

I.U.F.M.
Académie de Montpellier
Site de Perpignan

PRAT Magalie

LE JEU DE RÔLE EN CLASSE DE CATALAN

Discipline: Catalan
Classes concernées: Secondes débutants, premières bilingues
Établissement: Lycée Maillol, Perpignan

Tuteur du mémoire: Béatrice Ortega
Assesseur: Miquela Valls

Année universitaire: 2002-2003

Le jeu de rôle est une activité pédagogique ludique, destiné à tous les publics scolaires, qui sert les objectifs que s'est fixés l'enseignant. Il permet de réemployer les outils linguistiques vus en cours, et donc de finaliser les apprentissages. La motivation de tous les élèves ainsi que les stratégies adoptées par l'enseignant sont les deux conditions de sa réussite.

El joc de rol és una activitat pedagògica lúdica, destinada a tots els públics escolars, que serveix els objectius que s'ha fixat el professor. Permet reutilitzar les eines lingüístiques vistes a classe, i doncs finalitzar els aprenentatges. La motivació de tots els alumnes així com les estratègies adoptades pel professor són les dues condicions del seu èxit.

MOTS CLÉS

Jeu de rôle _ motivation _ animateur _ acteur _ situation de communication _ théâtralisation.

CADRE RÉSERVÉ AU JURY



SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	4
I PROBLÉMATIQUE	
1.1 Définition du jeu de rôle.....	6
1.2 Intérêt du jeu de rôle.....	8
II HYPOTHÈSES ET STRATÉGIES	
1.1 La motivation des élèves : condition indispensable de la réussite.....	10
de l'activité pédagogique	
1.2 Le rôle de l'enseignant.....	12
III RÉALISATION PÉDAGOGIQUE	
1.1 Le jeu de rôle en classe de seconde débutants.....	14
1.2 Le premier jeu de rôle en classe de première bilingue.....	16
1.3 Le second jeu de rôle en classe de première bilingue.....	20
1.4 Le troisième jeu de rôle en classe de première bilingue.....	23
IV CONCLUSION.....	27
IV BIBLIOGRAPHIE.....	28
VI ANNEXES	

INTRODUCTION

Avant de devenir professeur, l'occasion de participer à des jeux de rôles "murders partys" entre camarades s'est présentée à moi. Je dois dire que le plaisir de jouer un rôle tout en ayant comme objectif de découvrir une énigme, à savoir, rechercher le ou les meurtriers, est une situation assez excitante: on sort du quotidien et l'on joue les détectives, c'est une vraie aventure. Les déguisements sont aussi un élément incontournable qui aident, à mon avis, les participants au jeu, à s'approprier rapidement de leur rôle. Après un bref moment où tout le monde se trouve ridicule en adoptant des attitudes qui ne sont pas les siennes, on éprouve une sensation de liberté où on abandonne son "moi" et une certaine plénitude à jouer un personnage de manière entière. Cela permet de se désinhiber totalement et l'on se permet des propos, par exemple, que l'on n'aurait jamais pu se croire capable de tenir en temps normal. Ce sentiment de se surpasser, d'aller au-delà de ses limites à travers la théâtralisation, m'a beaucoup donné à réfléchir lorsque j'ai entendu parler de cet exercice de langue il y a trois ans, lors d'un cours de licence de catalan de linguistique appliquée. Le concept m'a séduit immédiatement et j'ai pensé à la motivation et au plaisir qu'un tel exercice de langue pourrait susciter chez les élèves, à partir de ma propre expérience.

Ainsi, avant même de débiter cette année de formation, j'avais à l'esprit de mettre en pratique cet outil pédagogique dont je pensais tirer profit pour mes élèves.

Ma conviction pour les bienfaits de cette activité pédagogique, à ce stade là, était immense puisqu'elle s'inscrit dans l'approche communicative de l'apprentissage d'une langue étrangère.

Et dans l'histoire des diverses méthodes d'apprentissage des langues étrangères, l'approche communicative peut se qualifier de "révolutionnaire": c'est la première méthode qui se centre sur l'apprenant et non sur l'enseignant: le statut de ce dernier n'est donc plus celui de transmettre le savoir d'une manière verticale mais celui d'animer et d'apporter les savoirs en fonction des besoins des apprenants qui construisent eux-mêmes leur apprentissage. Ce changement de statut de l'enseignant implique un changement dans les supports d'activités utilisés (l'enseignement procuré se donne à travers des documents authentiques), dans la richesse du lexique (qui provient de ces documents et des besoins langagiers), dans la manière d'aborder la grammaire (l'enseignant veille à ce que l'apprenant ait tous les outils nécessaires pour que l'apprenant découvre la règle et la conceptualise).

Dans l'approche communicative, comme le nom de la méthode l'indique, l'objectif est que l'apprenant parle et communique dans la langue apprise dans les situations de la vie courante. Or, quoi de plus productif que le jeu de rôle pour assouvir cet objectif?

J'ai donc expérimenté cette activité avec mes deux classes dans le but général de les faire progresser en expression orale: une classe de seconde

débutants dont l'effectif est de quatre élèves (6 le mardi) qui a pris catalan en troisième langue étrangère et une classe de première bilingue qui a pris catalan en troisième langue étrangère mais qui l'étudie depuis la sixième en option, voire depuis le CM2. Dans ce groupe de neuf élèves, il faut noter une certaine hétérogénéité: une élève est non bilingue, une est très faible et deux autres ont un niveau passable.

I PROBLÉMATIQUE

1.1 Définition du jeu de rôle

Le Petit Robert définit le terme “jeu” comme une “activité physique ou mentale purement gratuite, qui n’a, dans la conscience de la personne qui s’y livre, d’autre but que le plaisir qu’elle procure”.

Il définit en seconde acception le mot “rôle” comme la “partie d’un texte dramatique, des dialogues d’un film, d’une émission, correspondant aux paroles d’un personnage, que doit dire un acteur; ce personnage que l’acteur représente”.

Le jeu de rôle peut se définir comme un divertissement dans lequel les participants, les joueurs incarnent des personnages à partir d’un support écrit préétabli. Il consiste donc à réaliser verbalement une production écrite de toutes natures (scénario d’un film, pièce de théâtre...).

Cette définition ne correspond pas à l’activité pédagogique mise en pratique dans une classe de langue. Elle s’approche davantage de la définition du “jeu dramatique” extraite du livre *Éduquer par le jeu dramatique*¹:

“Pour définir globalement le Jeu Dramatique envisagé ici, on peut dire que c’est un jeu collectif qui consiste à inventer à plusieurs une fiction en élaborant le canevas d’une action dramatique, puis à jouer cette fiction sous couvert de personnages, et ensuite à parler et échanger autour de l’expérience vécue dans le jeu, pour enfin, rejouer.” (p15).

Dans le jeu de rôle, tel qu’il est réalisé en classe de catalan, l’objectif de l’exercice est de créer une fiction par petits groupes en élaborant le plan du déroulement de cette fiction en prenant en considération les consignes que l’enseignant a formulées puis en la jouant au travers de personnages. Vient ensuite une discussion, une critique autour des divers jeux de rôles joués et observés et enfin la discussion se termine par des remarques visant à améliorer le prochain jeu de rôle.

Si l’on s’attarde un court instant sur ces deux définitions générales qui expliquent de manière chronologique les différentes étapes du jeu de rôle, le point commun qui en ressort est son processus d’élaboration mis à part la disparition de la seconde représentation en classe de langue catalane. Ainsi, et il est important de le souligner, le jeu de rôle ne se réduit pas à une représentation théâtrale où les élèves jouent un personnage. Le jeu de rôle englobe tout le processus d’élaboration de la fiction pour aboutir, en dernier lieu, à la représentation du jeu. Ainsi, la représentation n’est que l’ultime étape du jeu.

¹Christine PAGE, *Éduquer par le jeu dramatique*, ESF éditeur, 1997.

Il existe tout de même une dissimilitude entre ces deux définitions suggérée par l'emploi des mots. En effet, la première définition bannit le terme "exercice" et la seconde introduit une connotation nouvelle avec le mot "critique" qui nuance et précise le terme "échanger". Ainsi, le jeu dramatique diffère du jeu de rôle car il n'existe que la notion de jeu, de divertissement dans le premier cas. Avec la notion d'exercice, s'ajoute la notion de contrainte et celle d'évaluation des joueurs. En tant qu'exercice, l'élève devra suivre des consignes et n'aura pas une totale liberté lors de la création de la fiction.

Continuons la comparaison de ces deux expressions afin de mieux cerner le jeu de rôle. Dans le livre précédemment citée, le terme "jeu" dramatique et ce qu'il implique nous est expliqué: «*Le mot "jeu" nous semble traduire un caractère essentiel de notre activité. Qui dit "jeu" dit spontanéité, création libre et gratuite, jaillissement à chacun personnel.*» (p16).

Une autre dissemblance apparaît: pour l'enseignant, proposer à ses élèves d'élaborer un jeu de rôle est un moyen plus ludique pour asseoir et, ou découvrir des connaissances linguistiques et lexicales. Le jeu rentre en ligne de compte mais va de pair avec le travail que doit fournir l'élève. La création libre et gratuite du jeu dramatique n'existe pas totalement dans le jeu de rôle: l'élève a une certaine liberté de composer son personnage, ses dialogues mais dans un cadre imposé ou plus ou moins dirigé par le professeur; la création n'est pas gratuite puisqu'elle sert des objectifs linguistiques spécifiques et que l'évaluation sommative ou non qui suit l'élaboration du jeu de rôle est consignée par ce dernier en vue d'une appréciation sur le bulletin scolaire. Quant à la spontanéité, une part minimale lui est accordée dans le jeu de rôle car l'obstacle de la langue y est pour beaucoup.

Ainsi, une définition possible du jeu de rôle en classe de langue de catalan pourrait être:

“ exercice de langue ludique d'expression orale dont le processus consiste à élaborer une fiction, à élaborer son déroulement en mettant en scène des personnages dont l'objectif est de manipuler des outils linguistiques, lexicaux, des fonctions langagières pour aboutir à une représentation théâtralisée qui sera analysée, critiquée, jugée par les élèves ainsi que par l'enseignant.”

1.2 L'intérêt du jeu de rôle en classe de langue

Comme je l'ai fait remarqué en introduction, j'ai entendu parler de cette activité pédagogique lors de mon année de licence, voici deux ans. Cette activité s'intègre dans l'approche communicative apparue dans la deuxième moitié des années soixante-dix grâce à un travail de recherche de la part d'experts européens. Le manuel d'apprentissage de catalan le *Digui, Digui...*, qui correspond à cette méthode communicative, bien que destiné à un public d'adultes, fut édité en 1984. Ainsi, je pensais que cette activité était de pratique courante dans l'enseignement des langues étrangères depuis que j'avais quitté le lycée puisque une séance de cours de licence de linguistique appliquée était consacrée aux jeux de rôles et que je connaissais le *Digui, Digui...* dans lequel bon nombre sont proposés. Je me suis aperçue que ce n'était pas le cas lorsque j'ai proposé cette activité à mes élèves. Je me suis entretenue avec une enseignante d'espagnol qui m'a confirmé que cette activité était peu ou pas pratiquée car elle ne figurait pas dans les manuels scolaires d'espagnol.

Après cette nouvelle, j'ai tenu à expérimenter le premier jeu de rôle sans aucune aide ou piste trouvée dans un livre dans le but d'entreprendre une réflexion personnelle, une conception propre en suivant mon intuition pour ensuite seulement comparer ma démarche avec la théorie. Comme le résultat a été satisfaisant, j'ai décidé de retenter une nouvelle fois l'expérience en me basant sur mes premières conclusions sans faire appel à des études bibliographiques.

Concernant les recherches des études bibliographiques effectuées à la bibliothèque de l'I.U.F.M. après la réalisation du deuxième jeu de rôle, je me suis confrontée à une pénurie de livres traitant de ce sujet: aucune étude dont le titre comprenait "jeu de rôle" n'apparaissait dans le répertoire bibliographique. En étendant mes recherches à "jeux", trois livres ont retenu mon attention². Mais aucun n'a répondu à mes attentes : le livre d'Augusto Boal se dirige à tous publics, il intègre des jeux de mimes, des jeux d'animaux qui peuvent s'adapter avec les enfants, des improvisations avec des jeux de séduction, des situations de la vie active qui sont destinées à un public d'adultes, des jeux de respiration... mais l'improvisation de ces jeux prennent une place trop importante pour des élèves qui font l'apprentissage d'une langue étrangère, même pour une section bilingue.

Quant à l'étude de Christine Page, les jeux proposés sont dirigés à des enfants, fait compréhensible puisqu'elle a appliqué sa recherche au public dont elle s'occupe de par son métier d'institutrice. Cela dit, cette étude m'a rassuré lors de la comparaison du processus d'élaboration du jeu de rôle : ma démarche

² Augusto BOAL, *Jeux pour acteurs et non acteurs Pratique du théâtre de l'opprimé*, éditions François Mastero, 1978.

Christine Page, *Éduquer par le jeu dramatique*, ESF éditeur, 1997.

Jean-Pierre RINGAERT, *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, CEDIC, 1977.

intuitive s'est révélée être la même que celle décrite dans son livre excepté pour la phase de rejeu.

Dans le dernier livre, une place importante est accordée à la définition du jeu dramatique, à des exercices techniques, à la présentation des thèmes et des situations empruntées au quotidien dans le jeu dramatique, à l'improvisation et à la théâtralisation des textes dramatiques. Je n'ai donc pas utilisé cette étude dans ma réflexion.

Enfin, j'ai lu un article³ de cette professeur d'anglais qui utilise le jeu de rôle dans ses classes mais qui le propose non pas après, mais avant la leçon pour ne pas associer le jeu de rôle à un contrôle qui note l'efficacité de la leçon et le travail de l'élève, mais comme une situation de recherche. Cet article m'a permis de découvrir une autre manière de mettre en forme un jeu de rôle mais ne m'a pas aidé dans ma recherche théorique puisque nos objectifs diffèrent : cette activité doit être un remaniement des structures, des outils linguistiques étudiés ce qui n'exclut pas la découverte d'autres compétences issue de leurs besoins langagiers.

Ainsi, l'intérêt de travailler sur le jeu de rôle réside dans une recherche personnelle_ puisque les études trouvées traitent du jeu dramatique avec les nuances que cela implique_ en fonction d'un public bien spécifique : des adolescents de première qui sont en section bilingue de catalan.

Le jeu de rôle, activité pédagogique qui s'inscrit dans l'approche communicative, a l'intérêt de mettre l'apprenant en position de locuteur en langue catalane et de développer des actes de parole, des compétences linguistiques acquises ou en cours d'acquisition dans des situations de communication les plus proches, naturelles possibles de la réalité. L'apprenant devient acteur de son apprentissage puisque c'est lui qui crée du début jusqu'à la fin le jeu de rôle avec l'aide de l'enseignant qui le guide.

³ DIALOGUES - n° 82 – CORDESSE (J.) – *Le corps du délire*.

II HYPOTHÈSES ET STRATÉGIES

Partant de la conviction que l'on fait bien ce que l'on aime faire, il est important de proposer aux élèves des activités qui les motivent, qu'ils prennent plaisir à faire. J'émetts donc l'hypothèse suivante : si l'élève est motivé, il fournira un effort qu'il ne fournirait pas en temps en temps normal, et l'effort fourni, ou dit d'une autre manière, son engagement ne serait pas perçu comme un effort. Si la motivation de l'élève est présente, plaisir, travail et apprentissage de la langue iront de pair. De plus, je pars de l'hypothèse que le travail en petits groupes est plus attrayante que le travail en solitaire et est plus formatrice pour l'élève qui doit apprendre à travailler en équipe.

1.1 La motivation de l'élève : condition indispensable de la réussite de l'activité pédagogique.

Étant donné que les élèves sont ceux qui créent le jeu de rôle, ce sont les acteurs du cours et donc la réussite dépend, en grande partie, d'eux.

Plusieurs facteurs sont à prendre en considération : le nombre d'élèves par groupe, l'association même des élèves de chaque groupe (conglomérat d'élèves perturbateurs...), l'ambiance qui peut se dégager au sein de chaque groupe pour des raisons extérieures à la classe (mauvaise entente entre deux élèves...), le niveau des élèves (la différence de niveau des élèves peut affecter le bon déroulement du jeu de rôle mais elle peut être aussi bien un moteur de réussite), un élève qui s'impose comme le meneur et qui veut faire asseoir son autorité au reste du groupe. Autant de paramètres qui peuvent rentrer en ligne de compte lors du jeu de rôle et qui peuvent entraver son bon déroulement.

En ce qui concerne ma classe de première bilingue, les neufs élèves recensés se connaissent depuis longtemps et une bonne ambiance règne dans la classe.

Mais l'élément déterminant de réussite est la motivation et l'implication de chaque élève. En effet, par définition, le jeu de rôle est un jeu collectif dans lequel chaque personnage remplit une fonction spécifique. Ainsi, lors de son élaboration, en plus de la trame de l'histoire à mettre en œuvre,

chaque élève doit s'investir dans la fonction à accomplir lors de la représentation. Si l'un d'eux ne s'implique pas, non seulement l'activité est vouée à l'échec, mais le refus de collaboration d'un élève porte préjudice au groupe entier.

Un autre élément à prendre en compte est la caractérisation du personnage que l'élève doit interpréter. Dans un souci de vraisemblance, il doit se mettre dans la peau de son personnage afin d'utiliser un registre de langue adéquat, de trier son lexique, de mettre le ton qui convient, de réfléchir aux faits et gestes qu'il adoptera lors de la représentation. Et cet ultime paramètre implique d'abord une recherche personnelle. Ainsi, si cette réflexion n'est pas effectuée, la représentation perdra beaucoup de son charme et la mise en situation ne sera pas crédible ; la motivation de chaque élève est donc de mise pour entreprendre cette réflexion.

Enfin, le jeu de rôle comme processus d'élaboration doit aboutir à la mise en scène, étape la plus réjouissante aussi bien pour les acteurs que pour les spectateurs. Mais l'élève, face à l'imminence de la représentation, peut être envahi par la peur du ridicule ou encore par le sentiment de ne pas être capable d'assurer son rôle ce qui peut produire un blocage et une démotivation de sa part voire un refus de jouer. En effet, dans un cours traditionnel, il est parfois difficile, si ce n'est impossible, d'obtenir une participation orale de certains élèves qui engagent un bras de fer silencieux avec l'enseignant et qui attendent que celui-ci se lasse et donne la parole à un autre. Ainsi, le jeu de rôle met l'élève en danger car il lui laisse entièrement la parole et celui-ci ne peut pas se défilier, en principe (toutes les éventualités peuvent se présenter !).

1.2 le rôle de l'enseignant

La réussite du jeu de rôle dépend en grande partie, comme je l'ai déjà dit, des élèves car ce sont eux les acteurs alors que l'enseignant est relégué à une place secondaire. Mais son rôle est capital dans son élaboration d'où sa responsabilité importante lors de dresser le bilan positif ou négatif de l'activité.

La réussite de l'activité repose sur la motivation et l'implication de l'élève ce qui met l'enseignant en situation de danger. Pour éviter un maximum d'imprévus et de difficultés, le rôle de l'enseignant doit être bien défini.

Relativement au thème du jeu de rôle, l'enseignant choisit les personnages ou laisse les élèves proposer des personnages. Mais c'est lui qui les détermine en fonction de leur pertinence tout en veillant à ce que l'élève adhère à ce choix.

Puis, le professeur forme les groupes ou laisse le libre choix aux élèves.

Lors de l'attribution des rôles, l'enseignant laisse l'élève choisir car le choix implique qu'il porte un intérêt non négligeable à interpréter tel ou tel personnage. Il peut aussi effectuer un tirage au sort si les élèves ne se mettent pas d'accord.

Selon les situations empruntées au quotidien ou à des fictions identifiables (interview d'une personnalité dans un journal télévisé, débat radiophonique sur un sujet d'actualité...), la situation initiale peut être évidente. Si ce n'est pas le cas, soit c'est l'enseignant qui la donne, soit chaque groupe en décide une de précise en déterminant en plus le lieu, la date dans lequel se joue le jeu de rôle. Le choix de cette liberté accordée à l'élève ou pas dépend du thème, des personnages, de la situation empruntée.

Avant de passer à la planification du jeu de rôle, l'enseignant formule les exigences auxquelles les élèves vont devoir s'astreindre et les objectifs qu'ils doivent atteindre. Ils doivent être clairs, précis et bien délimités. L'enseignant doit s'assurer qu'ils ont été bien compris dans le but d'éviter des égarements et donc une perte d'efficacité de certains groupes. Il distribue un ou des documents authentiques qui vont faciliter l'élaboration du jeu de rôle, met des dictionnaires à leur disposition et délimite aussi le temps de travail.

Passé ce stade, la frontière professeur / élève s'estompe : l'élève est un joueur, un acteur tandis que le professeur est à la fois un animateur, un conseiller et un guide. En effet, il se fait discret, écoute en circulant dans la classe de groupe en groupe mais n'intervient pas, tout du moins dans un premier temps.

La présence du professeur, son occupation dans l'espace de la classe est très importante pour parer à d'éventuels discussions qui n'ont pas lieu d'être au cours de l'activité et pour gérer au mieux le travail collectif. L'occupation de l'espace change dans la classe aussi bien pour les élèves qui mettent les tables à leur convenance que pour l'enseignant qui n'est plus entre le bureau et le tableau mais qui est parmi les élèves. Cette proximité physique avec les élèves

permet un rapprochement affectif entre élèves / professeur et permet d'établir un climat de confiance. De plus, cette appropriation de l'espace lui permet de détecter rapidement les divers problèmes qui peuvent surgir lors du travail en groupe (mauvaise entente entre élèves, manque de motivation...) et servir de modérateur afin de concilier travail et travail en équipe.

L'enseignant a le rôle de conseiller lorsque les élèves butent sur un problème sur un choix à décider pour l'évolution du jeu de rôle. Ainsi, il fait prendre conscience aux élèves ce que leurs choix impliquent pour son évolution. Les apprenants peuvent alors opter pour le choix qu'ils désirent en tenant en compte pour la suite ce qu'il implique, dans un souci de logique et de réalisme.

L'adolescence, période complexe dans la recherche et la construction de la personnalité rend plus difficile la réflexion qui consiste à caractériser le personnage à jouer. L'enseignant, à travers des questions et des réponses de l'élève peut guider ce dernier à le caractériser et donc trouver les faits et gestes, le niveau de langue et le ton qu'il devra utiliser pour donner vie et crédibilité à son personnage.

Outre le savant mélange qui réside dans le dosage entre discrétion et intervention, entre la liberté laissée à l'élève et les exigences qu'ils doivent suivre, le jeu de rôle est un moyen pour l'enseignant de constater les capacités langagières de chaque élève, de dresser un bilan de leurs difficultés, difficultés que les élèves constatent aussi, ce qui permet de passer un contrat de travail avec eux.

III RÉALISATION PÉDAGOGIQUE

1.1 Le jeu de rôle en classe de seconde débutants

Le manuel *Digui, Digui*⁴... comprend un mini-jeu de rôle dans chaque unité sous l'intitulé « *Improvisa* » qui correspond aux actes de communication traités dans l'unité,

La situation initiale est indiquée ainsi que le fil conducteur du jeu de rôle. Je ne fais que proposer l'activité aux élèves qui travaillent toujours en binôme puisque les jeux de rôles figurant dans le manuel mettent toujours en scène deux personnages (A et B) ou plus rarement deux couples de personnages.

Et là, le nombre d'élèves est à prendre en compte, un nombre impair obligerait l'enseignant à remanier l'exercice en introduisant un troisième personnage ou en attribuant des répliques spécifiques pour le groupe de trois élèves. Je n'ai pas eu ce cas de figure puisque j'ai quatre élèves, et le mardi, deux autres élèves qui proviennent de la classe de seconde bilingue mais qui ont un niveau faible viennent s'y ajouter.

L'enseignant, en s'appuyant sur le manuel, est à même de créer des mini-jeux de rôles à partir d'un dialogue, d'un exercice écrit ou d'un exercice oral afin que l'élève manipule à diverses reprises les actes de communications, les objectifs de communication qu'il s'est fixés. C'est un moyen pour que l'élève fixe et mémorise les apprentissages.

Ainsi, fin septembre, lorsque les deux élèves de la section bilingue sont venus assister au cours, mes élèves avaient joué un mini-jeu de rôle à partir du premier dialogue de la deuxième unité du manuel⁵. Le dialogue faisait apparaître un couple qui rencontre un ami du garçon, ce dernier fait les présentations puis un quatrième personnage qui connaît uniquement le couple rentre en jeu. L'objectif de communication est d'être capable de présenter quelqu'un et de se présenter mais dans le mini-jeu de rôle ils avaient aussi comme consigne de saluer et de prendre congé ainsi que de s'approprier de l'espace de la classe. Dans le but d'intégrer immédiatement les deux élèves dans le groupe, j'ai décidé qu'ils ne se présentent pas à moi et aux autres d'une manière traditionnelle, mais qu'ils se présentent à travers le jeu de rôle déjà effectué. Je les ai mis au courant de la situation initiale et des différents actes de communication à formuler et j'ai constitué trois couples en intégrant chacun des élèves nouveaux avec un de mes élèves. Ils ont eu quelques instants de

⁴ M. MAS, J. MELCION, R. ROSANAS, M.H. VERGÉS, *Digui, Digui...i, curs de català per a no-catalanoparlants adults*, Publicacions de l'Abadia de Montserrat, 2000.

⁵ *Digui, Digui...*, p12, cf annexe 1.

réflexion et certains élèves ainsi que l'enseignant n'ont appris leur prénom qu'au cours du jeu de rôle.

L'enseignant peut s'inspirer d'un jeu de rôle du manuel en l'adaptant à son public. Cela a été le cas pour celui figurant à la page 26⁶ où un couple propose à un autre couple d'aller boire un verre chez eux. L'enseignant a effectué un changement minime de la situation initiale: un frère et une sœur invitent chacun un camarade chez eux pour voir un film. Le contenu du jeu de rôle a pour objectifs de communication d'être capable de demander et dire une adresse, de donner des points de référence spatiale. Le changement de situation ne change donc pas le contenu du dialogue, si ce n'est que la seconde situation se veut être au plus près de la réalité de l'élève et que ce dernier a appris le mot « film ».

L'enseignant, enfin, à partir d'un texte écrit, peut faire créer un jeu de rôle à l'élève. Ainsi, à la page 43 de l'unité cinq⁷, la première consigne est : pose trois questions sur le texte à un camarade. Après avoir lu le texte et travailler la compétence de compréhension écrite ainsi que l'expression orale à travers des questions de l'enseignant et des réponses des élèves, la consigne a été : Tu interviewes un joueur de football célèbre ; un élève joue donc le rôle du journaliste et l'autre joue le rôle du sportif. En une demi-heure de préparation, les élèves sont allés au delà des informations formulés dans le texte et se sont intéressés à la carrière du joueur choisi (combien de buts marqués, combien de coupes gagnés, pourquoi le joueur est parti de son club...).

Ainsi, même si l'enseignant se sert d'un manuel d'approche communicative dans lequel figure énormément d'exercices qui mobilise la compétence d'expression orale, il peut améliorer les situations de communication ou les créer.

⁶ Cf annexe 2.

⁷ Cf annexe3.

1.2 Le premier jeu de rôle en classe de première bilingue

1.2.1 Conception de l'activité

Après avoir travaillé, à la demande des élèves sur un article qui traitait de l'environnement sur la conférence de Johannesburg, je leur est proposé le jeu de rôle dont le thème était l'Erika. La situation initiale était : vous participez à un débat télévisuel.

1.2.2 Déroulement de l'activité

Ce premier jeu de rôle a débuté le 13 septembre 2002 et s'est achevé le 15 octobre 2002. Son élaboration a duré longtemps car les différentes séances de cours n'ont pas toutes porté sur cette activité ou bien la séance n'a accordé qu'un temps limité à celle-ci.

La première étape a consisté à réfléchir par groupes de trois aux personnages qui pouvaient participer au débat. Après quelques minutes de réflexion, chaque groupe a noté au tableau le fruit de leur recherche. Après la consigne d'éliminer les personnages qui semblaient aux élèves les moins indispensables, il restait : le capitaine de l'Erika, le journaliste, l'écologiste et le ministre de l'environnement. Après concertation avec eux, ils ont été d'accord pour rajouter un dirigeant de Total-Fina-Elf, personnage indispensable pour le débat. Un élève a proposé de remplacer le capitaine par la femme du capitaine qui aurait perdu son mari dans la catastrophe. Les élèves ont été enthousiasmés par le rôle d'une veuve éplorée. Je n'ai pas émis d'objection même si l'on déformait la réalité à ce niveau. Puis ils ont constitué de manière libre deux groupes (un de quatre élèves et un de cinq). Chaque élève a choisi le personnage qu'il désirait interpréter et certains ont fait des concessions après négociation et intervention de ma part (je leur ai dit qu'il y aurait, au cours de l'année, au moins deux autres jeux de rôles ; donc si l'un deux faisait une concession, il aurait le libre choix pour le prochain) et ils ont laissé le soin au meilleur de chaque groupe en expression orale d'interpréter le rôle le plus complexe, celui du dirigeant de la compagnie pétrolière. Face à un groupe qui ne se composait que de

quatre élèves alors qu'il y avait cinq personnages à interpréter, j'ai décidé que le journaliste jouerait dans chacun des deux groupes.

La deuxième étape a consisté à prendre connaissance des documents fournis par l'enseignant, documents trouvés sur Internet⁸ puis, les groupes (les deux écologistes, les deux ministres de l'environnement, et ainsi de suite, travaillaient ensemble) ont commencé à réfléchir sur le personnage qu'ils allaient interpréter. Me rendant compte en circulant d'un groupe à l'autre qu'ils ne savaient pas comment s'y prendre, j'ai fait une intervention et les ai guidé en leur demandant de réfléchir, par rapport à leur personnage, sur quels personnages ils allaient s'en prendre et pourquoi, sur les informations qu'ils devaient donner et sur les reproches dont ils pourraient faire l'objet. Ces pistes de recherche ont été bénéfiques et ont permis de débloquent la situation. Les groupes, suivant cette stratégie, ont fait une liste de leur « critique / défense ». Quant au journaliste, il n'a pas eu besoin d'aide ; il comptait saluer le public, présenter ses invités, poser des questions et prendre congé à la fin de l'émission.

Lors de cette deuxième étape, je me suis aperçu que l'élève non bilingue n'était pas la seule à avoir des difficultés pour exprimer son opinion. J'ai donc recherché une activité qui comprendrait cet objectif de communication.

Je leur ai proposé une activité de compréhension orale recueilli dans le *Digui, Digui...*⁹ suivi du jeu de rôle figurant dans le même manuel¹⁰ dans lequel les deux groupes devaient trouver une situation ressemblante de réunion entre locataires et propriétaire à celle proposée antérieurement. Ainsi, leur premier mini-jeu de rôle a-t-il été celui-là afin de préparer celui de l'Erika. Je leur ai aussi distribué deux autres photocopies dans lesquelles il y a les outils linguistiques pour servir l'objectif « exprimer son opinion »¹¹. Ce n'est qu'à ce stade- là que j'ai donné comme consigne de formuler, lors de la représentation, plusieurs de ces amorces de phrases et d'expression. Le journaliste devait donc aussi, avoir la fonction de modérateur.

Ensuite, la veille de la représentation, je les ai laissé se concerter pendant une demi-heure en deux groupes pour qu'ils mettent en commun leurs stratégies et le vocabulaire que chacun des personnages avaient recherché.

Juste avant la représentation, la question de sa durée, plusieurs fois posée, les préoccupaient, la conviction de n'être pas assez préparé montraient

⁸ Je ne peux fournir qu'un seul document sur les quatre distribués (Cf annexe 4) car j'ai prêté certains originaux que les élèves ne m'ont pas rendus et que j'ai oublié de reprendre. Persuadée d'être en leur possession, je me suis rendue compte de leur absence au moment d'organiser les annexes, la veille de la remise du mémoire. En six mois, les documents sur internet ne sont plus les mêmes. Je peux juste dire que l'un était un tableau où figurait les chiffres d'oiseaux et de poissons morts ou mazoutés, l'autre expliquait pourquoi Total-Fina-Elf était mis en accusation, le dernier parlait des actes du gouvernement Jospin.

⁹ M. MAS, J. MELCION, R. ROSANAS, M.H. VERGÉS, *Digui, Digui...i, curs de català per a no-catalanoparlants adults 2*, Publicacions de l'Abadia de Montserrat, 1998, p73. Cf annexe 5.

¹⁰ Ibidem, p74, cf annexe 5.

¹¹ Ibidem, p78, et une photocopie que j'ai élaborée, cf annexe 5.

leur crainte à l'heure de se lancer. Il faut préciser que les élèves étaient persuadés qu'ils allaient être notés car, lors des premières concertations en

petits groupes, des discussions qui n'avaient rien à voir avec le cours se sont produites. De plus, je les ai enregistré sur dictaphone.

Après quelques rires et un langage hésitant, leur concentration a pris le dessus et le débat s'est vraiment engagé. Lorsque chacun a formulé sa critique et sa défense, les deux groupes se sont pris au jeu et ont continué à argumenter en prenant des libertés par rapport à la trame qu'ils s'étaient fixés ; il y a eu une part importante d'improvisation.

1.2.3 Évaluation du jeu de rôle

Les élèves ont été tour à tour acteurs et observateurs actifs. Chacun avait en sa possession une grille d'évaluation qu'il devait remplir en prenant en compte plusieurs critères¹².

Dans la séance suivante (les représentations ont duré une heure) une discussion s'est engagée sur leurs impressions, les points positifs et négatifs de la représentation ; pour les points négatifs, les erreurs grammaticales ont été nommées. L'enseignant a fait une correction grammaticale des erreurs les plus récurrentes (erreurs parmi lesquelles certaines avaient déjà été constatées par les élèves). Ce constat a permis de passer un contrat de travail avec eux : l'étude de la substitution pronominale.

1.2.4 Conclusions

Bien que le jeu de rôle ait été satisfaisant, des améliorations en vue de l'élaboration du prochain pouvaient être effectuées. Tout d'abord, l'enseignant doit penser, lors de la conception, aux outils linguistiques dont l'élève aura besoin, ce qui s'est fait au moment de la constatation des limites langagières des élèves.

Les consignes doivent être claires et précises : j'ai demandé aux élèves d'élaborer un débat télévisuel en omettant de préciser que ce débat se déroulait deux ans après la catastrophe (car c'était évident pour ma part) d'où l'emploi du passé simple qui était l'un de mes objectifs linguistiques.

Après la représentation du premier groupe, il aurait été préférable de laisser quelques instants pour que les observateurs remplissent soigneusement

¹² Cf annexe 6.

la grille d'évaluation au lieu d'enchaîner la seconde représentation. Car au moment de reprendre les grilles d'évaluation, elles étaient vides. Les élèves devaient me les remettre le lendemain. D'oubli en oubli, deux ne me l'ont jamais remise et les autres m'ont été remises au compte-gouttes. Parmi celles qui m'ont été rendues, la plupart des grilles n'étaient pas bien remplies.

Le fait qu'elles ne le soient pas m'a amené à la remettre en question au niveau de son efficacité. Trop de critères figuraient ce qui la rendait difficile à remplir. Il était donc nécessaire de la simplifier. De plus, je me suis rendue compte que je n'avais pas spécifier sur la feuille le nom de l'observateur et le nom de la personne observée. Même si la consigne a été formulée oralement, au moment de regarder les grilles, j'étais incapable de distinguer qui était l'observateur et qui était l'élève observé.

Bien que le jeu de rôle ait été réussi, d'une manière générale, la prise de parole des élèves a été inégale. Dans le premier groupe, une élève très réservée s'est contentée uniquement de formuler sa critique et dans le second groupe, une élève s'est défilée en toussant quasiment tout le long de la représentation. Au contraire, deux élèves, dont l'élève non bilingue qui ne participent pas beaucoup de manière volontaire m'ont agréablement surpris par leur investissement et leur prise de parole.

Le temps de l'élaboration a été trop long ; pour le diminuer, l'enseignant doit être plus directif : la formulation d'exigences doit augmenter et le temps de travail, accordé aux élèves dans chaque étape du jeu de rôle doit être annoncé et respecté.

Enfin, après la discussion critique du jeu de rôle, l'idée que le prochain soit un thème choisi par eux a fait surface. Leur argumentation a été la suivante : le thème qu'ils choisiraient serait un thème qui les intéresse et qui serait plus en rapport avec leurs préoccupations d'adolescents ce qui rendrait le jeu de rôle encore plus attrayant. Après une liste dressée au tableau de leurs propositions, un vote a eu lieu sur les deux thèmes qu'ils voulaient aborder: la dépénalisation du cannabis et le débat sur un film l'ont emporté à une forte majorité.

1.3 Le second jeu de rôle en classe de première bilingue

1.3.1 La conception de l'activité

Le résultat des recherches effectuées sur internet sur le thème du cannabis a été très riche en documents bien que la majorité loue les mérites du cannabis par rapport à d'autres drogues comme le tabac ou l'alcool. D'autres documents traitaient des bienfaits du cannabis à des fins thérapeutiques. Un seul document portait sur la législation de cette drogue dans certains pays. Enfin, beaucoup de sites étaient consacrées à la culture du cannabis : les modes d'emploi avaient été soigneusement préparés. C'est pourquoi l'idée que les élèves fassent eux-mêmes la recherche a été abandonnée.

Me basant sur les conclusions précédentes, j'ai entrepris quelques modifications. En premier lieu, les groupes se constitueraient de duos pour éviter la défection et la prise inégale de parole de certains élèves.

Mes objectifs étaient clairs et seraient tous formulés immédiatement après l'attribution des rôles. Ceci aurait pour effet une diminution du temps de préparation lors de l'élaboration du jeu de rôle.

1.3.2 Déroulement de l'activité

La recherche de duos de personnages a été proposée par les élèves mais c'est le professeur qui a décidé de leurs combinaisons. Ainsi tous les duos ainsi qu'un groupe de trois étaient différents tout en se rapportant au même thème. Les duos choisis ont été : adolescente fumeuse / mère fumeuse, adolescente toxicomane / mère non fumeuse / policier, médecin / psychologue et adolescente fumeuse / adolescent non fumeur. L'attribution des rôles s'est effectuée par

tirage au sort, pensant que les élèves auraient des difficultés à s'entendre lors du choix des rôles.

L'enseignant a formulé les consignes du jeu de rôle avec clarté. Les exigences ont été les suivantes :

- choisir une situation initiale comprenant : le lieu, qui dit quoi sans introduction de voix off,
- Rédiger la situation initiale et le début du dialogue
- La situation finale doit être claire pour eux
- Une partie du jeu de rôle sera improvisée
- Introduire au minimum une combinaison de pronom,
- Utiliser des connecteurs
- Adapter le registre de langue au personnage interprété
- Avoir une attention particulière pour la formation du féminin (vu en classe), pour les accords entre article, nom et adjectifs (source d'erreur la plus fréquente),
- Théâtraliser le jeu de rôle au moyen de déguisements ou d'objets,
- S'appropriier plus de l'espace.
- Deux séances de cours accordées pour l'élaboration du jeu de rôle avant de passer à sa représentation.

L'enseignant a pris le soin de noter le barème de notation avant la distribution des documents, en expliquant ce que chaque note comprenait, et en spécifiant qu'elle tiendrait compte du sérieux et de la neutralité dont ils feraient preuve pour remplir la grille d'évaluation¹³ :

- note grammaticale sur cinq points,
- note du contenu sur dix points,
- note de théâtralisation, de spontanéité et d'improvisation sur cinq points.

L'enseignant les a informé qu'ils allaient être filmés lors de la représentation au vu d'un travail de critique postérieur.

Les documents¹⁴, tous différents ont été distribués en fonction de l'information dont ils pourraient avoir besoin. Donc certains ont été distribués à différents groupes.

Certains élèves ont éprouvé quelques difficultés à trouver une situation initiale précise qui leur permettrait de rédiger le début de leurs dialogues, le rôle de l'enseignant comme fonction de guide a été capital.

L'élaboration du jeu de rôle s'est déroulé en cinq heures organisées en six séances : une demi-heure pour proposer les duos de personnages et pour effectuer le tirage au sort, deux heures de préparation avant la représentation

¹³ Cf annexe 8.

¹⁴ Cf annexe 7.

durant lesquelles les élèves ont précisé la situation initiale et ont rédigé le début de leurs dialogues, une heure pendant laquelle deux groupes ont présenté leur travail et les observateurs aussi bien que les acteurs ont émis des impressions, des critiques et ont visionné leur jeu de rôle, une autre heure

s'est déroulée de manière identique à la précédente, enfin, une demi-heure s'est organisée autour d'une correction grammaticale.

1.3.3 Évaluation du jeu de rôle

L'évaluation est très positive dans plusieurs domaines. Premièrement, les élèves se sont beaucoup investis du fait de l'intérêt pour le thème choisi. Cet intérêt a éveillé leur curiosité sur les symptômes, les conséquences de la prise de cannabis à travers la formulation de diverses questions ; ainsi, l'information donnée par le professeur a servi d'une certaine manière à faire de la prévention. Ensuite, grâce au premier jeu de rôle qui a eu pour effet de les rassurer quant à leurs possibilités d'expression et parce que c'était le tout premier de leur cursus scolaire, le second jeu de rôle, même s'il faisait l'objet d'une évaluation sommative, a été moins appréhendé, et donc beaucoup moins d'hésitations de langage se sont manifestées. Enfin, la grille d'évaluation a été soigneusement remplie.

1.3.4 Conclusions

Les changements réalisés, visant à une amélioration du jeu de rôle, après le constat du bilan précédent au cours duquel s'est ébauché de nouvelles perspectives, ont donc porté leurs fruits. Une des améliorations qui me paraît incontestable est la formulation claire et précise des objectifs ; les élèves savent donc exactement ce que l'enseignant attend d'eux. Les discussions doivent se tenir immédiatement après les représentations pour qu'elles soient efficaces et obtenir une plus grande participation des élèves.

Seul point négatif, les élèves m'ont rendu la rédaction de leurs débuts de dialogue juste après la représentation, c'est pourquoi, je n'ai pas pris la peine de corriger les copies et de leur rendre puisque une correction grammaticale des erreurs commises a été effectuée¹⁵.

¹⁵ Cf annexe 10

La réduction du nombre d'élèves par groupes a obligé ceux qui s'étaient cachés lors de la première représentation à prendre la parole d'une manière équilibrée par rapport à son camarade de travail.

Enfin, la simplification de la grille d'évaluation¹⁶ a permis une meilleure observation des personnages interprétés et a facilité la manière de la remplir.

Le choix fait par l'enseignant d'être plus directif a donc fonctionné. C'est pourquoi, pour le troisième jeu de rôle dont le thème du débat sur un film a été approuvé par les élèves, l'enseignant a donné encore plus de pistes lors de sa préparation.

¹⁶ Pour la création de la grille, une autre grille remise par mon tuteur de stage en responsabilité et insérée dans l'annexe 9, m'a inspirée.

1.4 Le troisième jeu de rôle en classe de première bilingue

1.4.1 Conception du jeu de rôle

Ce troisième jeu de rôle implique le visionnage d'un film et pour que le jeu de rôle soit intéressant, cela nécessite un travail sur le film. Ainsi, après avoir sélectionné le film *Anita no per el tren* de Ventura Pons, les élèves ont travaillé sur une séquence du film dont l'objectif général était d'analyser une séquence cinématographique. L'un des objectifs opérationnels résidait dans la reconnaissance des mouvements de caméra, des angles de focalisation de la caméra et des divers plans filmiques ainsi que dans leur fonction. Ceci, dans le but qu'ils fassent preuve d'une observation et d'une écoute active du film et que l'interprétation des personnages (les rôles ont été annoncés avant le visionnage du film) du jeu de rôle leur soit facilitée.

Les personnages allaient être les mêmes pour les trois groupes de trois élèves : l'actrice, le journaliste et le critique.

Un questionnaire sur le film leur a été distribué¹⁷ afin de les guider en prévision du jeu de rôle, qui plus qu'un débat est une interview dans laquelle sont invités l'actrice principale, Rosa-Maria Sardà et un critique peu de temps après la sortie du film dans les salles. Cette précision sur la situation de communication a été précisée juste avant la préparation du jeu de rôle. Le questionnaire s'est rempli en trois fois, laissant le temps aux élèves d'y répondre pendant quelques minutes avant la fin de chaque séance.

1.4.2 Déroulement de l'activité

¹⁷ Cf annexe 11.

Les élèves ont composé les groupes de manière libre, ont choisi le personnage qu'ils désiraient jouer en l'espace de cinq minutes. Après cela, les élèves ont pris connaissance de plusieurs documents¹⁸ : trois documents provenant d'internet et traitant du film et deux photocopies préparées par l'enseignant dans lesquelles figurent des pistes pour l'élaboration du jeu de rôle ainsi que les compétences linguistiques nécessaires pendant la situation de communication (compétences déjà travaillées en classe).

Les élèves ont eu une heure de préparation, vingt minutes après le visionnage du film et quarante minutes dans la séance suivante, temps pendant lequel il ont fait le plan du dialogue, ont déterminé l'ordre de parole des personnages... J'avais interdit la rédaction d'un dialogue pour mieux évaluer leur capacité d'expression et de spontanéité, consigne formulée lorsque les rôles dans les groupes ont été attribués. J'avais aussi spécifié à ce moment-là que le jeu de rôle ne serait pas noté car je désirais que l'évaluation de cet exercice ne soit pas systématique comme le sont d'autres exercices au cours de l'apprentissage.

1.4.3 Évaluation de l'activité

Elle est très positive pour les élèves qui ont élaboré et joué le jeu de rôle. En effet des élèves différents ont été absents à l'un des visionnages du film à cause d'une dune passe de gastroentérite. L'enseignant a pu remédié au problème en prêtant la cassette vidéo à ces élèves. Mais le cours qui précédait la représentation, plusieurs élèves n'y ont pas assisté après une journée d'épreuve de bac blanc. La fusion de deux groupes a été nécessaire. Le jour de la représentation, certains ont fait grève et sont allés manifester contre la guerre qu'entreprennent les Etats-Unis contre l'Irak. Ainsi, une autre fusion a du s'effectuer. Un seul groupe a toujours été présent.

Cela dit, la représentation jouée par les deux groupes a donné un résultat satisfaisant(presque aucune hésitation de langage, moins d'erreurs dans l'expression orale pour certains élèves, certains même, au cours du jeu se sont repris lors d'une erreur prononcée au cours de la représentation).

La grille d'évaluation a été remplie à la fin de la séance mais par manque de temps, les élèves n'ont pas pu remplir la partie « notes »¹⁹.

¹⁸ Cf annexe 12 et 13.

¹⁹ Cf annexe 14.

1.4.4 Conclusions

L'absence d'élèves à chaque cours a perturbé le bon déroulement du jeu de rôle et l'enseignant a dû s'adapter à la situation de manière rapide, situation qu'il n'avait pas vécu auparavant.

Ce dernier a fait le choix de ne pas changer la grille d'évaluation pour ce jeu de rôle, seules les techniques filmiques ont été rajoutées. Mais la recherche d'une autre grille n'est pas à exclure.

Les élèves, habitués à la démarche du jeu de rôle, sont de plus en plus efficaces à l'heure de le préparer. Mais la limitation du temps par le professeur y joue aussi pour beaucoup.

Peut-être le dernier jeu de rôle a-t-il été trop dirigé par l'enseignant et n'a pas assez laissé de liberté à l'élève ? Le prochain jeu de rôle devrait être un savant mélange entre le deuxième jeu de rôle dans lequel les élèves ont du trouver la situation initiale et finale ainsi que le fil conducteur de leur dialogue et le dernier jeu de rôle dans lequel ils ont appliqué les pistes rédigées par le professeur.

CONCLUSION

Les jeux de rôles qui m'avaient séduits avant de rentrer dans l'enseignement peuvent donc s'adapter aussi bien en classe de langue catalane que dans une classe de langues vivantes ou de la classe de la langue d'origine, et cela à tous les niveaux. Les objectifs, la difficulté, la limite de langage des élèves rentrent en ligne de compte mais c'est une activité dirigée à tous les publics, aussi bien à des débutants qu'à des bilingues, aussi bien en classe élémentaire comme le prouve le livre de Christine Page comme à des lycéens.

Le jeu de rôle est une activité pédagogique qui sert les objectifs de la méthode communicative dans l'apprentissage d'une langue étrangère et dont je suis partisane car elle se centre sur l'apprenant et sur ses besoins langagiers. Une place très importante est accordée à l'oral à travers diverses activités dont le jeu de rôle fait parti. Mais ce n'est pas pour autant que l'écrit ou la grammaire sont délaissés. Le jeu de rôle a pour but de réemployer les outils linguistiques étudiés en classe et peut nécessiter un travail préliminaire si l'enseignant se rend compte des limites d'expression des élèves lors du début de sa préparation.

Cette activité pédagogique est une mise en danger et des élèves et du professeur puisque la motivation de tous les élèves ainsi que le rôle de l'enseignant sont les deux conditions nécessaires à la réussite du jeu de rôle.

Pour une réussite de l'activité, l'enseignant doit formuler des consignes claires et précises afin que l'élève sache ce qu'il attend de lui.

Le professeur doit prévoir et gérer la marche de manœuvre qu'il lui délègue pour limiter au mieux le temps de travail qui lui est octroyé.

Ainsi, le jeu de rôle est une activité pédagogique ludique qui sert des objectifs linguistiques, méthodologiques (construction d'un dialogue) mais qui peuvent servir aussi des objectifs culturels si le thème est historique. C'est pour cette raison, à mon avis, qu'il ne doit pas faire systématiquement l'objet d'une évaluation sommative, même si ce n'est pas une activité gratuite.

Le jeu de rôle est un moyen pour l'enseignant de constater aussi bien les carences que les points forts des élèves ce qui lui permet de mettre en œuvre des remédiations.

Enfin, chaque jeu de rôle est une aventure dans laquelle l'enseignant tente d'améliorer l'activité et recherche de nouvelles perspectives.

BIBLIOGRAPHIE

- Christine PAGE, *Éduquer par le jeu dramatique*, ESF éditeur, 1997.

- Augusto BOAL, *Jeux pour acteurs et non acteurs Pratique du théâtre de l'opprimé*, éditions François Mastero, 1978.

- Jean-Pierre RINGAERT, *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, CEDIC, 1977.

- M. MAS, J. MELCION, R. ROSANAS, M.H. VERGÉS, *Digui, Digu...i, curs de català per a no-catalanoparlants adults*, Publicacions de l' Abadia de Montserrat, 2000.

- M. MAS, J. MELCION, R. ROSANAS, M.H. VERGÉS, *Digui, Digu...i, curs de català per a no-catalanoparlants adults 2*, Publicacions de l' Abadia de Montserrat, 1998, p73. Cf annexe 5.

