

**ROUSSEL NATHALIE**  
**PROFESSEUR-STAGIAIRE AU COLLEGE**  
**F.BAZILLE ( CASTELNAU LE LEZ )**  
**Tutrice : Me MALET**

**INTEGRATION DES JEUX DE**  
**RÔLE ET DE SIMULATION EN**  
**COURS D'ALLEMAND**

**Directeur de mémoire : M.FISCHER.**

**ROUSSEL Nathalie**

Professeur- Stagiaire au Collège Frédéric Bazille de Castelnau-le-Lez.

Classes en responsabilité : 4<sup>ème</sup> LVI et LVII

**MEMOIRE PROFESSIONNEL**

**SUIVI DU MEMOIRE PAR M.FISCHER.**

**SUJET : *INTEGRATION DES JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION EN COURS D'ALLEMAND.***

Cette réflexion a été pour moi l'occasion d'apprécier les capacités et les compétences en jeu dans l'expression orale simulée. En cours d'année, j'ai pu expérimenter diverses formes de jeux de rôle qui ont permis aux élèves de s'exprimer spontanément et dans un plus large mesure de leur faire surmonter les inhibitions liées à la pratique d'une langue étrangère. De ce fait, j'ai axé mon étude sur l'intégration du jeu de rôle en cours d'allemand, afin de prendre en compte la manière dont l'élève s'approprie la langue.

Diese Arbeit soll die Funktion des Rollenspiels im Deutschunterricht analysieren. Das Einbringen dieser Methode war für mich zuerst ein Mittel, die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler besser einzuschätzen . Im Laufe des Schuljahrs habe ich mehrere Formen des Rollenspiels angeboten, wobei die Schüler die Möglichkeit hatten, sich frei auszudrücken und

möglicherweise ihre Sprachhemmungen zu beseitigen. Daher bin ich besonders auf die Integration des Rollenspiels in den Deutschunterricht eingegangen ; so habe ich besonders die Art betrachtet, wie die deutsche Sprache von dem Schüler eingeeignet wird.

## SOMMAIRE

INTEGRATION DES JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION EN COURS D'ALLEMAND.
--

### I. Fondements du jeu de rôle

#### 1. Définitions et intérêt pédagogique.

- Implication affective et cognitive de l'élève.
- L'aspect ludique.
- Entraînement au dialogue.

#### 2. Aspects du jeu de rôle : formes du jeu de rôle et activités ludiques.

- Situations de jeux et de simulations.
- Recherches de renseignements.
- Identification avec un personnage librement construit.

#### 3. Place dans l'apprentissage : Quelles sont les différentes fonctions et utilisations des activités de simulations ?

- Introduction d'une thématique.
- Rebrassage du vocabulaire en contexte.
- 

### II. Une approche globale de la communication.

#### 1. Les jeux de rôle dans les manuels scolaires :

- Mise en place d'une situation de communication
- Observations ( intégration à l'approche notionnelle-fonctionnelle )

#### 2. Mise en place d'automatismes de langue

- Lier le langage à l'implication
- Lier le langage à l'émotion
- Lier le langage à l'action.

### 3. Communication et apprentissage

- Observations
- Solutions.

## **III. La créativité : principe du jeu de rôle.**

### 1. Le choix des supports en fonction de l'identification et de la créativité.

- Comment utiliser un document pour une exploitation orale ?

### 2. Comment gérer l'imagination ?

- Les éléments du jeu de rôle
- Le choix des déclencheurs de parole
- Aide à la représentation.

### 3. Les aides pour la phase de production

- Comment faire progresser l'ensemble du groupe dans la phase de production ?

## INTRODUCTION

Pourquoi le jeu de rôle et les simulations peuvent donner aux élèves un espace d'expression qui répond à une utilisation justifiée d'une langue étrangère ?

Comment amener ses élèves à prendre la parole en cours de langue ? Cette question s'est posée très tôt dans ma pratique professionnelle .J'ai voulu y apporter des éléments de réponse à travers cette réflexion sur le jeu de rôle ,car la prise de parole est tout à la fois un phénomène de motivation et de distribution des rôles à l'intérieur d'un groupe .Dans un cours de langue traditionnel, les rôles sont distribués en deux catégories facilement repérables: "celui qui parle" et "celui qui écoute" ( "Sprachrollen des Sprechens und des Zuhörens" H.Müller Überwindung der Sprachbarrieren) Cela implique que l'on considère dès l'abord le cours de langue comme un « jeu de rôle » où le professeur expose, explique et interroge tandis que l'élève est prié d'écouter, de comprendre et de répondre. La tendance étant plus nettement orientée vers une monopolisation de la parole par l'enseignant et non pas par l'élève, j'ai cherché à remédier à ce déséquilibre par l'intermédiaire du jeu de rôle comme outil pédagogique .Le désir de prendre la parole ,de s'exprimer y est à mon sens facilité parce qu'il est alors amené sous la pression du sens et non plus parce qu'il faut répondre aux questions de l'enseignant Le désir naît du manque ,le professeur doit pouvoir le susciter .Le jeu de rôle intervient alors comme un paramètre de la relation pédagogique : il s'agit de permettre à l'élève de prendre la parole le plus librement possible sans que le enseignant n'ait à intervenir J'ai souvent pu noter que la mise en place de jeux de rôle en cours provoquait un réel plaisir chez les élèves ,y compris parmi ceux dont les performances linguistiques étaient par ailleurs faibles .Trois aspects me semblent expliquer cet intérêt:

- la prise de parole ne s'effectue pas devant le professeur mais en interaction avec d'autres partenaires.
- La parole met en jeu la personnalité de l'élève ,son vécu ,ses goûts...
- L'élève fait l'expérience de son autonomie: il doit choisir ce qu'il veut dire en fonction de la situation, s'impliquer véritablement pour donner forme à son désir

Ainsi peut-on remédier aux principales causes de l'inertie en cours :

- L'inertie due au cadre de l'enseignement (celui qui parle et celui qui écoute)
- L'inertie due à l'appréhension de formuler un énoncé incorrect, donc une approche purement linguistique de la communication.
- L'inertie due à un manque d'imagination, de projet ,de mise en relation du sens.

Sur ce dernier point , j'ai pu constater que le jeu de rôle permettait précisément cette mise en relation du sens dans la mesure où des entraînements éparés trouvaient dans cette forme de travail une synthèse nécessaire à un apprentissage efficace des connaissances et par ailleurs utile pour certains élèves ayant besoin d'une vision globale de la langue. Il faut cependant souligner les nombreuses difficultés qu'un élève peut rencontrer dans la maîtrise de cet exercice ; cela demande une véritable faculté d'adaptation aussi bien au niveau linguistique que pragmatique.( comment gérer mes connaissances mais aussi comment réagir à ce que me dit l'autre, lui montrer que j'ai compris...) C'est à partir de ce constat que je vais montrer les implications du jeu de rôle en cours et la manière dont on peut l'intégrer aux processus d'apprentissages des élèves . C'est pourquoi il m'a semblé nécessaire de m'interroger sur les fondements de cette approche et son efficacité en termes d'objectifs.

En tant qu'approche globale de la communication, les jeux de rôle et de simulation permettent de mettre en place des automatismes de langue en situation. J'ai donc été amenée à analyser les présupposés, c'est-à-dire les compétences des élèves, à la production orale simulée.

Mes cours dans le Primaire et au Collège m'ont permis d'expérimenter plusieurs formes de jeu de rôle. La principale difficulté rencontrée a été de gérer la créativité des élèves : les solutions que j'ai pu apporter ont concerné les formes sociales de travail et la mise en place de référentiels linguistiques ( vocabulaire, dialogue ...)

J'ai fait figurer dans le tableau ci-dessous mes observations au moment de la phase de production.

Recours systématique/fréquent à la langue maternelle.
Facilité d'élocution mais difficultés linguistiques.
Problèmes de compréhension du partenaire: l'élève n'écoute pas ce que l'autre a à dire, l'intention d'élocution n'est pas repérée.
Déficit d'expression/d"expressivité": le texte est annoncé.

## **I. Les fondements du jeu de rôle.**

Pour une application pédagogique du jeu de rôle en cours, j'ai tenté de définir sa fonction au niveau :

- de la relation enseignant / enseigné et la création d'un climat d'échange favorable à l'apprentissage et à l'acquisition des connaissances.
- de la création d'une attitude active chez l'élève
- de l'enseignement à des élèves en difficultés.

Au début de mon enseignement, j'ai rencontré des difficultés pour proposer à mes élèves des activités répondant à la fois à leurs besoins et leur permettant de progresser efficacement ; le jeu de rôle a été pour moi un soutien dans ma pratique car il m'a fourni un instrument d'observation de mes classes ; j'ai pu ainsi mieux évaluer quelles étaient les priorités des connaissances à transmettre. D'autre part, les groupes de classe auxquels j'ai proposé cette forme d'enseignement sont des groupes réduits ( 6 élèves en 4<sup>ème</sup> LVII et 13 élèves en 4<sup>ème</sup> LVI ) permettant une mise en pratique beaucoup moins difficile que des groupes plus grands où la prise de parole ne peut pas toujours être le fait de la majorité.

### **1.Définitions et intérêt pédagogique.**

#### **1.1. Définition :**

Le jeu de rôle est « un jeu ou un exercice dans lequel on joue un rôle donné, défini largement : vendeur ou acheteur, client, professeur ou élève... Faire du jeu de rôle, c'est mettre en action dans un temps donné et un lieu précis une situation d'interaction en faisant comme si c'était pour de vrai, des situations réelles ou possibles, afin de trouver des alternatives, prendre de nouvelles décisions, mieux comprendre des situations complexes et difficiles, se familiariser avec des situations, se sensibiliser à l'observation, l'interaction et dans un but pédagogique aux difficultés d'apprentissage. »

J'ai été amenée à intégrer également les jeux de simulation dans mon mémoire, afin de représenter une forme d'activité proche du jeu de rôle traditionnel mais qui a l'avantage de faire tenir à l'élève son propre rôle dans une situation inventée. En

réalité, il est assez difficile de distinguer clairement ces deux types d'activités dans la pratique. Il peut arriver que l'élève doive enrichir son propre personnage par des éléments fictifs afin de répondre à la situation proposée.

### 1.2. Implication affective et cognitive de l'élève :

Le principal « levier de motivation » ( Accompagnements des programmes de 4<sup>ème</sup> ) consiste en l'implication de l'élève dans son apprentissage. Cette implication est d'ordre affective et cognitive. L'élève s'implique par goût ( ce peut être, comme ici, le goût du jeu) et par son engagement dans l'apprentissage. L'animation par la tâche dont relève le jeu de rôle permet de faire réaliser aux élèves des tâches concrètes ( par exemple élaborer un dialogue) où ils sont amenés à effectuer des choix ( linguistiques et pragmatiques) Un aspect de cette forme d'implication, souligné par Anne Ancelin-Schützenberger, est l'image mentale ; l'élève doit se représenter une situation afin « d'appriivoiser son rôle ». Ce comportement de mise en situation s'impose de lui-même comme une condition préalable à la prise de parole ( phase de production) : l'apprenant n'intervient pas en langue étrangère parce qu'il doit commenter un texte dans une situation d'échange limitée à un interlocuteur unique, à savoir, le professeur, mais se trouve confronté à une utilisation du langage conforme à une situation de communication..

### 1.3. Entraînement au dialogue :

Au niveau de la progression linguistique, le jeu de rôle s'intègre à l'entraînement au dialogue. Il faut rappeler que « la compétence linguistique ne permet pas à elle seule la compétence de communication orale dialoguée. La réalisation d'un échange en langue étrangère nécessite bien plus que la simple disponibilité de contenus linguistiques que l'on intégrerait spontanément à un schéma d'échanges connus. » La compétence de communication doit donc faire l'objet d'un apprentissage.

*Comment doit s'effectuer l'entraînement au dialogue ?*

- à partir du choix d'actes de langage : ils doivent être choisis en fonction de leur pertinence dans la communication et non à priori pour leur intérêt grammatical. Ils peuvent être regroupés dans un référentiel (annexe 1)

- sur la base d'activités de communication. (annexe 2) Celles-ci permettent aux élèves de réemployer leurs acquis dans un cadre ludique : ils respectent les règles, tentent d'être efficaces ; l'émulation entre élèves est alors un levier de motivation important, particulièrement dans les petites classes du primaire. Le caractère contraignant de l'exercice ( par exemple, lorsqu'il s'agit de grilles à compléter) est compensé par leur implication affective.

## **2.Les aspects du jeu de rôle**

Le jeu de rôle peut remplir différents types de fonctions selon la forme adoptée . C'est un élément de la pédagogie interactive : pour l'élève, il ne s'agit pas seulement d'appliquer ce qu'il a appris mais d'apprendre aussi quelque chose de nouveau ( dans une situation où il doit se renseigner, demander une précision, exprimer une préférence ...) L'enseignant remplit la fonction de professeur-ressource en fournissant à ses élèves les éléments dont ils ont besoin. J'ai pu ainsi expérimenter en cours des formes de jeu de rôle où l'élève ne devait pas nécessairement prendre une identité différente de la sienne, mais où il était amené à échanger des informations avec un partenaire sur son identité, ses goûts, ses opinions...sous forme d'interviews, de recherche d'informations... Cela a permis que les élèves s'expriment en leur nom, et non pas à propos d'un personnage fictif du manuel. J'ai pu remarquer que les histoires proposées dans leur livre pouvaient toutefois être matière à leur imagination.

- En primaire, l'élève est amené à manipuler la langue de façon très concrète sans que l'analyse de la langue n'intervienne nécessairement. Il y est beaucoup plus facile de proposer des saynètes très courtes à jouer devant le reste du groupe qu'au Collège. Il ne s'agit pas d'exploiter une situation et ses possibilités mais de communiquer en langue étrangère. L'élève est d'autre part appelé à reconnaître, à comprendre et à utiliser en situation un lexique simple pour :
  - la vie de classe
  - les actions quotidiennes
  - les faits culturels marquants ;

La langue apparaît comme un outil de communication au service de situations de vie le plus souvent proches des élèves. Le jeu de rôle invite l'élève à adopter dans un premier

temps une démarche d'interrogation, de questionnement caractéristique d'une démarche communicative. Il permet de fixer des dialogues stéréotypés mais aussi de fournir aux élèves une aide sur le mode ludique : les échanges sont visualisés dans la classe sous forme de mise en scène ; les participants peuvent se lever, mimer une situation ...

- Au Collège, il est possible de mettre en place des jeux d'identité ou bien des jeux où l'élève tient un rôle ( le sien / un rôle fictif). Les jeux d'identité se prêtent bien aux premières séances de présentation en début d'année scolaire, mais peuvent être réactivés tout au long de l'année permettant ainsi un enrichissement lexical en fonction des thèmes abordés. On peut lier deux types d'approches : thématique et communicationnelle.

Exemple : \* Avec mon aide, chaque élève bâtit sa propre « carte d'identité » qui correspond soit à ses vœux, soit à la réalité, les mots nouveaux sont inscrits au tableau ou au rétroprojecteur.

\* Forme de travail : interviews mutuels .

On peut intégrer à cette fiche une ou plusieurs questions sur la vie quotidienne ou sur les opinions de chacun dans la classe ( pour les 4<sup>ème</sup> LVI par exemple) du type : « Was würdest du machen, wenn du eine Million im Lotto gewinnen würdest ? » C'est un moyen de répondre aux préoccupations du groupe concerné et d'instaurer un débat si des opinions contradictoires apparaissent.

Une autre forme de jeu d'identité est l'échange d'identité : il s'agit alors d'élaborer des phrases à la première personne du singulier, chaque participant étant amené à décrire un de ses camarades et devant faire deviner aux autres de qui il s'agit.

En résumé, le jeu de rôle permet de mettre en relation la forme et le sens à partir :

- d'une situation de jeu. ( le souci de respecter les règles et d'être efficace étant les principaux leviers de motivation )
- d'un besoin de renseignements concernant son partenaire.
- d'une identification avec un personnage librement construit.

### **3.Quelle place dans l'apprentissage ?**

Traditionnellement ( Zimmermann), le jeu de rôle intervient à la fin d'une phase d'appropriation. C'est la phase qui ménage le plus de possibilités d'exercices sous forme de travail de groupe ; l'alternance entre un enseignement centré sur l'enseignant et un travail de groupe apporte une plus grande efficacité dans l'appropriation des connaissances par les élèves . Zimmermann subdivise la phase d'appropriation en :

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Phase cognitive</li><li>- Phase d'entraînement</li><li>- Phase de transfert.</li></ul> |
|--|

Dans la phase de transfert, chaque structure est étudiée dans des « micro-situations » chaque fois modifiées. De plus en plus, le jeu de rôle a été intégré à une démarche pédagogique globale où il intervient en tant que technique d'animation de la classe. Dans cette perspective, « il représente une composante méthodologique qui doit s'inscrire dans un ensemble, avec trois objectifs différents possibles : il peut être une procédure d'évaluation, il peut se trouver au centre d'une unité didactique dans une approche fortement centrée sur les besoins et les attentes des apprenants ou il peut constituer l'aboutissement d'une leçon . » ( Spontanéité et interaction, Alexis Tabensky )

J'ai pu expérimenter dans ma pratique que le jeu de rôle se prêtait également à l'introduction de faits de langue ou de locutions idiomatiques :

- J'interviens moi-même avec un élève dans une situation de communication afin d'apporter les éléments de vocabulaire nécessaires au jeu de rôle, l'élève étant tout d'abord chargé de me poser les questions .

Dans un deuxième temps, c'est à l'élève de répondre à mes questions ; il peut alors s'appuyer sur les expressions nouvellement apprises. Enfin, la situation de communication est relayée à l'intérieur du groupe entre les élèves. L'enrichissement du vocabulaire s'opère alors par imitation et répétition. J'ai par ailleurs introduit ce type de démarche en primaire avec des marionnettes, les élèves étant amenés à reproduire le dialogue entendu et à manipuler à son tour la marionnette .

Le jeu de rôle tient ici la fonction d'une scène d'introduction permettant à la fois de mettre en place la compétence linguistique des apprenants et de jeter les bases d'une compétence communicationnelle. Cette démarche permet de donner à la langue étrangère un statut de langue de communication. Le professeur participe au même titre que les élèves ; il est le meneur de jeu et fait ainsi comprendre aux élèves par l'exemple ce qu'il attend d'eux sans parler français.

Exemple : Application du jeu de rôle à une scène de présentation :

En tant que meneur de jeu, le professeur peut, en cours de production des élèves, récapituler les informations entendues : « du bist also sein Bruder... » et faire ainsi le point sur le vocabulaire nouvellement appris ou en cours d'assimilation. J'ai pu observer cette méthode dans une classe de 6<sup>ème</sup> sous forme de portrait vivant ; les élèves représentent les membres d'une famille et doivent définir entre eux leurs liens de parenté.

Une autre application du jeu de rôle en cours est de concevoir des dialogues interactifs permettant de fixer une structure grammaticale. Le Kettenspiel en est la forme la plus courante et ne peut être assimilé au jeu de rôle que parce qu'il intègre l'idée d'une situation d'échanges où chacun doit se positionner par rapport à son voisin. Cependant, la manipulation de la langue n'est pas motivée par une intention de communication ( Sprachwunsch) comme on peut la retrouver dans un jeu de rôle. Il me semble par ailleurs que celui-ci ne peut présenter une utilisation systématique d'une structure grammaticale .

## II. Le jeu de rôle : une approche globale de la communication .

### 1. Les jeux de rôle dans les manuels scolaires.

#### 1.1. La mise en place d'une situation de communication.

Le jeu de rôle occupe une place importante dans les manuels scolaires. C'est une approche pédagogique séduisante parce qu'elle propose une situation de communication immédiate où les élèves peuvent intervenir spontanément.

L'élève est amené à reconnaître ,à comprendre et à utiliser en situation un lexique simple pour

- la vie de classe
- les actions quotidiennes
- les faits culturels marquants.

Je me suis demandée si les situations de communication proposées favorisaient effectivement l'acquisition de compétences en langue 2. A partir des manuels Willkommen 4<sup>ème</sup> LVII et Grenzenlos 4<sup>ème</sup> LVI , j'ai choisi 4 types de jeu de rôle et présenté les fonctions langagières qu'ils mettent en œuvre. C'est un élément important du jeu de rôle : la compétence discursive et énonciative. Il s'agit de l'intention de communication qui anime un locuteur. L'intention peut être

d'obtenir un renseignement, de donner un ordre, de déclarer son ignorance, de donner une explication, de relater des faits...

Se présenter	Pouvoir dire son âge, son adresse, décrire les relations familiales, dire ses goûts.
Préparer une fête.	Pouvoir demander des informations, donner des renseignements, donner des

	ordres.
Scène d'opposition entre deux personnages.	Pouvoir donner son avis, dire qu'on n'est pas d'accord, exprimer sa colère, son irritation...
Débat sur la pollution.	Pouvoir convaincre son partenaire, donner des conseils...

### 1.2.Observations:

- Les compétences fonctionnelles requises sont de nature différente: pouvoir dire son âge représente une difficulté moindre que de donner son avis sur le comportement d'un personnage ou encore de donner de proposer des solutions pour remédier à la pollution . Une scène de présentation est très souvent "codée" socialement et ne permet pas de grandes possibilités de variation; les fonctions langagières sont plus réduites parce que plus ciblées. Elle se prête bien à une phase d'apprentissage de la langue 2.
- Les élèves n'interviennent pas de la même manière: dans une scène de présentation, il fait intervenir son vécu personnel, ses goûts...alors qu'il devra prendre l'identité d'un autre lorsqu'il incarnera un personnage ( "je fictif") et prendre position en son nom dans une situation de débat ("je de débat") . La forme du débat s'est révélée particulièrement efficace dans ma classe de 4<sup>ème</sup> LVI, par ailleurs sensibilisée à cette forme d'échange en cours d'éducation civique avec leur professeur d'Histoire-Géographie.
- Je me suis appuyée sur des textes du manuel pour introduire les jeux de rôle; cela permet aux élèves d'"exploiter" les saynètes qui leur sont proposées autrement que par le seul biais du commentaire de texte et donc de les sensibiliser à une approche plus ouverte du texte où la part d'imagination et de formulation d'hypothèses n'est pas rejetée au nom d'une reproduction fidèle du contenu. D'autre part, j'ai remarqué que des élèves par ailleurs réticents à s'exprimer sur les motivations psychologiques de personnages

fictifs, s'attachaient particulièrement à l'expression des sentiments lorsqu'il s'agissait de donner une "épaisseur" au personnage qu'il devait jouer. L'exploitation d'une saynète pour le jeu de rôle est un point de départ intéressant mais il doit être enrichi par le vécu des élèves afin que la production finale ne soit pas seulement une fidèle reproduction du texte mais qu'elle puisse intégrer des alternatives personnelles. C'est, à mon sens, de cette manière qu'il est possible de donner à l'élève les moyens de s'exprimer ; il peut élaborer son propre « fond » lexical.

## **2.La mise en place d'automatismes de langue.**

Le jeu de rôle est considéré dans les recherches pédagogiques les plus récentes comme un élément central de l'approche communicative des langues. Les premiers éléments de cette démarche remontent à la méthode directe (1901) qui a la première insisté sur l'abandon du recours systématique à la traduction mentale à partir de la langue maternelle. L'analyse des programmes de 6<sup>ème</sup> et de 4<sup>ème</sup> LVI/LVII soulignent la nécessité de faire acquérir progressivement par les élèves des automatismes de langue. C'est précisément l'automatisme de langue qui permet à l'élève de s'exprimer spontanément, sans passer par la réflexion ou la traduction mentale. La signification du transfert était l'aptitude à reproduire, c'est à dire à transférer les acquis dans une situation nouvelle.

La question est de savoir de quelle manière s'opère le transfert et les conditions de son efficacité.

### *Sur quoi repose un automatisme de langue?*

La question revient à se demander pourquoi un fait de langue va être retenu et tel autre oublié.

#### **2.1.Lier le langage à l'implication.**

La mise en place d'un automatisme de langue nécessite que l'élève puisse s'impliquer en son nom dans l'expression et percevoir la langue non pas seulement comme un outil

théorique mais avant tout comme un moyen de communication .L'enseignement en primaire nécessite ce type d'approche ,dans la mesure où les élèves ont une moyenne d'âge de 9/10 ans et ne peuvent donc pas souscrire à une pratique raisonnée de la langue .L'intérêt est essentiellement porté par des suites d'activités visant à impliquer l'élève ,l'invitant à parler de lui-même ,de ses goûts, de ses souhaits ,mais aussi à questionner l'autre ,à échanger des informations ,ou à exprimer une opinion."(BO 2 juillet 1998) J'ai pu constater que le fait de recourir au vécu des élèves crée une source de motivation importante dans la pratique de la langue et permet d'apporter un soutien à la mémoire ,dans la mesure où l'élève devient directement acteur de sa propre vie en langue étrangère et n'est pas obligé d'avoir recours à une tierce personne.

## 2.2.Lier le langage à l'émotion.

Des études sur la mémorisation ont mis en évidence que la mémoire était liée à l'émotion, c'est-à-dire à la charge affective véhiculée par le langage. Les activités de prononciation ( phonèmes, prosodie de la langue...) peuvent permettre une approche plus affective de la langue, lorsque ces activités ne se limitent pas à la reproduction d'éléments linguistiques hors-contexte mais lorsqu'elles participent d'une intention de communication. Suite à une séance de formation sur la prononciation avec Me Garraud, je me suis intéressée à la méthode verbo-tonale de Guberina basée sur un entraînement progressif à la prononciation et prenant en compte la situation d'énonciation. J'avais remarqué que mes élèves n'attachaient dans l'ensemble que peu d'importance à la prononciation lors de leurs performances ; l'essentiel étant pour eux de s'exprimer quel que soit la justesse de la prosodie ou de la réalisation de phonèmes. Leur capacité s'améliorait cependant très nettement dès l'instant où ils avaient appris le texte par cœur. Il y a effectivement une réelle difficulté pour un apprenant à maîtriser à la fois le contenu linguistique et la réalisation formelle de celui-ci dans une phase d'improvisation totale. Face à ce problème, j'ai tenté de mettre en place des activités préparatoires de sensibilisation à la prosodie prenant en compte la dimension affective ( expression de la joie, de l'étonnement, du dépit...).Les résultats n'ont pas été probants dès les premières séances, car les élèves n'ont pas immédiatement réinvesti dans leurs productions orales les schémas intonatifs qu'ils avaient par ailleurs très bien maîtrisés lors des entraînements. J'ai observé que leur capacité à lier le sens

et la forme ne se mettait en place que progressivement et ne pouvait tout d'abord se résoudre que si le texte était appris par cœur. Cependant, je pense que le jeu de rôle peut également être utilisé afin d'entraîner les élèves à mettre en place cette capacité, par exemple dans des phases d'improvisation, au détriment même de la fluidité. D'autre part, si on se place dans une perspective communicative authentique, on remarque que la prononciation est certainement un obstacle bien plus important pour la compréhension que la correction grammaticale. Enfin, mon expérience personnelle dans l'acquisition d'une langue étrangère m'a montré que l'acquisition d'une prononciation "authentique" valorise la production de l'apprenant et accroît sa confiance en lui. ( elle joue sur la relation locuteur – interlocuteur )

### 2.3.Lier le langage à l'action.

Ce paramètre est d'autant plus vrai dans les classes de primaire: " Compte tenu de l'âge des élèves, cet enseignement doit associer en permanence, à travers une gamme très large d'activités, le dire et le faire, le langage et l'action. Sur un rythme alerte, le maître fait alterner des activités contrastées et complémentaires (orales, manuelles et écrites) au cours desquelles l'élève peut être amené à utiliser les différents modes de la perception sensorielle ( auditif, visuel, tactile voire olfactif, gustatif ) ou esthétique." ( BO 2 Juillet 1998) C'est un présupposé important à la réalisation du jeu de rôle ; les élèves doivent pouvoir relayer la parole par le geste ou appuyer leur production orale par ce biais . Cette capacité a tendance à disparaître au Collège mais j'ai pu constater qu'un entraînement de quelques minutes chaque semaine où les élèves sont amenés à s'exprimer également par leur corps est très profitable à leur aisance en langue étrangère, même si par ailleurs ces activités ne font pas toujours l'unanimité.

## **3. Communication et apprentissage.**

### 3.1.Observations:

Il est tentant d'utiliser le jeu de rôle en cours de langue parce qu'il place l'élève dans une situation de communication de façon directe. Toutefois, la communication est une

compétence à part entière qu'il ne suffit pas de supposer en chaque élève mais de développer.

Claude Springer, dans un article sur « La signification de la compétence en langues à l'école », souligne que " les activités communicatives n'ont de sens que si elles permettent à l'élève de s'entraîner à développer sa compétence conversationnelle et discursive, c'est-à-dire de se focaliser sur le sens et la gestion globale d'énoncés. " (P 48)

Je me suis demandée ce qui pouvait favoriser l'élaboration d'une telle compétence chez mes élèves. L'apprentissage d'une saynète par cœur s'impose tout d'abord comme la forme la plus simple du jeu de rôle: elle permet d'améliorer l'aisance du locuteur dans sa maîtrise du code oral . Les programmes destinés au premier cycle l'intègre à un apprentissage progressif de l'autonomie . L'enseignant doit être particulièrement attentif à ce que la tendance au psittacisme ( reproduction non réfléchie d'unités linguistiques) ne vienne pas supplanter cet objectif. Ayant appris son texte avec exactitude, un élève répond à ma première question : "Wie geht es dir?" par la seconde réplique de son dialogue, pensant que j'avais commencé le jeu de rôle: "Ich wei **ß** nicht genau.Vielleicht 12 oder13" ( la première réplique étant : " Sag mir, wieviele Gäste kommen zu deiner Party?" ) Il s'agit donc de faire progresser l'élève vers une plus grande prise de risques afin de créer des conditions propices à l'apprentissage. Cette prise de risques ne peut se faire que dans un climat de confiance entre le professeur et l'élève, sans lequel l'apprenant aura toujours l'impression d'être dans une situation de mise à l'épreuve génératrice d'angoisse. Les heures de concertation avec ma tutrice, Me Malet, m'ont permis – entre autre parce qu'elles reposent également sur ce climat de confiance – de travailler sur ma relation aux élèves et de créer un cadre plus propice à la prise de parole. Le jeu de rôle nécessite en effet un dosage entre les interventions du professeur et la part de liberté accordé aux élèves. C'est le paradoxe expliqué par A.Coïanitz : " L'apprenant se trouve dans une double situation d'énonciation; à la fois sous le regard du professeur et dans la position d'un locuteur natif censé s'exprimer le plus spontanément possible." Le risque est double : soit l'élève ne s'appuie que sur des savoirs déjà acquis, soit il sollicite le professeur et a recours à sa langue maternelle pour résoudre le problème. Dans les deux cas, il n'y a pas de véritable progression.

### 3.2.Solutions.

- Se pose le statut de l'erreur : comment évaluer le fait de communiquer sans problème dans un allemand approximatif? A partir des observations faites plus haut, je pense qu'il est utile de:

1.dissocier la compétence linguistique de la compétence communicationnelle. Cela implique que l'on dissocie , tel FAVARD, le vocabulaire disponible à l'expression du vocabulaire de reconnaissance, autrement dit la capacité d'expression de la capacité de compréhension. Ainsi on peut demander aux élèves de pouvoir comprendre son interlocuteur et donc de réagir de façon adéquate à l'énoncé de son partenaire, sans qu'il soit nécessairement en mesure de produire lui-même un tel énoncé.

2.prendre en compte la compétence stratégique des élèves lors d'un jeu de rôle: j'ai ainsi introduit dans ma grille d'évaluation élaborée avec les élèves (annexe 3) la capacité de répondre à son interlocuteur dans toute situation ( mise en place du vocabulaire relevant de stratégies d'évitement: ex: "Tut mir leid, ich habe nicht verstanden"...)

3.réévaluer la place de l'animateur.( cf I.3. Communication et apprentissage concernant le rôle de meneur de jeu )

- L'analyse des blocages observés lors d'une phase d'improvisation par exemple m'a amenée à ménager une phase de concertation ( en tandem) entre les élèves afin d'être préparé au "canevas" du dialogue, ceci n'excluant pas des variations personnelles au cours de la production orale. Les résultats ont été bien supérieures aux séances précédentes où le facteur de surprise jouait en défaveur de la compréhension et donc de la fluidité du dialogue.

### **III. La créativité : principes du jeu de rôle.**

#### **1. Le choix des supports en fonction de l'identification et de la créativité.**

C'est à Osborn, en 1953, que l'on doit l'idée selon laquelle le groupe est la situation optimale pour la créativité, ce qui l'a amené par ailleurs à développer la plus connue des activités de groupe : le brainstorming.

« La créativité en groupe suppose pour se développer :

- un climat chaleureux
- un climat spontané
- un climat ludique. » ( Psychologie de la communication, J-Claude ABRIC, Ed Psychologie- Cursus)

J'ai observé que les activités ludiques et le jeu de rôle en particulier favorisaient une attention plus soutenue du groupe en lui permettant de se concentrer sur une tâche précise. D'autre part, des élèves plus faibles ont eu l'occasion de soumettre leurs idées au reste du groupe avec moins d'appréhension, notamment dans des activités de débat. Le jeu de rôle permet à l'élève de se mettre dans la peau d'un personnage fictif et donc une mise à distance par rapport à ce qu'il dit ( contrairement au débat) mais il nécessite une part d'identification sans laquelle le jeu même devient inefficace.

*Comment favoriser l'identification à une situation de communication ?*

C'est pourquoi la créativité doit reposer sur des représentations communes au groupe ( la famille, les amis, les chanteurs préférés ...) et non pas sur des supports trop éloignés de leurs intérêts et de leurs préoccupations. Il s'agit de partir de ce qui est déjà connu pour apporter des réactions nouvelles. C'est un aspect important : un document doit éveiller chez l'apprenant une attente, une possibilité de donner du sens à ce qu'il fait. Quel intérêt pour un élève de Primaire ou de Collège d'apprendre l'heure s'il n'est pas convaincu que cela lui permettra d'échanger des informations avec son partenaire sur son mode de vie, l'heure à laquelle il se lève le matin , ce qu'il fait l'après- midi,

l'heure de son émission préférée... ?( sous forme d'interviews par exemple) Cela est également pertinent dans le choix des documents : j'ai proposé à mes élèves un plan de ville fictif où ils devaient se repérer. Le manque de points de repères familiers – qui auraient pu être apportés grâce à un plan de la ville de Castelnau – a été un frein à la créativité et n'a pas permis une réelle implication des élèves. Ils devaient en fait gérer deux difficultés de front :

- la compréhension du document
- la production orale d'énoncés sur la base d'un document fictif.

Concernant le choix des documents pour des activités orales du type des jeu de rôle, je pense qu'ils doivent répondre à deux exigences :

1. être liés à une thématique proche des préoccupations des élèves.

Mais cela n'est pas suffisant si on dissocie trop nettement comme j'ai pu être tentée de le faire tout d'abord, l'objectif de compréhension et l'expression libre.

2. Il n'est pas nécessaire que le document soit exploité de façon exhaustive ; il doit provoquer la prise de parole et correspondre à des actes de langage. Il ne s'agit pas, par exemple, d'être en mesure de décrire dans ses moindres détails le contenu d'un programme de télévision mais de pouvoir utiliser un certain nombre d'informations pour s'exprimer dans une situation de communication réelle. Cela implique que le professeur didactise le contenu linguistique du document ( expression de l'heure, des indicateurs temporels...) mais aussi les réactions que peut engendrer son utilisation concrète ( demander l'avis de quelqu'un sur une émission, exprimer ses goûts ...)

## **2. Comment gérer l'imagination ?**

Comme le souligne Meirieu, l'enseignant qui fait appel à la créativité n'a encore rien fait pour en favoriser le développement. J'ai été surprise de constater que mes élèves manquaient parfois d'imagination lorsqu'il s'agissait d'établir des relations entre les personnages joués ( plus particulièrement en 4<sup>ème</sup> LVI où l'expression peut être plus libre qu'en 4<sup>ème</sup> LVII )

Selon Anne Ancelin-Schützenberger, le jeu de rôle se compose de 5 ingrédients :

- |                         |
|-------------------------|
| - le(s) protagoniste(s) |
|-------------------------|

- le(s) auxiliaire(s)
- le meneur de jeu
- la scène ou aire de jeu
- le groupe, les spectateurs participants qui expriment leur opinion en fin de séance.

La principale difficulté que j'ai pu rencontrer a été d'utiliser la situation du jeu de rôle pour créer des conditions favorables à la communication.

### 2.1. Le choix des déclencheurs de parole.

Il est possible de faire réfléchir les élèves à une situation à partir :

- d'un lieu
- d'un objet (par exemple un trousseau de clefs) ; le groupe doit imaginer une situation dans laquelle cet élément intervient.
- D'une photo, d'une image ou d'une bande dessinée. On peut faire représenter les personnages d'un dessin et laisser ensuite les élèves s'exprimer dans la peau de ce personnage fictif .( annexe 4) Il faut bien sûr que le document choisi soit porteur d'une charge affective assez forte pour que les élèves soient appelés à prendre position. A partir de la BD fournie en annexe, il est possible de donner la parole à chaque personnage et de leur faire exprimer des points de vue différents. Cela permet d'exploiter une situation de communication de manière ludique.

Remarque : Dans la mesure où le plaisir de jouer suffit souvent à fonder le jeu de rôle en Primaire, on peut imaginer des formes de jeux de rôle beaucoup plus guidées sous forme de fiches cartonnées ( Annexe 2.2) Dans ce cas, la situation est déjà fournie, l'objectif étant de rassembler des éléments linguistiques pour l'expression de cette situation.

### 2.2.Aide à la représentation.

- Il est préférable de se situer pour agir ; c'est pourquoi on peut proposer aux protagonistes de préciser le cadre de l'action. Une chaise peut symboliser une armoire, un lit . L'indication de certains détails crée une atmosphère : cela permet de donner des points de repère à l'imagination et d'« oublier », du moins en partie, que l'on se trouve dans une situation de cours. L'élève est invité à agir autrement dans un cadre qu'il a lui-même élaboré. Cela n'est pas toujours facile à mettre en place dans la mesure où cet espace de liberté peut parfois être mal exploité par l'élève qui ne verra là qu'une occasion de se divertir et non pas la possibilité d'expérimenter et d'appliquer ses connaissances . C'est pourquoi il faut rappeler aux élèves qu'ils n'auront réussi leur production orale qu'à condition d'avoir été le plus cohérents possibles.( à intégrer dans la fiche d'évaluation)

- J'ai voulu remédier à un autre problème du jeu de rôle : souvent le jeu se réduit à deux ou trois protagonistes qui présentent leur production orale tandis que le reste du groupe doit regarder et apprécier leur performance. On peut imaginer d'impliquer le reste du groupe en lui demandant d'interviewer leurs camarades avant qu'ils ne se produisent sur la personnalité des personnages, d'où ils viennent, ce qu'ils font. Cela se prête assez bien aux jeux de rôle placés en fin de séquence après avoir abordé un texte narratif. Ainsi, on peut associer deux types de production : discursive et dialoguée.

### **3. Les aides pour la phase de production.**

Dans les phases de préparation, j'ai d'abord fait élaborer en tandem des canevas de dialogue que deux élèves devaient jouer ensuite devant la classe. Cette démarche présente deux inconvénients :

1. Les autres participants ne se sentent pas impliqués par la production de leurs camarades et ne se concentrent plus sur la tâche qui leur a été donnée.
2. Je me suis rendue compte que mes corrections ne servaient qu'à ceux qui avaient écrits leur dialogue et ne faisait donc progresser qu'une seule partie du groupe à la fois. D'autre part, la correction ne pouvant intervenir qu'après la production orale des élèves, ces derniers n'accordent que peu d'intérêt à de possibles améliorations.

C'est le principe d'une évaluation sommative qui ne permet pas aux élèves de s'entraîner aux différentes compétences requises par le jeu de rôle ni même d'enrichir leur production. Il n'y a pas alors de véritable apprentissage.

*Comment faire progresser l'ensemble du groupe dans la phase de production ?*

J'ai eu à gérer les interventions des élèves pour construire en groupe un texte cohérent ; le jeu de rôle peut être préparé ensemble sur la base d'une mise en commun des idées. Cette démarche est difficile à mettre en place mais elle a l'avantage d'inciter des élèves moins enclins à prendre la parole spontanément à prendre position par rapport au reste du groupe. Ce peut être un dialogue que les élèves ont tout d'abord travaillé par groupe de deux ou trois et qui sera modifié et enrichi par les autres groupes en séance plénière. J'ai pu observer que cette méthode inspirée de M.Obiols donnait à la production écrite un plus grand intérêt dans la mesure où l'amélioration du texte dépend principalement de la capacité à intégrer les aspects positifs des autres élèves et non pas de souligner les erreurs commises. J'ajoute cependant que j'interviens dans chaque groupe avant la mise en commun pour apporter une aide lexicale ou des corrections concernant les structures grammaticales. On peut confier à un élève la tâche d'inscrire au rétroprojecteur le texte commun et de souligner les éléments linguistiques et grammaticaux qui ne sont pas connus ou qui ont posé problème. On voit donc que la créativité peut être également l'objet d'un apprentissage en groupe, d'où peuvent émerger des représentations complémentaires. De ce point de vue, ces types d'activités favorisent un comportement de solidarité et de citoyenneté.

## CONCLUSION

Lorsque j'ai commencé ma réflexion sur le jeu de rôle, j'ai tout d'abord tenté de remédier à des difficultés concernant :

- le cadre de la communication : il s'agissait de faire éclater un système d'échanges basé uniquement sur le professeur et l'élève.
- la production orale des élèves ( cf. tableau d'observations de l'introduction)

J'ai pu observer que la mise en place des jeux de rôle et de simulation nécessitait chez l'élève qu'il mobilise des compétences variées dépassant le cadre purement linguistique. Je retiendrai particulièrement le plaisir qu'ont eu mes élèves à se « produire sur scène ». Je pense qu'il y a là une source d'implication intéressante ; elle permet de faire progresser les élèves d'une part dans la phase de préparation et d'autre part au moment de la réalisation. Le jeu de rôle ou de simulation permet en effet une mise en relation de la forme et du sens. D'autre part, les élèves ont là l'occasion de donner à leur apprentissage un objectif et donc un sens. J'ai eu moi-même beaucoup de plaisir à l'élaboration de ces simulations. Il faudrait souligner toutefois que les jeux de rôle ne peuvent constituer l'essentiel de l'enseignement en allemand, ils constituent néanmoins un tremplin important dans l'appropriation de la langue qu'il ne faut pas négliger.

## ANNEXE 1

Exemple de référentiels de vocabulaire : respecter les usages sociaux

### 1. Saluer.

Guten Morgen / Tag / Abend. Tschüss ! Hallo ! Grüss dich !

Auf Wiedersehen ! Bis bald ! Bis... ! Auf Wiederhören !

Mach's gut !

### 2. Se présenter.

Ich heiße...ich bin...ich habe einen Bruder,eine Schwester. Und du ?

Wie heißt du ? Wer bist du ? Hast du... ?

### 3. Prendre contact

Du ! Hallo ! Bitte ! Entschuldigung ! Hör mal... ! Paß auf ! Sag mal !

### 4. Prendre des nouvelles de quelqu'un. En donner.

Wie geht's Dir ? Wie geht's ? Mir geht es gut ! Und Dir ?

Gut ! Sehr gut ! Solala !

Schlecht ! ich bin krank ! ich bin müde !

### 5. Offrir. Remercier.

Hier ist... Hier hast du...

Danke ! Bitte ! Vielen Dank ! Nett von dir ! Das ist aber nett !

### 6. Encourager. Féliciter.

Schön ! Super ! Toll ! Prima !ich gratuliere ! Herzlichen Glückwunsch !

### 7. S'excuser

(es) tut mir leid ! Verzeihung ! Entschuldigung !

## ANNEXE 2

1. Activités de jeux de communication permettant d'assurer la maîtrise des outils langagiers. Ce type d'activité peut déboucher sur une implication plus personnelle de l'élève dans une seconde phase d'exploitation. (jeu de rôle)

A	GERN	NICHT GERN
PETER	Fußball spielen	
ALEXANDRA		Schwimmen
ANNE	Radfahren	Fußball spielen
CHRISTIAN		
USCHI		
PAULA	Basteln	Klavier spielen
.....		

B	GERN	NICHT GERN
PETER		Tanzen
ALEXANDRA	Spazieren gehen	
ANNE		
CHRISTIAN	Lesen	Fernsehen
USCHI	Turnen	Malen
PAULA		
.....		

Déroulement : les élèves de A interrogent ceux du groupe B ( Was macht Christian gern ?), remplissent la case vide, puis ceux de B interrogent à leur tour l'un des élèves du groupe A pour obtenir un renseignement manquant ( Was macht Anne nicht gern ?)

Dans une seconde phase, les élèves peuvent ajouter deux nouvelles cases ( ich/ mein Partner) qui les impliqueront personnellement dans le jeu.

Ce jeu de communication laisse tout d'abord peu d'initiative aux élèves. Il vise surtout au réemploi des Redemittel dans des situations de communication simulée.

3. Deux partenaires A et B reçoivent chacun un carton différent sur lequel figurent un certain nombre d'indications en français sur :

- l'identité, l'âge, le sexe, la profession...
- le lieu de l'action simulée, le moment...
- le résumé de la tâche à accomplir
- lequel des deux partenaires engagera la conversation ;
- éventuellement des aides.

Exemples de cartons de jeux de rôle :

*SITUATION 1*

## **ANNEXE 3**