

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE  
UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES  
DEPARTEMENT DES LETTRES ET  
LANGUE FRANÇAISE



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES  
ETRANGERES  
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE  
SPECIALITE : DIDACTIQUE DU FLE

N° : .....

**Mémoire présenté pour l'obtention  
Du diplôme de Master Académique  
Par : Bounif Nour El-Imen**

**Intitulé :**

**L'impact des jeux de rôles dans l'amélioration  
des productions orales en classe de FLE**

**Cas des élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire**

**Ecole Mokrani Mohamed – EL-HAMEL**

**Soutenu devant le jury composé de :**

<b>Nom et Prénom</b>	<b>Grade</b>	<b>Qualité</b>	<b>Établissement</b>
*D. Aouina Mounira	MCB	Président	Université de M'sila
*D. Slitane Kamel	MCA	Rapporteur	Université de M'sila
*M. Hammouma Lamri	MAA	Examineur	Université de M'sila

**Année universitaire : 2022/2023**

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE  
UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES  
DEPARTEMENT DES LETTRES ET  
LANGUE FRANÇAISE



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES  
ETRANGERES  
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE  
SPECIALITE : DIDACTIQUE DU FLE

N° : .....

**Mémoire présenté pour l'obtention  
Du diplôme de Master Académique  
Par : Bounif Nour El-Imen**

**Intitulé :**

**L'impact des jeux de rôles dans l'amélioration  
des productions orales en classe de FLE**

**Cas des élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire**

**Ecole Mokrani Mohamed – EL-HAMEL**

**Année universitaire : 2022/2023**

## *Remerciements*

*Nous tenons à remercier Dieu le tout puissant d'avoir donné la volonté et le courage afin d'arriver à réaliser ce modeste travail.*

*A notre encadreur monsieur Slitane Kamel pour avoir bien voulu nous dirigé et conseillé.*

*Aux membres de jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre recherche.*

*A tous nos professeurs et enseignants.*

*A toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce travail.*

## *Dédicace*

*Je dédie ce travail :*

*A ma mère*

*Qu'Allah l'accueille dans son vaste paradis.*

*Pour que tout l'amour du monde ne peut témoigner de mes profonds et humbles sentiments, et pour qui ma reconnaissance ne cesserait de s'incliner à ses pieds.*

*A mon père*

*La personne qui est toujours présent et continu de l'être pour faire mon bonheur, qui m'a toujours poussé et motivé dans mes études.*

*A ma chère sœur Ines*

*A mes frères Lokman et Khalil*

*A toutes mes chères amies*

*A toute ma famille*

*A tous ceux que j'aime et ceux qui m'aiment.*

## Table des matières

<b>INTRODUCTION GÉNÉRALE</b> .....	1
<b>CHAPITRE I : L'enseignement/apprentissage de l'oral en classe de FLE</b>	
Introduction .....	4
1- Définitions de l'oral .....	4
2- L'oral dans les méthodes d'enseignement .....	4
2-1- La méthode traditionnelle .....	5
2-2- La méthode directe .....	6
2-3- La méthode audio-orale .....	6
2-4- La méthode audio-visuelle .....	7
2-5- L'approche communicative .....	7
2-6- L'approche actionnelle .....	8
3- Les stratégies de l'enseignement de l'oral .....	8
4- Les stratégies de l'apprentissage de l'oral .....	9
4-1- Les stratégies métacognitives .....	9
4-2- Les stratégies cognitives .....	9
4-3- Les stratégies socio-effectives .....	9
5- La place de l'oral dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire .....	9
6- Les jeux de rôles dans le manuel scolaire primaire .....	10
7- La compréhension orale .....	10
7-1- Définition .....	11
7-2- L'importance de la compréhension orale .....	11
7-3- Les stratégies d'écoutes .....	11
7-4- Les étapes de la compréhension orale .....	12
8- La production orale .....	13
8-1- Définition .....	13
8-2- Les obstacles de la production orale .....	13
8-3- L'évaluation de la production orale .....	14
8-4- Les activités orales .....	15
Conclusion.....	16
<b>CHAPITRE II : Les jeux de rôles en classe de FLE</b>	
Introduction .....	18
1- Définition du jeu .....	18
2- Définition du jeu de rôle .....	19

3-	Les objectifs des jeux de rôles .....	20
4-	Les types des jeux de rôles .....	20
	4-1- Le jeu de rôle guidé .....	20
	4-2- Le jeu de rôle semi-guidé .....	21
	4-3- Le jeu de rôle ouvert .....	21
5-	Comment faire un jeu de rôle en classe ?.....	21
	5-1- Questions à se poser .....	21
	5-2- Rôle de l'enseignant .....	22
	5-3- Compétition .....	22
	5-4- Les écueils .....	22
6-	Pourquoi le jeu de rôle est un outil pédagogique ?.....	22
7-	Comment planifier et animer les jeux de rôles dans un objectif d'apprentissage ?.....	23
	7-1- La phase de préparation .....	23
	7-2- La phase d'animation .....	24
	7-3- La phase d'analyse .....	24
8-	Les techniques d'animation d'un jeu de rôle .....	25
9-	Les limites du jeu .....	25
	9-1- La gestion du groupe et des équipes .....	25
	9-2- La gestion tu temps .....	25
	9-3- Le choix des thèmes de jeu de rôle .....	26
10-	Le rôle de l'enseignant .....	26
	10-1- Un animateur .....	26
	10-2- Un facilitateur .....	26
	10-3- Un motivateur .....	26
	10-4- Un tuteur .....	26
11-	Consignes proposées par l'enseignant .....	27
12-	La place du jeu de rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE .....	27
	12-1- Le jeu de rôle et la pratique des langues .....	27
	12-2- Le jeu de rôle et la lecture .....	28
	12-3- Le jeu de rôle et l'écriture .....	28
	12-4- Le jeu de rôle et la créativité de l'apprenant .....	28
	12-5- Le jeu de rôle et l'esprit critique .....	28
	12-6- Le jeu de rôle et l'imagination .....	28
13-	L'amélioration de l'oral et la nécessité des jeux de rôles .....	29

13-1- L'avantage du dialogue dans le jeu de rôle .....	29
13-2- Le jeu de rôle comme un langage .....	29
14- Projets possibles qui favorisent le jeu de rôle .....	30
Conclusion.....	31
<b>CHAPITRE III : Méthodologie et analyse des résultats de recherche</b>	
Introduction .....	33
I- Présentation et description du corpus de recherche .....	33
1- Protocole d'enquête .....	33
1-1- Le lieu d'expérimentation .....	33
1-2- La présentation de la classe .....	33
1-3- Le choix du groupe .....	34
1-4- La méthode utilisée .....	34
1-5- Difficultés rencontrées .....	34
1-6- Outils d'investigation utilisés .....	34
1-7- Les séances observées .....	34
II- Analyse et interprétation des résultats de recherche .....	36
1- Déroulement de la séance n° 01 .....	36
1-1- Grille d'observation .....	37
1-2- Commentaire .....	39
2- Déroulement de la séance n° 02 .....	40
2-1- Grille d'observation .....	41
2-2- Commentaire .....	41
Conclusion.....	43
<b>CONCLUSION GÉNÉRALE .....</b>	<b>44</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>45</b>
<b>RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES .....</b>	<b>47</b>

## **Introduction générale**

L'enseignement/apprentissage des langues étrangères, généralement et du Français particulièrement, repose sur deux « piliers » : l'écrit et l'oral. Il vise à développer les compétences de communication chez l'apprenant pour une interaction orale (écouter/parler) et écrite (lire/écrire) dans des situations scolaires appropriées à son développement cognitif.

Cet enseignement/apprentissage doit amener les apprenants à s'exprimer en utilisant la langue sous forme écrite ou orale. Ainsi, l'appropriation de cette langue étrangère participe à la formation de l'apprenant en lui permettant d'être informé et ouvert sur le monde.

L'apprentissage d'une langue vivante commence par savoir la parler, savoir l'utiliser pour s'exprimer dans des différentes situations de communication, réagir et donner des points de vue.

Nous nous sommes intéressées dans notre recherche à l'oral et son enseignement/apprentissage en Algérie. En effet, l'oral a été négligé dans le système éducatif algérien (avant la réforme de 2003), mais aujourd'hui le rôle de l'oral dans les milieux scolaires a été mis en avant, et les récentes décisions (directives officielles 2003) lui donnent une place permanente à l'école. On retrouve donc à travers les programmes officiels des notions liées à l'oral sous diverses formes tels que les échanges coopératifs, la compétence de communication, les interactions sociales, les interactions verbales, l'oral authentique, le projet partagé, ou encore les genres oraux.

L'enseignement de l'oral dans les écoles algériennes a pour but de donner aux apprenants des compétences qui leur permettent d'interagir dans des situations de communications réelles ou simulées. Malheureusement, il est tout différent sur le terrain.

Nous allons mettre l'accent sur l'une des activités ludiques qui est « le jeu de rôle » où l'apprenant doit se mettre dans la peau d'un personnage dans un environnement fictif et agir par des actions différentes.

Nous avons choisi de traiter « les jeux de rôles » dans le but d'aider l'enseignant ainsi que l'apprenant pour mieux assimiler les connaissances tout en s'amusant. Cela est dû au fait que nous avons remarqué que les apprenants de la 3A. P ont des difficultés à s'exprimer oralement. Partant de ce constat, notre problématique est donc la suivante : quel impact pourrait avoir les jeux de rôles sur la production orale des élèves de 3A. P ?

Pour y répondre, nous allons émettre les hypothèses suivantes :

1- Le jeu de rôle amènerait une sorte de motivation aux apprenants où ils seront capables de s'exprimer dans des différentes situations de communication.

2- Le jeu de rôle favoriserait l'expression orale chez l'apprenant.

Pour vérifier ces hypothèses, nous avons choisi de travailler avec une classe de 3A.P, parce que l'oral occupe une large place dans ce niveau d'initiation à l'apprentissage d'une langue étrangère.

Pour la méthodologie, nous avons opté pour l'observation des activités orales dans la classe de 3A.P.

L'objectif de notre travail de recherche est de vérifier l'impact des jeux de rôles dans l'amélioration des compétences orales des apprenants. Notre travail sera composé de deux parties :

- la partie théorique comprend deux chapitres, le premier sera consacré à la notion de l'oral, sa définition, ses caractéristiques et sa place dans l'enseignement/apprentissage. Quant au second, il traitera de la place des jeux de rôles dans l'enseignement/apprentissage du Français.
- La partie pratique comprend la présentation et la description du corpus de recherche, puis une analyse et une interprétation des résultats obtenus.

## ***Chapitre I :***

***L'enseignement/apprentissage de  
l'oral en classe de FLE***

### Introduction

L'enseignement d'une langue étrangère vise à développer les compétences de communication de l'apprenant à travers des formes orales et écrites.

L'oral comme un moyen de communication et une compétence disciplinaire à acquérir est très important dans le processus d'enseignement/apprentissage, il devient une compétence transversale et un médium d'enseignement au service de plusieurs disciplines. L'objectif pédagogique au milieu scolaire est de bien maîtriser la capacité de communiquer oralement.

Dans ce chapitre, nous aborderons des généralités autour de l'oral à partir des points de vue différents ; la définition, les stratégies d'enseignement et d'apprentissage de l'oral, compréhension et production orale ainsi que sa place dans les méthodes d'enseignement.

#### 1- Définitions de l'oral :

L'oral est un outil pour transmettre des informations en classe par une relation entre l'élève et l'enseignant, ou entre les élèves. C'est un ensemble de compétences qui leur permettent de parler une langue d'une façon cohérente et correcte.

En se référant au dictionnaire Le petit Robert de la langue française, on peut donner l'étymologie de l'oral comme suit : « *mot qui vient du latin os, oris « bouche », le terme d'oral désigne : ce qui est exprimé de vive voix, transmis par la voix (par opposition à l'écrit) » (Jean-Pierre, 1978, p.07).*

En se référant à un autre dictionnaire : Le dictionnaire Hachette encyclopédique qui définit l'oral comme : « *transmis ou exprimé par la bouche, la voix (par opposition à l'écrit) qui a un rapport à la bouche » (Jean-François Halté et Marielle Rispaïl, 2005, p.12).*

On peut définir aussi l'oral selon Le Robert Dictionnaire d'aujourd'hui comme : « *opposé à l'écrit, qui se fait, qui se transmet par la parole qui est verbale » (Alain Rey, 1991, p.700).*

#### 2- L'oral dans les méthodes d'enseignement :

L'enseignement désigne la transmission des connaissances, cette action se fait dans un sens unique. D'après Halté et Rispaïl :

« L'oral a été depuis longtemps considéré comme un non objet, ni didactique ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement. Cependant, l'oral est aujourd'hui un domaine pas clairement identifié où l'on emmène avec soi ses préoccupations et que l'on a du mal à comprendre » (Halté, Jean François, Rispaill, M., 2005, p.12).

C'est-à-dire que l'oral est un objet de communication dans la société aussi que dans le domaine de didactique.

D'autre part, d'après Halté et Rispaill : « la façon la plus répandue de penser l'oral, a été continue souvent à être contrastive : l'oral est référé à l'écrit » (Halté, 2005, p.12). Ça veut dire que l'écrit est lié à l'oral, et on ne peut pas penser à l'un sans l'autre.

La méthodologie d'enseignement/apprentissage des langues est passée par plusieurs étapes : de la méthode traditionnelle, directe, audio-orale, audio-visuelle (SGAV), l'approche communicative jusqu'à l'approche actionnelle. D'après Robert J.Pierre :

### **2-1- La méthode traditionnelle :**

Cette méthode est également appelée la méthode grammaire-traduction, elle est la plus vieille des méthodes d'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Elle est apparue vers la fin du 17<sup>ème</sup> siècle, son premier objectif est la lecture, la compréhension et la traduction des textes littéraires (thèmes, versions) où l'apprenant utilise les bases de la grammaire, qui ont été déjà enseignées dans sa langue maternelle. La langue d'enseignement est toujours la langue source, et elle a une fonction primordiale. Donc, l'apprenant doit traduire un texte d'une langue étrangère vers la langue maternelle et vice-versa. Au moyen âge en Europe, elle était initialement utilisée pour faire apprendre (l'enseignement) des langues mortes : le latin et le grec.

Selon J.P Robert, le but de la méthodologie traditionnelle est : « doter l'élève d'un savoir qui l'ouvre sur la société, a recours à la traduction (en privilégiant les exercices de version et de thème) pour lui permettre de lire des textes d'auteurs reconnus, et utilise un matériel écrit » (Jean-Pierre Robert, 2008, p.133).

La place de l'oral dans cette méthode était au second plan, tandis que la priorité est accordée à l'écriture et à l'acquisition de la grammaire.

### **2-2- La méthode directe :**

Elle est apparue au début du 20<sup>ème</sup> siècle et utilisée en France et en Allemagne. Elle vient en réaction à la méthode traditionnelle et se rapproche de la méthode naturelle. Dans cette méthode, l'enseignant ne traduit pas, ne fait pas de leçons de grammaire, l'accent est mis sur la maîtrise des phonèmes de la langue étrangère et de sa prosodie. Les fautes commises par les élèves dans ces domaines sont corrigées mais ne vont pas constituer un obstacle à la pratique langagière.

Son objectif est : « *de faire parler l'élève sans parler de la langue. Elle refuse – comme son nom l'indique- le passage par la traduction, se propose de plonger l'élève dans un bain de langue et veut imiter les conditions d'apprentissage de la langue maternelle* » (Jean-Pierre Robert, 2008, p.133).

Donc, elle visait effectivement une maîtrise de la langue comme instrument de communication en utilisant les gestes, les mimiques, les dessins, les images et l'environnement immédiat de la classe sans recours à la traduction.

Dans cette méthode, la priorité est donnée à l'oral qui est le plus utilisé en matière de communication, et l'écrit est relégué au second rang.

### **2-3- La méthode audio-orale :**

Cette méthode est développée au cours de la seconde guerre mondiale aux états unis parmi l'armée américaine, pour former des gens qui parlent d'autres langues que l'Anglais, et pour communiquer avec des pays autochtones, des pays dans lesquels ils se battaient. Elle s'appuie sur le behaviorisme et le structuralisme linguistique. Elle consiste à produire des structures toutes faites qu'il fallait répéter puis consolider, c'est par la répétition d'énoncé dans des exercices structuraux que la langue est acquise. Donc, l'apprentissage d'une langue s'appuie sur : « *L'acquisition d'un ensemble de structures linguistiques au moyen d'exercices (en particulier la répétition) qui favorisent la mise en place d'automatisme* » (Cornaire et Raymond, 1999, p.05). La langue est donc considérée comme un ensemble d'automatismes linguistiques utilisés spontanément.

Le développement technique lui permet de profiter de nouvelles technologies telles les enregistrements, les laboratoires de langue, les supports audiovisuels.

Dans cette méthode, la priorité est donnée à l'oral, où l'écrit est relégué au second plan. Dans cette perspective, les activités d'écritures se limitent à l'opération de transformation ou de transposition.

### **2-4- La méthode audio-visuelle :**

Elle est appelée aussi la méthode SGAV (structuro-globale audio-visuelle), elle est apparue au milieu des années 50, aux Etats-Unis.

En analysant des composants lexicaux de cette méthode, on peut dégager ses fondements linguistiques, psychologiques et techniques. Elle s'appuie sur le behaviorisme sur le plan psychologique. Et sur le plan technique : elle est basée sur l'usage des vidéos, des enregistrements, des gravures, figurines en papier floqués sur tableau de feutre...etc.

D'après Mihaela Ivan (*Ivan, 2006, p.17*), les principes de cette méthode sont :

- Une priorité donnée à la langue.
- Une grammaire inductive implicite avec des exercices de réemploi, des structures en situation par transposition.
- Un vocabulaire limité aux mots les plus courants.
- L'enseignant se tient tel un technicien de la méthodologie.
- Une approche du français sans aucun recours à la langue maternelle.

Donc, la méthode SGAV se fixe comme objectif d'apprendre la communication de la langue parlée quotidiennement, elle donne la priorité à l'oral.

### **2-5- L'approche communicative :**

Cette approche est apparue dans les années 1970, influencée par la linguistique cognitive de Chomsky, et elle rejette le behaviorisme. Elle est conçue pour apprendre la communication en langue étrangère en maîtrisant ses compétences. Selon Dell Hymes : « *pour communiquer il ne suffit pas de connaître la langue, le système linguistique, il faut également s'avoir s'en servir en fonction de contexte social* » (*J.CUQ, P.Gruca, 2015, p.264*). Ça ce qu'on veut dans le processus enseignement/apprentissage, il faut savoir utiliser la langue. Le but primordial de cette approche est de faire apprendre les élèves la communication en langue étrangère, c'est-à-dire :

- Lire pour s'informer (acquérir une information).
- Ecrire pour satisfaire un besoin d'imaginaire.
- Parler pour s'exprimer ses sentiments et ses propos.
- Ecouter pour connaître les désirs de quelqu'un.

Cette approche donne la priorité à l'oral par rapport à l'écrit et vise à atteindre un certain automatisme langagier.

### **2-6- L'approche actionnelle :**

Elle a vu le jour au milieu des années 1990, elle fait suite aux méthodes audio-orales, audio-visuelles et à l'approche communicative. Dans cette approche, l'accent est mis sur les tâches à réaliser à l'intérieur d'un projet global. L'enseignant dans cette nouvelle approche est « actionnel », il s'agit de concentrer tous les efforts, sur les interactions qui s'exercent entre les différents actants du projet pédagogique. Son objectif est de développer des compétences dans les domaines de la compréhension et de l'expression orale et écrite. Dans cette perspective, l'utilisation de la langue et l'apprenant sont considérés comme des acteurs sociaux qui accomplissent ou qui accompliront des tâches non seulement langagières mais autres.

### **3- Les stratégies de l'enseignement de l'oral :**

Afin d'aider l'élève pour s'exprimer, l'enseignant va appliquer ses propres stratégies d'enseignement fondées sur la méthodologie et la pédagogie de l'approche communicative. Alors, il met en œuvre des conduites pédagogiques adaptées aux besoins des élèves, qui les motivent grâce à des activités variées (choix des textes, supports audio-visuels et activités selon le niveau socioculturel de l'apprenant).

Parmi les stratégies pratiquées par l'enseignant, on cite :

- L'anticipation : dans un cas de simulation, cette stratégie aide l'apprenant à prévoir le contenu de l'échange.

- L'attention : dans une activité d'écoute, l'enseignant attire l'attention de l'apprenant par lui demander par exemple de prendre des notes.

- La stratégie d'amplification : elle aide à simplifier la tâche, et centrer l'attention de l'apprenant sur un élément précis pour atteindre l'objectif de l'activité pédagogique.

- La stratégie de dénomination : il s'agit de donner des définitions connues par les élèves afin de faciliter l'acquisition des nouveaux termes en langue cible.

- La stratégie d'exemplification : elle consiste à donner des exemples connus par les élèves pour désigner des autres choses inconnues.

- La stratégie de reformulation paraphrastique : c'est donner des reformulations paraphrastiques afin de faciliter la tâche assignée et la faire comprendre au élèves.

- L'étayage : consiste à aider l'enfant à réaliser ce qu'il ne pourrait pas faire seul, contrôler sa frustration, relancer son intérêt, l'encourager à prendre ses responsabilités dans la construction du sens au fur et à mesure qu'il en devient capable.

#### **4- Les stratégies de l'apprentissage de l'oral :**

L'apprenant utilise différentes stratégies qui lui facilitent l'acquisition et l'application des connaissances au moment de l'apprentissage.

La classification des stratégies a été choisie selon O'Malley et Chamot :

##### **4-1- Les stratégies métacognitives :**

Ces stratégies ont pour objet de réfléchir sur son processus d'apprentissage, d'organiser ou de planifier ses activités afin de faire des apprentissages.

- L'anticipation : il s'agit de préparer à l'avance une activité à l'oral ou à l'écrit.
- L'attention : comprend l'attention sélective et dirigé.

##### **4-2- Les stratégies cognitives :**

- Pratiquer la langue : c'est profiter les occasions offertes pour communiquer dans la langue cible, répéter des expressions, penser ou parler a soi même dans la langue cible.

- Mémoriser : c'est appliquer diverses techniques mnémoniques afin de développer la compétence de mémorisation.

- Prendre des notes : il s'agit de noter de nouveaux mots et expressions, qui peuvent être utiles dans un acte de communication.

- Traduire et comparer avec la première langue : il s'agit d'utiliser la compétence langagière acquise en langue (1) afin de comprendre le fonctionnement de la langue cible.

##### **4-3- Les stratégies socio-effectives :**

Elles consistent à interagir avec les autres locuteurs afin de favoriser l'apprentissage de la langue cible. Il s'agit de poser des questions afin d'obtenir des explications, gérer ses émotions, coopérer avec l'autre, s'aider manuellement et s'ouvrir aux autres.

#### **5- La place de l'oral dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire :**

L'oral a une place primordiale dans les recherches didactiques du français : « *l'oral joue un rôle d'autant plus important qu'il intervient de manière à la fois plus subreptice et plus constante, et donc moins aisément contrôlable, que l'écrit, dans la constitution de l'image de soi et dans le développement de la relation avec autrui* » (La loi d'orientation, chapitre I, 2008, p.02).

Donc, les programmes de l'enseignement du Français publiés en 2003, sont basés sur l'enseignement/apprentissage de l'oral pour développer chez l'apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral et à l'écrit dans des situations scolaires.

Cet enseignement/apprentissage permet l'accès à l'information et à l'ouverture sur le monde. Alors, pour pouvoir communiquer dans une langue, l'apprenant doit écouter et produire, et cela repose sur des compétences langagières qu'on retrouve dans la vie sociale.

### **6- Les jeux de rôles dans le manuel scolaire primaire :**

Les jeux de rôles dans le manuel de primaire sont des exercices qui permettent aux élèves d'interagir, de coopérer, de s'encourager et d'aller de l'avant dans leur apprentissage, ils communiquent avec leurs camarades sous formes de travail collectif au sein de divers groupes.

Alors, tous les élèves sont égaux, et aucun élève ne pourra se sentir marginalisé, parce que dans ce travail tous les élèves sont conviés à participer dans le groupe et avec eux. Chaque élève aura le même statut que tous les élèves, et trouve sa place dans le groupe, il apprend à développer sa personnalité, à s'intégrer à avoir l'estime de soi.

Donc, les jeux de rôles n'ont pas seulement une technique pour apprendre une langue mais aussi un outil de développement personnel. Les jeux de rôles se caractérisent par :

- L'implication du sujet : les élèves doivent découvrir ce qu'ils vont apprendre, cela permet d'avoir un apprentissage sérieux.

- La motivation : elle peut être interne ou externe. Elle est interne lorsque l'élève cherche à se dépasser, à se surpasser tandis qu'elle est externe lorsqu'il cherche à obtenir une bonne note et attirer l'attention de ce qu'il juge.

- Coopératif : dans le groupe, on trouve l'effet entraînant généré par la psychologie de groupe, et on trouve un effet correctif par les autres participants.

- Méthodologique pour l'enseignant : pour préparer l'activité, on a un animateur pour la diriger, contrôleur pour en vérifier l'exécution, facilitateur pour faciliter les activités des élèves.

- Innovation : lorsque l'enseignant applique de nouvelles stratégies d'animation et de contrôle.

### **7- La compréhension orale :**

### 7-1- Définition :

Selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde la compréhension est : « *l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder aux sens d'un texte qu'il écoute (compréhension orale) ou lit (compréhension écrite)* » (Jean-Pierre CUQ, 2003, p.49).

La compréhension de l'oral dans la théorie de la communication est défini comme : « *la capacité de comprendre un message oral : échange en face à face, émission radio, chanson...etc.* » (Jean-Pierre Robert, 2008, p.42).

Et pour Coste et Galisson, la compréhension orale représente : « *une opération mentale, résultat du décodage d'un message qui permet à un auditeur de saisir la signification que recouvrent les signifiants écrits ou sonores* » (Coste.D et Galisson.R, 1976, p.104).

La compréhension de l'oral est donc une étape très importante pour l'acquisition d'une langue étrangère et pour la communication, c'est une compétence qui permet à l'apprenant de développer des stratégies d'écoute et la compréhension d'un message oral.

### 7-2-L'importance de la compréhension orale :

Selon Jean-Michel Ducrot, les activités de compréhension orale aideront les apprenants à :

- Découvrir du lexique (différents registres de langue).
- Dégager des mots-clés.
- Reconnaître des structures grammaticales en contexte.
- Prendre des notes pour pouvoir produire plus tard.

### 7-3-Les stratégies d'écoutes :

D'après F.Vanoye, J.Mouchon, J.P. Sarrazac : « *l'écoute une activité volontaire au cours de laquelle les interlocuteurs intègrent une gamme d'attitude mobilisant l'attention réactive* » (F.Vanoye, J.Mouchon, J.P. Sarrazac, 1981, p.52).

Ecouter c'est donner l'attention entière à l'autre pour qu'il s'exprime librement en essayant de nous concentrer sur ce qu'il dit plutôt de penser à ce que nous allons répondre.

Pour apprendre à parler, il est important d'apprendre à bien écouter et habituer les oreilles aux différents sons, parce que l'écoute est l'un des véritables moteurs de communication dans l'apprentissage d'une langue.

- **L'écoute de veille** : c'est la première écoute, son objectif est de motiver les apprenants en attirant leurs attentions sur le sujet abordé, afin de les préparer pour recevoir le contenu dans la deuxième écoute.

- **L'écoute globale** : ou la compréhension globale, qui permet de percevoir le sens global du document écouté. On peut proposer une deuxième écoute pour mieux comprendre.

- **L'écoute sélective** : pendant laquelle l'apprenant ou l'auditeur cherche à trouver une information précise dans le message.

### 7-4- Les étapes de la compréhension orale :

- **Un moment de découverte (pré-écoute)** : c'est la première phase d'écoute qui consiste en la découverte de l'énoncé. L'enseignant prépare ses apprenants, il choisit le mode de présentation de document oral et il guide ses mots-clés. Il peut appliquer une méthode qui lui est proposée par les institutions pédagogiques officielles ou qui peut trouver dans le commerce. Cette étape pousse l'apprenant à utiliser ses connaissances antérieures, qui inclure un nouveau vocabulaire pour lui.

- **Un moment d'analyse méthodique (écoute)** : durant cette phase, l'apprenant réécoute plusieurs fois le document oral. Il est plus attentif, plus motivé et plus engagé. Il met en œuvre les stratégies d'écoute dans les domaines psychophysiologiques et culturels. C'est ce qui lui permettra de diriger son écoute en fonction des intentions. Chaque écoute permet de souligner les difficultés que peut rencontrer l'apprentissage d'une langue, ainsi les apprenants n'ont pas tous la même façon d'apprentissage de la langue.

- **Le moment de synthèse/reformulation (après-écoute)** : au cours de cette étape, l'apprenant met en relation ce qu'il vient d'apprendre avec ce qu'il sait déjà. Il va établir des liens entre les notions syntaxiques et phonétiques déjà connues et celles qu'il vient d'acquérir, elle permet aussi de préciser les stratégies d'apprentissage en corrigeant les erreurs commises, et en choisissant des méthodes pour apprendre.

## 8- La production orale :

### 8-1- Définition :

C'est une compétence que les apprenants doivent acquérir, elle les mène à s'exprimer dans des différentes situations de communication. C'est la compétence la plus compliquée et la plus difficile à acquérir, parce qu'elle fait appel à plusieurs composantes à la fois : phonétique, lexicale, grammaticale et discursive.

Pour Coste et Galisson, c'est une : « *opération qui consiste à produire un message oral, en utilisant des signes sonores ou graphiques* » (Galisson.R, Coste.D, 1976, p.208).

Selon le Robert :

« *En didactique des langues, la production désigne :*

- *Soit le processus de confection d'un message oral (production orale) ou écrit (production écrite) par l'utilisation des signes sonores ou graphiques d'une langue.*

- *Soit le résultat de ce processus constitué par les énoncés et le discours. Une telle opération est d'abord fonction de la connaissance du code oral et écrit d'une langue par son utilisateur* » (Le Robert, Dictionnaire, 2002, p.130).

Donc, la production orale est considérée comme la véritable compétence dans l'acquisition d'une langue étrangère. L'acquisition de cette compétence exige un entraînement régulier dans et en dehors de la classe « *s'exprimer oralement c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole, comme moyen de communication* » (Sorez, Hélène, 1995, p.52).

### 8-2- Les obstacles de la production orale :

Il y a des difficultés et des obstacles qui empêchent l'apprenant à s'exprimer oralement en classe. Elles sont de différentes natures :

- **D'ordre phonétique ou phonologique** : chaque langue a son propre système phonétique et phonologique, et les phonèmes se diffèrent d'une langue à une autre.

- **D'ordre prosodique** : les modulations des phrases se diffèrent d'un système linguistique à un autre. L'appréhension des phrases par les apprenants conduit parfois à un changement de sens, car un accent tonique n'est pas judicieusement utilisé.

- **D'ordre syntaxique** : parfois, on observe l'empreinte de la structure grammaticale de la langue maternelle dans la phrase de la langue étrangère, ce qui donne lieu à des situations drôles.

- **D'ordre lexical et sémantique** : le manque de bagage lexical de l'apprenant dans la langue étrangère conduit à la perturbation et la modification du sens des énoncés.

- **D'ordre énonciatif et communicatif** : la variation des cultures peut être un obstacle à la communication pour un apprenant. En effet, la culture de chaque pays se reflète dans sa langue et sa littérature, le lexique de chaque pays comprend sa culture. Donc, on peut dire qu'un apprenant algérien par exemple trouve une difficulté de communiquer et pratiquer la langue au Afrique du sud.

- **Les obstacles sociaux et familiaux** : l'entourage social et familial a un grand rôle pour l'apprentissage dans l'enseignement efficace de la communication orale, la famille et la société sont des partenaires très importants pour la réussite à l'école. D'ailleurs, tous les psychologues diront que l'éducation première d'un individu garde des traces et tout au long de sa vie.

- **Obstacle physiologique** : il est contient dans le domaine oto-rhino-laryngologiste (ORL), comme la surdité, la mutité et les défauts de prononciation. En effet, un apprenant qui entend mal ou n'entend pas de tout ne peut pas décerner les phonèmes de la langue qu'il apprend, donc il ne peut pas les reproduire. Les défauts de prononciation constituent un double obstacle pour le locuteur d'abord et l'émetteur.

- **Obstacle psychologique** : la timidité, des blocages et des troubles mentaux sont un frein à la communication. Ils ont des origines diverses qui relèvent de traumatisme, de l'éducation familiale ou autre.

### 8-3- L'évaluation de la production orale :

C'est un processus qui met l'enseignant dans l'obligation d'observer le raisonnement, la compréhension et la mise en application, afin d'améliorer l'apprentissage. Selon CUQ et Gruca :

*« L'évaluation de l'expression orale [...] Se fait généralement par l'intermédiaire de grilles mais on utilise d'autre méthodes. Dans tous les cas, et quel que soit le niveau, la phonétique joue un rôle important : la prononciation, l'intonation, le rythme et la fluidité de la parole sont des facteurs clés pour évaluer le discours oral. » (Jean-Pierre CUQ et Gruca Isabelle, 2003, p.216).*

L'évaluation s'effectue à des moments propices selon l'objectif d'enseignement, l'enseignant va vérifier et noter de façon systématique le savoir, le savoir faire et le savoir être des apprenants dans le cas de toutes les interactions verbales.

- **L'évaluation diagnostique** : elle a pour objet d'identifier les connaissances acquises par les apprenants et d'analyser leurs besoins sans faire une notation ou une correction exhaustive. Pour l'évaluation de l'oral on teste la capacité d'identifier les schémas intonatifs simples.

- **L'évaluation formative** : c'est un processus de contenu qui rassemble des informations sur les avantages et les inconvénients. Elle est liée à l'apprentissage qui permet à l'élève d'apprendre par l'évaluation, ainsi que l'enseignant peut vérifier si l'objectif est atteint, sinon il prépare un travail de remédiation.

- **L'évaluation sommative** : elle s'agit de contrôler les connaissances acquises des apprenants à la fin de leurs études pour les classer et les attribuer une note ou un rang.

### 8-4- Les activités orales :

Pour une formation réussie à l'oral, il est important de faire des activités proposées par l'enseignant en classe, tirées de manuels scolaire, guide, ou improvisé. La pratique de ces activités est recommandée, les apprenants devront communiquer et maîtriser la langue au sein de la classe pour améliorer leur production orale.

*« Il faut entraîner les apprenants dans des interactions qui suggèrent une progression dans l'argumentation : discussion, exposé explicatif et critique, débat. L'apprenant se trouve donc face à une tâche bien complexe lorsqu'il va s'exprimer devant le groupe classe, mais aussi en atelier (atelier de théâtre, par exemple) » (Laura CHIRIAC, 2013, p.04).*

Les activités orales sont :

- **Le dialogue** : c'est un échange entre l'enseignant et l'apprenant ou en binôme, qui devrait poser des questions et procéder leurs idées, les inviter à faire des commentaires et accepter les opinions des autres, et proposer des hypothèses selon le sujet traité.

- **Les jeux de rôles** : c'est un travail collectif (en groupe), où l'apprenant doit mémoriser ou improviser son dialogue, utiliser la gestualité, écouter les autres, respecter leurs tour de parole, et ça permet de surmonter la peur chez les apprenants.

- **La lecture à haute voix** : la lecture a plusieurs avantages bénéfiques pour la production orale. La lecture de l'enseignant permet de connaître la prononciation correcte, l'intonation, le rythme et l'accentuation qui aide à la compréhension du texte. La lecture des apprenants permet l'acquisition des nouveaux mots, l'amélioration de vocabulaire, renforcer la compréhension du texte et de développer les stratégies de lecture, aussi d'améliorer leurs compétences de la production orale.

- **Question-réponse** : quand l'enseignant pose des questions, il laisse le temps à l'apprenant pour réfléchir et structurer sa réponse, ça permet de lui pousser à s'exprimer, à réfléchir et à participer.

- **Les bandes dessinées** : se fait à travers la lecture des images par les apprenants, elle permet de réinvestir la compréhension orale faite déjà en classe.

- **Récitation** : elle se focalise sur la répétition d'un texte, poème...etc. Elle fait travailler la mémoire, le vocabulaire et la prononciation.

- **Le débat** : c'est une discussion où l'apprenant peut s'exprimer librement pour argumenter, donner son avis et changer l'avis de l'autre, en construisant des idées bien structurées et bien organisées.

- **L'exposé** : c'est un travail préparé à la maison, individuel ou collectif, il permet l'utilisation des nouvelles connaissances, l'utilisation des gestes adéquats qui aident à l'expression, l'utilisation de la voix, le ton, et la bonne prononciation, dans le but d'enrichir les compétences, et de corriger les erreurs commises.

- **Le théâtre** : c'est une activité qui favorise la communication dans un cadre réel, où l'apprenant doit être attentif à ce qu'était dit, mais aussi de maintenir ses gestes.

- **La dicté** : cette activité permet le bon repérage des sons (comme la distinction entre les voyelles nasales), aussi l'apprenant prendra l'habitude d'être attentif.

### Conclusion

Nous concluons que l'oral est un moyen d'apprentissage qui pousse les apprenants à apprendre une langue étrangère. Nous avons mentionné des généralités dans le but de comprendre la notion de l'oral et sa place, et quelles stratégies, méthodes pour qu'un apprenant arrive à la maîtriser. La compétence orale est parmi les plus importantes chez l'apprenant. Elle constitue le premier pas vers la maîtrise de la langue étrangère.

En effet, l'enseignant doit accorder une très bonne place à l'oral dans son enseignement, il faut intégrer des activités qui favorisent la communication orale entre les apprenants en classe. Nous allons opter pour les jeux de rôle dans le deuxième chapitre comme l'un des outils qui permettent le développement des compétences communicatives orales et qui améliorent la production orale chez l'apprenant.

***Chapitre II :***  
***Les jeux de rôles en classe de FLE***

## Introduction

Dans ce chapitre, nous nous concentrons sur les jeux de rôle, qui sont souvent utilisés en classe de langue pour communiquer oralement et apprendre une langue étrangère. Cette activité ludique motive les apprenants en leur permettant de s'exprimer d'une autre manière simple et souple, car c'est en jouant un personnage fictif ou réel que l'apprenant acquiert cette compétence communicative.

Nous allons aborder les concepts théoriques liés au jeu de rôle comme un outil pédagogique pour rendre l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères fluide et amusant, commençant par définir le jeu de rôle, démontrer ses objectifs et ses types puis expliquer la planification et l'animation de cette activité. Nous allons aussi nous intéresser à sa place et son rôle dans l'amélioration de l'oral.

### 1- Définition du jeu :

Il est important de connaître la signification du terme « jeu » avant de définir « le jeu de rôle ». Le jeu est la méthode la plus importante qui peut aider les apprenants à apprendre. Selon Larousse, le jeu est défini comme une : « *action non imposée à laquelle on s'adonne pour divertir, en tirer un plaisir...* ». Aussi, c'est l'ensemble des : « *activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et dans laquelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles* » (Dictionnaire le petit Larousse, 2012, p.598).

Le jeu d'après Jean-Pierre Cuq est : « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* » (Jean-Pierre Cuq, 2003, p.106).

Jean Piaget admet que le jeu : « *constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* » (Cloutier, Richard, RENAUD, 1999, p.208).

De plus, le jeu est défini par le petit Robert comme : « *une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* » (Le Robert, Dictionnaire de français, 2005, p.237).

Le jeu est une action spontanée qui peut être jouée dans plusieurs situations du quotidien et un moyen qui peut rapprocher l'image du monde imaginaire vers le monde réel. J.Chateau définit le jeu comme :

*« Une action libre, sentie comme fictive, située hors de la vie courante, dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité, bien délimitée dans le temps et dans l'espace, se déroulant sous certaines règles et suscitant des relations de groupe qui accentuent leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel » (Château, Le jeu chez l'enfant, Introduction à la pédagogie, 6<sup>e</sup> édition J.Urin, 1973).*

## **2- Définition du jeu de rôle :**

Le terme « jeu de rôle » a des nombreuses définitions, varient d'un auteur à un autre. Le jeu de rôle est défini comme : *« un exercice de simulation orale qui consiste à reproduire des situations concrète de la vie quotidienne » (J-Pierre Robert, 2008, p.110).* Il est défini aussi comme : *« un ensemble organisé d'activités visant à faire acquérir les compétences souhaitées, activités temporellement organisées, tenant compte de la difficulté prévisible des différentes tâches proposés » (Debanc, C.G et Plane, 2004, p.231).*

Selon le petit Larousse : *« Le jeu de rôle est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité » (Le petit Larousse illustré, Dictionnaire encyclopédique, 1998, p.568).*

D'après Paquay.L : *« le jeu de rôle ( rôle playing), est une scène improvisé par deux ou plusieurs membres d'un groupe à partir d'un thème (professionnel, social, familial, actuel ou futur) suffisamment général pour permettre à chaque personnage de jouer le rôle à sa manière avec toutes les possibilités formatives par la prise de conscience qu'entraîne une telle méthode active » (Paquay.L, 1997, p.44).*

Alex Mucchielli a défini le jeu de rôle comme : *« la mise en scène d'une situation problématique impliquant des personnages ayant un rôle donné, sous le contrôle d'un animateur » (Mucchielli.A, Les jeux de rôles, Presses universitaires de France, collection «Que sais-je ? » n° 2098, Paris, 1983).*

F.Debyser propose une autre définition de jeu de rôle :

*« Le jeu de rôle, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique. Cet événement de communication peut être préparé 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'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu. » (FRANCIS DEBYSER, 1996, 1997, p.02).*

Donc, le jeu de rôle est parmi les méthodes qui mettent l'apprenant en situation de communication orale, c'est un moyen pour développer la motivation et avoir le plaisir d'apprendre.

### **3- Les objectifs des jeux de rôles :**

Les jeux de rôle améliorent le langage des apprenants en créant des situations de communication concrètes et interactives dans les classes de langue, il visent plusieurs objectifs :

- Permettre aux apprenants de restaurer les connaissances linguistiques et plus précisément la compétence communicative dans différentes situations langagières.

- Rendre les apprenants plus confiants face à des situations d'interactions par leur entraîner à favoriser le travail collectif, c'est l'occasion de tester leur spontanéité.

- Les habituer à entrer dans des interactions authentiques et des situations imprévisibles face à des locuteurs natifs d'une langue.

- Leur faire comprendre qu'une langue étrangère peut être acquise dans une atmosphère détendue et plaisante sans aucune contrainte.

C'est ce que croit Marie Cécile :

*« Le jeu de rôle m'a semblé à même de satisfaire ces objectifs du fait des larges degrés d'improvisation que cette activité laisse aux participants : le scénario n'est ni écrit, ni mémoriser au préalable ; la situation de départ, expose à grands traits, permet de laisser libre court à l'imagination sans que les participants connaissent d'avance le dénouement de l'histoire » (Marie-Cécile Leblanc, 2002, p.30).*

### **4- Les types des jeux de rôles :**

#### **4-1- Le jeu de rôle guidé :**

Le jeu de rôle guidé se fait par les apprenants ou les participants suite à une consigne de l'enseignant, ils doivent apprendre les paroles sans aucune modification. L'enseignant a le droit de porter quelques modifications si nécessaires afin de répondre aux objectifs de la séance : *« des interactions très dirigées et (précontraintes) qui impliquent par exemple, l'utilisation des cartes de jeu décrivant avec précision la situation et les personnages » (C-M. Leblanc, 2002, p.18).*

#### **4-2- Le jeu de rôle semi-guidé :**

Le jeu de rôle semi-guidé se fait par les apprenants qualifiés et qui ont un niveau assez avancé. Il donne plus de liberté aux participants, de créer des scénarios, d'imaginer des situations d'interaction à condition de rester le même champ de l'idée imposée dans le manuel scolaire : *« il y a des interactions semi-contraintes qui laissent aux joueurs une certaine liberté d'improvisation. On trouve dans cette catégorie les jeux de rôles qui parlent d'une situation du manuel mais laissent aux joueurs le soin d'inventer leur rôle et le scénario »* (C-M. Leblanc, 2002, p.19).

#### **4-3- Le jeu de rôle ouvert :**

Le jeu de rôle ouvert donne une liberté totale aux apprenants sans suivre aucun modèle ni de l'enseignant ni celui qui est proposé dans le manuel scolaire, c'est une improvisation où l'apprenant va montrer sa créativité et sa spontanéité. Comme l'indique F. Debyser qu'il :

*« laisse aux apprenants une plus grande part de créativité dans la définition de la situation, une plus grande liberté dans les stratégies discursives et surtout une place importante à l'improvisation et à la création à l'imprévu compte tenu du fait que chacun des participants va être amené à réagir à des répliques non prévues à l'avance, voir totalement inattendus si les étudiants, comme c'est souvent le cas y mettent un peu de malice »* (F. Debyser, 2000, p.25).

Donc, les apprenants sont libres de désigner le thème, le rôle de chaque participant et même d'imaginer le déroulement de la scène.

### **5- Comment faire un jeu de rôle en classe ?**

#### **5-1- Questions à se poser :**

Avant de faire le jeu, il est nécessaire de créer une atmosphère appropriée au jeu. Pour la réussite de l'activité, l'enseignant doit prendre en compte l'état physique et psychologique des apprenants, c'est-à-dire il vaut mieux éviter le jeu qui requiert des efforts physiques après un cours de sport.

Avant de commencer l'activité, l'enseignant va présenter en premier le nom du jeu, puis expliquer les règles et le but de jeu. Il est important de mettre les apprenants conscients qu'ils apprennent la langue à travers le jeu, en expliquant l'intérêt pédagogique de l'activité. Ensuite, l'enseignant va animer le jeu par constituer des groupes et donner les rôles de chacun et lancer le jeu. A la fin, il faut faire un bilan des objectifs pédagogiques.

### **5-2- Rôle de l'enseignant :**

L'enseignant est responsable de créer un climat pédagogique ou une atmosphère favorable pour jouer et apprendre. Il doit définir son rôle avant de faire l'activité, il va préciser s'il sera un arbitre, un coach ou même un participant. Il peut avoir aussi un rôle d'observateur, c'est-à-dire il n'intervient que si les apprenants ont besoin d'aide.

### **5-3- Compétition :**

L'enseignant peut mettre les apprenants en compétition selon le jeu effectué, et elle peut avoir une influence soit positive soit négative. Elle peut motiver les apprenants pour faire mieux que les autres, ce qui entraîne une hausse des performances. Mais, elle peut avoir l'effet contraire, ce qui entraîne une chute des performances. Donc, il faut l'utiliser avec précaution.

### **5-4- Les écueils :**

Il y a plusieurs difficultés lors de la mise en place du jeu. Selon Vanthier, le fait que bien jouer en classe ne garantit pas forcément le bon apprentissage, c'est-à-dire il est possible que les apprenants ne retiennent rien de l'activité à cause de ne pas cerner la raison de l'usage du jeu et ses enjeux pédagogiques. C'est le rôle de l'enseignant de leur expliquer les buts de l'activité. D'autre part, il est possible que l'enseignant ne voit que la fonction linguistique du jeu. Cependant, bien que qu'il y a plusieurs jeux axés sur la langue, le jeu a d'abord une fonction sociale, car il amène l'individu à communiquer. Ainsi, l'enseignant peut trouver des jeux qui correspondent à des objectifs pédagogiques qui ne sont pas forcément linguistiques. Enfin, il est possible que certains refusent de jouer pour des raisons personnelles, donc l'enseignant doit essayer de varier les jeux, et de mettre les apprenants à l'aise autant que possible. Le jeu de rôle est considéré comme un outil pédagogique et a sa place en classe du FLE. Les avantages sont multiples autant au niveau personnel que pédagogique, en favorisant la motivation et en permettant de travailler sur toutes les activités langagières.

## **6- Pourquoi le jeu de rôle est un outil pédagogique ?**

Le jeu de rôle est largement pratiqué dans les classes, il a été pratiqué pour certains enseignants novateurs au cours des années de gloire de la méthode traditionnelle. La forme la plus utilisée est le théâtre, elle a été généralisée avec le développement des nouvelles

technologies. Le meilleur exemple dans l'Algérie indépendante, c'est la méthode « *Malik et Zina* » (*Malik et Zina 2<sup>ème</sup> année, Ministère de l'éducation nationale, Alger 1980*), œuvre de l'institut pédagogique national.

La pratique pédagogique de cette activité ludique favorise la socialisation, c'est-à-dire l'intégration à la vie de société. Le jeu de rôle peut permettre la mise en œuvre de compétences langagières proches de la réalité, il peut servir les apprenants en leur donnant une expérience qui peut être réinvestie plus tard dans leur vie quotidienne ou leur période de formation scolaire.

Dans le jeu de rôle, les apprenants sont appelés à développer progressivement les compétences et les outils pour organiser leurs connaissances, ils sont obligés d'utiliser tous les outils de la langue pour s'exprimer.

### **7- Comment planifier et animer les jeux de rôles dans un objectif d'apprentissage ?**

Le jeu de rôle doit être une activité motivante parce qu'il s'agit d'une activité qui sollicite la participation de tous les élèves de la classe, il doit être aussi un exercice gratuit n'entraînant pas l'évaluation pour que les apprenants se prêtent sans crainte, il est considéré comme une occasion d'entraînement à la communication qui vise l'enrichissement des compétences langagières. L'enseignant peut choisir les décors et les costumes correspondants aux jeux pour mieux s'exprimer. Cette mise en place de jeu de rôle passe par plusieurs étapes :

#### **7-1- La phase de préparation :**

La préparation du jeu par l'enseignant est très importante pour que l'improvisation soit convenablement cadrée, c'est-à-dire il faut avant de lancer le jeu préparer les acteurs en définissant la situation de communication, le contexte, décrire clairement les rôles, définir les conditions de l'activité, détailler la consigne, la durée et la manière d'opérer.

Voici un exemple du plan qui pourrait être adapté aux besoins de l'enseignant :

- Description de la situation
- Les supports et les autres matériaux
- Le vocabulaire utilisé
- Exemples de la situation
- Les observations de l'enseignant et les résultats de l'activité

Cependant, il ne s'agit pas d'un scénario rigide qui doit être observé par tous. Il y a des conditions de motivation qui sont : la créativité, l'improvisation et l'imagination qui doivent y trouver leurs places. Donc, le jeu est un vecteur de détente et une solution pour éviter la lassitude en classe, aussi qu'il permet l'entraînement à la communication orale dans des contextes diversifiés.

### **7-2- La phase d'animation :**

Les apprenants sont mis en situation de communication, où le jeu doit respecter la vraisemblance de la situation. Alors, il faut arrêter un instant le jeu en cas de dérapage langagier, ou de déviation par rapport aux consignes données.

Selon Jean-Pierre CUQ : « *en effet, le risque de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout si la simulation est très longue* » (Jean-Pierre CUQ, 2003, p.459). Donc, il n'est pas important que l'échange soit long pour présenter un intérêt en vue d'une analyse ultérieure, parfois quelques interactions suffisent.

- Le jeu doit être simple pour que les apprenants peuvent le simuler, clair et adapté à leur niveau pour que les règles soient comprises rapidement.

- Le jeu doit pouvoir s'intégrer facilement dans le programme : il vaut mieux qu'il soit lié au sujet traité dans la séquence d'enseignement en cours car il permet une grande motivation pour l'apprentissage qui suivra.

Le déroulement de cette phase se résume dans les documents d'accompagnements de la 3A. P en :

- Explication de l'activité en citant les limites
- Encadrer les acteurs pour assurer le bien-être de chacun, laisser les apprenants libres pour qu'ils puissent agir et interagir.

### **7-3- La phase d'analyse :**

Le jeu de rôle est utilisé principalement comme un support d'observation. Cette phase concerne beaucoup plus l'enseignant, ce dernier doit tracer un schéma ou une grille d'observation pour analyser les résultats. Il ne s'agit pas d'un jugement ou une évaluation portée en termes de « bons » ou « mauvais » comportements mais bien d'un recensement des erreurs commises et d'un repérage de phénomènes de communication et de difficultés rencontrées (grammaire, conjugaison, prononciation...) chez les apprenants lors de leurs expressions pour qu'ils puissent y remédier par la suite. Elle permet également aux

apprenants de trouver des solutions possibles en lien avec les concepts ciblés par le jeu de rôle.

### **8- Les techniques d'animation d'un jeu de rôle :**

- Un jeu de rôle est une courte mise en scène où l'apprenant se met en face d'un personnage.

- Les acteurs vont créer des personnages plus spontanés pour réaliser la scène, plus fantastiques et plus caricaturaux.

- Les acteurs doivent présenter la scène sans documentation ni préparation à l'avance, c'est par l'improvisation ; l'enseignant ne doit donner que les consignes nécessaires du jeu comme un point de départ.

- De préférence, il s'agit de partir d'une situation de la vie courante en leur exposant brièvement la situation, et en leur laissant le temps de réfléchir individuellement avant de commencer le jeu.

### **9- Les limites du jeu :**

Le jeu de rôle est un outil pédagogique qui a plusieurs avantages. Cependant, la mise en œuvre d'un jeu de rôle dans le cadre institutionnel de l'école peut poser un certain nombre de problèmes.

#### **9-1- La gestion du groupe et des équipes :**

La gestion d'un groupe de 15 apprenants ou un groupe de 30 apprenants ne présente pas les mêmes difficultés. De plus, l'ambiance du jeu peut créer une agitation qui peut limiter la concentration de certains apprenants et peut même en perturber d'autres, c'est-à-dire le jeu peut faire du bruit et une désorganisation du groupe des fois, même la compétition active peut provoquer des comportements non-voulus comme les conflits entre les apprenants et la tricherie par exemple.

#### **9-2- La gestion du temps :**

L'enseignant doit prendre compte que l'évaluation de la durée d'une séance de jeu peut paraître assez difficile. Par exemple, la réalisation d'un même jeu avec des apprenants de niveaux intellectuels différents peut présenter des variations de temps de réalisation.

En effet, la motivation des apprenants et leur état d'agitation peuvent également influencer le temps de la séance de jeu. Donc, l'enseignant doit prendre en compte tous les paramètres qui peuvent influencer sur la réalisation d'une séance de jeu, afin de garder sa valeur éducative et pédagogique.

### 9-3- Le choix des thèmes de jeu de rôle :

Il est important de bien choisir les sujets de jeux de rôles. En effet, il faut faire attention aux situations de communications des différents jeux de rôles, de même qu'il faut varier les situations d'apprentissage, les supports, le décor, la salle...etc. Les élèves s'amuse avec les jeux de rôles et s'y engagent en général avec enthousiasme. Donc, les jeux de rôles constituent un outil d'enseignement et d'apprentissage performant, mais il faut toujours que l'enseignant soit conscient de ces facteurs pour que le jeu ne perde pas sa valeur.

### 10- Le rôle de l'enseignant :

L'enseignant représente la pièce maitresse dans tout système éducatif, il joue plusieurs rôles dans la classe : un animateur, un facilitateur, un motivateur et un tuteur.

**10-1- Un animateur :** l'enseignant comme un animateur gère la communication entre les apprenants en classe en les guidant, en les encourageant à mieux faire un jeu de rôle et en créant un réseau de relations interpersonnelles entre les apprenants. L'enseignant en fonction d'animateur gère la mise en place du jeu, les interactions entre les acteurs de groupe en aidant l'apprenant à développer son savoir.

**10-2- Un facilitateur :** l'enseignant a un rôle primordial en tant que facilitateur, qui consiste à faciliter la consigne du jeu et à motiver les apprenants à jouer la scène en structurant l'interaction entre eux par des pratiques facilitatrices.

**10-3- Un motivateur :** selon J. Giasson : « *l'enseignant n'est plus uniquement celui qui proscrit mais il s'efforce d'être à l'occasion un animateur culturel pour motiver les jeunes lectures à répondre du plaisir à apprendre* » (Giasson, Jacqueline, 1983, p.121).

L'enseignant doit être capable de donner confiance à ses apprenants et de les encourager, en leur montrant leurs capacités à faire des choses, pour qu'ils osent toujours davantage à prendre la parole en classe.

**10-4- Un tuteur :** le rôle principal de l'enseignant c'est enseigner ses apprenants, leur transmettre des savoirs, et suivre leur apprentissage. Il doit marquer sa présence, être éclectique et conscient de tout acte fait par lui.

C'est un véritable travail qu'équilibriste que doit se livrer l'enseignant. Il exige une grande intelligence pédagogique, beaucoup de patience et un grand sens psychologique.

**11- Consignes proposées par l'enseignant :**

Il s'agit des orientations que l'on donne aux apprenants pour qu'ils guident leurs activités vers des objectifs précis. Donc, elles doivent être simples, claires et précises. Ces qualités sont complémentaires.

- **La simplicité** : qui s'oppose à la complexité, le discours doit être formulé dans un langage accessible aux apprenants.

- **La clarté** : elle consiste à ne pas égarer les apprenants, et à ne pas les pousser à conjecturer pour décider de la voie à emprunter. Elle permet aussi une compréhension univoque de la consigne.

- **La précision** : elle vient dans le prolongement des deux premières qualités, elle permet au deux parties de contrat pédagogique d'être sur la même longueur d'ondes et fait éviter les équivoques en réduisant, en éliminant même toute marge d'interprétation.

**12- La place des jeux de rôles dans l'enseignement/apprentissage du FLE :**

La pratique des jeux de rôles a un grand rôle dans le développement de la production orale des apprenants, car elle permet de vivre et d'aimer la langue. De plus, l'atelier où se fait cette activité permet aux apprenants d'acquérir des compétences bien culturelles que linguistiques.

On peut trouver six points suivants concernant la relation entre le jeu de rôle autant qu'un genre et le français autant qu'une discipline :

**12-1- Le jeu de rôle et la pratique des langues :**

Le jeu de rôle est une activité orale qui favorise la verbalisation et la communication. Ces dernières renforcent les compétences que l'apprenant doit avoir, il doit être capable de questionner, justifier, argumenter, décrire...etc. Cet outil permet aux apprenants de critiquer, parler et de s'exprimer lorsqu'il s'agit d'un exercice d'improvisation.

Donc, l'acte de parler est présent dans tous les cas, soit les apprenants sont en position des acteurs ou soient-ils en position des spectateurs, parce que l'utilisation d'un nombre des registres de langue est un objectif dans la pratique orale des langues.

Par exemple, proposer aux apprenants d'improviser des situations différentes, ça va leur permettre de donner à chaque situation son propre lexique ou son propre registre de

langue. Donc, le jeu de rôle peut participer à l'apprentissage et à l'organisation des registres de la langue et aussi à l'enrichissement du lexique.

### **12-2- Le jeu de rôle et la lecture :**

Un texte de jeu de rôle c'est une matière que l'on va sculpter, modeler pour finalement lui donner un corps et une vie, ce texte est un langage écrit il faut l'interpréter, le comprendre, puis l'assimiler pour le mettre en lumière dans sa portée universelle. Donc, il est important de prendre en compte le choix du texte, ce qui fait le choix c'est bien la lecture qu'elle est obligatoire dans le jeu.

### **12-3- Le jeu de rôle et l'écriture :**

L'écriture est présentée par son rôle d'expression, de mémorisation, et de communication. Par exemple, on peut demander aux apprenants d'écrire un résumé de n'importe quelle histoire et puis la jouer ou le contraire.

### **12-4- Le jeu de rôle et la créativité de l'apprenant :**

Les auteurs de l'expression théâtrale parlent de ce que les jeux apportent à l'apprenant : « *l'expression théâtrale permet à l'élève d'éprouver ses facultés créatrices, de mettre en action ses sensations, ses émotions, son intelligence et ainsi de structurer sa personnalité naissante* » (Isabelle Diligent, 1994, p.25).

En pédagogie, la créativité est définie comme la capacité à imaginer, inventer, créer, s'exprimer, extérioriser. Le jeu de rôle est considéré comme un moyen d'interaction, d'expression et de créativité.

### **12-5- Le jeu de rôle et l'esprit critique :**

Voir un film ou un dessin animé va permettre aux apprenants d'évoluer leur esprit critique, et si on demande leur avis il y aura un bon nombre de réponses, c'est la même chose pour le jeu qui demande un grand échange verbal résulte de l'ensemble des questions qu'a demandé l'enseignant.

### **12-6- Le jeu de rôle et l'imagination :**

Le jeu de rôle est le meilleur tremplin d'imagination, comme par exemple l'improvisation représente l'invention et la création, et c'est ça qui rend l'apprenant créatif

et ambitieux : « *Le jeu est conçu comme la seule occasion de se montrer créatif* » (D.W. Winnicott, 1975, p.139).

### **13- L'amélioration de l'oral et la nécessité des jeux de rôles :**

La capacité de créer une situation de communication artificielle chez l'apprenant est une aptitude très importante à l'école. Généralement, on trouve des compétences variées, qui se changent d'un apprenant à un autre, d'une classe à une autre, donc on peut trouver celui ou celle qui est timide, celui qui est compliqué, celui qui est en échec scolaire, celui qui est actif et ceux qui sont extrêmement et qui se sentent prêts à parler dans toutes les situations. Pour résoudre ces difficultés, les apprenants ont besoin de très longues heures de travail et d'un grand effort pour les encourager pour les voir participer et donner leur avis sur n'importe quel sujet en classe.

#### **13-1- L'avantage du dialogue dans le jeu de rôle :**

Dans une situation de communication, pour établir un échange on aura besoin de deux personnes ou plus, un émetteur qui parle à un récepteur dont chacun d'entre eux exerce un double rôle, mais ces derniers peuvent s'adresser à un troisième qui peut être les spectateurs. Les participants à la communication doivent donner une certaine lucidité à ce qu'ils veulent dire, pour qu'il soit clair et accessible au public. En effet, le dialogue n'est pas seulement verbal, il peut être aussi un dialogue gestuel à travers les gestes, les mouvements du corps et les regards. Ainsi, le dialogue gestuel est souvent associé au dialogue verbal afin d'éclairer sa signification, et c'est ce que l'apprenant va comprendre.

#### **13-2- Le jeu de rôle comme un langage :**

Le jeu de rôle peut aider à améliorer les productions orales des apprenants et à résoudre quelques problèmes au niveau de l'oral. Les jeux de rôles sont des objets artistiques basés sur les langues naturelles « *suit des schémas de communication établis pour celle-ci. L'activité théâtrale suppose un émetteur qui fabrique le message et un récepteur qui le déchiffre. Considération d'une grande influence sur notre façon d'envisager la pratique du jeu dramatique* » (Besse, Henri, 1975, P.55).

Les jeux de rôles aident les apprenants à comprendre à mieux dire et à dire autrement en s'appuyant sur des éléments extralinguistiques et para-verbaux tels que les gestes, les mimiques, et les expressions des visages qui sont aussi significatifs.

Ils aident aussi les apprenants à mieux parler puisque le dialogue au sein d'un jeu permet aux apprenants de lire, puis d'améliorer leur prononciation.

Le jeu de rôle est un outil et un support didactique qui facilite l'apprentissage et l'enseignement, il a pour objectif de donner un climat d'ambiance pour favoriser la participation en classe, c'est apprendre en s'amusant.

#### 14- Projets possibles qui favorisent le jeu de rôle :

Voici un tableau qui présente quelques thèmes pour l'utilisation de jeu de rôle en classe, mentionné dans un document d'accompagnement (Document d'accompagnement, p.20) :

Réciter et mettre en scène à plusieurs, une comptine pour la présenter aux camarades.
Dramatiser un conte adapté pour le présenter à une autre classe.
Montrer un spectacle de chansons pour le festival national de la chanson scolaire (avec présentation).
Improviser et jouer une petite saynète sur l'un des thèmes suivants : l'aide aux personnes âgées, la protection de l'environnement pour le festival national du théâtre.

**Tableau 1** : Thèmes choisis présentés par des jeux de rôle.

En classe, l'enseignant doit programmer des exercices et des activités d'acquisition de l'oral, et qui permettent aux apprenants de s'entraîner en travaillant la voix et le corps.

**Conclusion**

Dans ce chapitre, nous avons essayé de montrer l'impact des jeux de rôles dans l'amélioration de la production orale en classe, où l'exploitation de ce type de jeu peut permettre à l'apprenant de développer ses compétences langagières en s'intégrant dans un groupe, en travaillant collectivement.

Le jeu de rôle rend l'apprenant autonome et responsable (sur le plan psychologique), et plus motivé. Il lui donne l'envie et le plaisir d'apprendre et d'acquérir une bonne maîtrise de la langue étrangère. Il permet aussi d'avoir la compétence de s'exprimer oralement de façon spontanée et créative. C'est une source de motivation et de communication à la fois.

***Chapitre III :***  
***Méthodologie et analyse des résultats***  
***de recherche***

## Introduction

Dans la partie théorique, nous avons abordé le concept de l'oral et sa place dans les différentes méthodologies d'enseignement/apprentissage des langues. Nous discutons également de sa place à l'école primaire, et nous avons mis en relief le rôle d'une technique couramment utilisée dans les classes de langue « le jeu de rôle », sa définition, ses objectifs, ses types et sa place dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Dans la partie pratique, nous essaierons de voir comment cette technique est utilisée par les élèves et par l'enseignant en classe de 3A.P.

Nous avons choisi deux séances orales où nous avons observé le déroulement des jeux de rôles, dans le but de vérifier l'efficacité de nos hypothèses, en s'appuyant sur :

- La pratique du jeu de rôle en classe de langue.
- Le comportement des apprenants face à ce genre d'activités.
- L'impact du jeu de rôle sur la production orale et l'acquisition d'une langue étrangère.

### **I- Présentation et description du corpus de recherche :**

#### **1- Protocole d'enquête :**

##### **1-1- Le lieu d'expérimentation :**

Nous avons fait notre observation à l'école Mokrani Mohamed, un établissement situé au sud de la ville d'EL-HAMEL. C'est l'une des écoles primaires les plus importantes de la ville. Elle comprend sept classes pour l'enseignement, la cour est moyenne et bien entretenue, les locaux sont propres et bien organisés.

Le choix de cette école est dû au bon accueil du directeur et de l'enseignante.

##### **1-2- La présentation de la classe :**

Le travail est fait avec une classe de 3A. P, une classe de vingt-trois élèves (8 filles et 15 garçons), disposés en quatre rangées. 80% des élèves de cette classe vivent dans des conditions un peu difficiles, et certains d'entre eux demeurent dans des petits villages isolés, éloignés à l'école.

La classe se situe au côté droit de l'école, elle est organisée et bien éclairée.

**1-3- Le choix du groupe :**

Il s'agit des élèves de la 3A. P issus des milieux hétérogènes. Nous avons pensé que c'est à ce niveau que la technique de jeu de rôle peut avoir un impact significatif sur l'apprentissage du FLE, de la nouveauté de la langue apprise pour eux : le français. L'âge des élèves varie entre 9 et 11 ans, il y a des cas de redoublement qui ont été enregistrés (6 élèves).

**1-4- La méthode utilisée :**

Dans notre partie expérimentale, nous avons adopté une approche analytique qui consiste à observer les comportements des apprenants pendant l'exploitation des jeux de rôles, en relevant leurs attitudes durant les interactions entre eux. Nous avons instauré une comparaison d'ordre qualitatif entre les différentes scènes du jeu. De plus, nous allons dégager les obstacles rencontrés lors des deux séances en se basant sur une grille d'observation.

**1-5- Difficultés rencontrées :**

Nous avons été confrontés à deux problèmes majeurs : le manque de temps et le niveau des élèves, en tant que le français est une nouvelle langue pour eux. En plus, la timidité de certains à cause de notre présence pour la première fois.

**1-6- Outils d'investigation utilisés :**

Pour notre recherche, nous nous sommes appuyés sur un type d'outil d'investigation qui est les séances observées lors de l'exploitation du jeu de rôle.

**1-7- Les séances observées :**

Pour les séances observées, nous avons deux séances conçues avec les jeux de rôles. Ils auront lieu pendant les activités de compréhension et de production orale dans lesquelles nous utilisons des jeux de rôles différents. Ces séances sont extraites du programme officiel de 3A.P. Au cours de chaque séance, le sujet et la situation de communication changent.

Nous avons choisi ce type de jeu car nous avons remarqué que les élèves préfèrent imiter ou s'exprimer sous un masque d'un personnage.

Le tableau suivant résume les caractéristiques de chaque séance observée lors des séances ludiques :

La séance	Séance n° 01	Séance n° 02
Le thème choisi	« Nous sommes en famille » du projet n° 02	« A la ferme » du projet n° 03
Les rôles joués	Rôle 1 : Mounir Rôle 2 : Mustapha Rôle 3 : Mouloud Rôle 4 : Batoul Rôle 5 : Dounia Rôle 6 : La grand-mère (Anissa) Rôle 7 : Le grand-père (Idir)	Rôle 1 : Oncle Slimane Rôle 2 : Zineb Rôle 3 : Sami
Le nombre des acteurs	On a deux groupes, chaque groupe contient 7 élèves.	Les acteurs du premier groupe sont 3 élèves, et du deuxième groupe sont 4 élèves.
La durée	-10 mn pour mettre la classe dans un climat favorable. -20 mn pour écouter le dialogue et l'expliquer. -15 mn pour distribuer les rôles et préparer pour jouer la scène. -15 mn pour la présentation.	-10 mn pour instaurer une atmosphère favorable. -20 mn pour écouter le dialogue et répondre aux questions de compréhension. -15 mn pour donner les rôles et pour se préparer. -15 mn pour la présentation.
Les conditions	-Il faut respecter le temps consacré pour chaque jeu. -Il faut respecter le tour de parole.	Les mêmes conditions.

**Tableau 2** : Les caractéristiques de chaque séance observée.

La mise en place de ces jeux de rôles passe par trois phases :

### 1-7-1- Phase de préparation :

Dans ces séances de compréhension orale nous avons montré l'importance du jeu de rôle en se concentrant sur le décor, la durée et comment présenter la scène. De plus, l'enseignante a leur expliqué le dialogue pour qu'ils puissent le comprendre d'une part, et d'autre part elle a donné un exemple sur l'improvisation pour qu'ils comprennent la consigne. Après, elle choisit les groupes qui vont jouer la scène et qui vont improviser.

### 1-7-2- Phase d'animation :

Cette phase comprend deux séances de production orale, la première séance est consacrée à une scène qui va être jouée par les deux groupes sélectionnés, et la deuxième séance dédiée à une scène qui sera jouée par un groupe, et l'autre groupe va improviser.

Les élèves sont en situation de communication, l'enseignante a leur donné le temps pour se préparer, puis nous commençons les jeux avec les groupes un par un en tout respectant le temps consacré à chacun.

### 1-7-3- Phase d'analyse :

Après la réalisation des jeux, nous avons utilisé la grille d'observation pour analyser le travail des élèves. Les paramètres pris en compte sont d'ordre linguistique, motivationnel et communicationnel.

## II- Analyse et interprétation des résultats de recherche :

### 1- Déroulement de la séance n° 01 :

Activité réalisée	Contenu
Durée	1h 30mn
Projet n° 02	En famille
Titre	Présenter un membre de la famille
Séquence 02	Nous sommes en famille
Situation de communication	(le père, la mère, la sœur, ses deux frères, la grand-mère et le grand-père). Les élèves mettent en scène les personnages mentionnés.

Consigne donnée	Vous allez jouer la scène pour présenter votre petite famille « la famille lamine ».
Objectifs	L'élève sera capable de : - Se présenter - Présenter sa famille

**Tableau 3** : Déroulement de la séance 01.

Pour la première séance, le jeu était un peu difficile parce que les apprenants n'ont pas bien préparé leurs rôles, mais l'enseignante leur a aidé et réexpliqué les répliques.

Nous avons remarqué que 60% des élèves avaient le trac parce qu'ils étaient les premiers à passer et jouer une scène.

Certains d'entre eux ont même refusé de participer et avaient du mal à parler. Il y avait des élèves qui ont refusé de parler en français devant leurs camarades à cause des fautes qu'ils pourraient commettre, parmi eux Fatiha a refusé de jouer.

### 1-1- Grille d'observation :

Pour la première séance, il a été question de travailler avec deux groupes, chacun d'eux se composait de sept apprenants, comme le montre le tableau suivant. Le premier paramètre retenu est communicationnel qui a trois critères : la gestuelle, le comportement et le trac, sont présentés par les lettres A, B, C.

Le deuxième paramètre est linguistique qui contient trois autres : la compétence langagière, la prononciation et l'acte de parole, sont désignés par : D, E, F.

Le dernier paramètre est motivationnel qui se composait de la confiance en soi, l'efficacité et la créativité, sont désignés par : G, H, I.

- Le signe (-) indique moyen.
- Le signe (--) indique insuffisant.
- Le signe (+) indique acceptable.
- Le signe (++) indique très bien.
- Le signe (↗) indique élevé.
- Le signe (↘) indique diminué.

Acteurs participants	Ordre communicationnel			Ordre linguistique			Ordre motivationnel		
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
<b>Groupe 01</b>									
Omrane	(-)	↘	(-)	(-)	(-)	(--)	↗	(-)	↘
Moncef	(++)	↗	(+)	(+)	(++)	(+)	↗	(+)	↘
Essam	(-)	↘	(-)	(--)	(-)	(-)	↗	(-)	↘
Sahar	(-)	↗	(-)	(-)	(-)	(-)	↗	(-)	↘
Ayat	(++)	↗	(++)	(++)	(++)	(++)	↗	(+)	↘
Ikram	(--)	↘	(--)	(-)	(-)	(--)	↗	(-)	↘
Youcef	(+)	↗	(-)	(+)	(+)	(+)	↗	(+)	↘
<b>Groupe 02</b>									
Murtadha	(++)	↗	(+)	(+)	(+)	(+)	↗	(+)	↗
Othmane	(++)	↗	(+)	(+)	(+)	(++)	↗	(+)	↗
Yacine	(-)	↘	(--)	(-)	(-)	(-)	↗	(-)	↘
Tasnim	(++)	↗	(+)	(+)	(+)	(++)	↗	(++)	↗
Rahaf	(++)	↗	(++)	(+)	(+)	(++)	↗	(++)	↗
Fadwa	(++)	↗	(++)	(+)	(++)	(++)	↗	(++)	↗
Younes	(+)	↗	(++)	(-)	(+)	(+)	↗	(+)	↗

**Tableau 4** : Grille d'observation 01.

**1-2- Commentaire :**

En commençant par l'ordre communicationnel, nous avons remarqué que 80% des apprenants n'ont pas voulu s'exprimer oralement au début, ce qui peut être expliqué par la timidité et le trac de parler devant le public.

Pourtant ces difficultés, et après avoir les présenter plusieurs fois : Ayat, Moncef, Othmane et Murtadha ont bien joué leurs rôles, ils ont utilisé leurs mains et leurs regards pour présenter les membres de la famille « Lamine ».

Tasnim, Rahaf et Fadwa ont joué leurs rôles par excellence, elles utilisent aussi leurs mains pour présenter les membres de la famille « Lamine », cela prouve qu'elles étaient motivées et bien assimilés leurs rôles.

Ikram était un peu timide, elle a mal joué son rôle.

Youcef et Younes qui ont joué les rôles des grands parents ont ajouté un climat comique représenté dans le changement de leurs voix.

Sahar, Yacine, Essam et Omrane se sont semblés stressés, ce qui est montré dans leurs voix et leurs gestes.

En passant à l'ordre linguistique, 65% des apprenants ont bien joué leurs rôles, parce qu'ils maîtrisaient l'usage de ces répliques.

Les problèmes de prononciation sont nombreux, par exemple les voyelles « i » et « e » sont mal prononcées, aussi la consonne « p » est mal articulée.

C'est dû au fait que ces sons n'existent pas en Arabe.

Exemple :

Bonnet : [boni] dis Ikram. La voyelle « e » est prononcée « i ».

Je : [ju] dis Omrane. La voyelle « e » est prononcée « ou ».

Ces fautes vont changer le sens total du mot.

Sur le plan motivationnel, dans les premiers moments, ils étaient un peu stressés et timides, mais après commencer le jeu ils ont repris confiance en eux et seraient motivés.

Cette séance peut être considérée comme réussie, l'objectif est atteint, les élèves peuvent se présenter et présenter l'autre.

## 2- Déroulement de la séance n° 02 :

Activité réalisée	Contenu
Durée	1h 30mn
Projet n° 03	Tu connais les animaux ?
Titre	Nommer les animaux et connaître ses catégories
Séquence 01	A la ferme
Situation de communication	Vous allez à la ferme de votre oncle, vous allez découvrir les noms et les différents animaux et leurs catégories.
Consigne donnée	- Après avoir écouté et étudié la séquence 01 du projet n° 03, vous allez jouer le dialogue qui la correspond. - Imaginez que vous allez à la ferme de votre grand-mère, vous allez présenter les animaux que vous avez vus et que vous aimez.
objectifs	L'élève sera capable de : - Savoir les différents animaux. - Improviser et présenter son animal préféré.

**Tableau 5** : Déroulement de la séance 02.

Après avoir instauré un climat favorable dans la classe, l'enseignante a fait un rappel des animaux préférés pour chaque élève.

Nous avons choisi un groupe qui va présenter le dialogue « A la ferme », et l'autre groupe va improviser pour présenter les animaux de la ferme de la grand-mère, et l'animal préféré.

L'enseignante a réexpliqué le dialogue prévue et la consigne demandée. Elle leur a donné le temps pour se préparer (pour le groupe 1), nous avons remarqué la motivation des élèves.

### 2-1- Grille d'observation :

Pour la deuxième séance, il a été question de travailler avec deux groupes, un groupe se composait de trois élèves qui jouent un jeu de rôle « A la ferme », et l'autre groupe se composait de quatre élèves qui jouent une improvisation, tout est montré dans le tableau suivant :

Acteurs participants	Ordre communicationnel			Ordre linguistique			Ordre motivationnel		
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
<b>Groupe 01</b>									
Murtadha	(++)	↗	(+)	(+)	(+)	(+)	↗	(+)	↗
Tasnim	(++)	↗	(+)	(+)	(++)	(++)	↗	(+)	↗
Essam	(--)	↘	(--)	(--)	(-)	(-)	↘	(-)	↘
<b>Groupe 02</b>									
Rahaf	(++)	↗	(++)	(+)	(++)	(+)	↗	(+)	↗
Othmane	(+)	↗	(+)	(+)	(++)	(+)	↗	(+)	↗
Ikram	(-)	↗	(+)	(-)	(+)	(-)	↗	(+)	↘
Yacine	(--)	↘	(--)	(--)	(--)	(--)	↘	(-)	↘

**Tableau 6** : Grille d'observation 02.

### 2-2- Commentaire :

Dans cette séance, nous avons constaté qu'il y a un changement remarquable au niveau de comportement des apprenants, nous avons remarqué que la timidité et le trac ont diminué par rapport à la séance précédente. Par exemple Ikram qui était timide, s'est montrée plus détendue et motivée.

Pour le premier groupe, en restant dans l'ordre communicationnel, Tasnim et Murtadha ont bien joué leurs rôles. Nous avons remarqué que leurs performances seraient élevées par rapport à la séance précédente.

Tasnim a fait un petit décor en ramenant des œufs, elle montrait qu'elle était heureuse par l'utilisation de ses bras, elle a bien utilisé les gestes et les mimiques pour jouer son rôle.

Murtadha a changé sa voix comme l'oncle Slimane, il utilise ses mains pour demander aux enfants de le suivre, il s'est montré plus à l'aise.

Essam n'a pas bien joué son rôle, il n'a pas utilisé ni la gestuelle ni la mimique.

Pour le deuxième groupe, nous avons remarqué généralement que le travail est un peu difficile pour eux, cela est montré dans leur présentation, et c'est parce que la langue française est nouvelle pour eux.

Rahaf et Othmane ont bien improvisé, ils savaient bien prononcer les noms des animaux, ce qu'il montrait qu'ils ont bien compris la consigne.

Ikram était un peu timide comme la séance précédente, mais elle n'était pas mal, elle a aimé le rôle de présenter l'animal préféré.

Yacine n'a pas bien compris la consigne, il n'a pas trouvé les mots pour présenter, elle s'est arrêté au début et n'a pas pu produire que « je suis Yacine ».

En passant à l'ordre linguistique, 70% des élèves ont bien joué, ils étaient à l'aise psychiquement, l'improvisation leur a aidé à s'exprimer de manière spontanée.

Cependant, il y a quelques erreurs détectées. Nous avons remarqué qu'il y a des apprenants qui ne savaient pas prononcer certains sons, par exemple :

[faʃ] dis Essam (fache), au lieu de dire (vache).

[jam] dis Ikram (jame), au lieu de dire (j'aime).

Une autre erreur a attiré notre attention, c'est le non-respect du genre avec certains mots. Il y a des élèves qui mettent un déterminant féminin là où il fallait le mettre au masculin ou le contraire. Par exemple :

- Ikram a dit (j'aime la chat) au lieu de dire (j'aime le chat).

- Essam a dit (tu as un vache) au lieu de dire (tu as une vache).

Sur le plan motivationnel, nous avons remarqué que tous les apprenants sont motivés comparativement à la séance précédente, il y avait un climat de compétition et chaque groupe voudrait être le meilleur et surtout que l'improvisation a besoin de créativité et de confiance en soi, c'était difficile pour eux, mais ils se sentent prêts et confiants.

Dans cette séance, nous sommes arrivés à réaliser les actes de parole pertinents, et de dégager les compétences langagières des élèves. Ils sont capables de parler en public, et connaître les noms des animaux.

### **Conclusion**

A la lumière de l'analyse qualitative des résultats de notre expérimentation que nous avons réalisée dans l'objectif de mesurer l'impact des jeux de rôles sur la production orale des apprenants, nous avons pu constater que la technique de jeu de rôle a montré son efficacité dans leur prise de parole, leurs motivations et leurs comportements.

Nous avons remarqué aussi que les élèves deviennent plus motivés et plus détendus, certains d'entre eux étaient timides, semblent plus confiants dans leur façon de s'exprimer.

Nous concluons que les jeux de rôles sont un facteur indispensable de motivation qui permet de faciliter la mémorisation et d'aider à fixer des composantes linguistiques, ces derniers aident à enrichir le bagage linguistique chez l'élève et à s'exprimer dans des différentes situations de communication. En plus, le choix des thèmes dans les jeux de rôles peuvent aussi contribuer à la motivation des élèves, l'enseignant doit choisir des thèmes ayant un rapport avec les intérêts des élèves pour leur donner de désir d'apprendre.

## **Conclusion générale**

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons le souci de répondre à la problématique portant sur l'impact des jeux de rôles dans l'amélioration des productions orales des élèves de 3A.P.

Pour répondre à cette problématique, notre recherche s'est appuyée sur une démarche méthodologique visant à collecter des données obtenues à travers une expérimentation menée avec les apprenants de la 3<sup>ème</sup> année primaire, la méthode utilisée est analytique dans l'objectif d'analyser les résultats obtenus, suivie d'une étude comparative d'ordre qualitatif.

Les résultats obtenus ont confirmé nos hypothèses de départ. En effet, les jeux de rôles amènent une sorte de motivation aux apprenants. C'est une technique qui les rend capables de s'exprimer dans les différentes situations de communication. Cette expérience nous a permis de confirmer notre deuxième hypothèse dans laquelle nous avons avancé que les jeux de rôle favorisent la production orale chez l'apprenant. Ainsi, les apprenants apprennent mieux quand ils jouent, les jeux de rôles permettent une meilleure implication des apprenants.

D'après les grilles d'observation et les analyses effectuées à travers l'expérimentation, nous avons constaté que par rapport à la première séance, les apprenants sont devenus plus actifs et courageux pour intervenir dans la deuxième séance. De plus, ce qui a attiré notre attention, c'est le fait que les apprenants ont utilisé le langage corporel (non verbal), ils utilisent des gestes et des mimiques pour simuler et jouer leurs rôles.

Enfin, nous concluons que la motivation est un élément nécessaire dans l'apprentissage et dans la pratique de la langue orale en classe de FLE et le jeu de rôle est une activité qui encourage et aide les apprenants à surmonter les difficultés et améliorer leur production orale.

# Annexes

**Lieu de stage** : école MOKRANI Mohamed, EL-HAMEL.

**Le niveau** : 3<sup>ème</sup> année primaire.

**Présentation des séances** :

**Séance 01** : Projet 02 « En famille » p.56.

## Groupe 01

**Omrane (le frère)** : bonjour [boʒor ]! Je[u] m'appelle Mounir [monir] voici mon frère [frar] Mustapha.

**Moncef (le frère)** : c'est [si] papa il s'appelle mouloud.

**Sahar (la sœur)** : et[i] moi c'est[si] Batoul ! Voici [fwasi] maman [mamo]. Elle s'appelle Dounia.

**Essam (le père)** : eeuuh..nous sommes [sam] la famille Lamine.

**Ikram (grand-mère)** : je te tricote emm.. un bonnet [boni] bleu [blu].

**Omrane (le frère)** : merci[marsi] grand-mère Anissa.

**Sahar (la sœur)** : donne moi le panier[bani] s'il te[tu] plait grand-père Idir.

**Youcef (grand-père)** : merci Batoul, j'ai apporté des légumes[ligum].

## Groupe 02

**Murtadha (le frère)** : bonjour ! Je m'appelle [mapil] Mounir, voici mon frère Mustapha.

**Othmane (le frère)** : c'est papa il s'appelle[sapil] mouloud.

**Tasnim (la soeur)** : et moi c'est Batoul ! Voici maman[mamo]. Elle s'appelle Dounia.

**Yacine (le père)** : nous[no] sommes[sum] la famille Lamine.

**Fadwa (grand-mère)** : je te tricote un bonnet[buni] bleu.

**Murtadha (le frère)** : merci[marsi] grand-mère Anissa.

**Tasnim (la sœur) :** donne moi le panier s'il te plait[pli] grand-père Idir.

**Younes (grand-père) :** merci Batoul, j'ai apporté [aporti]des légumes.

**Séance 02 :** Projet 03 « Tu connais les animaux ? » p.59.

### Groupe 01

**Murtadha (Oncle Slimane) :** je suis heureux [oro] de vous voir les enfants [onfo]

**Tasnim (Zineb) :** tu [ti] as une grande ferme [farm], oncle Slimane.

**Essam (Sami) :** je veux voir [fwar] les animaux [zanimu] de la ferme, toi aussi Zineb ?

**Tasnim (Zineb) :** oui Sami, je viens avec [avik] toi.

**Murtadha (Oncle Slimane) :** suivez-moi pour les deux poules rousses[ros].

**Essam (Sami) :** èèèh..tu as un vache[ ãfaj] et un bœuf [buf] ?

**Murtadha (Oncle Slimane) :** oui, et deux veaux [vu], je dois nourrir et prendre soin [swa] de mes animaux.

**Tasnim (Zineb) :** venez [veni] voir, j'ai trouvé les œufs de la poule rousse.

**Essam (Sami) :** je [ zu] vais [vi] les [li] donner à maman [mamo] pour[bur] l'omelette de ce soir.

### Groupe 02

**Rahaf :** c'est une [in] belle poule, j'aime beaucoup[boco] les poules. Regarde Ikram !

**Ikram :** moi j'aime [ zam] la chat [laf], et toi Othmane ?

**Othmane :** j'aime tous les animaux [zanimu], regardez mes amis les vaches !

**Yacine :** je[ zu] suis Yacine, euuuh...

# Références bibliographiques

## Ouvrages :

- Besse, Henri, *Méthodes et Pratiques des manuels de Langue*. CREDIF. Paris, 1975.
- Château, J. *Le jeu chez l'enfant, Introduction à la pédagogie*, 6<sup>e</sup> édition J.Urin, 1973.
- Cloutier, Richard, RENAUD, *Psychologie de l'enfant*, André, Gaéton Morin, 1999.
- Cornaire. C, et Raymond. P. *La production écrite*, Paris, 1999.
- Debanc, C.G et Plane.S, « *Comment enseigner l'oral à l'école primaire ?* », 2004.
- Debyser, FRANCIS, *Langage et créativité*, Paris, Unil, 2000.
- Debyser, FRANCIS, *les jeux de rôles*, Édition Unil, 1996, 1997.
- Vanoye.F Mouchons, « *pratique de l'oral* », Ed. Armand Colin, Paris, 1981.
- GIASSON (Jocelyne), THÉRIAULT (Jacqueline). *Apprentissage et Enseignement de la lecture*, Montréal : Editions Ville-Marie, 1983.
- Hymes.d, *Vers la compétence de communication*, Paris, Hatier, 1987.
- Isabelle Diligent, « *l'expression théâtrale au service de l'enseignement des langues* », France, 1994.
- Ivan, M. « *La méthode Structuro-Globale Audio-visuelle (S.G.A.V) Audio Visual and Structuro-Global method* ». *Dialogos 2006/14. P16-20*. ASE, Bucarest, Roumanie, 2006.
- Jean-François Halté & Marielle Rispaïl, *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, 2005.
- CUQ, Jean-Pierre et Gruca Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003.
- L'ORAL – OBJET OU MOYEN D'APPRENTISSAGE ? Laura CHIRIAC, 2013.
- Leblanc, Marie-Cécile. *Jeux de rôle et engagement*. Ed. L'Harmattan, Paris, 2002.
- Mucchielli.A, *Les jeux de rôles*, Presses universitaires de France, collection « *Que sais-je ?* » n° 2098, Paris, 1983.
- Paquay, L. « *Le jeu de rôle* », *Fichier : Techniques de formation, UCL/EDUC*.
- Sorez, Hélène, *Prendre la parole*, Hatier, paris, 1995.
- Winnicott, D.W. *Jeu et réalité*. L'espace potentiel. Éd. Gallimard, Paris, 1975.

## Ouvrages pédagogiques :

- Document d'accompagnement des programmes de la 3<sup>ème</sup> AP, Edition ONEC, Alger, 2008.
- Loi d'orientation nationale, Ministère de l'éducation Nationale, Alger, 2008.

## Dictionnaires :

- Alain Rey, *Le Robert Dictionnaire D'aujourd'hui*, Canada, 1991.

- CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère présenté par seconde*, Paris, ASDIFLE/Clé international, France, 2003.
- CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed. Jean Pencreanch, Paris, 2003.
- Dictionnaire le petit Larousse, *Larousse*, Paris, illustré, 2012.
- Galisson.R et Coste.D, *Dictionnaire de la didactique des langues*, Ed, Hachette, Paris, 1976.
- Le petit Larousse illustré, *Dictionnaire encyclopédique*, Bordas, 1998.
- Le Petit Robert, *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, 1978.
- Le Robert, *Dictionnaire de Français*, Edif 2000, Paris, 2005.
- Robert Jean-Pierre, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Édition Ophrys, Paris, 2008.
- Robert, Jean-Pierre, *Le dictionnaire de didactique du FLE*, Paris, Ophrys, 2002.

### **Mémoires :**

- BENARAB, Anissa. L'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE à travers les jeux de rôles en milieu extrascolaire, Mémoire de Magister option didactique, Université des frères Mentouri, Constantine, 2005/2006.
- HADJAR, Amina Souhila. L'enseignement/apprentissage de l'expression orale, Mémoire de Magister option didactique, Université d'Oran 2, Oran, 2014/2015.
- CHEKILA, Bouthaina. Le jeu de rôles comme élément déclencheur de l'expression orale en classe de FLE, Mémoire de Master option didactique, Université de Mohamed Khider, Biskra, 2019/2020.
- CHOUGAL, Romaisa. L'impact du jeu de rôle sur la compréhension/production orale, Mémoire de Master option didactique, Université Larbi Ben M'Hidi, Oum El Bouaghi, 2019/2020.

### **Sitographie :**

- [https://www.researchgate.net/publication/285647633\\_Les\\_strategies\\_d%27apprentissage\\_d\\_es\\_apprenants\\_de\\_la\\_premiere\\_annee\\_des\\_filiere\\_de\\_francais\\_de\\_l%27Universite\\_du\\_Costa\\_Rica](https://www.researchgate.net/publication/285647633_Les_strategies_d%27apprentissage_d_es_apprenants_de_la_premiere_annee_des_filiere_de_francais_de_l%27Universite_du_Costa_Rica) [ consulté le : 05/03/2023 à 16:25 ].
- <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01215251/document> [ consulté le : 25/03/2023 à 10:30 ].
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-monolingue> [ consulté le : 02/03/2023 à 20:40 ]
- <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/oral> [ consulté le : 02/03/2023 à 20:10 ].

## **Résumé**

Cette recherche vise à vérifier l'impact des jeux de rôles dans l'amélioration de la production orale des apprenants de la troisième année primaire, qui ont beaucoup de difficultés dans leurs productions. Nous avons supposé que le jeu de rôle apporte une sorte de motivation aux apprenants et favorise l'expression orale chez l'apprenant.

La collecte des informations a été effectuée à travers l'analyse des séances de production et de compréhension orale observées lors de la réalisation des jeux de rôles, qui ont été réalisés par les élèves de la 3A.P. Les résultats obtenus ont permis de vérifier et voir l'efficacité de jeu de rôle et son impact sur les productions des apprenants et de confirmer nos hypothèses de départ.

### **Mots-clés :**

Production, compréhension, jeux de rôles, amélioration, communication.

## ملخص

يهدف هذا البحث إلى التحقق من تأثير لعب الأدوار في تحسين التعبير الشفهي لمتعلمي السنة الثالثة ابتدائي، والذين يواجهون الكثير من الصعوبات في تعبيرهم. افترضنا أن لعب الأدوار يعطي نوعا من التحفيز للمتعلمين ويعزز التعبير الشفهي لدى المتعلم.

تم جمع المعلومات من خلال تحليل حصص التعبير والفهم الشفهي التي تمت ملاحظتها خلال أداء لعب الأدوار، والتي أنجزت من طرف تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي. سمحت النتائج التي تم الحصول عليها بالتحقق من فعالية لعب الأدوار وتأثيرها على تعبير المتعلمين وتأكيد فرضياتنا الأولية.

## كلمات مفتاحية :

تعبير، فهم، لعب الأدوار، تحسين، تواصل.

## **Summary**

This research aims to verify the impact of role-playing games in improving oral production of learners of the third year of primary school, who have a lot of difficulties in their productions. We assumed that role-playing brings a kind of motivation to learners and favor the learner's oral expression.

The collection of information was carried out through the analysis of the oral production and comprehension sessions observed during the realization of role-play games, which were realized by the students of the 3A.P. The results obtained allowed to verify and see the effectiveness of role-playing and its impact on learners' productions and to confirm our initial hypotheses.

### **Keywords:**

Production, comprehension, role-playing games, improving, communication.