivante en donnant l'occasion aux apprenants de s'exprimer librement, agir et réagir, elles favorisent d'avantage chez eux la compétence communicative et exigent le travail en groupe et les amènent vers l'improvisation, la spontanéité et l'expression orale au sein de la classe.

Le jeu de rôle est un outil pédagogique qui mène l'apprenant vers l'expression orale et l'utilisation de la langue de manière efficace au cours d'interactions, comme l'écrit Francis Debyser :

« Ce qui empêche de considérer cette conception de la classe comme une technique de simulation tient surtout au rôle de l'apprenant par rapport au modèle : écoute, comprend, répète, mémorise, reconstitue par cœur le dialogue, au mieux le joue comme une petite scène de théâtre, mais n'est jamais à l'intérieur d'une simulation qui l'implique et où il puisse réellement simuler de devoir personnellement faire face à une situation de communication non scolaire. » (Debyser)

En somme, le jeu de rôle est un outil pédagogique essentiel en classe de FLE, il offre une approche dynamique et engageante pour l'apprentissage des langues.

Il permet aux apprenants de développer leurs compétences de communication orale en mettant en pratique leurs connaissances linguistiques dans des contextes interactifs.

Chapitre II
Les opportunités didactiques du jeu de rôle en classe
de FLE

Les opportunités didactiques du jeu de rôle

Le jeu de rôle, en tant qu'outil pédagogique, revêt une importance particulière dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE). Cette méthode interactive et engageante dépasse le simple cadre de l'apprentissage linguistique pour toucher des aspects essentiels tels que le développement des compétences communicatives, l'acquisition interculturelle, et la motivation des apprenants.

Dans ce chapitre, nous commencerons par le développement des compétences communicatives à travers le jeu de rôle. Ensuite, nous analyserons comment cette approche peut favoriser l'apprentissage interculturel. Enfin, nous conclurons ce chapitre en soulignant la manière dont le jeu de rôle renforce la motivation et l'implication des apprenants.

1 . Développer les compétences communicatives

a) Le jeu de rôle et la communication

Dans une classe de FLE, les enseignants considèrent le jeu comme un outil de communication et d'interaction. Il permet de stimuler la motivation des apprenants et constitue également une source de plaisir pour eux. Weiss François écrit :

« L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistiques, mais bien d'agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels, il aura à employer la langue étrangère. »
(François, 1989)

C'est d'ailleurs là l'intérêt principal des activités ludiques qui permet une mise en situation proche du réel. Au sein de la classe, le jeu de rôle invite les apprenants à prendre la parole et encourage les groupes peu communicatifs à développer en eux plusieurs compétences langagières, d'agir et réagir en faisant semblant.

Pour comprendre et se faire comprendre dans une situation de communication où le jeu de rôle est présent, l'apprenant doit mobiliser les compétences communicationnelles suivantes :

- Une compétence linguistique : l'utilisation, l'interprétation et l'application des codes linguistiques dans une situation de communication ;
- La compétence socioculturelle : l'interprétation des objets culturels qui sont en relation

avec une situation de communication ;

- La compétence référentielle : l'utilisation des domaines d'expérience des objets du monde et de leur relation dans une situation de communication ;
- La compétence stratégique : la capacité d'utiliser les différentes stratégies verbales et non verbales pour attirer l'attention de l'interlocuteur dans la situation de communication.

b) Le jeu de rôle et la compétence langagière

Il a souvent été mis en avant que le jeu de rôle était favorable au développement de connaissances et de compétences pour l'apprenant.

Selon Chomsky, la compétence langagière « est une faculté générique qui permet de prononcer un nombre infini de phrases différentes ». (Philippe, 1998)

La compétence langagière est donc la capacité de la compréhension et la production d'un discours.

1.1 Le jeu de rôle au service de la compréhension de l'oral

La compréhension de l'oral en classe de FLE, représente la compétence linguistique la plus difficile à acquérir pour les nouveaux apprenants. Le décodage d'un message est un processus complexe dans lequel l'auditeur doit porter l'attention aux idées des autres, distinguer les sons, comprendre le vocabulaire, la structure grammaticale et analyser l'accent et l'intonation.

La compréhension orale est donc un processus actif dans lequel l'auditeur construit le sens en utilisant des indices à partir d'informations contextuelles et de connaissances existantes, si l'apprenant veut apprendre à parler, il doit d'abord apprendre à comprendre la langue parlée, s'entraîner à l'écoute, afin de pouvoir communiquer avec des locuteurs. C'est ainsi qu'il sera capable de comprendre des situations linguistiques réelles.

Le jeu de rôle peut favoriser la compréhension orale des apprenants de plusieurs manières :

- L'exposition à des situations variées : Les jeux de rôle plongent les apprenants dans des situations réalistes et diversifiées où ils doivent comprendre et réagir à des dialogues authentiques. Cela les aide à s'habituer à différents accents, intonations ;
- L'interactivité : Contrairement aux exercices de compréhension orales passifs, le jeu de

rôle nécessite une participation active, obligeant l'apprenant à écouter attentivement pour répondre de manière appropriée ;

- La motivation accrue : Le caractère ludique du jeu de rôle rend l'activité plus engageante. Les apprenants sont souvent plus motivés à participer et à prêter attention, ce qui améliore leur capacité à comprendre le langage oral ;
- Le contexte visuel et gestuel : Les jeux de rôle permettent l'utilisation des gestes, expressions faciales et autres indices visuels qui facilitent la compréhension du discours ;
- La répétition et la pratique : Les apprenants ont l'occasion de répéter des phrases et des dialogues, ce qui renforce leur capacité à reconnaître et comprendre des structures linguistiques spécifiques ;
- Le feedback immédiat : Les enseignants et les pairs peuvent fournir un retour immédiat, ce qui aide les apprenants à corriger leurs erreurs de compréhension et à améliorer leurs compétences ;
- L'adaptation aux niveaux : Les jeux de rôle peuvent être en fonction du niveau des compétences des apprenants, permettant une progression graduelle et adaptée de la difficulté des exercices de compréhension orale;

Le jeu de rôle, en exposant les apprenants à des situations authentiques, permet de développer ces compétences. En pratiquant dans des contextes réalistes, les apprenants améliorent leur maîtrise de l'intonation, de l'accent, et leur capacité à s'adapter aux variations linguistiques et culturelles.

a) L'intonation

Quand on parle, on entend monter ou descendre sa voix, l'intonation relève du sens général de l'énoncé et oriente celui qui écoute non seulement vers la compréhension, mais également vers l'interprétation. Elle a plusieurs fonctions :

- Une fonction linguistique, elle nous oriente vers les différentes modalités de la phrase : déclarative (affirmative ou négative), exclamative, interrogative ou impérative ;
- Une fonction expressive, l'apprenant monte sa voix pour la question, la descend pour la réponse ;
- Une fonction informative, elle informe l'auditeur sur son partenaire en indiquant les différents états d'âme de la personne qui parle : doute, confirmation, colère, indignation, surprise.

b) L'accent

Ce mot renvoie généralement à tout ce qui permet d'identifier des habitudes particulières de prononciation, il peut s'agir des habitudes d'une personne, ou celle d'un groupe habitant une région donnée, ou encore de celles pratiquées par tout un pays.

S'habituer à différents accents et intonations dans un jeu de rôle demande du temps et de la pratique, mais c'est une compétence qui peut être développée avec de la persévérance.

Pour s'habituer aux différents accents et aux intonations, l'apprenant doit observer comment les locuteurs natifs prononcent les mots et modulent leur voix pour exprimer des émotions et des intentions, s'exercer à perfectionner ses compétences en matière d'accents et d'intonations. Dans le jeu de rôle, comme pour toute compétence, la pratique régulière est essentielle pour perfectionner les compétences de l'apprenant en matière d'accents et d'intonations, il doit consacrer du temps à l'écoute, à l'imitation et à la pratique pour renforcer sa confiance et son aisance.

c) Faire face à des situations authentiques

Le jeu de rôle est souvent défini comme une préparation à la vie réelle, ainsi il amène l'apprenant à agir dans des situations auxquelles il sera susceptibles d'être confronté dans le futur. Il sera alors plus apte à s'adapter à celles-ci.

Le jeu permet aux apprenants d'anticiper dans un environnement connu ce qu'ils devront gérer dans un environnement inconnu, développant leurs aptitudes sociales et s'entraînant à affronter les imprévus de la vie. L'objectif est qu'ils parviennent à comprendre et se faire comprendre.

L'enseignant propose à ses apprenants des situations dans lesquelles ce qu'ils sont en train d'apprendre en classe leur servira, leur permettra de voir également l'utilité de la tâche.

Le rôle de la classe, à travers le jeu de rôle est de créer des liens entre les connaissances acquises et la société, ce qui permet à l'apprenant de trouver par lui-même place dans la société.

Le langage authentique et naturel dans un jeu de rôle peut contribuer de manière significative à l'immersion de l'apprenant dans l'univers du jeu. Mais comment ?

- En assurant de bien comprendre les personnalités, les motivations et les contextes culturels des personnages que l'apprenant va incarner, cela l'aidera à choisir un langage et un style de communication qui lui sont appropriés ;

- L'apprenant doit opter pour un langage naturel et spontané, similaire à celui qu'il utilise dans une conversation quotidienne, des expressions courantes, des tournures de phrases familières et des mots simples lorsque cela est approprié ;
- Adapter son langage au ton et au style du jeu de rôle, par exemple, si le jeu est basé sur des interactions sociales réalistes, l'apprenant privilégie un langage plus direct et authentique ;
- Utiliser le langage pour exprimer les émotions et les intentions de son personnage, varier son ton de voix, son rythme de parole et ses expressions faciales pour refléter les sentiments et les motivations du personnage dans différentes situations ;
- Enfin, l'apprenant doit écouter attentivement ce que les autres joueurs disent et réagit de manière appropriée en fonction du contexte et des relations entre les personnages, il est prêt à improviser et à réagir de manière spontanée aux événements qui se déroulent dans le jeu.

Grace à un langage authentique et naturel, les apprenants s'engagent pleinement dans le jeu de rôle, ils créent ainsi une expérience immersive et captivante pour eux même et pour leurs pairs.

1.2 Le jeu de rôle au service de l'expression orale

Le jeu de rôle stimule la production orale dans l'apprentissage d'une langue, les apprenants simulent des situations de la vie réelle dans lesquelles ils doivent communiquer verbalement, cela peut inclure des interactions quotidiennes, en utilisant la langue dans un contexte authentique et significatif, les apprenants sont encouragés à utiliser le vocabulaire et les structures grammaticales de manière pertinente et pratique. Les jeux de rôle permettent également de pratiquer les compétences de conversation, y compris l'écoute active, la formulation de réponses, l'échange d'opinions et la négociation, ce qui contribue à améliorer la fluidité et la confiance en communication orale.

En incarnant des personnages et en improvisant des dialogues, les apprenants sont encouragés à être spontanés et créatifs dans leur expression orale, ce qui les aide à développer leur capacité à s'exprimer de manière fluide et naturelle. Pendant le jeu de rôle, les enseignants et les autres apprenants peuvent fournir un feedback immédiat sur la prononciation, la grammaire et le choix du vocabulaire, ce qui permet aux apprenants de corriger rapidement leurs erreurs et d'améliorer leurs compétences linguistiques, le jeu de rôle rend l'apprentissage de la langue plus engageant et motivant en le rendant ludique et

interactif. Les apprenants sont souvent plus investis dans les activités de jeu de rôle, ce qui les encourage à participer activement et à s'impliquer davantage dans la production orale.

En intégrant le jeu de rôle dans les activités d'apprentissage de la langue, les enseignants peuvent créer un environnement dynamique et stimulant qui favorise le développement des compétences de production orale chez les apprenants de manière efficace et gratifiante.

a) Produire un langage spontané et fluide

Le jeu de rôle, cette pratique novatrice, est d'un grand intérêt pour l'apprenant, en effet, elle lui assure le développement des compétences linguistiques, communicatives et langagières et garantit le réinvestissement des connaissances déjà acquises.

A travers le jeu de rôle, les apprenants s'entraînent à construire des phrases et des énoncés, c'est un moyen très efficace pour contrôler les difficultés de prononciation, de conjugaison et du vocabulaire, vu que l'apprenant est en contact avec la langue des natifs.

Cette pratique met l'accent sur :

- Les aspects phonétiques, lexicaux, grammaticaux ou morphosyntaxiques : place des éléments dans la phrase, terminaisons verbales, genre des noms, présence des articles, prépositions ;
- La capacité à transmettre l'information de manière adéquate ;
- La fluidité : les mots sont enchaînés à une certaine vitesse selon un schéma intonatif correct ;
- L'enchaînement : la capacité à remplir les vides, à reformuler si nécessaire, à comprendre l'interlocuteur et à lui répondre de manière adéquate ;
- L'intonation expressive : pauses, accents d'insistance ;
- L'utilisation d'images ou de figures de style, rendant le discours plus vivant, efficace ;
- La posture et la gestuelle qui doivent être naturelles et facilitent la perception du message.

Le jeu de rôle développe chez les apprenants non seulement des stratégies de compréhension orale mais également des stratégies d'expression orale.

b) Vers un langage verbal cohérent

La grammaire est l'ensemble des règles à respecter pour parler correctement une langue, la stratégie que l'enseignant utilise pour enseigner la grammaire doit être adéquate selon le niveau de ses apprenants. En intégrant les acquis grammaticaux et lexicaux dans un jeu de rôle de manière réfléchie et structurée, les apprenants peuvent renforcer leurs compétences linguistiques de manière pratique et motivante.

La répétition mène à la mémorisation, la création des situations de communication variées permet à l'apprenant d'enrichir son vocabulaire pour mieux s'exprimer avec plus de nuances possible, l'important est de se faire comprendre et d'exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire, l'apprenant apprend alors, petit à petit à construire des phrases significatives et grammaticalement justes. La classe devient un environnement qui stimule et encourage l'apprenant à produire, agir et réagir en employant un vocabulaire simple mais pertinent.

Le jeu, par le biais d'un scénario, met en scène des situations de la vie quotidienne ou professionnelle où les apprenants devront utiliser les structures grammaticales et le vocabulaire qu'ils ont appris. Par exemple, un jeu de rôle sur une visite chez le médecin pourrait inclure des phrases comme « J'ai mal à la gorge » ou « Je dois prendre ce médicament trois fois par jour ».

Pendant que les apprenants jouent leurs rôles, l'enseignant corrige leurs erreurs de manière constructive, il les encourage à répéter ou à reformuler si nécessaire.

c) Vaincre la timidité en classe

La peur de s'exprimer à l'oral est répandue dans le milieu scolaire, la crainte de s'exprimer à l'oral peut être due au manque de confiance en soi, la peur de mal faire ou d'échouer, le sentiment de ne pas être à la hauteur etc. Cette crainte peut s'expliquer également par des causes dépendantes des autres comme la peur d'être jugé par les autres si on commet une erreur, la peur de ne pas être compris, etc.

Surmonter cette peur de s'exprimer à l'oral est primordial pour les raisons suivantes :

D'une part, le langage fait avancer la pensée et la pensée développe le langage. D'autre part, une personne peut jouer plusieurs rôles dans une communication en choisissant les mots, le thème et en prenant la parole, son rôle dans une communication détermine son rôle social.

Comment peut-on aider les apprenants à surmonter leur peur de s'exprimer à l'oral ?

Plusieurs facteurs favorisent la participation orale des apprenants timides ou anxieux :

- La familiarité du sujet, en effet, lorsque le jeu de rôle fait référence à l'expérience personnelle d'un apprenant, ce dernier est plus enclin à entrer dans l'activité et à s'approprier le jeu ;
- Le travail dans un groupe, que le travail soit dans un groupe homogène ou hétérogène, repose toujours sur les interactions entre les élèves. Ces interactions entre pairs vont exercer une influence positive sur la réflexion, la construction de la pensée et le langage oral des apprenants timides ou anxieux ;
- Le professeur doit créer une ambiance de classe positive, en effet, il doit maintenir un climat d'écoute et de respect mutuel entre les élèves afin que les apprenants timides ou anxieux ne redoutent pas des moqueries s'ils prennent la parole ;
- Le professeur peut instaurer un climat ludique en utilisant le jeu comme modalité de travail. L'enfant joue notamment par plaisir et pour maîtriser son angoisse, le jeu peut donc être un moyen pour amener les élèves timides ou anxieux à s'exprimer oralement.

2 Favoriser l'apprentissage interculturel

Dans le monde d'aujourd'hui, caractérisé par une connectivité mondiale, la capacité à comprendre et à naviguer à travers les différentes cultures est devenue essentielle.

L'apprentissage interculturel, qui englobe la capacité à interagir efficacement avec des individus de divers horizons culturels, est devenu un objectif éducatif majeur. La meilleure méthode pour atteindre cet objectif est le jeu de rôle, car il permet de :

2.1 Découvrir d'autres cultures et modes de vie

L'enseignement des langues étrangères ne se limite pas à la transmission de compétences linguistiques, mais il englobe également la compréhension et l'appréciation des cultures qui s'y rattachent. Donc, comprendre la relation profonde entre la langue et la culture est essentiel pour enseigner efficacement les langues étrangères. Pour cette raison, l'enseignant doit valoriser la diversité culturelle, qui est, selon Byram « La coexistence de différentes cultures au sein d'une même société ou dans un contexte donné ». (Byram, 1997)

Nous commençons par la langue, qui, comme l'a affirmé Claude Hagège, est bien plus qu'un simple outil de communication ; elle reflète profondément la culture d'une communauté.

En effet, la culture elle-même est définie comme : « un système complexe de croyances, de valeurs, de normes, de traditions et de pratiques qui façonnent le mode de vie d'une communauté. » (Straus, 1955)

D'après ces deux définitions, nous pouvons comprendre que la langue est considérée comme le miroir de la culture. Chaque langue véhicule des valeurs, des traditions et des normes sociales spécifiques. Par conséquent, comprendre une langue étrangère signifie également comprendre la culture qui lui est associée. Comme l'a mentionné Antoine : « il ne s'agit pas seulement d'apprendre une langue, mais aussi de comprendre le monde qui l'entoure. » (Saint-Exupéry, 1943) Ainsi, la langue et la culture sont intrinsèquement liées, chacune enrichissant et reflétant l'autre.

Le jeu de rôle permet aux apprenants d'immerger dans des contextes culturels variés, en jouant des rôles et en simulant des situations de la vie réelle ou fictive, les apprenants sont exposés à une diversité de contextes culturels. Cela leur permet d'acquérir des connaissances sur les pratiques des groupes sociaux et leur fonctionnement. Ce qui implique une volonté de dépasser sa propre culture pour découvrir d'autres cultures et modes de vie différents, en prenant en considération les valeurs, les croyances et les comportements différents que les apprenants de langues doivent maîtriser afin de pouvoir s'orienter et s'adapter aux coutumes culturelles étrangères. En comprenant la culture, les apprenants acquièrent une compréhension plus profonde de la langue.

Alors, il faut apprendre la langue en abordant ses aspects culturels pour mener une communication interculturelle efficacement et gérer les différences linguistiques et culturelles dans des situations sociales et professionnelles. La communication interculturelle, selon (Brislin, 1981) : « est l'acte de communiquer efficacement et de manière appropriée avec des individus de cultures différentes. » Elle exige la compréhension des différences culturelles et la capacité à les surmonter.

2.2 Développer la tolérance et le respect de la différence

Le jeu de rôle permet de vivre des expériences interculturelles, où les apprenants sont amenés à promouvoir la tolérance et le respect envers la différence des cultures et des modes de vie tout en respectant l'autre, ses valeurs, ses principes et son point de vue, parce qu'il a une

vision alternative du monde. Cela nécessite la remise en question des préjugés linguistiques et des stéréotypes culturels, qui sont : « des croyances simplistes et souvent erronées sur les caractéristiques et les comportements des membres d'une culture donnée. » (Brislin, 1999) Le jeu de rôle est utilisé pour promouvoir une compréhension qui va au-delà de la simple énumération des caractéristiques théoriques d'une population. Il permet de comprendre la vie du point de vue d'autrui et les défis auxquels des personnes sont confrontées quotidiennement.

Le jeu de rôle offre ainsi un espace sûr pour explorer et déconstruire les représentations simplistes ou erronées des autres cultures, en incarnant des personnages issus de différentes cultures, les apprenants sont amenés à adopter des perspectives multiples, différentes de la leur. Cela les encourage à mieux comprendre les comportements et les pratiques partagés par un groupe de personnes des autres cultures et à développer de l'empathie afin d'éviter les malentendus et les préjugés culturels, qui sont : « des jugements négatifs ou positifs basés sur la culture d'une personne. » (Bennett, 2004) Lors du jeu de rôle et en passant d'un contexte culturel à un autre, l'apprenant peut identifier les différences culturelles entre sa culture et la culture cible afin d'établir une comparaison entre les deux. Cela lui permettra de gérer les stéréotypes et élargir le regard de l'apprenant au contact de l'autre. Dans cette perspective, les apprenants de langues étrangères auront la capacité de faire la médiation culturelle entre leur propre culture et celle des autres et de développer une perspective critique.

Selon, Liddicoat, la médiation culturelle implique : « la gestion des interactions interculturelles pour faciliter la compréhension mutuelle. » (Liddicoat, 2010) Elle joue un rôle essentiel dans la résolution des conflits et la promotion de la compréhension.

Jouer des rôles différents de ceux que l'on occupe dans la vie réelle permet aux apprenants d'expérimenter des perspectives et des comportements différents. Cela les aide à mieux comprendre et à apprécier les points de vue et les expériences des personnes issues d'autres cultures. En adoptant ces rôles, les apprenants peuvent développer une plus grande empathie et une compréhension plus nuancée des normes et des valeurs culturelles différentes. Ainsi. Grâce à cela, les apprenants perçoivent le monde et interagissent avec lui de manière positive et respectueuse. Le jeu de rôle contribue au développement de nouvelles attitudes de pensée et de comportement, permettant aux apprenants de développer une personnalité plus riche. En s'ouvrant à d'autres systèmes culturels, civilisations et expériences, le jeu de rôle assure une communication efficace avec les autres tout en respectant leur environnement, leur histoire et leurs perspectives.

2.3 Comprendre mieux les interactions sociales

Le jeu de rôle peut être un outil puissant pour aider les apprenants à étudier la langue dans différentes situations sociales afin de mieux comprendre les interactions sociales de plusieurs manières.

D'abord, en participant à des jeux de rôle, les apprenants ont la possibilité de mobiliser toutes les connaissances langagières pour pouvoir vivre avec d'autres faits, de nouvelles expériences, de nouvelles valeurs et de nouveaux comportements, dans des situations sociales simulées de manière réaliste. Cela leur permet d'expérimenter différentes interactions sociales et de mieux comprendre les perspectives des autres, car le jeu de rôle nécessite souvent jouer des rôles différents de ceux que les apprenants occupent dans la vie réelle. Cette prise de perspective permet aux apprenants de voir les situations sous différents angles et de comprendre les motivations et les sentiments des autres ce qui développe leur empathie.

Ensuite, le jeu de rôle offre un environnement sûr pour faire des erreurs et apprendre de celles-ci. L'enseignant peut modéliser des comportements sociaux appropriés et illustrer les conséquences de différents choix comportementaux. Cela permet aux apprenants d'expérimenter différentes approches dans un cadre contrôlé, sans craindre les conséquences négatives réelles.

Enfin, après avoir participé à un jeu de rôle, les apprenants peuvent recevoir des retours d'information constructifs de la part de leurs camarades ou de leur enseignant. Cela leur permet d'identifier leurs forces et leurs faiblesses dans les interactions sociales et de travailler sur des compétences spécifiques telles que la communication, la résolution de conflits et la collaboration.

Le jeu de rôle peut fournir une plateforme dynamique et engageante pour l'apprentissage interculturel, en permettant aux apprenants d'acquérir des compétences culturelles, interculturelle et sociales pour les exploiter dans la vie en société. Selon HENRIETTE : « la compétence interculturelle est la capacité de comprendre, d'analyser les différences d'une autre culture, de s'y adapter, d'y évoluer, d'atteindre ses objectifs dans cette différence. » (Henriette, 2005)

L'apprenant sera capable de connaître les valeurs, les croyances, les pratiques et les comportements qui caractérisent une culture différente de la sienne et pouvoir examiner et interpréter ces différences de manière critique et réfléchie.

Pour pouvoir établir des relations positives, de collaborer et de participer pleinement à la vie sociale et professionnelle de cette culture, l'apprenant adapte ses aspects comportementaux, linguistiques, sociaux ou même cognitifs à la culture de cette société.

3 . Renforcer la motivation et l'implication des apprenants

Renforcer la motivation et l'implication des personnages dans un jeu de rôle est essentiel pour garantir une expérience immersive et engageante pour tous les participants. L'apprenant s'implique activement dans le rôle, ces motivations peuvent être liées à l'histoire de leur personnage, à leurs relations avec d'autres personnages, ou à des quêtes personnelles qu'ils cherchent à accomplir. Lorsque l'apprenant incarne un rôle dans un jeu de rôle, il intègre non seulement les actions et les dialogues du personnage, mais aussi ses peurs, ses valeurs et ses émotions. Cette immersion profonde renforce l'engagement de l'apprenant, car il ne se contente pas de jouer un personnage de manière superficielle. Il vit l'expérience comme s'il était réellement ce personnage, ce qui amplifie son investissement émotionnel. En s'identifiant de manière authentique à son rôle, l'apprenant est plus impliqué et motivé, ce qui enrichit son apprentissage et rend l'expérience plus significative et mémorable. Cette activité ludique encourage l'apprenant à proposer des idées, à prendre des initiatives et à collaborer avec d'autres personnages pour surmonter les défis auxquels ils sont confrontés. L'implication des apprenants dans la résolution des problèmes renforce leur sentiment d'efficacité personnelle et leur motivation à contribuer à l'histoire. Le jeu encourage le développement de relations et de dynamiques interpersonnelles entre les pairs, qu'il s'agisse d'amitiés, d'alliances, de rivalités ou de conflits. Les relations entre les personnages ajoutent de la profondeur et de la complexité à l'histoire, et renforcent l'implication émotionnelle des apprenants dans leurs personnages. Quant à l'enseignant, pour motiver ses apprenants, il doit les féliciter pour leurs performances et leurs interactions avec leurs pairs, les encourager à réfléchir sur les motivations et les choix de leurs personnages, et leur offrir un soutien et des conseils pour les aider à développer leurs personnages de manière plus approfondie.

3.1 Le jeu de rôle, une dimension ludique

a) Détente, divertissement et enthousiasme

L'apprenant considère ce type d'activité comme un jeu amusant car il trouve un certain espace de liberté où il peut développer sa créativité et son imagination. Nicole Grandmont estime que « le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, aux merveilles et favorise la créativité. » (Grandmont, 1997) Alors le jeu ludique est un moyen agréable qui aide au

développement de l'individu et qui permet d'améliorer ses compétences et sa créativité. En effet le jeu ludique représente une composante importante dans la vie de chaque individu.

Cette dimension ludique, fait du jeu une méthode d'apprentissage et de divertissement si populaire et efficace, il invite les apprenants à explorer des mondes imaginaires, à incarner des personnages fantastiques et à vivre des aventures épiques. Cela offre une évasion ludique de la réalité qui leur permet de s'immerger dans des histoires captivantes. Le jeu favorise aussi l'interaction sociale et la collaboration entre les participants qui doivent souvent travailler ensemble pour atteindre leurs objectifs, ce qui renforce le plaisir du jeu, ces moments ludiques maintiennent l'intérêt des apprenants et les incitent à continuer à jouer. En combinant ces éléments, le jeu de rôle offre une expérience ludique et immersive qui captive l'imagination des participants, encourage l'interaction sociale et favorise l'apprentissage à travers le jeu.

b) Le travail en groupe

Les apprenants aiment travailler ensemble, « les enfants aiment de manière naturelle, parler et travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez les élèves, un engagement plus actif dans leur apprentissage. » (Jacqueline)

Cet apprentissage vise essentiellement une participation active de l'apprenant à son apprentissage où il peut accomplir la tâche mais avec l'apport des autres éléments du groupe. Le travail en groupe favorise l'acquisition des habiletés coopératives et sociales, car l'apprenant communique, écoute, interagit avec les autres. Ce travail favorise aussi l'autonomie de l'apprenant et le met en situation d'être un acteur autonome pour qu'il arrive à réagir et à résoudre le problème de communication.

c) Développement de l'autonomie

Étant flexibles, les jeux permettent aux élèves de structurer leur environnement en fonction de leur niveau de compétence et, ainsi, de créer un espace pour explorer et pousser les limites de celle-ci. Les tâches langagières sous forme de jeu sont significatives et authentiques représentant les intérêts et valeurs des apprenants. En plus de contribuer au sentiment d'agir avec compétence dans son environnement, le jeu fournit un sentiment d'autonomie. Selon Hoffmans-Gosse, « une pédagogie de l'autonomie est en premier lieu une pédagogie de la communication et de l'expression. » (Hoffmans & Gosset, 2010)

« Les apprenants appelés à interagir dans chaque phase du jeu de rôle sont donc en route vers l'autonomie. Ils apprennent ainsi tous ensemble en expérimentation et en découvrant les raisons de l'utilisation du lexique et des divers codes. » (Reid, 2010)

Les apprenants sont incités à prendre des décisions au cours du jeu, puisqu'ils bénéficient d'une certaine liberté d'action, libres d'interpréter leurs rôles comme ils le souhaitent. Ils sont également amenés à faire des choix lors la phase de réflexion dans laquelle ils analysent le jeu. Que vais-je dire ? Comment vais-je le dire ? Dois-je le dire ? Sont des questions qui peuvent être soulevées. Cependant bon nombre d'entre eux ont le sentiment « d'être livrés à eux-mêmes. » (Hoffmans & Gosset, Apprendre l'autonomie, 2010)

« ressentent une grande peur face au vide ». (Hoffmans & Gosset, Apprendre l'autonomie, 2010) Ils ont l'impression d'être seuls et abandonnés, c'est à l'enseignant, de les guider, les mener dans le jeu afin qu'ils soient capables d'être des acteurs responsables, capables d'accomplir les tâches demandées. Tous ont envie d'atteindre ce but, cette indépendance mais le chemin sera plus long pour certains que pour d'autres. Il ne faut pas oublier qu'être autonome « ne veut pas dire, faire ce qu'on veut quand on veut. » (Hoffmans & Gosset, Apprendre l'autonomie, 2010)

En somme, le jeu de rôle en classe de FLE présente des enjeux didactiques majeurs. Il permet de développer les compétences communicatives en améliorant la compréhension et l'expression orales, aidant les apprenants à s'habituer à divers accents et à produire un langage spontané et fluide.

Le jeu de rôle favorise également l'apprentissage interculturel en faisant découvrir d'autres cultures et en développant la tolérance et le respect des différences, tout en améliorant la compréhension des interactions sociales.

Enfin, cette méthode renforce la motivation et l'implication des apprenants grâce à sa dimension ludique et à la participation active qu'elle exige, ce qui développe l'autonomie et la confiance en soi. Ainsi, le jeu de rôle est un outil pédagogique efficace pour un apprentissage linguistique et culturel enrichissant.

Chapitre III

La mise en œuvre du jeu de rôle en classe de FLE

La mise en œuvre du jeu de rôle en classe de FLE

Dans ce troisième chapitre, nous explorerons la mise en œuvre du jeu de rôle en classe de FLE. Nous commencerons par le processus du choix du jeu de rôle, en prenant en compte le niveau des apprenants, les objectifs pédagogiques et communicatifs, ainsi que le thème et les situations de communication.

Nous passerons après aux différentes étapes de la mise en œuvre du jeu de rôle. Tout d'abord, nous aborderons la phase de préparation du jeu, comprenant la distribution des rôles et des consignes, la mise à disposition du matériel nécessaire, ainsi que la création d'un environnement favorable. Ensuite, nous examinerons la phase d'animation du jeu, où nous explorerons le rôle de l'enseignant dans l'encouragement à la participation et à l'interaction, ainsi que dans la gestion du temps et des interventions.

Enfin, nous traiterons la phase d'analyse du jeu de rôle, où nous évaluerons les performances des apprenants et identifierons les aspects à améliorer pour un apprentissage optimal.

1. Choix du jeu de rôle

Pour qu'un jeu soit réussi, (Haydée, 2008) donne des conseils aux professeurs. Elle décline les différentes recommandations en phases : avant, pendant et après le jeu.

Avant toute situation ludique, l'enseignant doit choisir une situation de communication adéquate avec le niveau des apprenants pour les mener à atteindre leur objectif pédagogique visé et à répondre à leur besoin.

Avant d'opter pour un jeu précis, il est essentiel de penser aux obstacles probables que peut poser ce dernier et la manière de les surmonter (temps, matériel, niveau des apprenants...)

1.1 Niveau des apprenants

Il est essentiel que les rôles attribués correspondent au niveau linguistique des apprenants, ce qui peut impliquer des ajustements des scénarios, du vocabulaire utilisé, ou de la longueur des dialogues pour assurer une compréhension facile des règles et faire participer la majorité des apprenants.

1.2 Objectif pédagogique

Le jeu doit mener les apprenants à atteindre les objectifs visés afin de répondre à leurs besoins pédagogiques. Dans le cadre de l'enseignement du français langue étrangère (FLE), le jeu de rôle offre une opportunité précieuse pour que les apprenants prennent

activement la parole et jouent de différents rôles dans des situations spécifiques sous la direction de leur enseignant. Cela favorise la gestion collective de la séance et permet à un maximum d'apprenants de participer. De plus, les recherches en pédagogie et en psychologie soulignent que le jeu favorise des situations d'apprentissage efficaces en offrant aux apprenants la liberté d'expression et en stimulant leur implication. L'objectif principal des méthodes d'enseignement modernes est de développer la compétence communicative des apprenants, et le jeu de rôle est un moyen efficace pour atteindre cet objectif.

Il est crucial que le jeu de rôle soit perçu comme un exercice non évaluatif afin que les apprenants puissent s'engager pleinement sans crainte, permettant ainsi un entraînement efficace à la communication et l'enrichissement des compétences linguistiques.

Le jeu de rôle offre une variété d'avantages en classe de langue étrangère, notamment en brisant la routine, en stimulant l'engagement des apprenants et en favorisant les interactions dans des contextes divers. Pour les enseignants, le jeu de rôle fournit des situations de communication observables et analysables qui servent de support pour consolider les concepts du programme. (Leblanc, 2002)

En mettant l'accent sur le développement de la compétence communicative, les méthodes d'enseignement centrées sur l'approche communicative encouragent l'utilisation du jeu de rôle comme exercice de base. Cette activité permet aux apprenants de jouer des rôles et de se mettre dans la peau des personnages, favorisant ainsi le développement progressif de leurs connaissances et de leurs compétences linguistiques.

1.3 Thèmes et situations de communication

Il est recommandé à l'enseignant de varier le choix des situations de communication afin d'être en mesure de satisfaire tous les apprenants et maintenir leur motivation. Le thème choisi doit être également lié au contenu du programme pour maximiser l'efficacité du jeu de rôle en classe de langue étrangère et assurer la pertinence des activités.

En veillant à ces aspects, le jeu de rôle peut réussir à répondre aux besoins des apprenants dans une classe de langue étrangère.

2. Les trois étapes de la mise en situation du jeu de rôle

Pour qu'un jeu de rôle pédagogique soit efficace, productif et non destructeur, il devrait être réalisé en trois étapes. (Bénédicte & C, 2011) sont parmi les collaborateurs d'une revue sur (Les jeux de rôle en formation) où ils expliquent les trois étapes de la mise en situation de cette activité.

2.2 Préparation du jeu

Pour que le jeu de rôle pédagogique soit un outil efficace et productif en classe de langue étrangère, sa préparation doit être faite soigneusement.

2.2.1 Création d'un environnement favorable

Avant tout, l'enseignant doit veiller à créer une atmosphère favorable et propice au jeu de rôle, en établissant un climat de confiance et de respect pour favoriser l'apprentissage. Dans le domaine de la didactique des langues étrangères, le jeu de rôle est un exercice d'entraînement à la communication orale qui permet aux apprenants de pratiquer sans la pression d'une évaluation formelle. Il est essentiel de promouvoir une ambiance de détente et de plaisir compatible avec l'apprentissage. Ce climat positif et sécurisant encouragera l'initiative et la spontanéité chez les apprenants.

2.2.2 Distribution des rôles et des consignes

Cette étape cruciale nécessite une préparation minutieuse de la part de l'enseignant. Avant de lancer le jeu de rôle, il est essentiel de définir clairement la situation de communication, le contexte, les règles, la durée ainsi que les rôles des participants. Les consignes doivent être claires et expliquées de manière précise, en détaillant les règles et les objectifs visés par le jeu. L'enseignant peut ensuite distribuer les rôles aux apprenants ou leur laisser le choix, en veillant à ce que chacun comprenne son rôle et ses responsabilités. Il est recommandé de partir d'une situation de la vie courante et de laisser aux apprenants un temps de réflexion individuelle avant de commencer le jeu. Il est important de noter que le jeu de rôle ne consiste pas en la récitation d'un dialogue mémorisé, mais en une expression orale improvisée basée sur un scénario préétabli.

2.2.3 Mise à disposition du matériel nécessaire

Enfin, l'enseignant doit s'assurer de disposer du matériel nécessaire pour la mise en place du jeu de rôle. Cela peut inclure la préparation d'un décor correspondant aux événements du jeu, ainsi que la fourniture de supports visuels ou de fiches de vocabulaire pour aider les apprenants et maintenir leur enthousiasme. Chaque joueur doit être encouragé à produire des expressions en relation avec celles de son partenaire pour faciliter l'interaction et la réactivité pendant le jeu.

En suivant ces étapes, l'enseignant peut garantir une préparation adéquate du jeu de rôle en classe de langue étrangère, favorisant ainsi une expérience d'apprentissage enrichissante et motivante pour tous les participants.

2.2 Animation du jeu

« Le jeu de rôle nécessite un bon encadrement des apprenants [...] la qualité du jeu de rôle est tributaire des capacités d'animateur de l'enseignant. » (Chamberland & Provost, 2011) Dans le cadre de la classe de langue étrangère, l'enseignant assume un rôle bien plus large que celui de simple transmetteur de connaissances. Durant le jeu de rôle, il doit animer cette activité et veiller à son bon déroulement. Il se positionne en tant que médiateur, facilitateur et motivateur.

2.2.1 Rôle de l'enseignant

Lorsque les apprenants entrent en situation de jeu de rôle, l'enseignant agit comme un guide, un observateur attentif à chaque étape du processus. Il intervient au besoin pour rappeler les règles ou rectifier les dérapages langagiers. L'enseignant veille à ce que le jeu respecte la vraisemblance de la situation et intervient si nécessaire pour corriger les déviations. L'enseignant doit être attentif à chaque étape du processus d'apprentissage, sélectif, créatif et conscient de son impact sur les apprenants.

2.2.2 Encouragement à la participation et à l'interaction

L'interaction en classe ne se produit pas spontanément ; c'est un aspect crucial du rôle de l'enseignant de stimuler et d'encourager ses apprenants à s'exprimer, à surmonter leurs difficultés et à acquérir la confiance en eux.

L'interaction entre l'enseignant et les apprenants ainsi qu'entre les apprenants eux-mêmes est au cœur de l'apprentissage. L'enseignant encourage la participation et l'interaction en créant un environnement propice à l'échange et à la collaboration. Il s'efforce de faire participer tous les apprenants, même les plus timides, en les incitant à prendre la parole et à contribuer activement à la discussion. Les interactions entre apprenants favorisent un apprentissage coopératif et stimulent l'engagement des apprenants dans leur propre apprentissage.

2.2.3 Gestion du temps et des interventions

Cependant, animer un jeu de rôle en classe peut poser des défis, notamment en termes de gestion des groupes et du temps. L'enseignant doit veiller à ce que tous les apprenants participent effectivement et à gérer les comportements non désirés. La gestion du temps est également cruciale, car elle peut varier en fonction du niveau des apprenants, de leur motivation et de leur agitation. La durée du jeu doit être courte pour éviter toute dérive et maintenir l'attention des participants. L'enseignant doit prendre en compte ces facteurs pour garantir que le jeu de rôle conserve sa valeur éducative et pédagogique. (Chamberland & Provost, 2011)

2.3 Analyse

Après avoir joués les rôles sur scène, l'enseignant passe à la phase d'analyse des performances des apprenants.

L'analyse des phénomènes observés revêt une importance capitale après le jeu de rôle. L'enseignant doit donc se munir d'un outil tel qu'un schéma ou une grille d'observation pour analyser les performances des apprenants. Cette analyse ne vise pas à juger les comportements comme étant bons ou mauvais, mais plutôt à repérer les phénomènes de communication et les difficultés rencontrées par les apprenants, qu'elles soient liées à des aspects linguistiques ou bien comportementaux. Cette identification des lacunes permettra à l'enseignant de fournir les remédiations nécessaires aux apprenants pour qu'ils puissent progresser dans leur acquisition linguistique.

Finalement, la mise en œuvre du jeu de rôle en classe de langue nécessite une bonne préparation. Le choix du jeu doit correspondre au niveau des apprenants, aux objectifs pédagogiques, et aux thèmes de communication.

Les étapes clés incluent la préparation, avec la distribution des rôles, le matériel adéquat, et un environnement propice, ainsi que l'animation, où l'enseignant joue un rôle de guide et d'animateur tout en encourageant l'interaction et en gérant le temps efficacement.

Enfin, l'analyse post-activité, qui est essentielle pour évaluer les performances et recueillir des retours. Une mise en œuvre bien planifiée rend la classe dynamique et interactive.

Deuxième partie
Volet pratique

Chapitre IV
Questionnaire au près des enseignants du primaire

Questionnaire auprès des enseignants du FLE au primaire

Dans ce chapitre, nous présenterons notre enquête via un questionnaire qui a été destiné aux enseignants du cycle primaire. Ainsi, nous traiterons et analyserons les résultats et les réponses proposées par les enseignants en élaborant des tableaux et des histogrammes qui synthétisent ces informations.

1. La description du corpus et de l'outil d'investigation

➤ L'enquête par questionnaire

L'enquête est « une recherche relative à une question linguistique donnée auprès d'un échantillon (...) d'une société. Cette recherche nécessite la collecte de documents sonores et/ ou écrits, de témoignages et d'expériences concernant cette question. » (Robert, 2008)

L'enquête par questionnaire est l'une des techniques les plus courantes et les plus utilisées en didactique de FLE et en science sociales et humaines. De ce fait, on a conçu une enquête via le questionnaire pour mener à bien notre travail d'analyse.

➤ Le questionnaire et ses modalités de construction

Notre travail de recherche se base sur le questionnaire qui est considéré selon Grawitz comme : « *Un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté. Le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquêté une information.* » (GRAWITZ, 1986)

A cette définition vient s'ajouter celle de Muccchelli qui explique que le questionnaire : « *Constitue une suite de propositions ayant une certaine forme et un certain ordre sur lesquels on sollicite le jugement ou l'évaluation d'un sujet interrogé.* » (Muccchelli, 1967)

Nous avons élaboré ce questionnaire pour enrichir et développer les informations mises dans la partie théorique, et pour confirmer nos hypothèses proposées. Ce questionnaire contient 13 questions destiné à 20 enseignants de 5^{ème} année primaire. Les réponses contribueront certainement à l'enrichissement de notre enquête.

Le questionnaire comprend trois types de questions différents : fermées, semi-ouvertes et ouvertes.

- Des questions fermées suivies de réponses multiples auxquels l'enseignant interrogé doit choisir une seule réponse et des questions fermées avec des réponses de type binaire « Oui » ou « Non ».
- Des questions semi-ouvertes, avec proposition de réponses proposées, à la fin il est demandé à l'acquêté de préciser sa position.

- Des questions ouvertes. le questionnaire que nous avons élaboré contient deux questions ouvertes. L'enquêté, pour exprimer son point de vue, utilisera un vocabulaire simple afin d'éviter toute ambiguïté.

➤ **L'échantillonnage et le public visé**

L'échantillon de notre enquête est constitué de 30 enseignants du cycle primaire qui exercent dans différents établissements primaires. Les enseignants enquêtés ont répondu rapidement à notre questionnaire en ligne.

➤ **Les objectifs du questionnaire**

Le questionnaire que nous avons fait a pour but d'analyser les enjeux didactiques du jeu de rôle en classe de FLE afin de mieux comprendre son impact sur l'acquisition linguistique et interculturelle des apprenants.

Cette enquête nous permet d'analyser les différentes dimensions du développement des compétences communicatives et interculturelles à travers le jeu de rôle, sans oublier son rôle à renforcer la motivation et l'intégration des apprenants.

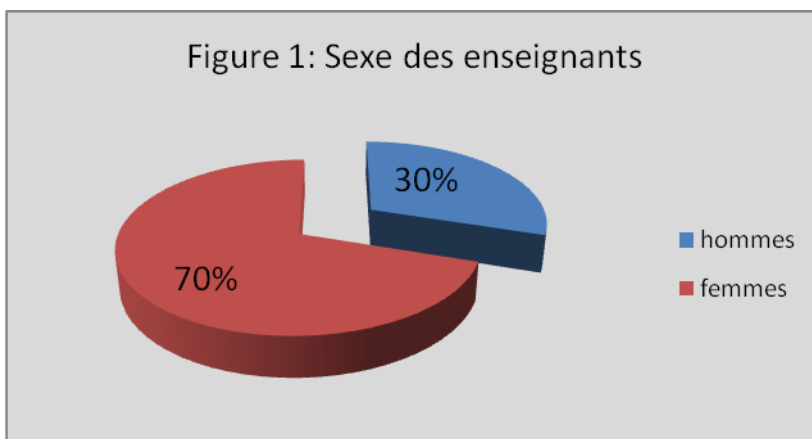
2. Le traitement et l'analyse des résultats

Après avoir mis en ligne le questionnaire, nous avons collecté ces informations et réponses que nous analysons comme suit :

➤ **Question n° 1 : le sexe des enseignants**

sexe	nombre	pourcentage
Hommes	9	30%
Femmes	21	70%

Tableau 1



Présentation des résultats

Comme le montre le tableau ci-dessus, notre échantillon est composé de 30 enseignants, dont 9 hommes et 21 femmes.

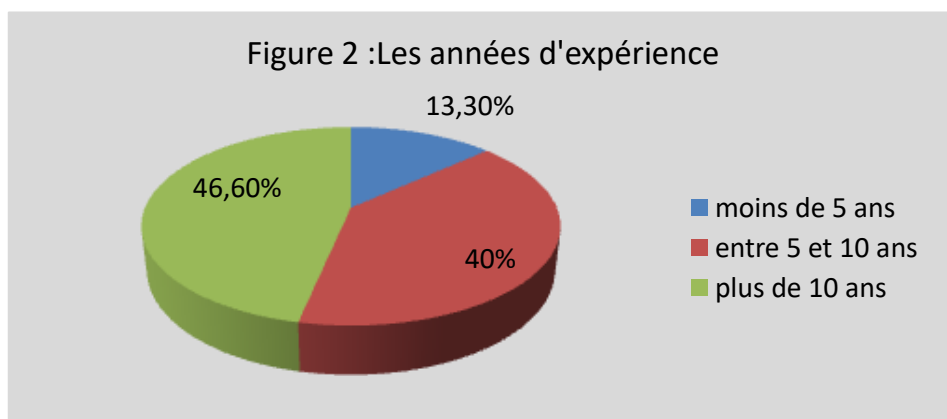
Commentaire

Nous avons ciblé un public mixte et hétérogène, mais la majorité des enseignants est composée d'un personnel féminin.

➤ Question n° 2 : Les années d'expérience.

	Nombre	Pourcentage
Moins de 5 ans	4	13.3%
Entre 5 et 10 ans	12	40%
Plus de 10 ans	14	46.6%

Tableau 2



Présentation des résultats

D'après notre enquête, 4 enseignants ont moins de 5 ans d'expérience pour un pourcentage de 13.3%, 12 enseignants ont entre 5 et 10 ans d'expérience pour un pourcentage de 40% et 14 enseignants ont plus de 10 ans d'expérience pour un pourcentage de 46.6%.

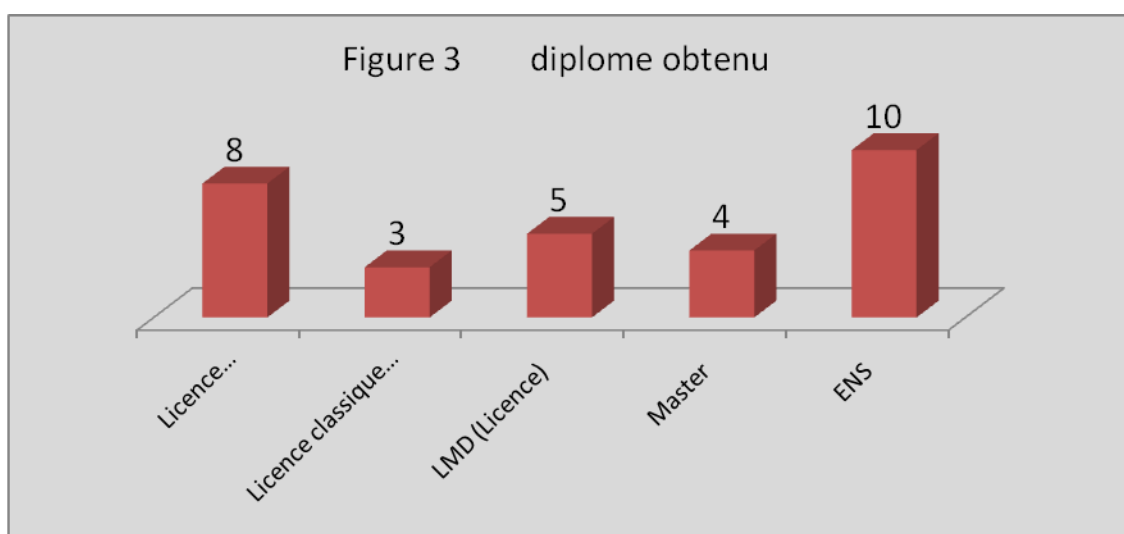
Commentaire

Les résultats montrent une divergence dans les statuts et le nombre d'années d'expérience des enseignants, ce qui nous aidera certainement à recueillir des informations et des points de vue variés sur notre thème de recherche et à assurer une plus grande pertinence à notre étude.

➤ Question n° 3 : Le diplôme obtenu

Diplôme obtenu	Nombre
Licence classique en langue française	8
Licence classique en traduction	3
Licence (LMD)	5
Master (didactique/littérature)	4
ENS (École normale supérieure de l'enseignement)	10

Tableau 3



Présentation des résultats

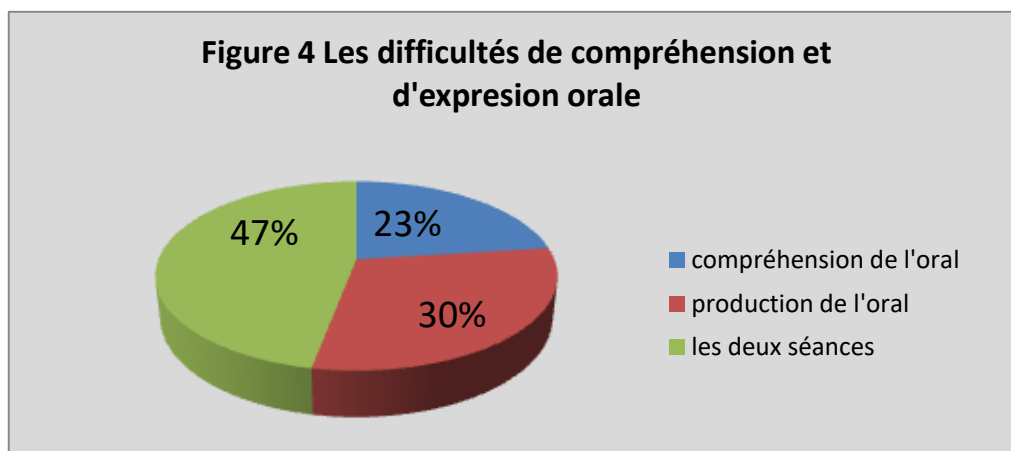
Comme le montre les statistiques, 10 enseignants sont diplômés de l'école normale supérieure de l'enseignement, 8 ont une licence classique en langue française, seulement 3 ont une licence classique en traduction et finalement 4 enseignants diplômés d'un master en didactique.

Commentaire

Le nombre d'enseignants diplômés de l'ENS est en augmentation, expliqué par l'embauche directe de cette catégorie après l'obtention du diplôme. Les enseignants qui ont une licence ou master LMD sont obligés de passer un concours, quand l'occasion se présente, afin d'intégrer le corps de l'enseignement.

➤ **Question n° 4 :** Vos apprenants rencontrent-ils des difficultés lors des séances suivantes ?

- Compréhension de l'oral
- Production de l'oral
- Les deux séances



Présentation des résultats

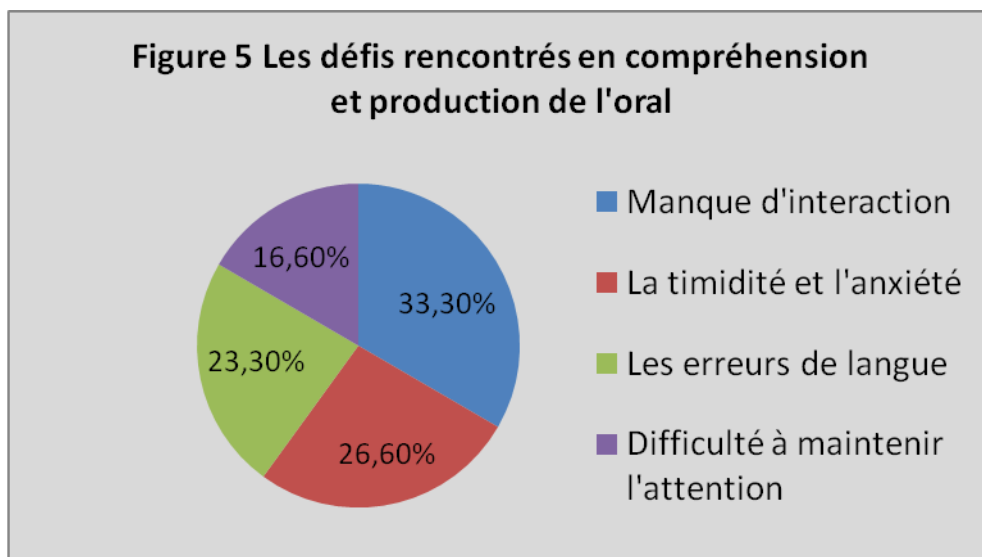
Nous constatons que la majorité des enseignants (47 %) signalent des difficultés de leurs apprenants dans les deux compétences. Par ailleurs, 30 % des apprenants éprouvent des difficultés spécifiquement en production orale, tandis que 23 % rencontrent des problèmes en compréhension orale.

Commentaire

Leurs apprenants rencontrent des difficultés d'assimilation et de production, cela montre que ces deux compétences se chevauchent l'une avec l'autre car pour produire, il faut comprendre.

Question n° 5 : Selon vous, quels sont les principaux rencontrés lors de ces deux séances ?

- Manque d'interaction
- Anxiété et timidité
- Erreurs de langue
- Difficulté à maintenir l'attention



Présentation des résultats

Nous constatons que le principal obstacle à la réalisation des deux séances est le manque d'interaction des apprenants, représentant 33,30 %, en second lieu, la timidité et l'anxiété des apprenants avec 26.60%. En troisième lieu, les erreurs de langue avec 23.30% et enfin les difficultés à maintenir l'attention 16.60%.

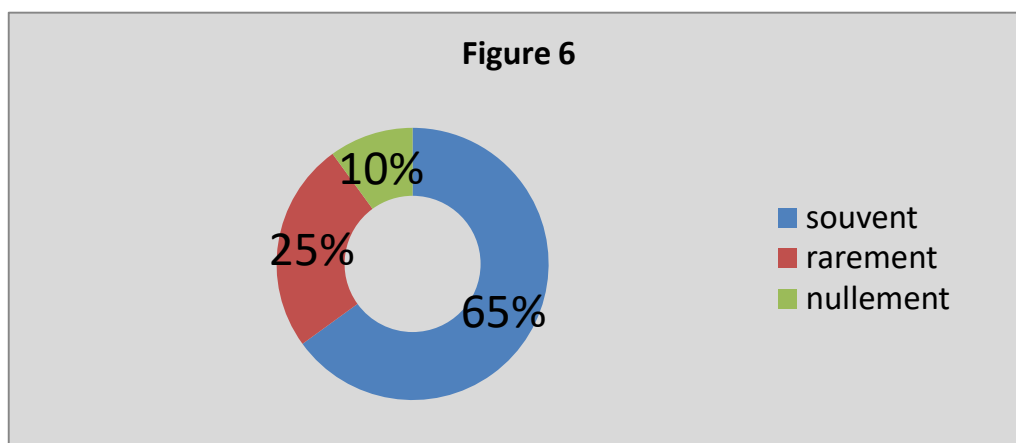
Commentaire

En classe de FLE, l'apprenant a du mal à interagir avec ses camarades ou avec son enseignant dans son environnement qui est la classe. Cet obstacle est dû à plusieurs facteurs comme le manque de motivation, le manque de confiance en soit, l'insécurité linguistique ou la peur de s'exprimer en public.

Question n° 6 : Utilisez- vous "le jeu de rôle" comme activité d'expression orale en classe de FLE ?

- ☐ Souvent
- ☐ Rarement
- ☐ Nullement

Pourquoi ?



Présentation des résultats

65% des enseignants intègrent régulièrement le jeu de rôle dans leurs activités de l'oral, 25% d'entre eux l'utilisent rarement et trois enseignants seulement sont réticents à l'idée d'utiliser le jeu de rôle comme support pédagogique.

Commentaire

✓ La majorité des enseignants didactisent le jeu de rôle pour l'utiliser comme support pédagogique afin de réaliser les activités de l'oral parce qu'ils ont constaté son impact positif sur l'acquisition et le comportement des apprenants : le jeu de rôle motive les apprenants à l'oral, enrichit leur vocabulaire, diminue le stress et la timidité, permet à l'apprenant de prendre la parole en public, facilite la tâche à l'enseignant. Grace au jeu de rôle, l'apprennent observe et écoute attentivement, c'est lui qui est en action.

✓ Les apprenants agissent et apprennent simultanément, l'apprenant sera capable de construire à l'oral des phrases correctes pour avoir la capacité de parler spontanément et avec le temps son expression orale s'améliore.

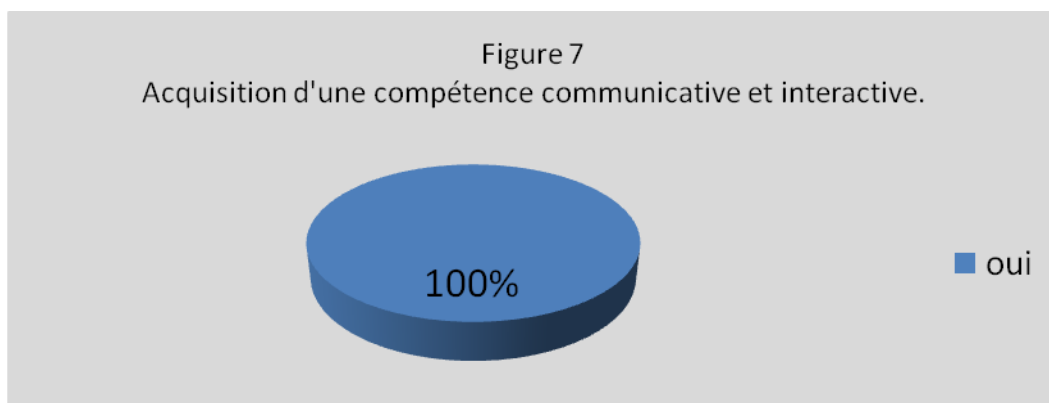
✓ La catégorie qui a répondu "rarement" justifie sa réponse comme suit :

Le programme ne contient pas assez de jeux pour couvrir toutes les activités, l'enseignant travaille avec les moyens du bord. Dans chaque séquence, une seule séance d'expression orale est prévue, malheureusement, le temps est insuffisant pour faire passer tous les apprenants.

- ✓ Pour la minorité ayant répondu "non", les enseignants n'ont malheureusement pas justifié leur réponse. Cela peut être lié à plusieurs facteurs :
 - L'absence de jeux pédagogiques dans le programme.
 - Le manque d'une méthode claire et efficace, car les jeux pédagogiques nécessitent une approche bien structurée et réfléchie.
 - La gestion du temps : le temps alloué à l'activité ne permet pas la participation de tous les apprenants.
 - Le manque de supports ludiques adaptés et didactisés.

Question n° 7 : Selon vous, la pratique du "jeu de rôle" aide-t-elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- ☐ Oui
 - ☐ Non
- Comment ?



Présentation des résultats

Il est surprenant de constater que tous les enseignants affirment que le jeu de rôle favorise l'acquisition de compétences communicatives interactives chez les apprenants, y compris les trois enseignants qui admettent ne pas utiliser le jeu de rôle comme support pédagogique.

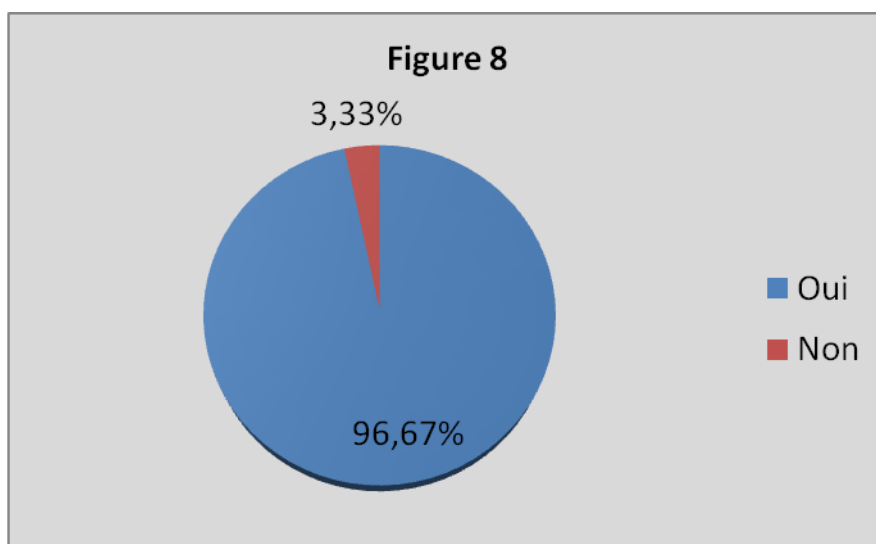
Commentaire

Quelques réponses concernant la question : Comment le jeu de rôle aide-t-il les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- C'est un jeu coopératif qui favorise le travail du groupe.
- Interactif où chacun joue un rôle.
- C'est une technique qui s'appuie sur la dynamique du groupe.
- L'interaction des apprenants avec leurs pairs favorise la création de liens qui contribuent au développement de leurs compétences sociales.
- L'apprenant bénéficie d'une marge de liberté dans une situation où l'enseignant n'est qu'un observateur, il apprend mieux de son camarade de classe qui le considère comme un égal.
- Une fois le jeu lancé, il n'y a plus de barrière entre un apprenant studieux et un autre en difficulté. Un apprenant turbulent et un autre discipliné. C'est une fusion amicale où tout le monde s'exprime et échange des idées.
- Le jeu de rôle développe l'esprit d'équipe.
- L'apprenant fait un effort pour maîtriser son rôle et notamment de développer sa compétence communicative.
- Même les apprenants habituellement timides et réservés parviennent à surmonter une partie de leur anxiété après quelques prises de parole, sinon complètement, du moins partiellement.

Question n° 8 : Le jeu de rôle, peut-il renforcer la motivation de vos apprenants ?

- ☐ Oui
 - ☐ Non
- Comment ?



Présentation des résultats

La majorité des enseignants confirment que le jeu de rôle renforce la motivation des apprenants (96.67%).

Un enseignant répond par "non".

Commentaire

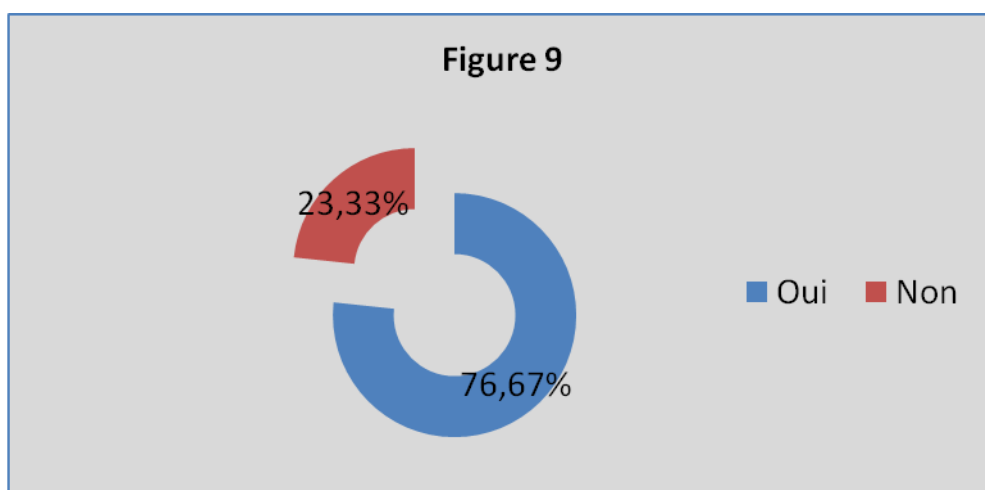
Les arguments des enseignants qui confirment que le jeu de rôle renforce la motivation de leurs apprenants sont :

- Quand l'apprenant est motivé, cela apporte de l'aide à l'enseignant pendant sa leçon.
- Les jeux pédagogiques créent de la motivation chez les apprenants.
- Le jeu de rôle les aide à développer leurs pensées et leur façon de réfléchir.
- Quand l'apprenant est impliqué, il fournit plus d'effort.
- Le plaisir d'apprendre, l'apprenant apprend en s'amusant.
- L'apprenant aime ce qu'il fait, donc il est attentif.
- Il n'ya pas une place à la monotonie.
- La motivation nourrit le désir d'apprendre chez l'apprenant.
- La motivation permet l'épanouissement des apprenants timides.
- L'apprenant fait de son mieux pour construire son personnage.

Question n° 9 : Pensez-vous que le jeu de rôle peut mener à l'autonomie de l'apprenant ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

Argumentez votre réponse.



Présentation des résultats

76.67% des enseignants affirment que le jeu de rôle peut mener leurs apprenants à l'autonomie, alors que 7 enseignants répondent par "non".

Commentaire

✓ La majorité des enseignants ont répondu par un "oui", ils ont argumenté leur réponses comme suit:

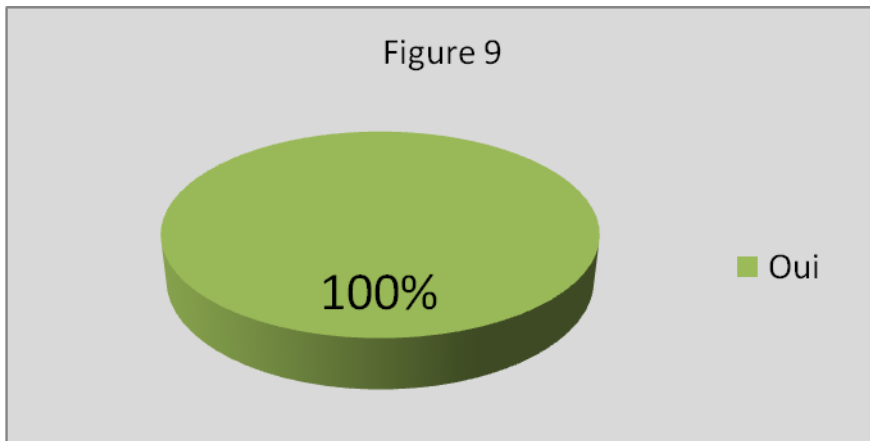
- Le jeu est dirigé par l'apprenant.
- Le jeu fournit des occasions d'expression personnelle.
- Le jeu est une source de créativité et d'auto motivation.
- Dans un jeu de rôle, l'apprenant fait appel à son imagination, en incarnant le personnage joué
- Chaque apprenant interprète le rôle à sa façon.
- L'apprenant est capable de corriger ses erreurs d'une façon directe.
- L'apprenant fournit un effort supplémentaire afin d'améliorer ses performances.

✓ La minorité des enseignants ont répondu par un "non", ils ont argumenté leur réponses comme suit :

- Les productions des apprenants sont contrôlées par l'enseignant, l'apprenant ne fait que répéter.
- L'apprenant doit respecter les consignes de son enseignant ce qui ne laisse pas une place à l'autonomie.
- Pour mieux gérer le temps, l'enseignant n'accorde pas beaucoup de liberté à l'apprenant.

Question n° 10 : Le jeu de rôle, en offrant un environnement authentique, favorise-t-il le développement de la compréhension et de l'expression orale

- ☐ Oui
 - ☐ Non
- Comment ?



Présentation des résultats

Tous les enseignants, sans exception, se sont mis d'accord pour dire "oui".

Commentaire

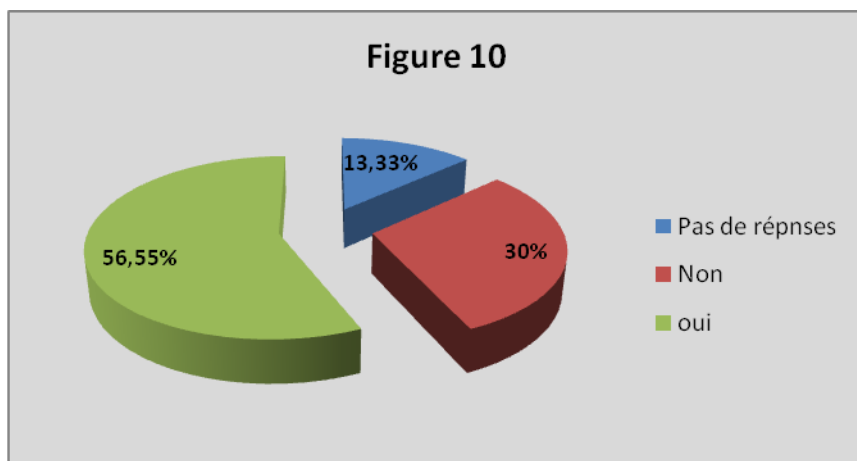
Nous avons collecté quelques arguments justifiant leur position :

- L'apprenant comprend mieux une situation vécue.
- L'apprenant adopte une attitude plus active et plus créative.
- L'apprenant s'intéresse au langage familier oral qui n'existe pas dans les manuels scolaires.
- Le français utilisé de façon spontanée encourage l'apprenant à parler en hésitant, en faisant des pauses, en abrégant, en faisant usage de différents registres langagiers.
- L'apprenant s'habitue à la moindre assistance possible à des activités de décodage.
- L'apprenant, assimile et produit mieux, en jouant.

Question n°11 : Le jeu de rôle, permet-il à l'apprenant de découvrir et de comprendre d'autres cultures ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

Justifiez votre réponse.



Présentation des résultats

17 enseignants ont répondu "oui" avec un pourcentage de 56.55%, neuf d'entre eux ont répondu "non", ce qui représente 30%, et quatre, l'équivalent de 13.33% se sont abstenus de répondre.

Commentaire

Les enseignants qui ont répondu "oui" ont justifié leur réponse comme suit :

- Le jeu de rôle développe chez l'apprenant une attitude favorable à l'égard de la culture étrangère.
- Offre une image authentique et riche du monde extérieur.
- Permet aux participants d'élargir leurs horizons et de devenir plus réceptifs à la nouveauté et à la différence.
- Favorise la tolérance et le respect de la diversité, en incarnant des personnages issus de contextes différents, les apprenants sont amenés à comprendre et à apprécier les différences, qu'elles soient culturelles, linguistiques ou comportementales
- S'ouvrir vers le monde extérieur.
- L'apprenant se rend compte de l'existence d'autres cultures hors la sienne.
- Construire sa propre culture générale.
- Provoquer la curiosité de l'apprenant, par conséquent sa motivation.

Les enseignants qui ont répondu "non", ont justifié leur réponse comme suit :

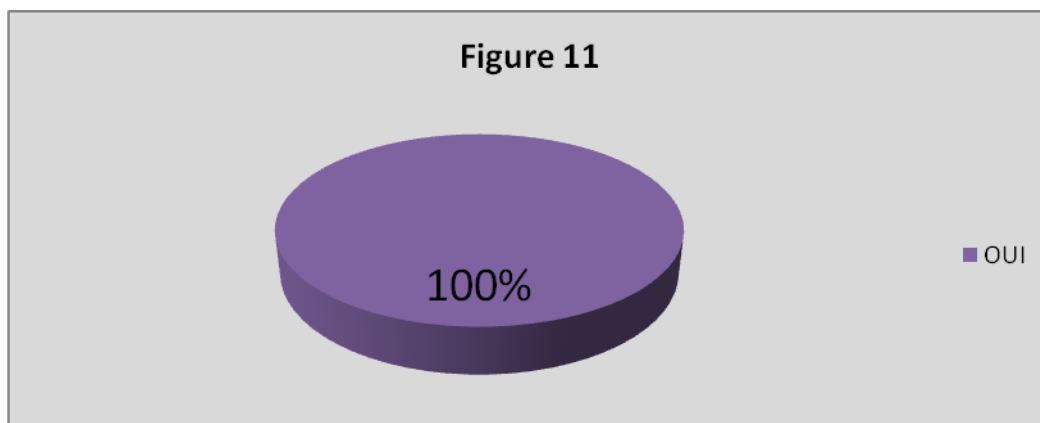
- L'apprenant n'a pas besoin de découvrir d'autres cultures.
- Il faut se concentrer sur la culture de l'apprenant, sur l'environnement dans lequel il vit.
- L'apprenant doit apprendre la langue des autres, mais pas leur culture.
- Préserver et protéger l'esprit de l'apprenant pour qu'il ne soit pas influencer par une culture étrangère à la sienne.

Nous avons ressenti une certaine intolérance de la part de ces enseignants, à l'égard de ce sujet. Mais il faut accepter toutes les réponses car il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Cette divergence d'idées et de conviction enrichit notre travail et le rend plus fiable.

Question n° : 12 Selon vous, l'usage du "jeu de rôle" enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?

- ☐ Oui.
- ☐ Non.

Comment ?



Présentation des résultats

Tous les enquêtés ont répondu par un "oui", sans exception.

Commentaire

Tous les enseignants confirment avoir constaté une certaine amélioration du vocabulaire de leurs apprenants, qu'elle soit légère ou significative. Voici quelques commentaires :

- L'amélioration est relative d'un apprenant à un autre, mais elle existe.
- L'apprenant apprend par lui même ou par le biais de son camarade (l'autre interlocuteur), ce qui permet un apprentissage rapide et efficace.
- Le jeu stimule l'envi d'apprendre.
- En mémorisant son dialogue, l'apprenant enregistre une série de mots.
- A chaque situation de communication, l'apprenant apprend quelques terme des domaines différents (les métiers, comment se présenter, les catastrophes naturelles.....)

Question n° 13 : Comment préparez-vous et organisez-vous les jeux de rôle pour assurer leur succès pédagogique ?

Présentation des résultats

Quand les enquêtés sont orientés, dans leurs réponses, vers un choix bien précis (non/oui), ces derniers répondent mais en arrivant aux questions ouvertes, nous avons constaté une certaine réticence de leur part. 24 enseignants ont eu la gentillesse de répondre à cette question, tandis que 6 ne l'ont pas fait.

Commentaire

Les réponses collectées ont plusieurs points en commun, nous allons citer quelques uns :

- Attribuer aux apprenants des rôles qui correspondent à leur niveau linguistique.
- Aborder des sujets intéressants pour maintenir la motivation des apprenants.
- La création d'un climat de respect et de confiance où les apprenants se sentent à l'aise, pour s'exprimer librement.
- La fourniture du matériel nécessaire correspondant à l'événement du jeu, par exemple : la préparation d'un décor.
- L'enseignant doit favoriser un apprentissage coopératif, en favorisant l'interaction et faire participer tous les apprenants même ceux en difficulté.
- L'enseignant doit gérer le temps et les comportements non désirables des apprenants.

Question n° 14 : A partir de votre expérience dans l'enseignement du FLE, quelle est l'importance du jeu de rôle comme outil d'apprentissage ?

Présentation des résultats

Tous les enquêtés ont répondu à cette question, les uns avec une ou deux phrases brèves et directes alors que d'autres se sont bien étalés. Beaucoup de réponses se ressemblent, nous les avons résumées comme suit :

Commentaire

- Le jeu de rôle développe les connaissances linguistiques des apprenants (vocabulaire, grammaire...);
- Offre la liberté d'imagination, de créativité, de s'exprimer spontanément à l'oral ;

- Apprendre par les pairs, moyen d'augmenter la confiance en soi et envers les autres apprenants ;
- Mettre les apprenants dans des situations d'échange avec d'autres apprenants et diriger le langage comme il se fait dans la réalité ;
- L'apprentissage d'une langue est possible dans un climat de détente et de plaisir ;
- Le jeu de rôle permet de se familiariser avec une culture différente pour mieux s'adapter à un environnement étranger ;
- Le jeu de rôle permet de vivre des situations de communication dans des contextes différents et s'entraîner à la communication orale dans ces derniers ;
- Le jeu de rôle permet de mobiliser et de renforcer les connaissances culturelles déjà acquises par les apprenants en jouant des situations inspirées de la réalité culturelle ;
- Il aide l'enseignant dans sa tâche.

1 Présentation de l'expérimentation

Ce chapitre est consacré à notre travail d'expérimentation comme technique d'investigation afin de vérifier nos hypothèses de départ. Nous nous focaliserons donc sur l'analyse et la présentation des résultats de l'activité proposée.

Nous nous sommes appuyées sur le jeu de rôle, en proposant trois dialogues aux apprenants de la cinquième année primaire. Nous avons assisté avec eux à quelques séances.

Notre recherche s'est focalisée sur les points suivants :

- La compréhension d'un langage authentique;
- Produire un langage spontané ;
- La gestuelle et l'intonation ;
- Vaincre la timidité ;
- Renforcer la motivation ;
- Encourager le travail en groupe pour un meilleur rendement ;
- Développement de l'autonomie et de la confiance en soi ;

Nous nous sommes assurées que ce travail se déroule dans une atmosphère ludique, où l'apprenant ressent un plaisir d'apprendre et d'échanger.

2 Le lieu de l'expérimentation

Notre travail de recherche a eu lieu dans un établissement primaire, ce dernier se situe dans le quartier Essahne. Le nom de l'établissement est « Saker el mouldi ».

2.1 La présentation de la classe

Nous avons opté, pour notre travail de recherche, de travailler avec une classe de cinquième année primaire. La classe choisie comprend trente (30) apprenants (17 filles et 13 garçons), disposés en trois(03) rangées. La classe est bien décorée et bien organisée.

2.2 Le groupe expérimental

L'échantillonnage de notre pratique est constitué d'un groupe sélectionné parmi les apprenants de la classe, ce groupe est composé de quinze (15) apprenants. Le manque de temps et le nombre important des apprenants nous ont empêchées de travailler avec toute la classe, nous étions dans l'obligation de travailler avec un groupe restreint d'apprenants mais néanmoins représentatif de la classe.

2.3 Le choix du groupe expérimental

Le choix du groupe expérimental a été fait par l'enseignante, un groupe hétérogène composé de neuf filles et six garçons.

3 La présentation de la méthodologie de travail

Pour mener à bien notre expérimentation avec notre groupe d'apprenants, nous leur avons proposé des jeux de rôles à faire en classe. Nous nous sommes basées, pour l'étude de notre corpus, sur une méthode analytique avec une comparaison d'ordre qualitatif entre les différentes scènes jouées par les apprenants pendant les séances. Pour ce qui est de l'analyse du corpus, celle-ci nous permettra de décortiquer les attitudes des apprenants, la qualité de leurs interactions, les différentes difficultés observées chez eux pendant le déroulement des jeux de rôle, à l'aide d'une grille d'observation élaborée préalablement.

4 Le choix des jeux de rôle

Nous avons proposé pour notre groupe expérimental trois jeux de rôles différents correspondant à trois thèmes différents, la situation de communication et la consigne sont adaptées au niveau des apprenants. Nous avons opté pour le jeu de rôle car nous avons remarqué que les enfants ont l'habitude de jouer des scènes de jeu de rôles, d'une manière naturelle et spontanée. Depuis leur enfance, ils aiment simuler ou imiter des personnages qui les entourent (la mère, le père, l'enseignant, le médecin...)

4.1 Le choix des thèmes

Les trois dialogues sont inspirés du manuel scolaire des apprenants, ces thèmes sont traités lors du troisième projet (Qu'est ce qu'une catastrophe naturelle ?), les cours traitant les différents métiers et les catastrophes naturelles, et enfin les cours portant sur la formulation des consignes " il faut / il ne faut pas".

Afin que les apprenants puissent réagir avec le jeu, nous avons choisi trois situations de communication à thèmes différents qui appartiennent à leur vécu quotidien pour les motiver davantage et leur procurer le plaisir d'interagir.

- La première : Chez le médecin ;
- La deuxième : Chez le dentiste ;
- La troisième : Les catastrophes naturelles (Le tremblement de terre).

4.2 Le choix des acteurs

Avant l'interprétation des rôles, et pour mettre les apprenants dans le bain, nous leur avons expliqué la situation de communication, la consigne à suivre et les conditions du jeu. Nous avons formé les groupes et demandé à chaque apprenant de choisir le rôle qu'il veut jouer.

4.3 Le nombre d'acteurs

Le nombre d'acteurs correspond au nombre de personnages présents dans chaque jeu de rôle. Nous trouvons dans le premier jeu trois acteurs, dans le deuxième trois acteurs et dans le troisième jeu quatre acteurs dont l'un est joué par la maitresse (le nombre d'apprenant était insuffisant).

Le tableau suivant montre, en détail, ce qui caractérise chaque jeu de rôle :

	Jeu de rôle n °1	Jeu de rôle n °2	Jeu de rôle n °3
Le temps	Première séance	Deuxième séance	Troisième séance
Nombre d'acteurs	Le premier jeu est constitué de 3 acteurs	Le deuxième jeu se compose de 3 acteurs	Le troisième jeu est formé de 4 acteurs
Le thème	Chez le dentiste	Chez le médecin	Les catastrophes naturelles
Les rôles	Rôle 1: le dentiste Rôle 2 : le patient Rôle 3 : l'infirmière	Rôle 1: le médecin Rôle 2: la patiente Rôle 3 : l'infirmière	Rôle 1: le pompier Rôle 2: un élève Rôle 3: un élève Rôle 4: la maitresse
Nombre de groupes	5 groupes	5 groupes	4 groupes
La durée	-Environ 10mn consacrées pour mettre la classe dans une atmosphère de calme et de travail; -10 mn pour expliquer le thème, la situation de communication et la consigne et distribuer les rôles; -20mn pour la préparation; - 20mn pour la pratique (environ 5mn pour chaque	-Environ10mn consacrées pour mettre la classe dans une atmosphère de calme et de travail; -10mn pour expliquer le thème, la situation de communication et la consigne et distribuer les rôles; -20 mn pour la préparation; -20mn pour la pratique (environ 5mn pour chaque	-Environ10mn consacrées pour mettre la classe dans une atmosphère de calme et de travail; -10mn pour expliquer le thème, la situation de communication et la consigne et distribuer les rôles; -20 mn pour la préparation -20 mn pour la pratique

	groupe)	groupe)	(7mn pour chaque groupe)
Les conditions	Il faut : -Respecter le temps consacré à chaque jeu ; -Respecter le tour de la parole ; -Citer au moins 2 répliques (pour chaque apprenant)	Les mêmes conditions.	Les mêmes conditions.

5 L'expérimentation

Notre expérimentation se déroule en quatre séances. La première est une séance de préparation des apprenants et les trois autres sont consacrées à la réalisation des scènes que nous allons analyser.

Notre expérimentation se déroulera en trois phases :

5.1 La phase d'entraînement

La première séance correspond à la première rencontre avec les apprenants de la classe de 5^{ème} année primaire, cette séance est consacrée à entraîner les apprenants au jeu de rôle en leur expliquant de manière précise :

- ❖ En quoi consiste cette activité;
- ❖ Comment elle doit se dérouler;
- ❖ Quelles sont ses objectifs;

Nous avons aussi sélectionné le groupe expérimental qui nous accompagnera durant notre expérimentation. L'enseignante nous a aidées à faire connaissance avec les apprenants, et aussi leur expliquer le but de l'expérimentation.

5.2 La phase de réalisation

Cette phase s'étale sur trois séances, chaque séance est consacrée à un jeu de rôle joué par les groupes choisis pour ce jeu. Avant de commencer le jeu, nous leur avons expliqué le thème, la situation de communication, la consigne, et nous leur avons laissé le temps pour choisir et préparer leurs rôles. Pendant la réalisation du jeu, notre rôle est de faire passer les groupes, l'un après l'autre, puis de filmer les productions orales des apprenants pour ensuite les analyser.

5.3 La phase d'analyse des résultats

Après la réalisation des trois jeux de rôle par le groupe expérimental, nous avons fait une analyse détaillée des différentes productions orales des apprenants en prenant en considération l'aspect communicatif et linguistique de chaque production à travers une grille d'observation préparée préalablement.

6 Le jeu de rôle n° 01 :

- **La situation de communication**

Un patient qui souffre d'une rage de dent se rend chez le dentiste. Un dialogue se déroule entre les deux, commençant par des formules de politesse, l'explication du patient, le diagnostic du dentiste suivi de quelques conseils d'hygiène de la bouche. Le tour de parole se termine par une autre formule de politesse.

- **La consigne**

Imaginez un dialogue entre le patient et le dentiste (minimum deux tours de parole).

- **Les instruments utilisés pour motiver les apprenants :**

Une blouse blanche, des gants, un abaisse-langue, une bavette, un bureau, des chaises.

- **Remarque**

La maitresse trace au tableau une boîte à outil sous forme de tableau à colonnes rempli par les apprenants avec l'aide de l'enseignante à partir des acquis déjà vus. Ce tableau est doté de:

Noms	Adjectifs	Verbes	Autres
Le docteur, le monsieur, L'infirmière, la bouche, une carie, le dentifrice, une brosse à dents, médicaments... <u>Instruments:</u> Des gants, un abaisse-langue, une bavette.	douloureux,	Se brosser, donner, ouvrir, s'asseoir, avoir, être, faire, prendre, guérir...	Rage de dent, après, chaque, il faut, il ne faut pas, pour...

6.1 Le déroulement

Au début de la séance, nous annonçons le thème, expliquons la situation de communication, la consigne, et divisons les apprenants en cinq groupes, chaque groupe se compose de trois apprenants, puis nous leur laissons le temps de choisir les rôles et de se préparer.

Le premier jeu de rôle était un peu difficile pour les apprenants, nous avons remarqué qu'ils n'ont pas saisi la tâche demandée, donc nous leur avons réexpliqué précisément la situation de communication, la consigne et comment le jeu doit se passer.

- Les apprenants étaient motivés à l'idée de travailler en binômes, le jeu de rôle est préparé par tous les participants. C'est une activité de groupe et chaque membre doit participer et collaborer pour préparer et interpréter son rôle
- Une fois le temps consacré à la réalisation du dialogue est achevé, vient maintenant l'étape de la présentation.

La plupart des visages portaient des signes de trac et de timidité, quelques apprenants refusaient de parler devant leurs camarades de classe et proposent de jouer depuis leurs places.

Nous avons rassuré les apprenants les plus anxieux, nous les avons encouragés à jouer même s'ils commettent des erreurs ou prononcent mal.

6.2 La grille d'observation

	L'aspect communicatif			L'aspect linguistique	
Les groupes	La gestuelle	Le trac	Le comportement	La compétence langagière	La prononciation
Groupe 1	- - - -	- - -	- - -	- + +	- - - -
Groupe 2	- + + +	+ - -	- + +	- - + + +	- + +
Groupe 3	+ + -	+ + -	+ + -	+ + +	+ - -
Groupe 4	- - +	- +	- +	- -	+ -

	+	-	-	+	-
Groupe 5	-	-	+	-	-
	-	+	-	+	+
	+	+	+	-	-

- **Remarque**

- Le signe (-) indique une mauvaise performance, et le signe (- -) indique une très mauvaise performance.
- Le signe (+) indique une bonne performance, et le signe (+ +) indique une très bonne performance.

6.3 Le commentaire

Nous remarquons dans ce premier dialogue que la performance des apprenants est modeste, pour ne pas dire médiocre surtout au début. Nous constatons, d'après les résultats, des problèmes d'ordre psychologique tels que, la peur, la timidité et le manque de confiance en soi sont, en grande partie et pour un bon nombre d'apprenants, les raisons qui les empêchent de produire oralement. Pour être plus rassurés, ils préfèrent recourir à la récitation ou bien garder le silence.

- Pendant le jeu, les interlocuteurs sont stressés, démotivés, surtout le premier et le deuxième groupe donc ils ont recours à la récitation.

- **L'aspect communicatif**

La majorité des apprenants dans le premier jeu est fruste et manque de finesse.

- Nous remarquons que la timidité et la phobie de parler en public empêchent les apprenants de s'exprimer librement et d'une façon spontanée.
- Quelques apprenants ont le visage rouge (signe de timidité), ils baissent la tête pendant l'interprétation.
- D'autres ne sont pas motivés, ils jouent à contre cœur et répètent les énoncés machinalement.
- Nous remarquons une absence presque totale de gestuelle.
- Des apprenants jouent les bras croisés ou les mettent derrière le dos, ils parlent à voix basse.
- Des fois, ils se cachent derrière un autre acteur qui est devant, ou s'éloignent de la scène, pendant le jeu, nous sentons leur anxiété.

- Les apprenants ne respectent pas l'intonation quand ils posent des questions, par exemple : « Qu'est ce que je dois faire docteur ? »

Au fur et à mesure que les groupes se succèdent, leur jeu et leur performance s'améliorent, ils ne répètent plus, mais ils simulent, ils incarnent leurs rôles avec leurs détails :

- Les apprenants mettent la main sur la joue (pour une rage de dent), ils marchent avec des pas lourdes comme si ils souffraient.

- Ceux qui jouent le rôle du dentiste parlent avec confiance surtout quand ils donnent des conseils.

- Ils apportent du plaisir quand ils expriment les onomatopées: le son pour exprimer la douleur du patient ou l'étonnement du dentiste quand il voit la carie, le ton ferme et sérieux quand le dentiste donne des consignes.

- **L'aspect linguistique**

En ce qui concerne la maîtrise de la langue et de la prononciation, nous constatons que la majorité des apprenants ont des difficultés à l'oral, le trac et la timidité ont un impact négatif sur leurs prononciations et leurs expressions.

- Au niveau de la phonétique, nous constatons des difficultés à prononcer certaines voyelles et consonnes, nous citons comme exemple :

- ✓ les voyelles nasales dans plusieurs répliques : « **monsieur, dent, gants, langue, bien, dentifrice, manger, prends, médicaments...** »
- ✓ les voyelles orales comme le [u], [e], [é] exemple : « monsieur asseyez, merci, ai, une, bavette, et, sucreries, guérir... »
- ✓ Des apprenants qui trouvent des difficultés à distinguer entre la consonne [p] et [b] et la consonne [v] de la consonne [f] étant donné que ces consonnes n'existent pas dans leur langue maternelle, par exemple : « bavette, vous, ouvrez, **voila, brosse, repas, prends...** »
- ✓ Des apprenants qui commettent des erreurs au niveau de la maîtrise de la langue; la conjugaison est l'une des premières difficultés pour la majorité des apprenants. Nous constatons dans plusieurs passages que l'emploi du temps et sa terminaison sont erronés, d'autres phrases où les verbes sont utilisés à l'infinitif, nous citons comme exemples : « Qu'est ce que je dois **fait** au lieu de **faire** », « **Prendre** ces médicaments au lieu de dire **prends** ces médicaments... »
- ✓ Munis d'un vocabulaire restreint, les phrases des apprenants sont inachevées, ils ne trouvent pas les mots pour compléter leurs phrases, par exemple, un apprenant dit : « il ne faut pas manger... » et s'est arrêté sans compléter sa phrase, ce qui montre que leur vocabulaire les empêche de s'exprimer comme ils voudraient.

- ✓ Par contre, une fois sur scène, certains apprenants improvisent et remplacent certaines répliques ou mots par d'autres, à force d'écouter attentivement les autres groupes, leur vocabulaire est devenu plus riche.
- ✓ Comme le jeu procure du plaisir et développe la motivation, certains apprenants veulent repasser pour une deuxième fois sur scène même ceux qui étaient anxieux et timides au début.

7 LE JEU DE RÔLE N° 2 :

- **La situation de communication**

Une patiente se rend chez le médecin, elle a des douleurs au ventre. Un dialogue se déroule entre les deux, commençant par des formules de politesse, l'explication de la patiente, le diagnostic du médecin suivi de quelques conseils d'hygiène. Le tour de parole se termine par une autre formule de politesse.

- **La consigne**

Imaginez le dialogue entre la patiente et le médecin.

- **Les instruments utilisés :**

Un bureau, des chaises, une blouse blanche, des gants, un stéthoscope, un cahier d'ordonnances, un cachet, un stylo.

- **Remarque**

La maitresse trace au tableau une boîte à outil sous forme de tableau à colonnes, rempli par l'enseignante avec l'aide des apprenants à partir des acquis déjà vus. Ce tableau est doté de :

Noms	Adjectifs	Verbes	Autres
Docteur, fille, ventre, l'infirmière, microbes, l'estomac, les mains, repas, frits, légumes, conseils, médicaments <u>Instruments:</u> Le stéthoscope, l'ordonnance Le cachet du médecin, le bureau, les chaises.	petite	Souffrir, allonger, respirer, expirer, se laver, suivre, prescrire, soulager	Au, encore, dans, avant, aussi,

7.1 Le déroulement de la séance

Au début de la séance, nous annonçons le thème, expliquons la situation de communication, la consigne, et divisons les apprenants en cinq groupes, chaque groupe se compose de trois apprenants, puis nous leurs laissons le temps de choisir les rôles et de se préparer.

Les apprenants cette fois ci sont détendus et motivés, ils aiment le thème et les rôles attribués, surtout pour ceux qui jouent le rôle du médecin. Nous remarquons aussi une grande part de compétition entre les apprenants, chaque groupe veut être le meilleur. Pendant cette phase de préparation, les apprenants ont beaucoup interagis avec l'enseignante en sollicitant son aide.

Nous filmons les cinq scènes et nous obtenons les résultats suivants :

7.2 La grille d'observation

	L'aspect communicatif			L'aspect linguistique	
Les groupes	La gestuelle	Le trac	Le comportement	La compétence langagière	La prononciation
Groupe 1	+	+	+	+	+
	+	-	+	+	+
	+	+	++	-	-
Groupe 2	-	-	-	+	+
	-	+	+	+	-
	++	+	++	+	+
Groupe 3	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	-
	-	-	-	+	-
Groupe 4	-	+	+	+	-
	-	+	+	-	-
	+	+	+	+	-
Groupe 5	+	+	-	-	-
	++	+	+	+	+
	+	+	+	+	+

7.3 Le commentaire

- **L'aspect communicatif**

Nous remarquons un changement remarquable au niveau de la performance des apprenants. Le stress, le trac et la timidité par rapports au premier jeu ont presque disparu chez la plupart des apprenants, les apprenants dans le premier jeu étaient trop perturbés, tendus, la raison pour laquelle ils n'ont pas bien joués, mais cette fois nous constatons qu'ils sont à l'aise, leur comportement est détendu et ils ont hâte de commencer.

- Les apprenants ont une gestuelle adéquate à leurs rôles.

- Une bonne interprétation des rôles attribués, les binômes emploient les formules de politesse employées au début et à la fin de la discussion sans aucun effort ni l'aide de leur enseignante, ils interagissent entre eux, respectent le tour de parole.

- ✓ Ceux qui jouent le rôle de la patiente, l'ont bien incarné en mettant les mains sur le ventre, le corps courbé de douleur et en employant des onomatopées pour exprimer la douleur.
- ✓ Pour ceux qui jouent le rôle du médecin, le rôle leur a procuré du plaisir aussi en portant une blouse blanche, une bavette, et en manipulant le stéthoscope.
- ✓ L'intonation des apprenants est presque spontanée en employant des questions « des microbes ? », « c'est grave docteur ? ».
- ✓ Une minorité d'apprenants ressentent toujours du stress, et cette peur apparaît même dans leur voix.
- ✓ Pendant le jeu, les apprenants emploient la gestuelle d'une manière spontanée.
- ✓ Nous remarquons que toute la classe est tellement motivée que même les élèves qui ne font pas partie des groupes sélectionnés, désirent participer au jeu de rôles.

- **L'aspect linguistique**

La majorité des apprenants ont une bonne performance, ils utilisent des phrases courtes, simples, compréhensibles et claires. Après les différentes réécoutes des productions orales des apprenants, nous constatons des erreurs de prononciation, surtout au niveau des voyelles, nous citons comme exemple une mauvaise prononciation de la voyelle [é], elle est prononcée [i] par exemple dans les mots : « **asseyez**, j'**ai** mal au ventre, **stéthoscope**, **légumes**, **prescris**, **médicament**... ».

- La majorité des apprenants prononcent mal la voyelle nasale dans les mots : « **ventre**, **allonge**, **mains**, **avant**, **médicaments**... »

- Nous relevons aussi quelques erreurs au niveau de la construction des phrases qui touchent la forme et le sens de celles-ci, nous remarquons cela dans certaines répliques :

« Tu microbes l'estomac », « Je mal à le ventre ». Ces apprenants ont des difficultés à trouver la forme des mots qui convient indépendamment de leurs insertions dans la phrase. Ils n'arrivent pas à les combiner et les ordonner dans une phrase.

En ce qui concerne la construction de la phrase, nous trouvons quelques répliques, incomplètes et agrammaticales, parmi lesquelles nous citons les exemples suivants : « Il faut se laver les mains... », « Ce médicament... », ces phrases sont inachevées.

L'appauvrissement du vocabulaire empêche ces apprenants de s'exprimer, les productions des apprenants contiennent des erreurs de genre, une confusion entre le féminin et le masculin, comme exemples : « Donnez-moi **la** stéthoscope » ; « Tiens **le** ordonnance ». Ces apprenants confondent le système linguistique arabe et le système linguistique français, ils se réfèrent à leur langue maternelle en transposant ses propres règles (l'interférence) sur le code linguistique du français. Ils croient que tout ce qui est féminin en arabe l'est forcément en français, et tout ce qui est masculin en arabe l'est aussi forcément en français, or ce n'est pas toujours le cas.

- La non maîtrise de la conjugaison est aussi évidente chez la plupart des apprenants. Ils ne conjuguent pas correctement les verbes, et, dans la plupart des cas, ils emploient les verbes à l'infinitif. Voici quelques extraits de répliques produites par les apprenants où nous constatons des erreurs de conjugaison :

« Allonger-toi », « Je respecter vos conseils », « Je te donner un médicament ».

- Nous remarquons que la majorité des apprenants utilisent des gestes significatifs qui correspondent à la situation de communication et adoptent la bonne intonation lorsqu'ils s'expriment, ils se comportent presque de manière naturelle.

8 Le jeu de rôle n° 3

- **La situation de communication**

Un pompier est invité à l'école, pour sensibiliser les apprenants sur les catastrophes naturelles, précisément le tremblement de terre. Il répond à leurs questions et leur donne des conseils en cas de séisme.

Il explique comment réagir lors de cette catastrophe naturelle en employant « il faut / il ne faut pas ».

- **La consigne**

Imaginez un dialogue entre le pompier, la maitresse et deux de vos camarades.

- **Les instruments utilisés**

Un talkie walkie, un extincteur, un marteau piqueur (une illustration), une scie à métaux (un jouet), des camions de pompier (des jouets).

- **Remarque**

La maitresse trace au tableau une boîte à outil sous forme de tableau à colonnes, rempli par l'enseignante avec l'aide des apprenants à partir des acquis déjà vus. Ce tableau est doté de :

Noms	Adjectifs	Verbes	Autres
Les enfants, un tremblement de terre, une catastrophe naturelle, les conseils, pompier, une table, les secours, les médecins, les gens, les blessés.	Solide, grand	Écouter, paniquer, se coucher, attendre, serai, aider, soigner	Sous, qu'est ce que, c'est, il faut, il ne faut pas, quand,

8.1 Le déroulement

Après que le calme est instauré en classe, nous commençons le jeu. Avant de signaler le thème, nous remarquons que tous les apprenants étaient intéressés, ils veulent participer au jeu de rôle. Les apprenants se sont habitués à ce genre d'activité, nous leur expliquons le thème, les situations de communication, et les consignes des jeux. Puis nous les répartissons en trois, le rôle de la maitresse était joué par leur enseignante.

Pendant la préparation du jeu, nous remarquons que les apprenants sont très motivés, surtout quand ils ont vu la tenue du pompier et les instruments qu'il utilise pour éteindre le feu, tous les apprenants veulent jouer le rôle du pompier pour mettre sa tenue, même les apprenants qui étaient stressés et démotivés lors du premier jeu de rôle, sont devenus actifs. Le jeu a été filmé, nous avons analysé les productions orales de chaque groupe et de chaque apprenant et nous avons obtenu les résultats suivants :

8.2 La grille d'observation

L'aspect communicatif				L'aspect linguistique	
Les	La	Le	Le	La compétence	La

groupes	gestuelle	trac	comportement	langagière	prononciation
Groupe 1	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+
	-		+	+	+
Groupe 2	-	+	+	++	+
	++	+	+	+	-
	+	+	+	+	-
	-		++	+	+
Groupe 3	++	+	+	-	-
	+	+	-	+	+
	+	+	+	+	+
			+	+	-
Groupe 4	-	+	+	+	-
	+	+	+	+	-
	-	+	+	+	+

8.3 Le commentaire

La grille d'observation ci-dessus montre de façon claire que presque tous les apprenants ont une bonne interprétation, leurs performances étaient meilleures que les fois précédentes.

- **L'aspect communicatif**

- Les apprenants utilisent l'intonation et leurs mains pour poser une question, par exemple: « Les enfants, qu'est ce qu'un tremblement de terre ? », « C'est une catastrophe naturelle, c'est ca ? », « Qu'est ce que je dois faire ? »

- Les apprenants, interprétant le rôle du pompier en utilisant leurs indexes pour avertir les enfants : « Il ne faut pas paniquer ».

- Les apprenants qui jouent le rôle des élèves mettent leur indexes sur la trompe comme si ils réfléchissaient à leur futur métier : « Quand je serai grand, je serai pompier pour aider les gens », « Moi, je serai médecin pour soigner les blessés ».

- Malgré nos efforts pour encourager les apprenants, quelques uns ne font ni mimique ni

gestuelle.

- Des apprenants sont confrontés à des blocages à cause du manque d'idées, cela est dû aussi aux manques de créativité chez eux.

- **L'aspect linguistique**

La plupart des apprenants sont à l'aise, leur état psychologique détendu les a aidés à s'exprimer de manière plus spontanée et de libérer leurs expressions.

Cependant les différentes écoutes des productions orales nous ont permis de déceler quelques erreurs :

- La prononciation : nous remarquons que certains apprenants ne savent pas prononcer certains sons de sorte que le sens du mot a totalement changé à cause de la mauvaise prononciation. Nous citons comme exemples les voyelles orales et les voyelles nasales : « terre, écoutons, les, médecins... » où le (é) est prononcé (i), « le **médecin** ».

- Un autre type d'erreur (lexico-sémantique) attire notre attention, celui de la répétition des mots, les apprenants n'emploient pas les substituts lexicaux et grammaticaux pour éviter la répétition, nous prenons comme exemple: « Le pompier donne des conseils, merci le pompier ».

« Quand je serai grand, je serai médecin, le médecin soigne les gens ».

- Les résultats obtenus nous confirment que la majorité des apprenants adopte des gestes adéquats à la situation de communication.

- Il y a une part d'improvisation dans l'interprétation des rôles joués et cela en faisant appel à des gestes significatifs qui contribuent à la construction du sens. Toutefois, certains apprenants trouvent des difficultés à se comporter de manière naturelle et aussi à choisir la bonne intonation.

9 Conclusion

Au terme de notre expérimentation, nous avons constaté qu'au fur et à mesure des séances et des jeux de rôles joués en classe, les apprenants devenaient de plus en plus motivés, détendus et leur manière de s'exprimer paraissait plus confiante et mieux assurée. Les thèmes choisis étaient motivants pour les apprenants et très intéressants. Nous avons pris conscience que le jeu de rôle est une activité qui favorise la motivation à l'expression orale, c'est une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant. A travers ce genre d'activité, l'apprenant peut matérialiser ses idées et ses sentiments et utiliser la langue d'une manière naturelle, spontanée et authentique.

En somme, la pratique des jeux de rôles en classe de FLE peut créer un contexte où les apprenants développent leurs capacités cognitives et s'intègrent au sein d'un groupe en délimitant les contraintes, chose qui leur permet de développer leurs compétences communicatives en langue française.

Le jeu de rôle permet de développer l'esprit d'équipe, la solidarité et de découvrir les qualités du travail d'équipe pour former un apprenant actif, audacieux et bien préparé pour son apprentissage.

Conclusion générale

Conclusion générale

En arrivant à la fin de notre travail intitulé « Les enjeux didactiques du jeu de rôle en classe de français langue étrangère. Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire », nous pouvons dire que l'analyse de notre échantillon nous a permis de relever certaines difficultés qui empêchent les apprenants du FLE en classe de cinquième année primaire de s'exprimer spontanément et librement.

Via la présente étude, nous avons visé la réponse à notre problématique pour enlever toute ambiguïté en ce qui concerne l'impact du jeu de rôle sur l'acquisition linguistique et interculturelle des apprenants du cycle primaire. C'est pourquoi, nous avons choisi de travailler avec le questionnaire et l'expérimentation. Ces outils nous ont permis d'avoir des résultats à la fois qualitatifs et quantitatifs, ce qui nous a aidées à répondre à notre question principale de la recherche.

Un retour sur la problématique pourrait être indispensable : Comment le jeu de rôle en classe de FLE contribue-t-il au développement des compétences communicatives, à la promotion de l'apprentissage interculturel et à la motivation des apprenants ?

Pour contourner les chapitres de notre mémoire, nous avons préalablement défini le jeu de rôle qui est la notion opératoire dans notre travail. Nous avons également ciblé ses enjeux didactiques : développement des compétences communicatives, favorisation de l'apprentissage interculturel et renforcement de la motivation et de l'implication des apprenants. Nous avons ensuite abordé le choix du jeu de rôle ainsi que les trois étapes de sa mise en œuvre en classe de FLE. De plus, nous avons réalisé un questionnaire auprès des enseignants du cycle primaire. Nous avons enfin expérimenté le jeu de rôle auprès des apprenants de la 5^{ème} année primaire.

Les contraintes rencontrées lors de la réalisation de ce travail comprenaient la gestion du temps, notamment pour équilibrer les recherches, la rédaction et d'autres engagements professionnels. De plus, la difficulté à obtenir des données pertinentes à travers le questionnaire et l'expérimentation a ralenti le déroulement de notre recherche. Malgré ces obstacles, nous avons réussi à expérimenter une méthode efficace pour le processus d'enseignement et d'apprentissage du FLE : le jeu de rôle.

A travers les démarches que nous avons suivies pour réaliser ce travail, nous avons pu confirmer nos hypothèses de départ et prouver la rentabilité du jeu de rôle dans l'acquisition d'une compétence communicative dans l'enseignement apprentissage d'une

Conclusion générale

langue étrangère. Nous avons aussi prouvé l'impact du jeu de rôle sur la sensibilisation interculturelle des apprenants. Nous avons également réussi à montrer que le jeu de rôle est une véritable source de motivation en classe de FLE. Il encourage aussi la prise de parole, renforce la confiance en soi, aide l'apprenant à surmonter la timidité, le trac et la peur, et nourrit sa créativité et son imagination.

En résumé, ce travail constitue seulement un point de départ pour d'autres recherches à venir. Nous souhaitons avoir pu clarifier quelques questions dans ce champ de recherche et ouvrir la voie à de nouvelles pistes de réflexion.

Cela soulève les questions suivantes : Pourquoi le jeu de rôle est marginalisé dans le système éducatif algérien ? Comment intégrer le jeu de rôle dans tous les programmes éducatifs en Algérie ? Comment former des enseignants à mieux exploiter ce moyen ?

Bibliographie

- Bennett, J. M. (2004) *Toward Multiculturalism A Reader in Multicultural Education*. (I. J. Wurzel, Éd.) Intercultural Press.
- Brislin, R. W. (1999) *Understanding Culture's Influence on Behavior* Harcourt Brace College Publishers.
- Byram, M. (1997) *Teaching and assessing intercultural communicative competence*.
- Chamberland, & Provost (2011).
- Chamberland, G., & Provost, G. (2011) *Jeu, simulation, jeu de rôle* 87 Québec.
- CUQ, J.-P. (s.d.) 457.
- Debyser, F. (s.d.).
- François, W. (1989) *Jeu et activité communicative dans la classe de langue* Paris.
- Grandmont, N. (1997) *Pédagogie du jeu*.
- GRAWITZ, M. (1986) *Lexique des sciences sociales* Dalloz.
- Hagège, C. (2014) *La langue géniale : 9 bonnes raisons d'aimer le grec*.
- Henriette. (2005) *Les ressources individuelles pour la compétence interculturelle individuelle* (32) , 675.
- Hoffmans, & Gosset (2010) *Apprendre l'autonomie*.
- Jacqueline, G.
- Leblanc, M. (2002) *Jeu de rôle et engagement , évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles* de. Paris: l'Harmattan.
- Liddicoat, A. J. (2010) *La Médiation interculturelle dans l'enseignement des langues étrangères* Presses universitaires de France.
- Mucchelli. (1967) *Le questionnaire dans l'enquête psycho-sociale* ESF.
- Musset, M., & Thibert, R. *Quelle relation entre jeu et apprentissage à l'école ?*
- Philipe, P. (1998) *Construire des compétences dès l'école* Paris.
- Rachida, M. (2011) *Les jeux communicatifs à caractère ludique dans une perspective d'apprentissage du FLE* Mémoire de Master 23 Université de Biskra.
- Reid, G. (2010) *Enfants en difficulté d'apprentissage*.
- Robert, J. (2008).
- Saint-Exupéry (1943). *Lettre à un otage*.

- Straus, C. L. (1955) *Tristes Tropiques* Plon.

Annexes

Les enjeux didactiques du jeu de rôle dans une classe de FLE : cas des apprenants de 5^{ème} année primaire.

Questionnaire destiné aux enseignants de français en cycle primaire.

Nous sommes étudiantes en Master 2, préparant notre mémoire de fin d'études en Français Langue Étrangère (FLE). Dans le cadre de notre recherche portant sur les enjeux didactiques du jeu de rôle en classe de FLE, particulièrement chez les apprenants de 5^{ème} année primaire, nous avons élaboré ce questionnaire. Nous vous invitons à y répondre cordialement. Vos réponses resteront anonymes. Nous vous remercions sincèrement pour votre précieuse collaboration.

1/ Vous êtes :

- ☐ Homme
- ☐ Femme

2/ Combien d'année d'expérience avez-vous ?

- ☐ Moins de 5 ans
- ☐ Entre 5 et 10 ans
- ☐ Plus de 10 ans

3/ Diplôme(s) obtenu(s) :

- ☐ Licence classique en langue française
- ☐ Licence classique de traduction
- ☐ Licence (LMD)
- ☐ Master (didactique/littérature)
- ☐ ENS (École normale supérieure de l'enseignement)

4/ Vos apprenants rencontrent-ils des difficultés lors des séances suivantes ?

- ☐ La compréhension de l'oral
- ☐ La production l'oral
- ☐ Les deux séances

5/ Selon vous, quels sont les principaux défis rencontrés lors de ces deux séances ?

- Manque d'interaction
- Anxiété et timidité
- Erreurs de langue
- Difficulté à maintenir l'attention

6/ Utilisez-vous "le jeu de rôle" comme activité d'expression orale en classe de FLE ?

- Souvent
 - Rarement
 - Jamais
- Pourquoi ?

7/ Selon vous, la pratique du "jeu de rôle" aide -t- elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- Oui
 - Non
- Expliquez votre réponse

8/ Le jeu de rôle, peut-il renforcer la motivation de vos apprenants ?

- Oui
 - Non
- Comment ?

9/ Pensez-vous que le jeu de rôle peut mener à l'autonomie de l'apprenant ?

- Oui
 - Non
- Argumentez votre réponse

10/ Le jeu de rôle, en offrant un environnement authentique, favorise-t-il le développement de la compréhension et de l'expression de l'oral ?

- Oui
 - Non
- Comment ?

11/ Le jeu de rôle, permet-il à l'apprenant de découvrir et de comprendre d'autres cultures ?

- Oui
- Non

Justifiez votre réponse

12/ Selon vous, l'usage du "jeu de rôle" enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?

- Oui
 - Non
- Comment ?

13/ Comment préparez-vous et organisez-vous les jeux de rôle pour assurer leur succès pédagogique ?

14/ A partir de votre expérience dans l'enseignement du FLE, quelle est l'importance du jeu de rôle comme outil d'apprentissage ?

Résumé

Les compétences communicative et interculturelle sont des compétences importantes dans le processus d'enseignement apprentissage d'une langue étrangère. C'est pourquoi les enseignants du cycle primaire cherchent toujours de nouvelles stratégies et font appel à plusieurs outils pour développer ces deux compétences chez leurs apprenants, afin de les préparer à évoluer dans un monde interconnecté et diversifié.

Cette recherche scientifique met l'accent sur un véritable outil qui peut aider les apprenants à communiquer efficacement dans des contextes quotidiens et interculturels, renforçant ainsi la confiance en soi chez eux. Notre objectif est d'analyser les enjeux didactiques du jeu de rôle en classe de FLE afin de mieux comprendre son impact sur l'acquisition linguistique et interculturelle des apprenants.

Dans ce mémoire, notre ambition est de répondre à la question suivante : comment le jeu de rôle en classe de FLE contribue-t-il au développement des compétences communicatives, à la promotion de l'apprentissage interculturel et à la motivation des apprenants ? Pour ce faire, nous optons pour deux outils d'investigation : le questionnaire et l'expérimentation.

Mots clés : Jeu de rôle, didactique, pédagogie, compétence communicative, apprentissage interculturel, motivation.

ملخص

تُعَدُّ الكفاءات التواصلية والثقافية من الكفاءات الهامة في عملية تعليم وتعلم لغة أجنبية. لذلك، يسعى المعلمون في المرحلة الابتدائية دائمًا إلى ابتكار استراتيجيات جديدة ويستخدمون العديد من الأدوات لتطوير هاتين الكفاءتين لدى المتعلمين، بهدف إعدادهم للتفاعل في عالم مترابط ومتعدد الثقافات.

تركز هذه الدراسة العلمية على أداة حقيقية يمكن أن تساعد المتعلمين على التواصل بفعالية في السياقات اليومية والثقافية، مما يعزز الثقة بالنفس لديهم. هدفنا هو تحليل القضايا التعليمية للعبة الأدوار في فصول تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، لفهم تأثيرها على اكتساب الكفاءات اللغوية والثقافية لدى المتعلمين.

في هذا البحث، نسعى للإجابة على السؤال التالي: كيف تساهم لعبة الأدوار في فصول تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في تطوير الكفاءات التواصلية، وتعزيز التعلم الثقافي، وتحفيز المتعلمين؟ لتحقيق ذلك، اخترنا استخدام أداتين للتحقيق، هما: الاستبيان والتجربة.

الكلمات الرئيسية : لعبة الدور، علم التدريس، التربية، الكفاءة التواصلية، التعلم بين الثقافات، التحفيز.