

## Les activités créatives «JDR» : peuvent-elles être un outil pédagogique à part entière en classe de FLE?

Elie Al Rabadi\*

### Abstract

This research introduces creative activities “the role playing” in the class of French as a foreign language.

This study aims to demonstrate that “creative activities” or the role playing can be used in full measure in the class of French as foreign language. In fact, using the role playing in class, make French language learning more attractive and more profitable for the learner, especially, in Jordan or other countries where French is not spoken.

We noticed that using such activities in our French class make learners more communicative by making them more creative as they participate more actively in their lessons than when they use grammar exercises, direct translation, etc.

The role playing is applied on the field of social and training life. We have to consider them as interactions as such. The role playing practiced in French as a foreign language class is one particular type of verbal interaction.

Finally, we demonstrate that the role playing encourages the team work, eliminates the anxiety in class and develops the communicative competence of students who learn by communicating.

### Introduction

*«Le monde est un théâtre, il présente les rencontres et les rapports entre individus comme des rituels où les mécanismes d'identification, d'allégeance ou de reconnaissance obéissent à une grammaire implicite.... Chaque individu possède une certaine image de lui-même, qu'il s'efforce de faire accepter lors de toute rencontre. La vie sociale ressemble à un répertoire de situations types, et les interlocuteurs cherchent avant tout à «représenter» un rôle». C. Baylon et X. Mignot (1999: 243).*

En fait, tout le monde dans la vie a déjà fait des jeux de rôle, du moins dans leur forme primaire. Par exemple les enfants, lorsqu'ils jouent ou s'amuse, font des jeux de rôle en se distribuant les rôles du gentil et du méchant.

Cette technique d'apprentissage qui s'inscrit dans l'histoire individuelle de la socialisation existe depuis toujours. Les enfants font des jeux de rôle naturellement sans que les parents les y préparent. Autrement dit, le jeu de rôle demeure parmi les premières approches ou techniques d'apprentissage chez les enfants avant d'aller à l'école. Une personne fait un jeu de rôle afin d'être capable de faire quelque chose dont elle était incapable auparavant.

Du point de vue didactique, les trois dernières décennies du XX<sup>e</sup> siècle ont été profondément marquées par une rénovation dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères et secondes, les années 1970 sont celles du fameux "tournant communicatif" et de la centration sur l'apprenant; c'est de cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu de rôle comme outil pédagogique à part entière en classe de FLE.

Comme nous le savons tous, l'objectif des approches communicatives est de faire acquérir, en général le plus rapidement possible, des savoirs, savoir-faire et comportements limités mais suffisants qui rendent l'apprenant capable de faire face aux situations dans lesquelles il se trouvera dans sa vie réelle ou professionnelle. Selon les principes de l'approche communicative, c'est en communiquant qu'on apprend à communiquer. L'idéal consisterait donc à amener l'apprenant à vivre en langue étrangère des situations de communication authentiques et variées.

Le concept du jeu de rôle, fondé sur la théorie des rôles, est créé par le sociologue Jacob Levy Moreno. C'est son idée, datant de 1917-1921, de l'homme comme acteur en situation, agissant ou agi sur la scène de la vie quotidienne qui est à l'origine du concept de jeu de rôle.

Un jeu de rôle est un jeu de société dans lequel plusieurs participants créent ou vivent ensemble une histoire par le biais de dialogues, chacun incarnant un personnage. Cependant, les jeux de rôle se distinguent des autres jeux de société par le fait qu'il n'y a généralement ni gagnant ni perdant. Ils sont une forme interactive de conte basée sur des relations sociales et collaboratives plutôt que sur la compétition. Le but du jeu de rôle est simplement le plaisir qu'on éprouve à participer à une histoire, à interpréter un rôle et à faire évoluer son personnage pour le rejouer dans une partie future.

Le jeu de rôle peut être utilisé de façon privilégiée en trois situations pédagogiques distinctes qui sont les suivantes:

1. En français langue maternelle;
2. En français langue étrangère;
3. En formation d'adultes.

Dans cette recherche, il nous semble important de définir le jeu de rôle de façon à montrer clairement son utilité pédagogique dans le processus d'enseignement/apprentissage de français langue étrangère. Par ailleurs, nous présenterons les différents modèles et usages de jeux de rôle en classe de français langue étrangère.

Par la suite, nous passerons en revue les concepts liés aux techniques d'animation de jeux de rôle ainsi qu'aux compétences spécifiques nécessaires à cette animation.

Puis nous nous intéresserons aux compétences spécifiques à l'animation de jeu de rôle et à la procédure que nous devons suivre lors de l'évaluation.

Notre objectif scientifique final sera de montrer que les jeux de rôle peuvent être un outil pédagogique à part entière en classe de FLE.

## **I. Notion du jeu de rôle**

En règle générale, les spécialistes éprouvent beaucoup de mal à définir le jeu de rôle en termes compréhensibles par des personnes ne l'ayant jamais pratiqué. La preuve est la diversité des définitions qu'ils donnent de leur propre loisir. A chacun d'eux correspond une définition et des habitudes de jeu. Néanmoins, La définition suivante qu'en donne le «*dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*» semble bien convenir à notre conception de la notion du jeu en didactique des langues. Il définit le jeu de rôle comme «*un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication sous ses trois aspects: la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique*». (2006: 142). Sans oublier les quatre autres composantes qui constituent la compétence de communication: la compétence stratégique, la compétence discursive, la compétence interactionnelle et la compétence interactive.

En réalité, savoir communiquer en langue étrangère ne se limite pas à la simple connaissance de la langue, mais implique la connaissance des règles d'emploi de cette langue mises en valeur par ces composantes qui forment la compétence de communication. Et l'approche communicative a pour but de faire acquérir aux apprenants une compétence de communication qui prend en compte ces différents éléments.

F. Proust et F. Boutros (2008: 7), précisent aussi que «*Nous entendons par jeu de rôle la simulation par dialogue spontané et «pour de rire», afin que les joueurs progressent, dans une situation sociale ou professionnelle où les enjeux sont «pour de vrai*».

En ce cas, le jeu de rôle est une technique pédagogique d'apprentissage des habilités relationnelles ou comportementales visant à développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, ainsi qu'à encourager l'expression spontanée, car elle permet, comme le confirme S. Courau (2005: 65), «*de faire comme si on était dans la réalité, mais en toute sécurité*».

Le jeu de rôle appartient à la famille des simulations et consiste à faire reproduire en salle de classe une situation vraisemblable de face-à-face en partie imprévisible, durant laquelle les apprenants jouent un rôle plus ou moins prédéterminé en inventant le dialogue à partir d'un canevas ou d'éléments de scénario.

Il est à noter également qu'un jeu de rôle réunit trois acteurs:

1. Les observateurs (les apprenants qui ne sont pas impliqués dans le jeu);
2. Les joueurs ou les apprenants qui participent au jeu;
3. L'enseignant ou le maître du jeu.

Chacun de ces trois acteurs, comme nous l'expliquerons ultérieurement, jouent un rôle important dans la réalisation d'un jeu de rôle.

## **II. Usages du jeu de rôle**

Le jeu de rôle a pour objectif «*de faire produire des échanges de paroles (du matériel verbal) qui seront ensuite soumis à analyse et à évaluation à partir d'un référentiel*». F. Proust et F. Boutros (2008: 24). Ces échanges de paroles seront soumis à des connaissances et des conduites attendues d'une personne dans l'exercice de son métier.

Suivant les propos de ces deux mêmes auteurs (2008: 26-33), la finalité du jeu de rôle se décompose en neuf principaux usages:

### **1. Soumettre à l'épreuve de la réalité**

Le jeu de rôle favorise la familiarisation avec les situations les plus redoutées, comme l'entretien d'appréciation ou d'autres entretiens qui consistent à faire part de son désaccord à son responsable hiérarchique, à expliquer à un fournisseur dont a besoin qu'il ne respecte pas les délais. Le jeu de rôle permet aussi de nous donner la liberté de faire des essais en mettant à l'épreuve d'un certain degré de réalité une nouvelle façon de présenter un produit ou une manière de présenter un nouveau produit.

### **2. Acquérir des compétences pratiques**

Le jeu de rôle nous permet d'acquérir des compétences pratiques dont nous avons besoin dans certaines situations de communication. Par exemple au

téléphone, pour répondre aux clients de façon accueillante ou pour ne pas se mettre en colère avec les personnes qui réclament avec violence.

### **3. *Disposer d'un miroir de ses attitudes et de ses comportements***

L'analyse d'un jeu de rôle par les observateurs affine la perception de soi en développant la sensibilité aux autres. C'est une autre manière de se soumettre à l'épreuve de la réalité que d'écouter sans mot dire ce que les autres pensent. Dans la vie quotidienne, il est rare que les autres nous confient, de manière recevable, des commentaires sur nos manières de faire et sur les façons de les améliorer.

### **4. *Se mettre à la place de l'autre et intérioriser une position***

En jouant le rôle opposé à celui auquel nous sommes d'habitude confrontés, nous comprenons mieux la nature de ses résistances. Il est à souligner que l'inversion des rôles incite à la compréhension de l'autre. C'est de cette façon que nous améliorons notre capacité à identifier une meilleure argumentation. Il est certain que la position influe sur l'attitude et donc sur le rôle.

### **5. *S'entraîner à la façon de faire la plus efficace***

Il faut s'entraîner afin de mieux savoir comment se comporter ou comment agir le plus efficacement possible dans une situation donnée de sorte à corriger les manques. Cela constitue l'usage de base du jeu de rôle. En classe de FLE, il est à souligner qu'il n'est pas interdit à l'enseignant de montrer la façon de faire la plus efficace dans une situation de communication donnée. Ceci servira de modèle, de façon à induire des processus d'identification dans le groupe. Cette attitude de la part de l'enseignant sert à modeler des conduites et à favoriser l'approfondissement des conséquences d'une conduite sur autrui ou sur une situation.

### **6. *Mettre en pratique certains principes et certains conseils, et surtout établir un référentiel au début d'un séminaire***

Par exemple, pratiquer l'écoute selon la grille d'analyse de Porter; maîtriser son stress dans des situations difficiles ou organiser son temps de parole dans un entretien de recrutement. C'est-à-dire, respecter un certain nombre de normes et de codes indispensable à la réalisation des jeux de rôle.

### **7. *Montrer ce qu'il ne faut pas faire et enseigner l'art de déjouer les manipulations***

A fin d'éviter de se mettre dans une situation difficile et afin d'être capable de répondre de la façon la plus adéquates aux questions ou aux interrogations, il est nécessaire de montrer aux apprenants ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire.

### **8. *Montrer la variété des façons de faire dans une situation donnée***

Un des usages du jeu de rôle est de montrer les différentes manières de faire ou d'agir dans une situation de communication donnée. C'est le rôle de l'enseignant de montrer aux apprenants les différentes façons de réaction face à cette situation.

En classe de FLE, montrer aux apprenants les différentes manières de se comporter dans une situation de communication leur permet de comprendre qu'il existe plusieurs façons de s'exprimer dans la même situation de communication. Cela leur permet également d'intérioriser les différents types d'actes de parole et de savoir se comporter dans les situations les plus délicates lorsqu'ils sont en contact avec des natifs.

### **9. *Vérifier et analyser la capacité d'une personne à atteindre un objectif***

Dans ce cas, le maître du jeu demande au joueur qui a l'initiative de la situation de noter sur un papier, avant de jouer, l'objectif qu'il se donne; le joueur ne livrera son objectif au groupe qu'après le jeu de rôle. Lors de l'évaluation, il faut vérifier si l'objectif a été atteint ou non.

Ces usages du jeu de rôle ont pour objectif de développer les aptitudes à la créativité, au travail en groupe et à la prise de décision. En réalité, le travail en groupe demeure parmi les meilleures techniques utilisées afin de favoriser la communication en classe de langue. Il facilite la mise en œuvre d'activités communicatives, comme les jeux de rôle, qui mettent la communication en jeu et placent les apprenants en situation d'interaction. Dans ces conditions, les apprenants auront l'occasion d'apprendre en communiquant.

Certains spécialistes précisent qu'il existe généralement deux sortes d'interactions dans un jeu de rôle:

1. *Le «Roll-play» ou le méta-jeu, aussi appelé le jeu rationnel:* les apprenants utilisent leur rationalité de joueur pour susciter des situations intéressantes, ils mettent en œuvre des stratégies à partir de connaissances que ne peuvent pas avoir les personnages interprétés (par, exemple: la connaissance des règles du jeu); ils pourront ainsi agir en fonction des motivations des autres apprenants et de leur personnage. Cette position implique une distance analytique avec l'imaginaire.
2. *Le «roleplay» ou l'interprétation du rôle, aussi appelé jeu théâtral:* l'apprenant se concentre sur son personnage imaginaire, assume la rationalité et les émotions de celui-ci; il met de côté ce qu'il peut comprendre en tant que joueur pour adopter une proximité subjective avec l'imaginaire.

### III. Technique et animation du jeu de rôle

En classe de langue étrangère en général, et en celle de FLE en particulier, un jeu de rôle pédagogique se développe en trois étapes ou moments:

**1. Avant le jeu de rôle:** c'est le moment de mise en place du jeu de rôle par la préparation des joueurs et du groupe. Cette phase dure de cinq à dix minutes. L'enseignant doit expliquer aux apprenants les consignes liées à la situation et comment les choses vont se dérouler. Il doit aussi leur indiquer les règles du jeu qui doivent expliciter:

- ⇒ Le rôle à jouer;
- ⇒ Les résultats attendus;
- ⇒ Les tâches à effectuer et leur ordre;
- ⇒ Les interactions entre les différents joueurs;
- ⇒ L'utilisation qui doit être faite du matériel.

Les apprenants doivent préparer séparément leur rôle pour:

- A. Prendre connaissance de la situation décrite;
- B. Identifier les enjeux et les conduites attendues;
- C. Imaginer des stratégies et anticiper celles de l'autre.

Ici, il ne s'agit pas comme le souligne S. Courau (2006: 67), «*d'écrire un dialogue ou un scénario complet, ce qui ne laisserait aucune place à l'expression du «soi», mais de donner des indications sur la position socioprofessionnelle, le contexte, le sexe et l'âge et quelques indications sur les attitudes des personnages joués*».

Pendant ce temps, l'enseignant prépare les membres du groupe qui ne se mettent pas en scène particulière de manière à en faire des observateurs rigoureux.

**2. Pendant le jeu de rôle:** c'est le moment même du jeu, qui dure de cinq à dix minutes. Il n'implique que les joueurs. Chaque joueur (apprenant) entre tour à tour en scène, selon son rôle. Dans cette phase, les scénarios doivent clairement indiquer qui commence à parler et qui réplique.

Concernant la fin du jeu de rôle, il est à noter qu'il s'arrête de lui-même lorsque les joueurs sont arrivés à une conclusion. L'enseignant peut aussi arrêter le jeu de rôle s'il lui semble que les joueurs ont produit suffisamment de matériel verbal pour que l'évaluation soit profitable ou si les joueurs semblent tourner en rond. Dans le but de motiver et de récompenser les joueurs, l'enseignant peut applaudir et faire applaudir les observateurs après chaque jeu de rôle.

**3. Après le jeu de rôle:** c'est le moment des activités évaluatives, de l'analyse et de l'exploitation. Ce moment sollicite tout le groupe et il dure de quinze à

trente minutes. Cette évaluation, bien entendu, doit être conduite par le formateur. Elle doit tendre vers une interprétation collective favorable à l'apprentissage recherché. L'enseignant est considéré comme régulateur du groupe et comme responsable de son apprentissage. Durant cette phase d'évaluation, il est conseillé de garder les joueurs à leur place, en scène, pour deux raisons:

- A. D'un côté, pour signifier que c'est leur rôle qui est évalué et pas leur personne,
- B. D'un autre côté, parce que cette disposition favorise l'écoute du groupe et la distribution de la parole.

En général, préparer un jeu de rôle devrait être un travail collectif auquel participent les apprenants afin de susciter leur attention et pour qu'ils soient impliqués dans cette activité.

Dans cette phase d'évaluation, les trois parties du jeu de rôle sont censées prendre la parole dans l'ordre suivant:

1. Les observateurs
2. Les joueurs
3. Le formateur

Cet ordre influe directement sur la qualité de l'apprentissage: l'évaluation du formateur ne doit pas conditionner celle des observateurs; celle des joueurs ne doit pas non plus conditionner celle des observateurs.

Cette phase d'évaluation est très importante du point de vue pédagogique dans la mesure où elle permet de capter l'attention des personnes sur les résultats obtenus, sur les moyens, les stratégies et sur la tactique adoptés. Elle offre aussi à l'apprenant la possibilité de situer son propre niveau par rapport à celui des autres et permet également de donner à l'apprentissage un caractère individualisé favorisant la démarche d'autoformation.

Cependant, il faut clairement identifier ce qu'on évalue. En règle générale, on doit évaluer tout ce qui est observable, principalement l'habileté de gérer une situation en fonction d'un certain nombre de critères, à condition d'avoir un référentiel pertinent. Et plus précisément, on évalue:

1. La communication orale, la voix;
2. La communication et l'expression non verbale: les attitudes, les positions, les gestes, le regard et les comportements;
3. Les argumentaires et les moyens dialectiques;
4. L'objectif que le joueur s'est donné et la tactique qu'il a mise en œuvre; l'objectif était-il pertinent? la tactique était-elle cohérente?

Selon F. Desmons (2005:32), nous devons utiliser l'évaluation différée, car *«c'est celle qui permet à l'enseignant d'avoir un recul par rapport aux énoncés des apprenants. Il évite ainsi d'interrompre celui qui parle, ce qui serait la manière la plus désastreuse de faire»*. Et surtout, grâce à des phases de cours bien définies, l'enseignant organise l'évaluation avec tout le groupe-classe qui «écoute» et intervient après le jeu présenté par les groupes d'apprenants acteurs. Cette correction-évaluation est prétexte à révision, reformulation de la langue et des manières de dire; elle ne favorise pas seulement la mémorisation mais encourage aussi la prise de parole.

Il nous apparaît indispensable de souligner qu'il est important de ne pas interrompre la production des apprenants sauf si le jeu est bloqué. La correction des fautes doit intervenir à la fin du jeu pour ne pas couper le déroulement du jeu. L'évaluation doit aussi faire intervenir les autres apprenants en leur demandant de corriger les fautes qu'ils ont repérées. Ensuite, il faut toujours réserver un temps pour juger l'interprétation.

Chaque apprenant est amené à donner son avis sur ce qui est bien et sur ce qui peut être amélioré dans le travail des autres apprenants. Quant à l'enseignant, il est là *«pour guider, voire libérer la parole de l'apprenant, car il n'est pas évident de «prendre la parole en langue étrangère»*. F. Desmons (2005: 32). Il doit veiller à ce que les jugements soient nuancés, et pas systématiquement négatifs pour ne pas décourager la pratique du jeu de rôle dans sa classe. Cette phase est très importante pour motiver les apprenants et pour leur permettre de progresser dans ce type d'exercice.

En fait, nous trouvons que l'utilisation du jeu de rôle afin d'évaluer la compétence de communication de l'apprenant est très intéressante, car le jeu simule des situations similaires aux situations dans lesquelles l'apprenant pourra se retrouver dans la vie réelle. Ce type d'évaluation nous permettra de mieux mesurer la compétence langagière des apprenants.

#### **IV. Compétences spécifiques à l'animation de jeu de rôle**

Les jeux de rôle incluent un maître du jeu. Celui-ci possède, selon S. Courau (2005: 67), trois rôles essentiels:

1. *«Présenter complètement le jeu et faire comprendre les règles;*
2. *Faire respecter les règles pendant le jeu;*
3. *Animer le retour de jeu, la période de présentation des restitutions et le débriefing qui permet l'intégration des capacités mises en œuvre dans le jeu».*

D'habitude, le maître du jeu ou l'enseignant doit être capable, selon F. Proust et F. Boutros (2008: 24) de:

- ⇒ Préparer le groupe à la technique du jeu de rôle;
- ⇒ Exposer brièvement la technique du jeu de rôle après les présentations;
- ⇒ Présenter un référentiel qui servira de base d'évaluation;
- ⇒ Enumérer et légitimer les règles du jeu;
- ⇒ Faire en sorte que les participants soient volontaires au début;
- ⇒ Transformer la salle de formation en aire de jeu;
- ⇒ Préparer les joueurs de chaque jeu de rôle;
- ⇒ Préparer le reste du groupe à l'observation;
- ⇒ Faire évaluer la performance des joueurs de manière collective.

## **V. Limites du jeu de rôle**

Nous pouvons dire qu'il n'existe pas beaucoup de limites dans la réalisation du jeu de rôle. Cependant, il est nécessaire que les joueurs soient rassemblés, ce qui conduit à ce que leurs personnages agissent souvent de concert. C'est la seule limite du jeu de rôle: les personnages incarnés doivent dès le départ former un groupe ayant des intérêts communs. Cette limitation peut poser des problèmes aux joueurs souhaitant interpréter des personnalités fortes, qui n'ont pas nécessairement leur place dans un groupe.

Contrairement aux autres activités pédagogiques, le jeu de rôle développe la compétence créative ou imaginative chez les apprenants, compétence qui joue un rôle très important dans l'apprentissage.

En didactique des langues, nous pouvons réaliser des tâches créatives en exposant les apprenants à des situations communicatives de la vie quotidienne. Les jeux de rôle présentent une forme de créativité qui répond aux besoins des apprenants de FLE. Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, le but est de faire acquérir aux apprenants une compétence de communication spontanée. Dans cette perspective, la créativité des apprenants présente non seulement un aspect utile, mais aussi un aspect nécessaire.

Le cadre européen de référence pour les langues rappelle que *«l'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité joue souvent un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement mais n'appartient pas au seul domaine éducationnel»*. J-P. Robert (2007: 55). Des scènes authentiques de la vie quotidienne par contre sont plus *«ouvertes»* aux situations problématiques, spontanées et communicatives et se qualifient bien pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

L'introduction des activités créatives en classe de FLE sert à motiver les apprenants du fait que «*l'apprentissage d'une langue étrangère loin des communautés parlant cette langue suscite d'énormes difficultés de motivation*». E. Apanovitch (2002: 27). Ce qui est le cas des apprenants jordaniens qui sont en situation exolingue. L'introduction des activités créatives, comme le jeu de rôle, nous permet également de vaincre l'anxiété en classe de langue dans la mesure où un enseignement communicatif de la langue demande à l'apprenant de communiquer.

### **Conclusion**

Le choix des activités pédagogiques repose sur des principes qui doivent motiver les apprenants, les faire participer au déroulement des activités en classe et surtout les faire pratiquer.

Les apprenants associent à l'expression «jeu de rôle» quelque chose de positif, une tâche plaisante. Donc le jeu de rôle a aussi un rôle ludique: les apprenants jouent le français avant de l'apprendre ce qui est une façon de s'enrichir tout en s'amusant.

Dans les cours de français langue étrangère, les jeux de rôle poursuivent l'objectif d'apprendre la langue dans un contexte aussi authentique que possible. Ils confrontent les apprenants à des situations qui leur permettent de perfectionner leur compréhension/expression orales et de développer de nouvelles compétences aussi importantes: l'analyse des situations (décor, aspect physique, gestuelle et intonations etc.).

Les apprenants moins doués ou timides ont la possibilité de montrer leurs aptitudes et leurs compétences qui se cachent peut-être dans les cours traditionnels. A ce propos, A. Vassilis (2008: 26) affirme que «*même les étudiants les plus timides doivent parler devant le public de la classe. Quand ils font un exposé, ils paraissent souvent mal à l'aise; quand ils jouent, surtout des pièces comiques, ils sont plus détendus. Cette participation les aide peu à peu à se libérer de leur timidité*». La langue est un outil de communication, le jeu de rôle nous permet de réaliser une communication ouverte. L'association est donc facile, rapide et logiquement juste.

Le jeu de rôle a d'abord un rôle d'apprentissage. Les étudiants ne se rendent pas compte qu'ils apprennent la grammaire, le vocabulaire et le contenu culturel indispensable à la communication. Il s'agit d'un apprentissage moins traditionnel et moins académique et donc mieux adapté aux besoins des apprenants. Le recours aux jeux de rôle doit constituer le «*pivot pédagogique*» de la formation.

Le jeu de rôle permet aussi aux apprenants de se connaître plus facilement et d'avoir moins de réticence à parler en langue étrangère, ce qui leur donnera ensuite une certaine confiance lors d'une communication en situation réelle. En effet, le but du jeu de rôle est d'encourager et de faire parler les apprenants en langue étrangère. Il permet également au professeur de créer un espace de liberté particulier qui sera vite approprié par les apprenants s'ils y trouvent un espace d'expression.

Pour conclure, et après avoir mis en lumière les avantages des jeux de rôle, nous affirmons que le jeu de rôle doit avoir toute sa place en classe de langue, surtout lorsqu'il s'agit d'apprendre la langue dans un pays où l'on ne pratique presque jamais cette langue.

### هل يمكن للأنشطة التفاعلية (التمثيل الجماعي) أن تصبح أداة تربوية متكاملة في صف الفرنسية لغير الناطقين بها؟

ايلى الربضي، قسم اللغات الحديثة، جامعة اليرموك، إربد، الأردن.

#### ملخص

يتطرق هذا البحث للأنشطة التفاعلية (التمثيل الجماعي) في صف الفرنسية لغير الناطقين بها.

تهدف هذه الدراسة إلى إظهار أنه يمكن للتمثيل الجماعي أن يستخدم لشكل متكامل في صف الفرنسية لغير الناطقين بها، وفي الواقع، فإن استخدام التمثيل الجماعي في صف اللغة يجعل تعلم الفرنسية أكثر استقطاباً وإفادة للمتعلم لاسيما في الأردن والدول الأخرى غير الناطقة باللغة الفرنسية.

لقد لاحظنا أن استخدام مثل هذه الأنشطة في صف اللغة الفرنسية يجعل المتعلمين أكثر إبداعاً وقدره على التواصل، إذ تشركهم هذه الأنشطة في دروسهم بشكل فعال أكثر من التمارين النحوية والترجمة المباشرة.

يطبق التمثيل الجماعي الذي يعتبر نوعاً من أنواع التفاعل في مجال التدريب على مهارات الحياة الإجتماعية وهكذا فإن التمثيل الجماعي المستخدم في صف الفرنسية كلغة أجنبية هو نوع من أنواع التفاعل اللغوي وسنظهاخيراً أن التمثيل الجماعي يشجع على العمل الجماعي ويحد من الشعور بالقلق في صف اللغة ويطور قدرة الطلبة على التواصل.

\* The paper was received on Nov. 24, 2008 and accepted for publication on June 16, 2009.

## Bibliographie

- Apanovitch, E. (2002). «Apprenant démotivé: quel remède?», dans le français dans le monde n° 322, Clé International, Paris,
- Baylon, C. and Mignot, X. (1999). *La communication*, Nathan, Paris.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/apprendre*, Economica anthropos, Paris.
- Caré J.-M. and Debyser, F. (1991). *jeu langages et créativité*, Hachette, Paris.
- Courau, S. (2006). *Jeux et jeux de rôle en formation*, ESF, Issy-les-Moulineaux.
- Courtillon, J. (2008). *Elaborer un cours de FLE*, Hachette, Paris.
- Cuq, J.-P. (2006). *Dictionnaire de didactique du français. Langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris.
- Cuq, J.-P. and Gruca, I. (2003). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, PUG, Grenoble.
- Desmons, F. (2005). *Enseigner le FLE. Pratiques de classe*, Belin, Paris.
- Martinez, P. (1996). *La didactique des langues étrangères*, Puf, Paris.
- Porcher, L. (1987). *Enseigner, diffuser le français: une profession*, Hachette, Paris.
- Porcher, L. (1995). *Le français langue étrangère*, Hachette, Paris.
- Proust, F. and Boutros, F. (2008). *Jeux de rôle pour les formateurs*, Eyrolles, Paris.
- Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*, clé International, Paris.
- Puren, C. (1994). *La didactique des langues étrangères à la croisée des méthodes*, Essai sur l'éclectisme, Crédif-Didier, Paris.
- Robert, J.-P. (2007). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE. 2<sup>e</sup> édition revue et augmentée, prise en compte détaillée du Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris.
- Rolland, D. (2004) «Langues de spécialité et projets de développement» dans le français dans le monde n° spécial «Français sur objectifs spécifiques: de la langue aux métiers», Clé International, Paris.
- Simons, M. and Decoo, W. (2007) «Vaincre l'anxiété en classe de langue», dans le français dans le monde n°352, Clé International, Paris.

Vassilis, A. (2008). «*L'imagination joue un rôle fondamental dans l'apprentissage des langues*», Dans le français dans le monde n°355, CLE International, Paris.

**Sites consulté sur internet**

<http://www.franparler.org/dossiers/simulations.htm>

<http://www.edufle.net/la-simulation-globale>

<http://www.ph-ludwigsburg.de/html/2b-frnz-s-01/overmann/baf5/poesie.doc>

<http://www.ffjdr.org/jdr/definitions/>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_r%C3%B4le](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le)