

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique  
Université Mohamed Khider – BISKRA  
Faculté des lettres et des langues  
Département des langues étrangères  
Filière de français



**Mémoire élaboré pour l'obtention du diplôme de Master**  
**Option : Didactique des Langues -Cultures**

**Le jeu de rôles comme élément déclencheur de  
l'expression orale en classe de FLE,  
Cas des apprenants de la 2ème année moyenne du CEM  
AHMED ZAID**

Sous la direction du :

**Dr. DAKHIA Mounir**

Réalisé par :

**CHEKILA Bouthaina**

**Jury:**

**Dr. DAKHIA Mounir**

**MCA**

**Rapporteur**

**Dr. GUERID Khaled**

**MCA**

**Président**

**Mme. MAACHE Malika**

**MAA**

**Examinatrice**

**Année Universitaire : 2019-2020**



# Remerciements

*Nous tenons tout d'abord à remercier le bon dieu, tout puissant, de nous avoir donné la force, la patience et le courage pour accomplir ce Modeste travail.*

*En seconde lieu, nous tenons à remercier notre encadreur **DR. DAKHIA Mounir** de nous avoir encadrées, orientées et aidées durant toute la période du travail.*

*Nous remercions également les membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre Modeste travail de recherche en acceptant de le lire et l'examiner .*

*Ensuite, nous remercions, le directeur de l'école moyenne « **AHMED ZAID** », qui nous a bien reçus dans son établissement pour faire notre expérimentation sur terrain.*

*Nos profonds remerciements vont aussi à L'enseignante **Mme RAMDHANI Hana** qui nous a beaucoup aidées dans la réalisation de notre travail.*

*Enfin, nous adressons nos vifs remerciements à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche.*

# Dédicace

*J'ai l'honneur de dédier ce modeste travail à*

*Mes chers parents ma mère et mon père*

*Pour leur patience, leur amour, leur soutien moral et leurs  
encouragements*

*tout au long de mes études*

*Quoi que je fasse ou que je dise, je ne saurai point les remercier comme  
il se*

*doit, Que le bon Dieu les garde en bonne santé.*

*À mes chères sœurs, «Cherifa» et «Nermine» pour l'amour qu'elles me  
réservent*

*À mes chers frères, «Mohamed» et mon petit frère «Nizar» qui m'est très  
cher*

*À mon oncle, « Abdelmadjid » et mes très chères tantes, «Naziha», «Saliha»  
et «Aicha»*

*À mes cousines, «Rayane», «Khouloud» et «Youssra» que j'aime beaucoup*

*À toutes mes amies et mes proches*

*À tous qui me connaissent de près ou de loin*

*CHEKILA Bouthaina*

# TABLE DES MATIÈRES

# Table des matières

Remerciements .....	
Dédicace.....	
Introduction générale.....	6

## Chapitre I : Le jeu de rôles au service de l'enseignement/apprentissage du FLE

Introduction.....	10
1. Qu'est-ce que le jeu ? .....	10
1.1 Les différents types de jeu.....	12
1.1.1 Le jeu ludique.....	12
1.1.2 Le jeu éducatif.....	12
1.1.3 Le jeu pédagogique.....	13
2. Les activités ludiques.....	13
2.1 Définition.....	13
2.2 Types d'activités Ludiques.....	14
2.2.1 Les jeux linguistiques.....	14
2.2.2 Les jeux culturels.....	14
2.2.3 Les jeux de créativité.....	14
2.2.4 Les jeux dérivés du théâtre.....	15
3. Le jeu de rôles.....	15
3.1 Quelques Définitions.....	15
3.2 Le jeu de rôles dans une classe de FLE.....	17
3.2.1 Le jeu de rôles amène à la communication.....	17
3.2.2 Le jeu de rôles exige le travail en groupe.....	17
3.2.3 Le jeu de rôles suscite la spontanéité et l'improvisation.....	18
3.2.4 Le jeu de rôles au service de l'oral.....	19
3.3 La mise en situation d'un jeu de rôles.....	20
3.3.1 La préparation.....	20
3.3.2 Le déroulement.....	20
3.3.3 L'analyse.....	21

4. L'expression orale dans l'enseignement de FLE.....	21
4.1 L'oral en classe de FLE.....	21
4.2 L'oral spontané.....	22
4.3 L'expression orale.....	23
4.3.1 Qu'est ce qu'une expression orale ? .....	24
4.3.2 S'exprimer en classe de FLE, Quelles conditions? .....	25
4.4 Les types d'activités pour l'expression orale.....	26
4.5 La motivation à l'expression orale.....	26
Conclusion.....	26

## Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

Introduction.....	28
1. L'expérimentation.....	28
1.1 Terrain.....	28
1.2 Le choix de corpus.....	28
1.3 Présentation de l'échantillon.....	29
1.4 La présentation de la classe.....	29
1.5 Le temps.....	29
2. Le déroulement de l'expérimentation.....	29
2.1 Phase d'observation.....	30
2.1.1 Déroulement de la séance.....	30
Phase d'expérimentation.....	31
Présentation générale de l'activité proposée.....	31
3. Première étape.....	31
3.1 Eveil d'intérêt.....	31
3.2 Grille d'observation.....	33
4. Deuxième étape.....	34
4.1 La mise en œuvre.....	34
4.2 Déroulement de l'activité.....	36
4.3 Analyse et interprétation des résultats.....	36
4.4 Synthèse.....	41

Conclusion générale.....43

Références bibliographiques.....46

Annexe.....

# INTRODUCTION GÉNÉRALE

### Introduction générale

Tout être humain autour le monde entier a une tendance naturelle de découverte, il est né et grandi au sein d'un groupe linguistiquement et culturellement hétérogène, où il s'acquiert une puissance mentale et intellectuelle à travers laquelle il peut s'évoluer, se développer, se progresser et découvrir le monde entier, pour aller plus loin dans ces études, ces réflexions et ces expériences, là où peuvent se naître des multiples recherches dans les divers domaines de la vie y compris le domaine de la didactique.

Les spécialistes de ce domaine ont également reconnu l'influence du développement et de renouvellement, leur rôle dans l'enseignement /apprentissage de FLE est primordial, car ils sont toujours en défi à la recherche de nouvelles méthodes à installer pour enrichir et améliorer le processus de l'apprentissage. Dans notre recherche nous mettons l'accent sur l'oral notamment à l'expression orale voir l'intégration des outils pédagogiques pour une bonne maîtrise de cette langue.

Le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE est illimité car il ne se focalise plus uniquement à apprendre cette langue y compris le vocabulaire et les structures syntaxiques, mais plutôt il s'intéresse au développement des savoir-faire et savoir-être pour favoriser la réalisation des situations de communication adéquates de façon convenable, *«Maîtriser une langue en tant qu'instrument de communication, c'est acquérir la compétence communicative de cette langue»<sup>1</sup>*. Il est nécessaire donc de valoriser les usages parlés et de se baser sur l'oral, pour que les élèves soient capables de connaître cette langue par la bonne maîtrise de son système et ses composantes.

La place primordiale donnée à la compétence orale dans l'enseignement /apprentissage en classe de FLE, oblige l'enseignant d'appliquer les activités les plus rentables, performantes et efficaces qui peuvent répondre aux besoins de ses apprenants, ce qui implique des tâches plus complexes pour l'enseignant, car il se retrouve parfois en situation de stress et incapable d'aider ses apprenants lorsqu'ils éprouvent des difficultés liées à l'expression orale en classe, *«Dans le cadre des activités pédagogiques et de la classe, l'enseignant doit produire un travail d'intéressement des élèves jugé central afin de les enrôler dans un projet d'apprentissage, dans les activités qu'ils proposent et dans le sens de l'utilité de l'école. Si*

---

<sup>1</sup>ABDUL, Nadine, *la pédagogie de l'enseignement des langues secondes*, Ed, ANRI, Paris, 1992, p38.

*l'enseignant ne parvient pas à produire cet intéressement, la classe est difficile à tenir et les élèves progressent peu*<sup>2</sup>. Il est donc invité à être vigilant et attentif pour le bon déroulement de cette opération d'apprentissage.

L'intégration des jeux pédagogiques en classe de FLE est l'un des moyens de motivation qui participent à la résolution des différentes difficultés liées à l'enseignement/apprentissage de FLE, cette dernière peut être adoptée par l'enseignant en classe comme outil d'encouragement à l'expression orale notamment à ceux qui éprouvent des difficultés à la maîtrise des compétences langagières.

En recourant en classe, nous avons constaté que les apprenants en classe de FLE à l'école moyenne éprouvent des difficultés à s'exprimer aisément pour la majeure partie d'eux cela renvoi à plusieurs raisons , parmi lesquelles l'insuffisance des moyens pouvant aider l'apprenant dans la construction de ses savoirs, un élément important qui leur procurerait le plaisir d'apprendre de cette langue.

Après avoir fait le constat, nous avons essayé de trouver des solutions aux problèmes liées à ce dernier, d'après une recherche approfondie, nous avons décidé à la fin de mettre la lumière sur les activités ludiques notamment à une activité amusante et susceptible qui permettrait de stimuler l'acquisition des compétences orales c'est : «le jeu de rôles» , nous voulons profiter de la tendance naturelle que l'enfant évoque depuis son enfance en jouant, dont il essaie d'imiter les autres surtout les adultes et jouer plusieurs rôles , nous pouvons donc nous baser sur cette aptitude pour leur enseigner la langue française . À travers notre thème de recherche nous allons essayer de dévoiler les avantages de l'utilisation de jeu de rôles comme un élément déclencheur de l'expression orale en classe du FLE et précisément avec les apprenants de niveau de 2ème année moyenne.

Nous tentons à travers cette recherche de répondre à la problématique suivante: Comment les jeux de rôles pourraient être une source de motivation et un élément déclencheur de l'expression orale chez les apprenants de 2ème année moyenne ?

Ainsi, pour répondre à la problématique, nous essayerons de vérifier les hypothèses suivantes:

---

<sup>2</sup> LEBLANC, Serge. SAUVAIRE-MALTRANA, Céline, *Comprendre l'activité d'enseignant(e)s utilisant des formes pédagogiques coopératives nouvelles dans le secondaire*, p2. Consulté le 13-08-2020 disponible sur internet : <file:///C:/Users/uesr/Downloads/activites-3901.pdf>

La pratique des jeux de rôles pourrait être un moyen efficace de motivation chez l'apprenant et lui permettre de développer/évaluer ces compétences de communication

Les jeux de rôles permettraient de développer l'aptitude à s'exprimer et encourager l'expression spontanée.

Notre travail a pour objectif principal d'offrir l'opportunité aux apprenants à s'exprimer à l'aide du jeu de rôles particulièrement de prouver que le jeu de rôles pourrait être un moyen efficace d'améliorer l'expression orale en classe du FLE et surtout de façon spontanée .

Pour pouvoir atteindre notre objectif fixé, nous allons nous baser sur une méthode descriptive pour le premier chapitre et une méthode analytique pour le deuxième chapitre afin d'analyser les résultats de l'expérimentation menée auprès des apprenants de 2ème année moyenne de l'école «Ahmed Zaid», notre travail est donc composé de deux chapitres.

Le premier chapitre de notre recherche intitulée «Le jeu de rôles au service de l'enseignement/apprentissage du FLE », où nous mettrons l'accent sur ce qui relève de la théorie concernant le jeu, les activités ludiques, le jeu de rôles et ses fonctions dans l'enseignement/apprentissage du FLE, par ailleurs, nous présenterons un aperçu sur l'oral en classe de FLE, l'oral spontané y compris l'expression orale avec ses conditions, sa motivation et ses activités en classe de FLE.

Le deuxième chapitre sera consacré pour la partie pratique «Analyse et interprétation des résultats de l'activité», au niveau de ce chapitre nous présenterons d'abord l'aspect méthodologique et la description du corpus, ensuite nous analyserons des résultats obtenus d'une activité effectuée avec un groupe des apprenants de la 2ème année moyenne.

Pour conclure notre travail, nous ferons une brève synthèse qui englobera les résultats de l'analyse que nous avons fait en essayant de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

CHAPITRE I : LE JEU DE ROLES AU  
SERVICE DE  
L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU  
FLE

## Introduction

On cherche aujourd'hui à communiquer le plus largement possible et dans les moindres délais. Dans les années 1970, celles du fameux tournant communicatif et de la centration sur l'apprenant, c'est dans cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique qui représente un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage à part entière en classe de FLE.

Le jeu de rôle est né dans cette démarche et occupe aujourd'hui une place centrale dans la pédagogie des langues étrangères. Mais qu'entend-on vraiment par jeu de rôles ? Quels sont les différents types de jeu qui existent ?, comment peut-on appliquer une telle activité en classe de FLE ?, Est ce qu'elle peut améliorer l'expression orale chez les apprenants? Donc nous allons essayer de répondre à ces questions dans notre premier chapitre qui va porter sur l'explication du jeu de rôles au service de l'enseignement/apprentissage du FLE.

Nous allons mettre en place les définitions les plus pertinentes qui sont en relation avec l'utilisation de jeu de rôles dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE commençant par les plus généraux, arrivant aux plus spécifiques, par la suite, nous allons expliquer la méthode pédagogique de son application dans une classe de FLE, finalement nous présenterons un aperçu sur l'expression orale de l'enseignement du FLE.

### 1- Qu'est-ce que le jeu ?

La notion de jeu a été abordée dans les études de nombreux chercheurs dans les multiples domaines, c'est la raison pour laquelle il n'existe pas une seule définition, mais plutôt des définitions, tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le problème, pour définir ce terme nous avons consulté les dictionnaires, puis nous nous sommes adressés aux chercheurs qui avaient déjà mis en relief les différents aspects du jeu :

Selon dictionnaire de J.-P. Robert : « *Le «jeu» vient du mot latin «jocus» qui signifie «badinage, plaisanterie» ou en latin plus courant « amusement, divertissement». Il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même où des autres.»*<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> ROBERT, J.P. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys. France, 2002, p92

D'après le dictionnaire Larousse:

Ce terme veut dire: « *une activité d'ordre physique ou mentale, non imposée, ne visant aucune fin utilitaire* ». « *Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physique ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes. Tricher au jeu.* »<sup>4</sup>.

C'est-à-dire que le jeu motive les apprenants sur tous les plans, et surtout le côté psychique, il éveille leur curiosité, suscite le désir d'apprendre chez eux et augmente leur confiance.

Selon le dictionnaire didactique: « *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »<sup>5</sup>

C'est-à-dire que les activités qui se font se forment des jeux permettent aux apprenants de communiquer et discuter entre eux en utilisant la langue.

Selon Jean Piaget, psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux : la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* »<sup>6</sup>

Donc, jouer c'est vivre dans un bain d'apprentissage plus approprié qui peut rendre l'enfant très content et apte à acquérir et inventer plus.

Selon J.Chateau dans son ouvrage : « *le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie* »

Le jeu est : « *une action libre, sentie comme fictive, située hors de la vie courante, se déroule sous certaines règles et suscitant des relations de groupe qui accentuent leur dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité, bien délimitée dans le temps et dans l'espace, étrangeté vis-à-vis du monde habituel* ».<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> LAROUSSE, *Dictionnaire maxi poche*, Nord-compo, Paris, Edition 2011, p.767

<sup>5</sup> CUQ, JEAN -PIERRE, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Jean pencreac'h, Paris, 2003.p106.

<sup>6</sup> CLOUTIER, RICHARD, RENAUD, André, 1990, Gaétan Morin, psychologie de l'enfant, p 208

<sup>7</sup> JEAN Chateau, *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie*, 6<sup>e</sup> édition J. Urin, 1973

Contrairement à ce que l'on peut croire, les enfants ne seront pas attirés par le jeu s'ils sentent que cela ne leur apporte rien. Évidemment, le jeu facilite la tâche de l'enseignant car l'apprenant fait son apprentissage en vivant le plaisir, également le ludique répond aux besoins de celui-ci en développant son imaginaire et sa créativité.

En constatant ces définitions, nous pouvons dire que le jeu désigne une source de plaisir mais également un moyen de communication, qui sert à développer des compétences langagière dans des situations didactique.

### 1-1.Les différents types de jeu :

D'après Nicole de Grandmont<sup>8</sup> dans son ouvrage «Pédagogie du jeu» le jeu est subit d'une progression. Les étapes par lesquels passe cette progression sont : le jeu ludique, le jeu éducatif, le jeu pédagogique :

#### 1.1.1-Le jeu ludique:

N. Grandmont a décrit le jeu ludique comme : « *imbue de joie et de plaisir [...] le jeu ludique évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace* »<sup>9</sup>

Elle ajoute aussi que c'est un moyen « *moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* »<sup>10</sup>

Le jeu ludique est donc une activité libre et gratuite, un moyen de découverte des connaissances, essentielle au plaisir et nécessaire au développement de tout individu.

#### 1.1.2- Le jeu éducatif :

Le jeu éducatif est défini comme étant «*un premier pas vers la structure*»<sup>11</sup>

N.De.Grandmont propose une synthèse où elle présente les qualités du jeu éducatif, On peut dire que le jeu éducatif ne se diffère pas du jeu ludique mais il se caractérise par des points spécifiques :

---

<sup>8</sup> D'après N. DE GRANDMONT, <http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/> consulté le 29/02/2020

<sup>9</sup> GRANDMONT, N., *La pédagogie du jeu* : Jouer pour apprendre, université de Boeck, Edition Bruxelles, 1997, p.19.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p.106

<sup>11</sup> *Ibid.*, p.66

De cadrer par des structures préétablies.

De supporter par le désir d'apprendre du joueur.

De servir à mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur. De favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur.

Nous remarquons que Nicole de Grandmont donne la vraie définition concernant le jeu éducatif. En plus ces derniers doivent être nécessairement amusants pour rester des jeux, mais aussi pour que les élèves ne se rendent pas vraiment compte qu'ils sont dans une logique d'apprentissage lorsqu'ils y jouent, même s'il reste tout de même évident pour eux que, étant à l'école au moment du jeu, il y a forcément quelque chose à apprendre.

### 1.1.3- Le jeu pédagogique :

Selon Nicole De Grandmont, cette notion à plusieurs définitions: une activité axée sur le devoir d'apprendre, une sorte de « testing » c'est-à-dire qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages, et un plaisir de se performer il génère habituellement un apprentissage précis.

Dans ce types de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître.

### 2- Les activités ludiques :

#### 2-1.Définition:

Selon Jean Pierre Cuq :

*« Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »<sup>12</sup>*

Selon cette définition de Jean Pierre Cuq nous pouvons dire que l'activité ludique est l'action qui renvoie à une situation d'apprentissage régie par des règles et des lois pédagogiques.

---

<sup>12</sup> CUQ JEAN-PIERRE, *Op, cit* P 160.

## 2-2.Types d'activités ludiques :

A ce stade, Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca<sup>13</sup> distinguaient quatre types d'activités dites ludiques.

### 2.2.1-Les jeux linguistiques :

Ils regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques qui permettent l'apprentissage de la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés. A ce propos, il reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir.

Nous pouvons dire ainsi que le jeu linguistique en classe de FLE représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison par exemple les mots croisés, les jeux de vocabulaires, les jeux de préférences,

### 2.2.2-Les jeux culturels :

« *Les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »<sup>14</sup>

Donc ce type de jeu de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants comme les déterminent le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde. C'est une source d'enrichissement de la culture de l'apprenant, Il permet une ouverture de l'esprit de l'apprenant dans la découverte de son monde et celui des autres.

### 2.2.3-Les jeux de créativité :

Les jeux de créativité engagent la personnalité d'apprenant c'est-à-dire une réflexion plus personnelle orale ou écrite. C'est un jeu qui suscite la créativité et l'imagination de l'apprenant dans ses interventions en classe de langue.

En ajoutant à cela une explication donnée par Haydée Silva « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production*

---

<sup>13</sup> Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003, p.457.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p.458

*pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse 2 , poétique, etc. »*<sup>15</sup>

#### 2.2.4-Les jeux dérivés du théâtre:

Selon J.P Cuq et Isabel Guca: « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui soit sur l'improvisation [...] directivité, [...] la dramatisation*»<sup>16</sup>

Dans cette catégorie de jeu le caractère théâtrale et le plus dominant est basé sur la stimulation des apprenants afin d'exploiter leurs connaissances pour communiquer. L'apprenant ressent qu'il a besoin de communiquer et d'utiliser la langue, au fur et à mesure l'apprenant apprend à s'exprimer oralement d'une manière spontanée et développer par la même occasion la créativité, nous avons comme exemple le jeu de rôle, dramatisation, et les simulations globales.

### 3- Le jeu de rôles:

#### 3-1.Quelques définitions:

Le terme « jeu de rôles » a été défini par de nombreux spécialistes dans le domaine de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères qui nous intéressent spécifiquement dans ce mémoire.

D'après Larousse : « *Le jeu de rôles est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité.*»<sup>17</sup>

Selon Moreno: « *le jeu de rôle présente l'intérêt de laisser la personnalité s'exprimer avec spontanéité dans une situation duelle ou plurielle qui exige un ajustement à autrui. Le caractère ludique du jeu de rôle permet de transcender des situations plus ou moins proches d'une réalité difficile.*»<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup>HAYDEE SILVA, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère, disponible sur <https://gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf> (consulté le 05-07-2020.)

<sup>16</sup>CUQ, JEAN. PIERRE, GRUCA, ISABELLE, op cit, p.418.

<sup>17</sup> LAROUSSE, *dictionnaire encyclopédique*, consulté le 01/03/2020 [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_rôle/88861](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_rôle/88861).

<sup>18</sup>*Ibid.*

Alex Mucchielli a défini le jeu de rôles comme : « *la mise en scène d'une situation problématique impliquant des personnages ayant un rôle donné, sous le contrôle d'un animateur* »<sup>19</sup>

Nous pouvons comprendre selon ces définitions que le jeu de rôles représente un élément déclencheur de la spontanéité et de la créativité chez l'apprenant ainsi un outil pédagogique au même titre que les autres qui mène l'apprenant vers l'expression orale et l'utilisation de la langue de manière efficace au cours d'interactions, comme l'écrit Francis Debysers:

« *Ce qui empêche de considérer cette conception de la classe comme une technique de simulation tient surtout au rôle de l'élève par rapport au modèle: écoute, comprend, répète, mémorise, reconstitue par cœur le dialogue, au mieux le joue comme une petite scène de théâtre, mais n'est jamais à l'intérieur d'une simulation qui l'implique et où il puisse réellement simuler de devoir personnellement faire face à une situation de communication non scolaire*»<sup>20</sup>

C'est donc, le jeu de rôles est parmi les méthodes qui mettent l'apprenant en situation de communication orale ou ils peuvent s'exprimer librement et rapprocher de la réalité, c'est-à-dire être plus enraciné dans la réalité de la langue.

F. Debysers propose une autre définition de jeu de rôle en didactique de langues propose :

« *le jeu de rôles, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique cet événement de communication peut être préparé par les apprenants, mais doit laisser une marge à l'improvisation, sans lequel le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettrait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu*»<sup>21</sup>

A travers cette définition on comprend bien que le jeu de rôle présente un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, il est le moyen pour développer la motivation et avoir le plaisir d'apprendre.

---

<sup>19</sup>MUCCHIELLI, A., *Les jeux de rôle*, Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », n°2098, Paris, 1983, consulté le 5/07/2020.

<sup>20</sup>FONTAINE, J.C, « *Le jeu de rôle et la simulation dans l'enseignement des langues*, Consulté le 08/07/2020 *étrangères*»<http://ela.enallt.unam.mx/index.php/ela/article/download/13/9> .

<sup>21</sup>FRANCIS DEBYSER, *les jeux de rôles*, Unil, 1996,1997, p2

### 3-2. Le jeu de rôle dans une classe de FLE:

Dans une classe de FLE, l'enseignant cherche toujours à appliquer de nouvelles techniques par laquelle il pourrait motiver ces apprenants vers l'apprentissage et l'acquisition de la langue.

Le jeu de rôles est parmi les techniques les plus actives, Elles sont à la fois ludiques, actives et constructives qui rendent la classe plus vivante en donnant l'occasion aux apprenants pour libérer la parole, agir et réagir, elles favorisent d'avantage chez eux la compétence communicative et exigent le travaille en groupe et les amener vers l'improvisation, la spontanéité et l'expression orale au sein de la classe.

#### 3.2.1- Le jeu de rôles amène à La communication :

Dans une classe de FLE, les enseignants considèrent le jeu comme un outil de communication et d'interaction, il sert à activer la motivation chez les apprenants, il est ainsi la source de plaisir pour eux.

Weiss François écrit:« *L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistiques et décontextualisées, mais bien d'agir et réagir de façon appropriée dans différentes situation de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère*»<sup>22</sup>

C'est d'ailleurs la l'intérêt principale d'activités ludiques en générale qui permette une mise en situation proche du réel. Au sein de la classe, le jeu rôles invite les apprenants à prendre la parole et encouragent les groupes peu communicatifs de développer en eux plusieurs compétences langagières, d'agir et réagir en faisant semblant qu'ils sont ailleurs ou qu'ils sont quelqu'un d'autre en jouant les rôles de personnages.

#### 3.2.2- Le jeu de rôles exige le travail en groupe:

Le jeu de rôle offre l'opportunité pour travailler en groupe, c'est alors que les apprenants vont apprendre à jouer tous ensemble et cela permet davantage de mieux se connaître a travers la pratique de cette activité.

---

<sup>22</sup>WEISS FRANÇOIS, *Jeu et activités communicative dans la classe de langue*, collection ,pratique pédagogique, paris, Hachette, 1989, p.7.

Selon Elizabeth G. Cohen : « *une situation où des élèves travaillent ensemble dans un groupe suffisamment petit pour que chacun puisse participer à la tâche qui lui a été clairement assignée* »<sup>23</sup>

Les apprenants sont invités à apprendre à coopérer et s'entraider pour qu'ils puissent à la fin construire ensemble des situations et échanger lors des jeux de rôles.

Une autre citation donnée par Isabelle Plante ou elle décrit le travail en groupe comme : « *le travail de groupe ou l'apprentissage coopératif est un terme générique utilisé pour référer à un ensemble de méthodes pédagogiques qui consistent à placer les élèves en petits groupes afin d'atteindre un but commun.* »<sup>24</sup>

Le jeu de rôles est donc une véritable occasion où les apprenants sont eux mêmes qui gèrent la séance car c'est eux qui prennent la parole et se met dans des nouveaux personnages que se soit réels ou bien fictives.

Ils peuvent même créer un climat de confiance, de respect et des liens entre les participants et percevoir les qualités de chacun grâce au travail de groupe, cela permet aussi de donner la chance au nombre maximum des apprenants pour prendre la parole dans une séance de l'oral.

### 3.2.3- Le jeu de rôles suscite la spontanéité et l'improvisation :

Francis Debyser dans son article Les jeux de rôles, explique que la classe de langue est le lieu par excellence pour pratiquer une activité de jeu de rôle au même temps l'improvisation doit être pris en charge dans cet événement.

D'un autre côté, Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, souligne que : « *Le jeu de rôle propose à des personnes de jouer des situations imaginaires. Le but est qu'elles découvrent comment elles se comporteraient spontanément si cela leur arrivait [...]* »<sup>25</sup>

De ce fait, nous pouvons dire que ce type de jeux se caractérise par la spontanéité dont les apprenants sont appelés à s'exprimer dans des situations imaginaires en travaillant leur spontanéité et leur créativité d'une manière naturelle et authentique, il leur permet aussi de découvrir eux même en utilisant des compétences communicatives.

---

<sup>23</sup> COHEN G. ELIZABETH, *Le travail de groupe* : Stratégies d'enseignement pour la classe hétérogène, Les Editions de la Chenelière, 1994, p11.

<sup>24</sup> ISABELLE PLANTE « *L'apprentissage coopératif : des effets positifs sur les élèves aux difficultés liées à son implantation en classe* » Revue canadienne de l'éducation 35, 3 (2012), p. 255.

<sup>25</sup> GEEROMS, C. (2011). À tour de rôle... Le jeu de rôle comme apprentissage du « je, tu, il » et de l'empathie. Zoom 2.0. Les jeux de rôle en formation. Média Animation : Bruxelles. P.8-9

Quant à la définition de Legendre (2005, p. 814) : « *Le jeu de rôle est une [...] activité pédagogique qui consiste en des simulations particulières ; technique visant à représenter des situations, le plus souvent semblables à celles de la vie réelle, grâce à une scène improvisée entre deux ou plusieurs acteurs (apprenants)* »<sup>26</sup>

À partir de cette définition, nous comprenons que le jeu de rôle est une technique permettant d'exposer des situations de la vie quotidienne de façon improvisée qui reflète une vision réelle, pour cela chaque scène menée par les apprenants est unique comme le démontre Tabensky:

*« Il n'y a aucune phase de répétition ni de rejou. Les élèves doivent donc avoir recours à l'improvisation et communiquer de manière spontanée. Ont prouvé que les élèves affichent une certaine réticence au départ, avant de prendre confiance petit à petit. Ainsi ils ne sont pas « habitués à improviser », « ils ne maîtrisent pas » cette technique lors des premières séances. De même ils résistent à la spontanéité par peur d'être jugés et critiqués par leurs camarades»*<sup>27</sup>

Loin d'être une activité de jeu de rôles, elle représente à la fois un processus pédagogique qui permet parfois à la spontanéité créatrice, parfois à la créativité spontanée, cette nouvelle technique invite l'apprenant vers la découverte dans la classe de français langue étrangère à travers l'improvisation.

#### 3.2.4-Le jeu de rôles au service de l'oral :

Ce type d'activité joue un rôle primordial au service de l'oral , cette compétence ne doit pas forcément être liée au niveau scolaire mais elle doit être mise en situation de communication réelle pour donner l'occasion aux apprenants de vivre une véritable expérience et non pas un cours ordinaire, cela favorise le niveau des apprenants pour engager une telle communication professionnelle simulée et développer leur compétences langagières au niveau de la prononciation , vocabulaire , grammaire .. Etc.

Une fois que l'apprenant participe à ce jeu , il n'est plus réticent cela lui permet de se débarrasser de la zone de timidité et devenir plus actif en classe , il sera capable de

---

<sup>26</sup>JOHNSTON, D. & MICHAUD, S. (2010). Le jeu de rôle : pour des apprentissages durables en anglais, langue seconde. Pédagogie collégiale. Vol. 24. N°1. P-06.

<sup>27</sup>TABENSKY, A. (1997). *Spontanéité et interaction* : le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères. Paris : L'Harmattan., P36.

communiquer facilement devant ces camarades , s'exprimer ces idées et réaliser des interactions avec eux .Donc le jeu de rôles est une pratique qui suscite chez l'apprenant la motivation , QUELLET Lisette, décrit de son ouvrage «un enseignement bien outillé, des élèves motivés» que : « *cette activité est donc une conduite originale et efficace dans l'acquisition des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles dont le but est de créer une ambiance de distraction et de motivation*»<sup>28</sup>

### 3-3.La mise en situation d'un jeu de rôles :

Le jeu de rôle en didactique de langues étrangères est un outil pédagogique pertinent, une sorte d'exercice d'entraînement et d'expérimentation à la communication qui permet les apprenants d'apprendre sans crainte car il est loin d'être une évaluation formelle mais ce qui permet de créer un environnement de confiance et de plaisir, il présente une véritable occasion pour enrichir les compétences langagières et favoriser les interactions. L'enseignant doit prendre en considération les sujets proposés dont ils doivent être intéressants et adaptés au niveau d'apprenants pour que les règles soient comprises facilement et motivants.

Pour qu'un jeu de rôles pédagogique soit efficace, productif et non destructeur, il devrait être réalisé en trois étapes. B.Bragard et C. Jamme( 2011) sont parmi les collaborateurs d'une revue sur «les jeux de rôle en formation »<sup>29</sup> où ils ont expliqué les trois étapes de la mise en situation de cette activité :

#### 3.3.1-La préparation :

C'est une étape de préparation faite par l'enseignant consiste à mettre les apprenants en confiance et en bain de langage pour que l'improvisation soit convenablement cadré donc cette étape est importante dans le jeu de rôles , l'enseignant doit proposer les sujets , expliquer la consigne, définir les règles et les objectifs visés par ce jeu puis distribuer les rôles et organiser les groupes de participants. Il peut aussi utiliser des outils et des matériels adaptés au contexte du jeu de rôles.

---

<sup>28</sup>QUELLET LISETTE, un enseignement bien outillé, des élèves motivés, Chenelière, 2010, Paris, P.02

<sup>29</sup>BENEDICTE.B, JAMME. C, «*Jeux de rôle et mises en situation: la même recette?*», Zoom 2.0. Les jeux de rôle en formation. Média Animation, Bruxelles.2011, consulté le 28-07-2020, <http://resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf> .

### 3.3.2-Le déroulement :

C'est le moment où les apprenants entrent en situation de communication, chaque participant ou bien chaque groupe entre tour à tour en scène, l'enseignant peut intervenir un instant si nécessaire pour leur rappeler des règles ou en cas de dérapage langagier. Quant au jeu il doit être simple et clair et surtout bref car parfois quelques interactions sont largement suffisants pour éviter tout risque de dérapage comme l'explique J.P Cuq «*en effet, le risque de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout, si la simulation est très longue*». <sup>30</sup>

### 3.3.3-L'analyse:

Après avoir joué les rôles sur scène l'enseignant vient donc d'évaluer leurs performances à l'aide d'une grille d'observation qu'il a déjà tracé pour analyser les résultats , donc le but principale de ce jeu est d'abord d'observer afin de repérer les difficultés rencontrées au niveau de la grammaire , conjugaison et prononciation .. Pour les remédier.

## 4- L'expression orale dans l'enseignement de FLE:

### 4-1.L'oral en classe de FLE :

L'oral en classe de FLE représente l'outil essentiel qui peut mettre l'apprenant dans des situations de communication proche de réelle , c'est un support efficace de communication et d'interaction entre les apprenants eux-mêmes ainsi avec leur enseignant , il leur permet de participer en classe , s'exprimer , justifier leur idées , entrer dans les débats... et construire une relation solide avec l'enseignant afin d'enrichir ses pensées et d'améliorer la capacité de l'oral . Sans oublier l'importance de l'écoute qui permet de gérer la situation lors de l'intervention comme le souligne J-F Halté comme suit:

*« L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole. »*<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>CUQ,J-P, *Op, cit.*P.459.

<sup>31</sup>HALTE, J-F. (2002). *Pourquoi faut-il oser l'oral ?* Cahiers Pédagogiques, Paris, p16.

Nous avons tenté de résumer les éléments que J-F Halte précise dans la citation précédente, L'oral se trouve alors traduit, affecté et régi par la bonne gestion et coordination des éléments suivants :

Le silence et la parole, c'est à dire savoir contrôler sa parole, et ne pas parler a tout moment uniquement quand il est nécessaire de parler.

L'écoute et l'expression, c'est le savoir d'écouter les autres de façon attentive, et savoir s'exprimer en utilisant les gestes et le paralangage.

Le jeu des regards et des mots, il se forme alors dans lequel le corps (la langue, la voix et l'oreille) sert de récepteur fin.

Savoir gérer les échanges et le temps de chaque intervention.

Donc, la classe de FLE représente le milieu parfait pour apprendre à mieux libérer la parole et ainsi acquérir une bonne manière d'utiliser la langue étrangère, l'apprentissage de cette dernière doit être fondé sur la pratique de la communication qui permet aux apprenants de se doter de savoirs, savoir-faire et savoir-être.

#### 4-2. L'oral spontané:

L'oral spontané est un oral en train de se faire c'est-à-dire sans aucune pratique de préparation préalable comme l'oral préparé, il s'agit d'une prise de parole improvisé dont les deux interlocuteurs découvre les énoncées qu'ils produisent au même temps au sein de l'interaction.

D'après, Riegel, Pellat et Rioul : « [...] *dans une conversation orale spontanée, il ne s'écoule pas de temps entre l'émission et la réception, et les interlocuteurs qui dialoguent sont présents dans une situation spatio-temporelle déterminée et ont accès à des connaissances situationnelles et à des référents communs.* »<sup>32</sup>.

Cela donne à l'oral un caractère simple au niveau de la construction des phrases, car les interlocuteurs se trouvent dans des conditions différentes qui sont déterminées par plusieurs facteurs.

Vu qu'il s'agit d'une expression libérer, l'apprenant doit s'exprimer à travers les facteurs suivants :

---

<sup>32</sup>RIEGEL, M., PELLAT J-C. & RIOUL R. *Grammaire méthodique du français Paris*, 4e Edition, collection Quadrige / PUF 2009 .p54.

La gestuelle, les mouvements que font les apprenants qui sont liées au sujet choisi.

La prononciation, l'apprenant doit avoir une bonne articulation des mots.

Les mimiques, l'apprenant doit savoir utiliser les gestes et les mimiques pour faire passer le message lors de la prise de parole.

L'intonation, qui est liée à la variation de la hauteur de la voix.

La force et la vitesse de la voix, qui sont liées à l'état de l'interlocuteur dans la situation d'intervention

Nous pouvons conclure que pour réussir ce genre d'oral l'apprenant doit nécessairement avoir un bagage linguistique large et suffisant afin de pouvoir s'exprimer et faire des échanges libres de façon spontanée et autonome comme c'est le cas des jeux de rôle.

4-3.L'expression orale:

4.3.1-Qu'est ce qu'une expression orale ?

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage du FLE, l'expression orale est une compétence qui occupe une place essentielle dans l'acquisition d'une langue étrangère.

Un apprenant a besoin de s'exprimer ses idées, ses sentiments et ses points de vue en tant qu'être humain, c'est donc au fur et à mesure, il va se trouver obligé d'acquérir progressivement cette compétence.

L'acquisition de cette capacité permet à l'apprenant de s'exprimer dans des situations de communications quelconque en français lors des débats et des discussions libres menées en classe ,la raison par laquelle elle doit être fondée sur la pratique au sein de la classe où l'enseignant doit créer un environnement d'interaction , Hélène Sorez affirme que: « *S'exprimer oralement, c'est transmettre des messages, généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication* »<sup>33</sup>

Cette définition montre que la langue représente le seule moyen pour s'exprimer et communiquer et transmettre des messages tout en respectant les paramètres verbaux et non verbaux dans les différentes situations d'énonciations comme l'explique Jean Duboi : « *l'expression elle-même peut être considérée (...) sous deux aspects : comme une substance*

---

<sup>33</sup>SOREZ HELENE, *Prendre la parole*. Paris, Hatier, 1995, p. 79

*sonore ou visuelle, selon qu'il s'agit d'une expression orale ou écrite c'est à dire comme une masse phonique ou graphique »*<sup>34</sup>

Que ce soit des signes sonores ou des graphèmes, à l'oral ou à l'écrit, le but principal c'est de transmettre des messages.

Pour Closette Bizouard affirme que : « *Prendre la parole en public, même avec les proches, c'est souvent une épreuve. Pourtant, la parole est indispensable à la vie dans la société. D'autre part, nous avons tous quelque chose à dire que personne ne peut dire à notre place* »<sup>35</sup>

Ce que montre cette définition, Une fois que nous prendrons la parole c'est le fait aussi de mettre en valeur les capacités en soi, de nos propres pensées et créer une relation avec autrui à travers le langage parlé.

Nous pouvons déduire selon ces définition que la maîtrise de cette compétence n'est pas facile pour les apprenants en vu qu'ils rencontrent toujours des difficultés à s'exprimer dû à plusieurs facteurs tels que, la timidité, l'insécurité linguistique, le manque de confiance en soi, le manque de bagage linguistique... etc. Tous ces obstacles pourraient influencer sur l'acquisition de cette dernière, l'apprenant doit donc la pratiquer d'une façon quotidienne et l'acquérir progressivement afin de devenir capable de l'exercer en classe et hors classe de façon naturelle, interactive et spontanée, voir même improvisée.

#### 4.3.2-S'exprimer en classe de FLE, Quelles conditions ?

Selon Pierre-Yves Roux : « *Nombreux sont les apprenants qui ne parlent pas en classe. C'est que les conditions préalables à un travail d'expression orale ne sont pas toujours cernées. Tel élève se sent-il, tout simplement, le choix de s'exprimer* »<sup>36</sup>

Souvent les apprenants qui restent muets en classe de FLE et surtout pendant les activités d'expression orale souffrent effectivement de certains problèmes ça peut être à cause de manque d'intérêt et de réticences à intervenir, pour cela Pierre-Yves roux a proposé cinq conditions indispensables liées à la prise de parole. Nous l'avons résumé comme suit:

---

<sup>34</sup>DUBOIS JEAN, Dictionnaire de linguistique, Ed Larousse, Paris, 1984, p 516

<sup>35</sup>BIZOURD C, 2006, *invitation de l'expression orale*, couleur livres, Belgique, P.05

<sup>36</sup>YVES ROUX.P, *l'oral en classe de langue : de la production à l'expression in le français dans le monde*, Nathan, 2003, paris, N°327 p 36

- Condition à avoir quelque chose à dire ou à exprimer, c'est-à-dire que le thème traité soit attractif et motivant pour l'apprenant pour qu'il ait l'intérêt de parler et d'étayer son discours.
- Condition à savoir le dire ou l'exprimer, il s'agit cinq niveaux de communication comme l'explique Pierre Yves Roux, voir (le non verbale, non linguistique, non construite, non normée, transmission verbale ), l'enseignant doit donc laisser L'apprenant libre à choisir la manière d'expression qu'il le sait afin d'être à l'aise sans aucune restriction.
- Condition à avoir le droit de le dire et de l'exprimer, cette condition appartient aux sociétés où les enfants ne peuvent pas adresser les paroles à des adultes pour des raisons d'ordre social,
- Condition à avoir l'envie de le dire ou l'exprimer, c'est-à-dire l'enseignant ne doit pas imposer et obliger l'apprenant pour prendre la parole, il faut juste le susciter et l'encourager afin qu'il arrive à parler de façon spontanée et donne l'occasion aux autres pour intervenir.
- Condition à avoir l'occasion de le dire ou de l'exprimer, cette condition revient au rôle de l'enseignant, dont il doit choisir et proposer des activités qui visent l'expression orale et favorisent les interactions, ainsi la mise en place des outils et des moyens adéquats pour faire évaluer les pratiques en classe.<sup>37</sup>

La complémentarité entre ces conditions représente elle-même une condition pour le succès de la séance de l'oral où chacun influence l'autre. L'enseignant doit accorder une importance aux propos de l'élève, lui donner un temps de réflexion, accepter les erreurs des apprenants, soutenir la prise de parole des apprenants lorsqu'ils se bloquent, tout simplement, il doit se mettre à la place des apprenants pour détecter leurs lacunes.

#### 4-4. Les types d'activités pour l'expression orale:

Les activités en classe de FLE se différencient selon les objectifs visés par l'enseignant, c'est nécessaire donc qu'il propose des activités variées afin de vérifier les connaissances acquises de ses apprenants, ces dernières seront choisies selon plusieurs critères comme : le niveau des apprenants, l'âge, la compétence visée...etc.

---

<sup>37</sup>RABEHI S, les stratégies argumentatives au service de l'apprentissage de l'oral en FLE Magister français, université de Batna, 2008, P.33.

Dans notre cas la compétence visée est celle de l'expression orale, elle appartient aux activités interactives, ces activités qui dépendent de la simulation d'une situation de communication nous avons comme exemple: les conversations, les dialogues, les débats, et les jeux de rôles sur lesquelles notre mémoire s'est portée.

Dans une activité de jeu de rôles l'enseignant va proposer une situation de communication où l'apprenant prend la parole spontanément, sans préparation et avec une absence d'un texte écrit. C'est une activité qui rend la pédagogie active, et favorise l'interaction en classe, en encourageant l'expression improvisée, et le côté créatif de l'apprenant.

#### 4-5. La motivation à l'expression orale :

Nous avons signalé au départ l'importance de l'expression orale, d'ailleurs c'est l'un des objectifs essentiels d'enseignement/apprentissage du FLE. Cependant la majorité des enseignants confirment qu'ils trouvent des difficultés à enseigner cette compétence aux apprenants qui ne prennent pas la parole en classe, cela explique que ces apprenants ne sont pas motivés, vu que rien ne stimule leur envie d'apprendre, car être motivé c'est le fait d'être excité vers l'acquisition, comme l'explique Bernard André dans son ouvrage : *«motiver c'est Créer des conditions de travail permettant à l'élève de passer de son impuissance apprise à un engagement de qualité dans les activités qui lui sont proposées. L'élève n'arrive pas «neutre » devant l'apprentissage.»*<sup>38</sup>.

C'est compris que la motivation scolaire est l'essence de tout apprentissage, généralement les enseignants se rendent compte de son importance et le rôle qu'elle joue de premier plan dans l'apprentissage, mais la plupart ne savent pas comment susciter cette dernière chez leurs apprenants, car il ne s'agit pas une simple opération, mais plutôt tout est dépend de certaines stratégies et des conditions à suivre pour faire déclencher le moteur de motivation.

Donc, la réussite scolaire est effectivement liée à une bonne motivation, plus les apprenants sont motivés, plus ils réussissent dans leur apprentissage, aussi le fait d'être motivé est également le fait d'avoir une confiance en soi et le courage pour s'exprimer, parler, intervenir et de s'extérioriser. La motivation est nécessaire dans l'amélioration de l'expression orale chez les apprenants. Parmi les stratégies à mettre en œuvre en classe de FLE c'est l'utilisation des activités ludiques, le jeu de rôles de son tour représente un facteur motivant qui amène l'apprenant vers l'acquisition du langage parlé.

---

<sup>38</sup> BERNARD, André. *Motiver pour enseigner*. Paris : Hachette Education, 1998, p.41.

## Conclusion

Nous pouvons conclure que le jeu de rôles représente une source de motivation et de communication à la fois, la pratique de ce genre d'activités en classe de langue rend les apprenants plus motivés et leur donne l'envie et le plaisir d'apprendre et d'acquérir une bonne maîtrise de la langue française, l'apprenant aura la compétence à s'exprimer oralement de façon spontanée et créative.

## CHAPITRE II : ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS DE L'ACTIVITE

### Introduction

Dans ce chapitre nous avons mené une expérimentation comme technique d'investigation pour notre structuration pratique afin de vérifier nos hypothèses de départ et voir sur le terrain les réactions des apprenants envers l'activité du jeu de rôle. Nous nous focaliserons donc sur l'analyse des résultats de l'activité proposée et voir comment elle pourrait influencer sur l'expression orale des apprenants.

#### 1- L'expérimentation:

##### 1-1.Terrain:

Dans l'objectif de vérifier la validité de nos hypothèses de départ, nous avons opté pour une enquête expérimentale auprès des apprenants de l'école moyenne visant à décrire de façon aussi objective que possible, ce qui se passe dans la classe et à tester les activités de jeux de rôles en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leurs efficacité en matière de motivation, vue qu'il ya pas assez de temps car l'enseignante pris en charge de la classe n'avait pas des séances supplémentaires dans la semaine où nous voulions travailler et la pratique de notre activité avec 40 apprenants va prendre énormément du temps la raison par laquelle nous avons été obligé de travailler qu'a avec un certain nombre d'apprenants, donc nous avons travaillé avec un groupe de la classe de 2ème année moyenne à l'école : Ahmed Zaid- Biskra.

##### 1-2.Le choix de corpus:

Nous avons décidé de porter nos études sur ce palier , d'après une observation menée sur le programme du manuel scolaire de 2ème année moyenne , parmi les objectifs visé de ce dernier c'est le fait de renforcer les compétences disciplinaires et méthodologiques installées pour faire face à des situations de communication variées, à travers la compréhension et la production des textes oraux et écrits relevant essentiellement du narratif . Mais en revanche que L'oral n'a pas eu assez d'importance dans la conception de ce manuel, les concepteurs, dans ce cas, ont négligé un domaine de savoir très important. A signaler, enfin, que l'écrit prend le dessus sur l'oral. C'est la raison par laquelle nous avons choisi ce public pour donner une nouvelle dynamique de l'apprentissage de la langue française et mettre la lumière sur l'aptitude orale pour encourager les élèves à l'expression orale.

### 1-3.Présentation de l'échantillon:

Afin d'effectuer et réaliser notre travail de recherche, nous avons dû nous rapprocher d'un établissement scolaire de niveau Moyen .parmi les différents choix qui ont été à notre portées nous avons choisi le plus proche celui de« Ahmed Zaid». C'est un collège qui se situe au centre ville de la wilaya de Biskra, dans les quartiers de classe moyenne .Nous avons choisi de travailler avec la classe de 2ème année moyenne qui se compose de 40 élèves , quant à notre expérimentation du terrain s'est limitée à un groupe échantillon de 21 élèves d'un niveau hétérogène , 14 filles et 7 garçon. Le choix a été effectué par hasard espérant avoir des résultats neutres à ce niveau et de cette sorte, d'autres facteurs extérieurs ne viendront pas perturber notre observation.

### 1-4.La présentation de la classe:

La classe où nous avons fait notre expérimentation c'était au niveau de la bibliothèque, c'est une classe assez grande bien organisée et bien éclairée et très propre, les murs sont colorés avec des dessins. Nous avons disposé les tables en forme de U pour favoriser l'interaction et la communication. Nous nous sommes installées, avec notre matériel ( masques et vêtements à porter ) au fond de la classe et en face la forme U de l'ensemble des apprenants.

### 1-5.Le temps:

Notre enquête de terrain a débuté avant les vacances à partir de 11 mars jusqu'au 18 mars mais malheureusement des facteurs inattendus ont bloqué le déroulement des séances de notre travail qui a été suspendu jusqu'a nouvel ordre à cause de préoccupation de sécurité prises contre la pandémie du covid 19.

### 2- Le déroulement de l'expérimentation:

Notre expérimentation s'est déroulée en deux séances : la première correspond à une observation d'une séance de TD, et c'est avec le même groupe que nous allons faire notre expérimentation, Nous nous limitons nos objectifs de l'observation au niveau des pratiques de classe sur les activités langagières, en particulier la réception et la production orale aussi l'interaction et la médiation. Afin de recueillir des données de base sur son déroulement avant l'intégration de l'activité pour qu'elle soit adaptée au niveau des élèves.

Dans un second temps, nous avons consacré la deuxième séance à la mise en place de l'activité de jeu de rôles à caractère ludique.

### 2-1.Phase d'observation:

Après avoir eu l'autorisation pour entamer notre enquête expérimentale nous avons pris contact avec l'enseignante prise en charge de la classe de 2AM pour demander la permission d'assister une séance d'observation avec ses élèves. L'enseignante était très gentille elle nous a bien accueilli, elle n'avait aucun problème au contraire elle nous a aidé avec tous les moyens pour réaliser notre tâche pratique.

#### 2.1.1-Déroulement de la séance :

Nous avons donc essayé d'assister une première séance de TD sur la « lecture », La leçon s'est déroulée sur La fameuse fable de La Fontaine Le Lièvre et la Tortue.

Au début l'enseignante a demandé aux apprenants de faire une lecture silencieuse du texte pendant cinq minutes , Ensuite à son tour elle a fait la première lecture pour leur demander après de relire le texte , Puis l'enseignante a commencé de poser quelques questions sur la compréhension du texte ,c'étaient des questions faciles dans laquelle les apprenants n'ont pas trouvé des difficultés à répondre en recourant du texte donc , les réponses de ce genre de question étaient limitées par le texte .

Après cette phase de compréhension orale l'enseignante a invité les apprenants de raconter ce qu'ils ont compris du texte, une sorte de résumé général, finalement elle a terminé la séance avec quelques exercices de lexique et de vocabulaire.

Au début la chose qui nous a attirée c'est l'organisation de la classe et le silence des apprenants qui a aidé à créer un climat favorable, quant à leur lecture, ils lisaient le texte d'une manière attirante surtout au niveau de la prononciation mais, est ce qu'ils comprennent vraiment ce qu'ils lisent? la raison qui nous a poussé à poser cette question c'est dans la phase de production orale nous avons remarqué que la plupart des apprenants n'ont pas arrivé à faire un petit résumé du texte , donc la question reste posée si les apprenant n'ont pas compris bien le texte ou bien ils ne peuvent pas s'exprimer à l'oral.

Afin de confirmer nos hypothèses de départ nous avons proposé une activité de jeu de rôles pour vérifier si l'apprenant arrive à s'exprimer à travers un jeu de rôle dans un cadre ludique

mieux qu'une séance ordinaire. Ce qui compte dans notre recherche c'est donner l'opportunité aux apprenants à s'exprimer oralement d'une manière spontanée.

### 2-2.Phase d'expérimentation:

#### 2.2.1-Présentation générale de l'activité proposée:

Activité de jeu de rôle : une rencontre imaginaire

Cette activité de jeu de rôle a été fait par soin et avec des efforts personnels et une recherche approfondie dans le manuel scolaire de 2eme année moyenne afin de pourvoir réaliser une activité originale qui accomplit les prés requis des apprenants.

Il s'agit donc de faire un petit dialogue entre deux personnages imaginaires où chaque apprenant va jouer un rôle. Pour leur donner les moyens nous avons réalisé une fiche descriptive de 6 personnages fictifs proposés dont chaque personnage est accompagné avec un vocabulaire pour faciliter la tâche aux apprenants et leur aider à construire des petites phrases de leur façon.

Les apprenants vont travailler en binôme où chacun va choisir un personnage fictif soit parmi ceux qui sont proposés ou bien de son choix ce qui compte c'est qu'il se met en situation de communication irréaliste et puis chaque groupe va essayer d'interpréter ce petit dialogue sur scène d'une manière spontanée et improvisée. Pour les motiver d'avantage et leur procurer le plaisir de jouer les rôles, nous avons préparé des masques et des vêtements inspirés par les personnages choisis.

### 3- Première étape:

#### 3-1.Eveil d'intérêt:

Avant d'introduire la première activité de jeu de rôle, nous avons essayé de préparer les apprenants et d'éveiller leurs intérêts afin de les mettre en bain de langage avant la mise en œuvre de l'activité. Pour effectuer cette phase et faciliter l'accès au sens lors de cet apprentissage, nous avons eu recours à des images illustrant les personnages choisis afin d'inciter les apprenants à exprimer leurs points de vue et à discuter entre eux.

Les personnages que nous avons proposés sont les suivants :

<p>Images(01) Cendrillon</p>			
<p>Images(02) Blanche neige</p>			
<p>Images(03) La fée magique</p>			
<p>Images(04) La sorcière</p>			
<p>Images(05) Superman</p>			
<p>Images(06) Spiderman</p>			

3-2.Grille d'observation:

Personnages	Questions	Participants
Cendrillon	-Que représente cette image? -Elle est dans quelle situation ? -Elle a un rêve? lequel ?	-11 apprenants ont participé. -10 apprenants n'ont pas participé.
Blanche neige	-Que représente cette image? -Elle est comment blanche neige ?	-15 apprenants ont participé. - 6 apprenants n'ont pas participé.
La fée magique	-De quelle histoire vient-elle ? -A votre avis qu'est ce qu'elle pourrait faire ?	-18 apprenants ont participé. - 3 apprenants n'ont pas participé
La sorcière	-De quelle histoire sort ce personnage et comment s'appelle-t-il ? -Quelle sont les capacités de la sorcière ?	-10 apprenants ont participé. -11 apprenants n'ont pas participé
Superman	- Que représentent ces images? -Quel sont les caractéristiques de Superman ?	-8 apprenants ont participé. -13 apprenants n'ont pas participé
Spiderman	-Que représentent ces images? -Quel sont les caractéristiques de Spider ?	-7 apprenants ont participé. -14 apprenants n'ont pas participé

Après avoir posé les questions aux apprenants, ils ont facilement pu découvrir les personnages présentés par les images en donnant des réponses variées. Chacun d'eux a essayé de reformuler sa réponse par rapport à ses camarades. Malgré que les questions étaient fermées mais nous avons laissé les apprenants libres pour s'exprimer et donner leur point de vue et raconter ce qu'ils savent sur les histoires traitées, ce qui a donné l'occasion à une grande interaction et un vif échange entre les apprenants.

#### 4- Deuxième étape :

##### 4-1. La mise en œuvre :

Dans cette deuxième phase de l'activité nous avons proposé au même groupe d'apprenants de jouer les rôles de personnages présentés au-dessus avec l'inspiration de leurs histoires et leurs personnalités mais aussi nous avons laissé le choix pour ceux qui veulent choisir d'autres personnages.

A) Support: des images présentées sur tableau, une fiche descriptive sur les six personnages illustrés aux images équipés avec un vocabulaire qui correspond chaque personnage donné à chaque apprenant.

La Fiche descriptive des personnages est présentée comme suivante:

<p style="text-align: center;"><b>Cendrillon</b></p> <p>Adjectif: blonde, mince, belle, jeune, yeux bleu, gentille, magique, jolie, blanche,</p> <p>Verbe: être, avoir, refuser, aider, aimer, devenir, transformer, aller, déplacer, travailler.</p> <p>Mot+nom : fille, yeux, belle mère, princesse, chaussures, robe, la bale, carrosse, maison.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Blanche neige</b></p> <p>Adjectif : doux, très belle, noir, blanche, grand, adorable, rond</p> <p>Verbe: être, avoir, aimer, rencontrer, rêver, marcher, aider, habiter.</p> <p>mot+nom: adolescente, visage, cheveux , amour, liberté , les animaux , la foret , la nature , les nains , la neige , palais.</p>
<p style="text-align: center;"><b>La fée magique</b></p> <p>Adjectif: bienveillante, noble, gentille, optimiste, incroyable, magique.</p> <p>Verbe: se consacrer, faire, réaliser, rendre, invoquer, pouvoir.</p> <p>Mot+nom: une fée, rêves, cœur, réalité, possibilité, baguette, les gens, cendrillon.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>La sorcière</b></p> <p>Adjectif: vieille, petite, long, noir, manipulatrice, intelligente, dangereuse, méchante</p> <p>Verbe: se transformer, pouvoir, détester, faire, porter.</p> <p>Mot+nom: sorcière, nez, yeux, grand, animal, homme, blanche neige,</p>

 <p>Superman</p> <p>Adjectif: grand, brun, noirs, rouge, généreux, bon, pauvre, fort,</p> <p>Verbe: être, avoir, sauver, sacrifier, mettre, voler, donner, aider, tuer, lutter, se battre,</p> <p>Mot+nom: héros, cape, le pouvoir, les gens, le ciel, les ennemis.</p>	 <p>Spiderman</p> <p>Adjectif: vitesse, force, extraordinaire, fort, rapide, homme araignée, mystérieux, masqué, verticale, super, chimique</p> <p>Verbe: déplacer, sentir, grimper, utiliser, se tenir, lancer, projeter, adhérer</p> <p>Mot+nom: super héros, substance, les poignets, un plafond, parois, surface</p>
--	--

B) Matériels : des masques et des vêtements à porter avec quelques accessoires.



C) Consigne : vous allez choisir un personnage imaginaire parmi les six proposés ou bien de choix libre auquel vous allez vous identifier, éventuellement reliez la consigne à la créativité par ex «cendrillon qui rencontre pour la première fois blanche neige ». Travailler en binôme mais attention ne choisissez pas un personnage réel ayant existé.

D) Objectifs :

-Solliciter la participation active de tous les apprenants.

-Mener les apprenants vers l'expression orale et corporelle (dramatisation : prononciation, intonation, gestes, mimiques...).

-Déclencher la spontanéité et faire découvrir l'aspect imaginaire et créatif de l'apprenant en fonction de la situation choisie.

E) Durée de préparation : 10 mn.

### 4-2. Déroulement de l'activité :

Avant de commencer l'activité, nous avons essayé de mettre les apprenants en confiance en expliquant la consigne et le cadre du jeu d'une manière claire et facile et en quoi consiste cette activité. Cependant qu'il ne s'agit qu'un jeu nous leur avons donc demandé d'être à l'aise et spontanés lors de l'interprétation. Ensuite nous leur avons demandé de préparer en binômes et de choisir les personnages qu'ils veulent jouer en utilisant le vocabulaire nécessaire relatif à leur thème pour l'interpréter devant ses camarades.

En donnant un peu de temps aux apprenants pour réfléchir et se préparer en vue de construire les phrases et les mots adéquats, ces derniers ont choisi différentes situations.

Après avoir terminé les préparations notre rôle a été de mettre les apprenants dans l'ambiance et de faire passer les groupes l'un après l'autre. Au début seuls deux groupes qui voulaient passer en premier mais par la suite après les premiers instants de trac et de timidité l'ensemble des présents ont réclamé leurs passages et se sont acquitté de leur rôle dans des conditions acceptables.

À la lumière du déroulement de cette activité de jeu de rôle, nous avons fait une analyse des résultats selon les observations prises au sein du jeu.

### 4-3. Analyse et interprétations des résultats:

Groupe N°01:

groupe(01}	Choix du personnage
-HANA	-Cendrillon
-MARAM	-la fée magique

#### ➤ Commentaire N°01:

Un bon début pour ce groupe qui a voulu passer au premier ; les apprenants ont bien motivé leurs camarades en encourageant ces derniers pour y passer, ils ont créé un dialogue adapté de l'histoire de Cendrillon sachant que leur interprétation était de façon créative et autonome. Ce que nous avons remarqué c'est la bonne prononciation et la cohérence du texte également l'utilisation des gestes et des mimiques, ils étaient vraiment à l'aise et si spontanés, ils ont pu passer le message d'une manière claire et compréhensible.

Groupe N°02:

Groupe(02}	Choix du personnage
-MEHDI	-Superman
-ANES	-Spiderman

➤ Commentaire N°02:

Lors de l'interprétation de ce groupe nous avons pu tout de suite remarquer la différence de niveau entre les deux partenaires dont le premier était plus confiant, il prononce bien, une langue assez correcte, respect d'intonation et de la gestuelle. Quant au deuxième, il était un peu stressé et timide, il n'a pas bien assimilé la mémorisation du texte en négligeant la gestualité.

Groupe N°03:

groupe(03}	Choix du personnage
-YOUCEF	-Spiderman
- Zelghi	-Superman

➤ Commentaire N°03:

C'était le seul groupe qui a éprouvé beaucoup de difficultés et incapacité pour jouer devant les camarades, ils étaient trop timides, ils n'avaient pas réalisé une bonne prononciation, un texte incohérent, de nombreuses erreurs syntaxiques.

Nous avons remarqué aussi qu'ils étaient en train d'imiter le groupe précédent ce qui leur a amené à se trouver face à un point de blocage en oubliant les paroles, à ce moment là nous avons dû y intervenir pour les guider et les remettre en état de confiance en eux-mêmes.

Groupe N° 04:

groupe(04)	Choix du personnage
-MOHAMED	-Harry Potter
-RAMI	-Superman
-ABDERRAHIM	-Hercule

➤ Commentaire N°04:

Par exception ce groupe composé de trois partenaires était parmi les plus motivants , ils ont réussi au niveau de la prononciation , la cohérence du texte , l'organisation du temps , la correction du vocabulaire et la transmission du message , ils ont bien maîtrisé leurs rôles avec le choix de nouveau personnages , et le plus attirant lorsqu'il avait encore du temps à la fin de la séance qu'ils nous ont demandé de rejouer une autre scène ,cela a été fait sans aucune préparation au préalable , ils ont improvisé sur scène un thème complètement différent tout en respectant la consigne de l'activité

Cela fait preuve que les jeux de rôles pourraient encourager les apprenants à améliorer l'expression spontanée et à l'improvisation.

Groupe N°05:

Groupe(05)	Choix de personnage
-MARAM	-Cendrillon
-AMANI	-Blanche Neige

➤ Commentaire N°05:

Concernant les participantes de ce groupe, elles ont réussi à faire une bonne interaction en jouant les rôles des personnages choisis avec succès, leur prononciation étaient parfaite, la cohérence du contenu a été bien remarqué, respect d'intonation.

D'une autre part, elles étaient un peu timides vu qu'elles ne réagissaient pas avec la gestuelle, Donc à signaler quelques lacunes au niveau de la communication non verbal qui était en quelque sorte absente.

### Groupe N°06:

Groupe(06)	Choix de personnage
-CHADHA -ROMAISSA	- La fée magique -une jeune fille

#### ➤ Commentaire N°06:

Ce que nous avons remarqué concernant ce groupe c'est l'idée du dialogue, Nous l'avons bien appréciée, l'imagination leur a amené à réaliser une interprétation différente aux autres, malgré leurs difficultés remarquées au niveau de la prononciation des mots et la conjugaison des verbes, elles ont quand même essayé de s'exprimer spontanément. Nous les avons laissé libre sans aucune correction dirigée pour ne pas négliger la scène et pour ne pas les perturber à la fin.

### Groupe N°07:

Groupe(07)	Choix de personnage
-IMEN -RIM	-Cendrillon -Blanche Neige

#### ➤ Commentaire N°07:

En indiquant d'abord qu'il s'agit un groupe de sœurs jumelles ce qui reflète qu'elles ont presque le même comportement et une certaine ressemblance dans les manières si remarquables lors de l'interprétation, elles étaient un peu stressées et perturbées.

Dans l'ensemble les lacunes de ce groupe que nous avons remarqué se limite dans le stress, le texte choisi n'était pas cohérent c'est y'avait plus d'interaction entre les personnages, le manque d'homogénéité dans le dialogue, mais finalement nous avons pu sentir l'effort qu'elles éprouveraient pour réussir.

Groupe N°08:

Groupe(08)	Choix de personnage
-NOURHAN	-La Sorcière
-DOUNIA	-Blanche Neige

➤ Commentaire N°08:

L'interprétation de ce groupe était si courte dans laquelle elles ont focalisé leurs efforts sur l'idée qu'elles voulaient transmettre en négligeant le contenu qui est le plus important dans notre analyse. Elles sont passées aussi vite avec deux phrases correctes en somme.

Le dialogue était donc trop court, des expressions qui pourraient renforcer sa performance en manquent.

Groupe N°09:

Groupe(09)	Choix de personnage
-MARIA	-La Sorcière
-HAJER	-Blanche Neige

➤ Commentaire N°09:

Ces deux apprenants ont décidé de travailler sur le même sujet que le groupe précédent, sachant qu'elles n'ont pas utilisé les mêmes expressions, elles ont changé les paroles en gardant l'idée principale qui a été adaptée de l'histoire de Blanche Neige.

En revanche, c'était toujours insuffisant d'analyser leurs performances et leurs compétences langagières vu que le contenu du dialogue n'était pas riche.

Groupe N°10:

Groupe(10)	Choix de personnage
-IMEN	-Cendrillon
-RIM	-Blanche Neige

➤ Commentaire N°10:

Après avoir vérifié les copies de brouillons des apprenants, nous avons remarqué que ce groupe était le seul qui n'a pas compris la consigne où elles pensaient qu'elles devaient rédiger une histoire imaginaire, c'est pourquoi elles ont hésité de passer au début pour présenter leur travail dès qu'on leur a demandé juste pour voir les autres groupes.

Quant à leur dialogue était homogène et cohérent et elles ont pu l'interpréter d'une manière spontanée avec une bonne prononciation.

#### 4-4. Synthèse:

D'après les résultats obtenus à travers notre expérimentation nous avons pris conscience que le jeu de rôle est une activité qui favorise la motivation à l'expression orale , c'est une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant, à travers ce genre d'activité l'apprenant peut matérialiser ses idées et ses sentiments et utiliser la langue d'une manière naturelle , spontanée et authentique.

# CONCLUSION GÉNÉRALE

### Conclusion générale

L'expression orale est un élément très important dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, il est considéré l'un des objectifs essentiels pour la bonne acquisition de la langue française , au terme de ce travail de recherche nous rappelons que notre objectif était d'offrir l'opportunité aux apprenants à s'exprimer à l'aide du jeu de rôle , plus particulièrement de prouver que le jeu de rôle pourrait être un moyen efficace d'améliorer l'expression orale en classe de FLE et surtout de façon spontanée, la raison pour laquelle nous avons posé la problématique suivante: Comment les jeux de rôles pourraient être une source de motivation et un élément déclencheur de l'expression orale chez les apprenants de 2ème année moyenne ?

Chaque apprenant en classe de FLE désire à apprendre à s'exprimer et de parler couramment et d'acquérir les compétences langagières sans la moindre énergie et sans qu'il se rende compte, mais cela ne peut pas être réalisé avec un apprenant qui rencontre pour la première fois une langue étrangère notamment plusieurs facteurs l'empêchent de prendre la parole tels que la démotivation, la timidité, le trac ...etc. De ce fait, là où se réside le rôle principal de l'enseignant de chercher des solutions liées aux problèmes de l'apprentissage, il est donc invité à installer des techniques et des activités pédagogiques convenables pour attirer l'attention et l'intérêt des ses apprenants et créer un climat propice qui favorise le bon déroulement de tout apprentissage.

Pour ce faire, nous avons formulé les hypothèses suivantes selon lesquelles nous recourons au jeu de rôles en classe de FLE comme un outil pédagogique qui aide l'enseignant à résoudre certains problèmes liés à la compétence orale:

La pratique des jeux de rôles pourrait être un moyen efficace de motivation chez l'apprenant et lui permettre de développer/évaluer ces compétences de communication.

Les jeux de rôles permettraient de développer l'aptitude à s'exprimer et encourager l'expression spontanée

Notre travail de recherche a été scindé en deux parties, dans le premier volet, un seul chapitre est consacré pour la partie théorique. D'abord, nous avons mis la lumière sur le jeu en général, ces multiples définitions ainsi les types de jeu et les activités ludiques. Ensuite,

nous avons évoqué le jeu de rôles, le définir, présenter ses fonction au service de la communication, travail du groupe, la spontanéité et l'improvisation et de l'oral, comme nous avons expliqué la démarche d'une mise en situation de jeu de rôle. Finalement, nous avons abordé l'expression orale dans l'enseignement de FLE, définir l'oral en classe de FLE, l'oral spontané, l'expression orale, et les conditions prises préalables pour l'expression orale, par la suite nous avons montré le rôle que joue la motivation pour une bonne acquisition de cette compétence à l'aide de l'activité de jeu de rôles.

À travers ce chapitre nous avons pu dévoiler les avantages de l'utilisation de jeu de rôles comme un élément déclencheur de l'expression orale, ainsi comme une technique motivante qui peut encourager et développer des compétences communicatives chez les apprenants.

Le deuxième volet, nous l'avons réservé pour la partie pratique, qui contient à la fois un seul chapitre, nous avons essayé à travers ce chapitre de confirmer nos hypothèses de départ et mettre nos efforts personnels en basant sur une observation de classe menée auprès des apprenants de la 2ème année moyenne à l'école «Ahmed Zaid», Biskra. Par la suite nous avons effectué une expérimentation avec le groupe échantillon. En choisissant une méthode analytique et après avoir présenté l'aspect méthodologique et la description du corpus, nous avons analysé les résultats obtenus de cette expérimentation.

Grace à notre travail expérimental nous avons pu synthétiser à la fin que le jeu de rôles est une activité motivante à l'expression orale et qu'elle offre l'occasion aux apprenants de parler spontanément, grâce à son caractère ludique et amusant l'apprenant aurait le courage à prendre la parole, sortir de sa zone d'insécurité et dépasser ses difficultés liées à l'oral.

Il ya lieu de signaler qu' avec l'état exceptionnel que nous avons vécu durant ces mois du confinement à cause de la pandémie du covid-19 c'était impossible de poursuivre notre démarche comme c'était prévu, donc nous n'avons pas pu largement analyser ce sujet où nous étions obligées d'annuler quelques étapes dans l'élaboration de notre travail de recherche , comme le questionnaire qui était destiné aux enseignants de cycle moyen et la deuxième activité expérimentale de jeu de rôles.

Finalement, nous espérons par ce travail offrir la voie à d'autres recherches qui viendront le compléter ou l'approfondir avec d'autres problématiques qui visent à bien développer d'une manière rationnelle ce thème.

# BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages théoriques

1. ABDUL, Nadine, *la pédagogie de l'enseignement des langues secondes*, Ed, ANRI, Paris, 1992.
2. BIZOURD.C, *invitation de l'expression orale*, 7° Edition, Chronique sociale, couleur livres, Belgique, 2006.
3. COHEN, Elizabeth, G. *Le travail de groupe : Stratégies d'enseignement pour la classe hétérogène*, traduction de F. Ouellette, Les Editions de la Chenelière, 1994.
4. CLOUTIER, RICHARD, RENAUD, *psychologie de l'enfant*, André, Gaétan Morin, 1999.
5. CUQ, J-P. et GRUCA, I. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, presse université de Grenoble, 2003.
6. CHATEAU, Jean. *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie*, 6° édition J, Urin, 1973.
7. GRANDMONT. Nicole: *La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, université De Boeck, Edition Bruxelles, Edition 1997.
8. HALTE, J-F. *Cahiers Pédagogiques Oser L'oral : Pourquoi faut-il oser l'oral ?*, N°400, Paris, 2002.
9. MUCCHIELLI, A., *Les jeux de rôle*, Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », n°2098, Paris, 1983.
10. QUELLET. Lisette, *un enseignement bien outillé: des élèves motivés*, Edition Chenelière Paris, 2010.
11. RIEGEL, M., PELLAT J-C. & RIOUL R. *Grammaire méthodique du français Paris*, 4e Edition, collection Quadrige / Puf, 2009.
12. ROUX.P.V., *l'oral en classe de langue : de la production à l'expression, le français dans le monde*, Nathan, paris, N°327, 2003.
13. SOREZ, Helene, *Prendre la parole*, expression écrite et orale, Paris, Hatier, 1995.
14. TABENSKY, A. *Spontanéité et interaction : le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères*. Paris, Edition L'Harmattan, 1997.
15. WEISS, François, *Jeu et activités communicative dans la classe de langue*, collection F ,pratique pédagogique, paris, Hachette, 1989.

### Dictionnaires

1. CUQ, Jean -Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Edition jean pencreac'h, Paris, 2003.
2. DUBOIS, Jean, *Dictionnaire de linguistique*, Edition Larousse, Paris, 1984.
3. LAROUSSE, *Dictionnaire maxi poche*, Nord-compo, paris, Edition 2011.
4. ROBERT, J.P. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys. France, 2002.

### Dictionnaires en ligne

1. LAROUSSE, *dictionnaire encyclopédique*, consulté le 01-03-2020, disponible sur internet: [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_rôle/88861](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_rôle/88861)

### Articles

1. BENEDICTE.B, JAMME. C, «*Jeux de rôle et mises en situation: la même recette?*», Zoom 2.0. Les jeux de rôle en formation. Média Animation, Bruxelles.2011, consulté le 28-07-2020, disponible sur internet : <http://resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf>
2. DEBYSER Francis, «*les jeux de rôles*», Unil, 1996-1997, 29 p, consulté le 10-07-2020, disponible sur internet: <https://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-roles/2/>
3. FONTAINE, J.C, «*Le jeu de rôle et la simulation dans l'enseignement des langues étrangères*», consulté le 08-07-2020, disponible sur internet : <https://pdfs.semanticscholar.org/dd5e/9a386c5c3edc2cb5d3ece45efd63502a89f3.pdf>
4. GEEROMS, C. À tour de rôle...*Le jeu de rôle comme apprentissage du « je, tu, il » et de l'empathie*. Zoom 2.0. Les jeux de rôle en formation. Média Animation, Bruxelles.2011, consulté le 28-07-2020, disponible sur internet : <http://resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf>
5. JOHNSTON, D, MICHAUD, S. «*Le jeu de rôle : pour des apprentissages durables en anglais, langue seconde*», Pédagogie collégiale, Vol. 24. N°1, 2010, consulté le 28-07-2020, disponible sur internet : <https://eduq.info/xmlui/bitstream/handle/11515/21802/johnston-michaud-24-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. LEBLANC, Serge. SAUVAIRE-MALTRANA, Céline, *Comprendre l'activité d'enseignant(e)s utilisant des formes pédagogiques coopératives nouvelles dans le secondaire*, p2. Consulté le 13-08-2020 disponible sur internet : [:file:///C:/Users/uesr/Downloads/activites-3901.pdf](file:///C:/Users/uesr/Downloads/activites-3901.pdf)

7. PLANTE, Isabelle, « *L'apprentissage coopératif : des effets positifs sur les élèves aux difficultés liées à son implantation en classe* », Université du Québec à Montréal, Revue canadienne de l'éducation<sup>35</sup>, 3,2012, consulté le 28-07-2020, disponible sur internet: [file:///C:/Users/uesr/Downloads/1215-Article%20Text-5165-1-10-20130110%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/uesr/Downloads/1215-Article%20Text-5165-1-10-20130110%20(1).pdf)
8. SILVA, Haydee, « *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*», consulté le 05-07-2020, disponible sur internet : <https://gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>

### Mémoires

1. CHERAK.R, *Comment réussir à l'oral ? Vers l'appropriation d'une compétence discursive en FLE : cas des élèves de 3ème année secondaire. Mémoire de magister en didactique du FLE. Université El Hadj Lakhdar, Batna.2007.*
2. KHADRI.S, *La prise de parole en classe de langue : de la compréhension orale à l'expression orale. Mémoire de magister en didactique du FLE, université El Hadj Lakhdar, Batna ,2008.*
3. RABEHI.S, *les stratégies argumentatives au service de l'apprentissage de l'oral en FLE. Mémoire de Magister en didactique du FLE, université de Batna, 2008.*
4. HAMAIZI.B, *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques, Mémoire de magister en didactique du FLE, Université Mohamed Lamine DEBAGHINE SETIF 2, 2016.*

# ANNEXES















Ce travail de recherche porte sur l'exploitation d'un outil pédagogique «le jeu de rôles » dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE et son rôle dans l'amélioration de l'expression orale au cycle moyen chez les apprenants de 2ème année moyenne en particulier.

Le jeu de rôles est parmi les activités ludiques qui servent à faciliter l'acquisition et l'amélioration de la compétence orale. Le recours à ce type de jeu en classe de FLE, nous paraît être une méthode efficace pour encourager les apprenants à prendre la parole et développer chez eux l'habilité de s'exprimer spontanément car, il permet de créer un climat propice de plaisir qui aide à surmonter les difficultés liées à l'oral.

À l'issue de cette étude, nous avons confirmé que le jeu de rôles est une activité motivante à l'expression orale et qu'elle offre l'occasion aux apprenants d'être autonomes et capables de pratiquer un oral spontané. L'enseignant est invité donc, de varier les supports pédagogiques en classe de FLE afin de répondre aux besoins de ses apprenants.

Mots clés : Jeu de rôles, Expression orale, Activités ludiques, Classe de FLE, Oral spontané.

#### ملخص

يركز هذا العمل البحثي على استخدام أداة " لعب الأدوار " في تعليم/ تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية و دورها في تحسين التعب الشفوي في الطور المتوسط لتلاميذ السنة الثانية على وجه الخصوص.

لعب الأدوار هو أحد الأنشطة الترفيهية التي تستخدم لتسهيل اكتساب و تحسين المهارات الشفوية إن اللجوء إلى هذا النوع من الألعاب في قسم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية يبدو لنا طريقة فعالة لتشجيع المتعلمين على التحدث و تطوير قدرتهم على التعبير بشكل عفوي لأنه يسمح بخلق جو ملائم الذي يساعد بدوره في التغلب على الصعوبات المتعلقة بالكلام الشفوي

في نهاية هذه الدراسة، قمنا بتأكيد أن لعب الأدوار هو نشاط محفز للتعبير الشفوي و أنه يمنح الفرصة للمتعلمين حتى يكونوا مستقلين و بإمكانهم ممارسة التعبير العفوي. لذلك يدعى المعلم لتغيير الوسائل التعليمية في قسم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية و ذلك من اجل تلبية احتياجات المتعلمين.

كلمات مفاتيح: لعب الأدوار، التعبير الشفوي، الأنشطة الترفيهية، قسم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، التعبير العفوي.

Abstract:

This research work seeks to study the implementation of " role-play "as a pedagogical tool in the teaching/learning process of the FFL. As it studies its role in enhancing the students' oral expression competence in the middle school generally and second year students' particularly.

The role-play is one of the entertaining activities that facilitate and enhance the acquisition of oral competency. Implementing this type of game in FFL classes may be an effective act that motivates students to acquire new word and use it frequently because it helps to create a conducive atmosphere that helps to overcome the oral difficulties.

At the end of this study, we confirmed that role-play is a motivating activity for oral expression and that it provides an opportunity for learners to be autonomous and able to practice spontaneous oral expression. The teacher is therefore invited to vary the teaching materials in FFL class in order to meet the needs of its learners.

Keywords: Role Play, Oral Expression, entertaining activities, FFL Classes, Spontaneous Oral.