



Le jeu de rôle comme vecteur d'interaction verbale spontanée en classe de FLE en contexte universitaire

Mounir DAKHIA

Université de Biskra, Algérie

mounir.dakhia@univ-biskra.dz

dakhiamounir@yahoo.fr

Résumé : Cet article s'intéresse au rôle du jeu de rôle dans les interactions verbales spontanées en classe de FLE. Il met en évidence l'importance de cette méthode d'apprentissage pour favoriser la pratique orale de la langue étrangère et améliorer les compétences de communication des apprenants. Le jeu de rôle permet aux apprenants de s'immerger dans des situations réelles de communication et de prendre des rôles différents, ce qui les pousse à utiliser la langue de manière authentique et à développer leurs compétences de compréhension et de production orale. Cette technique qui s'exerce entre les participants de l'interaction en classe de FLE favorise la motivation des apprenants, car elle les implique activement dans l'apprentissage et crée un environnement ludique et interactif. Les apprenants sont encouragés à prendre des risques linguistiques et à expérimenter différents registres de langue, ce qui contribue à renforcer leur confiance en eux de leur maîtrise de la langue.

Mots-clés: Interaction verbale, spontanéité, jeu de rôle, scénario, classe de FLE.

Role-playing as a vector of spontaneous verbal interaction in FLE class in university context

Abstract : This article focuses on the role of role-playing in spontaneous verbal interactions in FLE class. It highlights the importance of this learning method to foster oral practice of the foreign language and improve the communication skills of the learners. Role-playing allows learners to immerse themselves in real communication situations and to take on different roles, which pushes them to use the language in an authentic way and to develop their listening and speaking skills. This technique, which is practiced among the participants of the interaction in FLE class, enhances the motivation of the learners, as it involves them actively in the learning process and creates a playful and interactive environment. The learners are encouraged to take linguistic risks and experiment with different language registers, which helps to boost their confidence in their language proficiency.

Keywords: Verbal interaction, spontaneity, role-playing, scenario, FLE class.

Introduction

Dans la présente contribution, nous mettrons l'accent sur le jeu de rôle et l'interaction verbale spontanée en didactique des langues étrangères tout en répondant à deux questions : dans quelle mesure le jeu de rôle pourrait-il être un outil pédagogique par excellence pour favoriser l'interaction verbale qui se manifeste dans un cours de FLE dans un contexte algérien? et comment l'enseignant crée par l'utilisation des jeux de rôle un climat adéquat pour encourager l'apprenant à entrer en interaction? Pour ce faire, cet article se focalise sur l'importance du jeu de rôle durant l'activité langagière. Les résultats de l'expérimentation que nous avons menée montrent que l'enseignant joue un rôle primordial pour favoriser la participation des apprenants en classe, par le biais des jeux de rôles que nous avons choisis plus précisément comme support facilitateur, une source de motivation et de spontanéité chez les étudiants de première année de licence.

1. Brève historique

Dans les années soixante-dix avec les méthodologies de l'enseignement des langues et en particulier la méthode audiovisuelle, les jeux de rôle trouvent leur place dans les travaux faits par Girard (1984) pour l'enseignement des langues étrangères dans les classes du palier primaire. Ses réflexions étaient formulées dans la citation suivante :

Arrangeons de petits dialogues par demandes et réponses très courtes et très faciles. Prenons pour fond de ces petites scènes les incidents de l'heure présente, les événements qui reviennent chaque jour dans la vie de l'enfant. Donnons à nos petits comédiens un petit rôle, un tout petit bout de rôle dans ces petites pièces dont ils seront les héros. Que le professeur ne soit pas toujours un des personnages, qu'il accepte le modeste, mais utile rôle de souffleur (cité par Puren, 1988 : 337).

A partir de cette citation nous décelons des principes pédagogiques présents de nos jours avec les approches interactionnistes comme la participation active de l'apprenant au processus d'apprentissage, la centration sur les besoins de ce dernier et la modification du rôle de l'enseignant qui passe, lui, au second plan du processus enseignement-apprentissage du FLE. Une des idées principales de cette citation est que le professeur ne devrait pas toujours être l'un des personnages dans ces petits jeux de rôle, mais plutôt agir comme un soutient discret en fournissant des conseils ou des indications lorsqu'ils sont nécessaires semblable à un souffleur au théâtre. L'objectif est d'impliquer les enfants dans des petits scénarios où ils jouent le rôle principal.

2. Jeu de rôle et interaction verbale spontanée

Le jeu de rôle est une approche pédagogique qui peut créer un environnement stimulant et ludique où les apprenants sont encouragés à s'exprimer spontanément, en utilisant le français pour résoudre des problèmes, accomplir des tâches ou jouer des personnages dans des scénarios donnés. Cela leur permet de pratiquer la langue de manière réaliste et d'expérimenter des situations de communication variées, tout en développant leur confiance en eux et leur capacité à s'adapter aux imprévus.

Dans ce sens F. Debyser considère que le jeu de rôle en didactique des langues

est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous ses trois aspects : compétence linguistique compétence socio- linguistique 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 (1997: 29).

A travers cette définition, on souligne l'importance de l'improvisation dans la pratique du jeu de rôle. Dans le contexte de l'apprentissage d'une langue étrangère. Le recours au jeu de rôle revêt une importance particulière, car il permet aux apprenants de se familiariser avec l'usage réel de la langue et de se préparer à des situations de communication réelles. Il favorise l'interaction verbale dans la prise de parole, et encourage les apprenants à être plus autonomes et à prendre des initiatives dans leurs conversations et en s'adaptant aux réponses des autres participants.

Prendre des initiatives dans la conversation lors d'un jeu de rôle , s'inscrit dans tout échange communicatif et interactif . A ce propos Kerbrat-Orrechioni (1996: 4) disait que : « *Tout au long du déroulement d'un échange communicatif quelconque, les différents participants, que l'on dira donc des interactants exercent les uns des autres un réseau d'influence mutuelles, parler c'est échanger et c'est échanger en échangeant* ».

Une définition plus minimaliste donnée par Mucchielli (1983: 34) qui a défini le jeu de rôle comme : « la mise en scène d'une situation problématique impliquant des personnages ayant un rôle donné, sous le contrôle d'un animateur ».

Autrement dit, le jeu de rôle consiste en la simulation d'une situation complexe où différents personnages endossent des rôles spécifiques, tandis qu'un animateur supervise le déroulement du jeu.

Le jeu de rôle est également :

un outil pédagogique utilisé dans les écoles ou pour la formation professionnelle des adultes. Dans le premier cas, il peut notamment prendre la forme d'exercices entrant dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère. Dans le second il s'agit le plus souvent de techniques d'improvisation dramatique employées par les entreprises lors des séminaires par exemples, 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. (Decang, 2003: 2).

Nous pensons que le second cas pourrait éventuellement être pratiqué en salle de classe si on considère le jeu de rôle comme une technique d'improvisation pour favoriser l'interaction verbale qui renvoie à l'interaction conversationnelle. Parlant de cette dernière notion qui a fait couler beaucoup d'encre, nous retenons une définition de Bange qui définit l'interaction comme : *«le lieu d'une activité collective où les interactants produisent du sens, c'est une production communicative se basant sur l'aspect dynamique de la communication où sont inclus les deux domaines : le verbal et le non verbal d'une interaction. En un sens, ces deux expressions « interactions verbales » et « interactions conversationnelles » renvoient à la même notion. »* (1992 : 56)

Moreno ajoute que *« 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. »* (1975 : 76)

En d'autres termes, le jeu de rôle offre la possibilité de laisser sa personnalité s'exprimer spontanément dans des situations interpersonnelles, qu'elles soient conflictuelles ou non nécessitant une adaptation à autrui. Dans ce sens Vion, écrit à ce sujet que *« les interactions à structure d'échange constituent l'ensemble des interactions dans lesquelles les participants ont, au moins théoriquement, la possibilité de devenir énonciateurs »* (1992 :123)

L'aspect ludique du jeu de rôle permet de surpasser des situations plus ou moins éloignées de la réalité et parfois complexes pour interagir avec autrui.

En résumé, Les spécialistes accordent plus d'importance à la notion de « spontanéité » dans la mise en scène d'un jeu de rôle ainsi que le développement de la créativité chez les apprenants.

3. Le scénario dans le jeu de rôle

Battestini, Berger & Tabensky définissent le scénario comme suit : *« Le scénario dans les jeux de rôle est une trame narrative préparée par le maître de jeu ou l'auteur du jeu, qui fournit aux joueurs un cadre dans lequel ils peuvent évoluer. Il contient des objectifs à atteindre, des obstacles à surmonter et des récompenses à gagner. »* (1990 : 65)

Autrement dit, un scénario est une histoire imaginée qui fournit un cadre ou un contexte pour les interactions linguistiques dans un jeu de rôle en classe de langue. Il peut être basé sur des situations réelles ou fictives, et il sert de point de départ pour encourager les apprenants à utiliser la langue cible de manière authentique.

Dans le contexte des jeux de rôle en classe de langue, un scénario peut également être considéré comme une situation ou une histoire simulée dans laquelle les apprenants se placent et interagissent les uns avec les autres en utilisant la langue cible. Le scénario peut être basé sur des contextes réels ou fictifs, mais vise toujours à susciter l'engagement des apprenants et à les pousser à utiliser activement la langue.

Tabensky précise qu'il y a trois phases dans le traitement d'un scénario: «*la répétition (rehearsal) pendant laquelle les groupes développent leurs projets en fonction des rôles assignés, le jeu (performance) de rôles par les étudiants avec l'aide de leurs groupes respectifs la synthèse (debriefing) ou discussion guidée par le professeur à propos du jeu de rôle présenté*». (1997: 71).

4. Méthodologie

Pour répondre à notre problématique de départ, nous formulons les hypothèses suivantes :

- Le jeu de rôle favoriserait l'interaction verbale spontanée en encourageant les participants à sortir de leur zone de confort et à s'investir pleinement dans l'incarnation de leur personnage.
- Le jeu de rôle encourage l'empathie et l'écoute active, ce qui favorise des échanges constructifs et respectueux entre les étudiants.
- La pratique du jeu de rôle encourage la réflexion rapide et la capacité à argumenter de manière spontanée, ce qui renforce la qualité des échanges et des débats entre les étudiants.

4.1. L'expérimentation

Pour confirmer ou infirmer nos hypothèses, nous avons opté pour une expérimentation que nous allons expliciter dans les éléments qui suivent :

4.2. Le terrain

L'expérimentation a été menée au sein du département de français de l'Université de Biskra dans le module de compréhension et expression orales qui s'est tend sur un semestre , avec un contact hebdomadaire allant de trois heures par semaine.

4.3. L'échantillon

L'expérimentation s'est déroulée pendant l'année universitaire 2022/2023, avec les étudiants de première année de licence français composé de 12 apprenants divisés en deux groupes. Chaque groupe est composé de six étudiants avec un niveau hétérogène.

4.4. Le corpus

Nous avons choisi des situations différentes allant d'une situation de la vie quotidienne, en passant à des jeux de rôles d'interview et de débat pour terminer par un jeu de rôle créatif. Ce choix a été fait par rapport aux hypothèses que nous avons formulées au départ et en fonction des objectifs pédagogiques du module dispensé.

5. Déroulement de l'expérimentation

Dans un premier temps, nous avons commencé par sélectionner le groupe expérimental pour notre étude. Nous leur avons ensuite proposé un jeu de rôle impliquant une situation quotidienne en attribuant à chaque groupe des rôles spécifiques. Chaque groupe a alors analysé son rôle et préparé son intervention, en essayant d'anticiper les répliques de l'autre rôle, pour lequel il n'avait reçu aucune indication préalable. Il est important de noter que chaque intervention d'un participant dépendait de l'intervention précédente créant ainsi une dynamique interactive entre les différents rôles.

Dans un deuxième temps, chaque groupe a choisi un représentant qui jouerait effectivement le rôle préparé lors du jeu. Pendant le jeu, cet étudiant représentant avait la possibilité de retourner vers son groupe d'origine pour demander de l'aide s'il se sentait un peu désemparé face aux actions de l'autre représentant du groupe adverse.

En s'inspirant des travaux de Tabensky (1997 : 71) et pour mettre en place les jeux de rôle proposés, nous avons procédé en trois étapes :

- La répétition ou échauffement

Cette première étape a pour objectif de préparer les joueurs en introduisant l'univers du jeu, les personnages, les objectifs et les enjeux. Elle permet également de donner le ton du jeu et de mettre en place le contexte dans lequel l'action se déroulera. Une description du scénario du jeu de rôle a été donnée aux étudiants ainsi que les différentes situations que les participants devront affronter.

- La performance ou l'action

Cette étape est le coeur du jeu de rôle , où les participants incarnent leurs personnages et interagissent les uns avec les autres. C'est le moment où les scènes seront jouées et les problématiques du scénario seront explorées. Les participants peuvent improviser leurs dialogues et actions en utilisant les caractéristiques et les objectifs de leur personnage.

Dans cette deuxième étape, les joueurs sont confrontés à des situations qui nécessitent des actions concrètes de leur part. Les étudiants sont divisés en groupes ou en équipes et on leur assigne des rôles spécifiques pour représenter différentes perspectives sur la situation. Des ressources linguistiques ont été proposées aux étudiants qui seront nécessaires pour jouer chaque rôle. Cela peut inclure des phrases clés, du vocabulaire spécifique, des expressions idiomatiques, des structures grammaticales ou des tournures de phrases.

Les règles du jeu sont claires et faciles à comprendre. A savoir comment les participants peuvent interagir entre eux, quelle langue ils doivent utiliser et comment ils peuvent obtenir de l'aide si nécessaire.

- La synthèse ou débriefing

L'étape de la synthèse permet de conclure le jeu de rôle et de tirer des enseignements de l'expérience. C'est le moment de revenir sur les objectifs du jeu, de partager les impressions et les réflexions des participants, et d'évaluer le déroulement de la séance. Cette étape favorise également la débriefing, où les participants peuvent discuter de ce qu'ils ont appris et des compétences développées pour partager leurs expériences, leurs difficultés et leurs réussites. La transcription du jeu de rôle permettra d'analyser en détail les interactions verbales des participants pour identifier les erreurs courantes, les difficultés linguistiques et les opportunités manquées pour encourager la prise de parole.

5.1. Jeu de rôle de situation quotidienne

Titre du jeu de rôle : Consultation chez le médecin

Objectifs pédagogiques :

- Améliorer la compréhension et l'expression orales en situation médicale.
- Pratiquer la communication interpersonnelle en français.
- Renforcer le vocabulaire lié au corps humain, aux symptômes, aux maladies et aux traitements.
- Développer la capacité à poser des questions pertinentes et à formuler des réponses claires.

Description du scénario :

Dans ce jeu de rôle, les étudiants joueront les rôles d'un médecin et d'un patient lors d'une consultation médicale. L'objectif est de favoriser l'interaction verbale et d'améliorer les compétences linguistiques des étudiants en FLE.

5.2. Répétition et préparation

Avant de commencer le jeu de rôle, nous avons fourni aux étudiants une liste de vocabulaire médical et des expressions courantes utilisées chez le médecin.

Nous avons également encouragé les étudiants à rechercher des informations sur les symptômes du COVID -19, les maladies courantes et les remèdes en français, afin de se préparer au jeu de rôle.

Nous avons donné suffisamment de temps aux étudiants pour se préparer et répéter leurs rôles avant de passer à la mise en scène de la consultation médicale.

Médecin : Bonjour, comment puis-je vous aider aujourd'hui ?

Malade : Bonjour, je me sens vraiment mal. J'ai des maux de tête, de la fièvre et je me sens très fatigué.

Médecin : Je comprends. Essayons de comprendre d'où cela peut venir. Depuis combien de temps avez-vous ces symptômes ?

Malade : Ça fait environ trois jours maintenant.

5.3. Performance ou action

Dans cette étape, les étudiants ont joué leur rôle de médecin et de patient en interagissant verbalement. Nous avons donné des instructions aux étudiants pour qu'ils se mettent en binômes et qu'ils commencent leur jeu de rôle en les encourageant à utiliser le vocabulaire médical appris et à pratiquer des expressions appropriées à leur rôle respectif.

Le médecin peut commencer par poser des questions sur les symptômes, les antécédents médicaux, et effectuer des examens médicaux virtuels, si nécessaire. Le patient peut répondre aux questions posées et exprimer ses préoccupations et inquiétudes. Le médecin peut fournir des réponses, des conseils ou des ordonnances en fonction des informations données par le patient.

Médecin : Avez-vous remarqué si quelque chose spécifique a déclenché ces symptômes ?

Avez-vous été exposé à des maladies récemment ?

Malade : Pas à ma connaissance. Je travaille dans un bureau avec d'autres personnes, donc je pourrais avoir été exposé à quelque chose

Médecin : Compris. Avez-vous d'autres symptômes, comme des douleurs corporelles, de la toux ou des problèmes respiratoires ?

Malade : Oui, j'ai aussi une toux irritante et j'ai du mal à respirer profondément.

Médecin : Bien, cela peut indiquer une possible infection respiratoire. Avez-vous voyagé récemment ou été en contact avec quelqu'un qui a voyagé dans une région où il y a des cas de COVID-19 ?

Malade : Non, je n'ai pas voyagé récemment et je ne connais personne qui a voyagé non plus.

Médecin : Très bien, cela réduit certaines possibilités. Je vais prendre votre température et vérifier quelques autres signes vitaux pour mieux comprendre votre état de santé. Ensuite, je vous ferai passer quelques tests pour confirmer notre diagnostic préliminaire.

Malade : D'accord, merci docteur.

3. Synthèse ou débriefing

Dans cette étape, les étudiants ont eu l'occasion de faire une réflexion sur leur performance et d'évaluer leur communication en français pendant le jeu de rôle. Nous leur avons demandé de discuter avec leur partenaire de leur expérience, des difficultés rencontrées et des points forts de leur conversation. Ils ont pu également partager leurs ressentis en tant que médecin ou patient et proposer des suggestions pour améliorer leur communication à l'avenir.

Cette étape de synthèse permet aux étudiants de réfléchir aux compétences linguistiques et communicatives qu'ils ont acquises pendant le jeu de rôle, tout en renforçant leur compréhension du français médical.

Jeu de rôle n°1

Médecin : Bonjour, comment puis-je vous aider aujourd'hui ?

Malade : Bonjour, je me sens vraiment mal. J'ai des maux de tête, de la fièvre et je me sens très fatigué.

Médecin : Je comprends. Essayons de comprendre d'où cela peut venir. Depuis combien de temps avez-vous ces symptômes ?

Malade : Ça fait environ trois jours maintenant.

Médecin : Avez-vous remarqué si quelque chose spécifique a déclenché ces symptômes ? Avez-vous été exposé à des maladies récemment ?

Malade : Pas à ma connaissance. Je travaille dans un bureau avec d'autres personnes, donc je pourrais avoir été exposé à quelque chose.

Médecin : Compris. Avez-vous d'autres symptômes, comme des douleurs corporelles, de la toux ou des problèmes respiratoires ?

Malade : Oui, j'ai aussi une toux irritante et j'ai du mal à respirer profondément.

Médecin : Bien, cela peut indiquer une possible infection respiratoire. Avez-vous voyagé récemment ou été en contact avec quelqu'un qui a voyagé dans une région où il y a des cas de COVID-19 ?

Malade : Non, je n'ai pas voyagé récemment et je ne connais personne qui a voyagé non plus.

Médecin : Très bien, cela réduit certaines possibilités. Je vais prendre votre température et vérifier quelques autres signes vitaux pour mieux comprendre votre état de santé. Ensuite, je vous ferai passer quelques tests pour confirmer notre diagnostic préliminaire.

Malade : D'accord, merci docteur.

Médecin : Pas de problème. Avez-vous des questions ou des préoccupations supplémentaires que vous aimeriez aborder ?

Malade : Non, je pense que vous avez répondu à toutes mes questions pour le moment.

Médecin : Très bien. Si vous avez besoin de quelque chose d'autre, n'hésitez pas à me le faire savoir. Restez au repos jusqu'à ce que nous ayons des résultats plus concrets, et prenez soin de vous en attendant.

Malade : Merci, docteur. Je vais suivre vos conseils.

Médecin : De rien. J'espère que vous vous sentirez mieux bientôt. Si vous avez besoin de me contacter, voici mes coordonnées.

2. Titre du jeu de rôle : L'interview de la célébrité

Objectifs pédagogiques :

- Favoriser l'interaction verbale spontanée.
- Améliorer les compétences en compréhension et expression orales.
- Développer la capacité à formuler des questions pertinentes.
- Accroître la connaissance de la culture française et des célébrités.

Description du scénario :

Dans ce jeu de rôle, les étudiants joueront les rôles d'un journaliste et d'une célèbre personnalité française. L'objectif est de favoriser l'interaction verbale spontanée et d'améliorer les compétences linguistiques des étudiants en français langue étrangère.

Nous avons organisé une interview imaginaire où chaque apprenant a un rôle assigné, par exemple, un journaliste et une célébrité fictive. Les apprenants devront se poser mutuellement des questions et répondre en utilisant le français. Cela leur permettra de s'exercer à la conversation, à l'écoute active et à la réaction spontanée aux réponses de l'autre.

Dans un jeu de rôle d'interview entre un journaliste et une célébrité française, l'étape de la répétition et/ou la préparation consiste à présenter les deux personnages, à définir le contexte de l'interview (par exemple, une émission de télévision renommée) et à discuter des enjeux de l'interview (comme la promotion d'un film ou d'un album).

1. Répétition

Le journaliste et la célébrité se rencontrent pour discuter de l'interview à venir. Pendant cette phase, l'objectif est de créer un climat de confiance et de familiarité entre les deux parties. Le journaliste peut poser des questions informelles pour briser la glace, comme demander à la célébrité comment elle a commencé sa carrière ou quel est son projet le plus excitant en cours.

Journaliste : Bonjour ! Merci d'avoir accepté cette interview. Comment s'est passée votre journée jusqu'à présent ?

Célébrité : Bonjour ! Ma journée a été plutôt chargée avec les répétitions de mon prochain film, mais je suis ravi d'être ici pour discuter avec vous.

2. Performance

C'est le moment où le journaliste pose des questions spécifiques à la célébrité. L'objectif est d'obtenir des informations intéressantes et pertinentes pour l'article ou l'interview. Le journaliste peut se concentrer sur la carrière de la célébrité, ses projets actuels, ses opinions sur des sujets d'actualité ou tout autre aspect qui suscite de l'intérêt.

Journaliste : Parlons de votre dernier film. Qu'est-ce qui vous a attiré dans ce rôle ?

Célébrité : J'ai été fasciné par l'histoire du personnage et le défi artistique qu'il représentait. De plus, travailler avec le réalisateur renommé de ce film était une opportunité incroyable.

3. Synthèse

Dans cette étape, le journaliste résume les points clés de l'entretien et pose des questions finales pour conclure. Il peut également donner l'occasion à la célébrité de partager des informations supplémentaires ou de clarifier certains sujets abordés précédemment.

Journaliste : Pour conclure, pouvez-vous nous parler de vos projets futurs ou de tout autre sujet que vous aimeriez partager avec vos fans ?

Célébrité : Absolument ! Je travaille actuellement sur un nouveau projet musical et j'ai aussi quelques collaborations excitantes avec d'autres artistes. J'espère que mes fans seront aussi enthousiastes que moi à ce sujet.

Jeu de rôle n° 2

Journaliste : Bonjour et bienvenue dans notre émission d'interviews. Aujourd'hui, nous avons l'honneur d'accueillir une célébrité française qui a joué dans de nombreux films à succès. Merci d'être ici avec nous, pouvez-vous vous présenter ?

Célébrité : Bonjour, je suis ravi d'être ici. Je m'appelle [nom de la célébrité] et j'ai eu la chance de participer à de nombreux projets cinématographiques tout au long de ma carrière.

Journaliste : C'est un plaisir de vous avoir parmi nous. Vous avez une filmographie très impressionnante, parlez-nous de quelques-uns de vos films préférés et des rôles qui vous ont le plus marqué.

Célébrité : Oh, c'est difficile de choisir parmi tous les films auxquels j'ai participé, mais certains m'ont particulièrement marqué. Par exemple, dans le film [nom du film], j'ai joué le rôle d'un personnage complexe confronté à de nombreux défis personnels. Ce rôle m'a permis d'explorer différentes émotions et de travailler avec des scénarios très intéressants. Un autre film qui m'a marqué est [nom du film], dans lequel j'ai pu incarner un personnage historique fascinant. Ce projet m'a beaucoup appris sur l'importance de la recherche et de l'authenticité lorsqu'on incarne des personnages réels.

Journaliste : C'est passionnant d'entendre parler de vos expériences dans ces films. En plus de votre carrière d'acteur, vous êtes également engagé dans plusieurs causes humanitaires. Pouvez-vous nous en dire plus à ce sujet ? Qu'est-ce qui vous motive à vous impliquer dans ces projets ?

Célébrité : Oui, effectivement, je considère qu'il est important d'utiliser ma notoriété pour soutenir des causes qui me tiennent à cœur. Je crois fermement en la responsabilité sociale des célébrités et je m'implique activement dans des projets humanitaires depuis de nombreuses années. Pour moi, c'est une façon de redonner à la société et de soutenir ceux qui en ont besoin. J'ai une fondation qui se concentre sur l'éducation des enfants défavorisés, car je crois en l'importance d'offrir des opportunités éducatives égalitaires à tous les enfants, peu importe leur origine.

Journaliste : C'est vraiment louable de votre part de vous engager de cette manière. En parlant de votre carrière, comment percevez-vous l'évolution de l'industrie cinématographique française au cours des dernières années ?

Célébrité : L'industrie cinématographique française a connu de nombreux changements au fil des ans. Je pense que l'une des évolutions les plus significatives est la diversification des genres et des histoires représentées. Il y a de plus en plus de place pour des projets originaux et innovants, ce qui est très stimulant pour les acteurs et les cinéastes. De plus, grâce à la mondialisation et aux plateformes de streaming, nos films français sont désormais accessibles à un public international plus large, ce qui contribue à promouvoir notre cinéma à l'échelle mondiale.

Journaliste : En effet, l'accès à un public international est un élément clé pour la croissance de l'industrie cinématographique. Pour conclure, avez-vous des projets futurs dont vous pouvez nous parler ? Des films ou des initiatives sur lesquels vous travaillez actuellement ?

Célébrité : Actuellement, je travaille sur un projet très excitant qui devrait sortir l'année prochaine. Il s'agit d'un film dans lequel je joue le rôle principal et qui aborde des questions sociales importantes. Je crois que ce film aura un impact significatif et j'ai hâte de le partager avec le public. Parallèlement à cela, je continue mon engagement dans des initiatives humanitaires et je prévois également de soutenir de jeunes talents prometteurs en tant que producteur exécutif sur certains projets.

Journaliste : Merci infiniment d'avoir partagé votre expérience et vos projets avec nous. Nous vous souhaitons beaucoup de succès dans vos futurs projets et remercions encore une fois d'avoir accepté notre invitation.

Célébrité : Merci à vous pour cette opportunité. C'était un plaisir d'échanger avec vous.

3. Titre du jeu de rôle : Débat sur le réchauffement climatique

Les objectifs pédagogiques :

- Développer les compétences en expression orale et en argumentation en français.
- Renforcer le vocabulaire lié au réchauffement climatique.
- Encourager la recherche et la collecte d'informations pertinentes sur le thème
- Promouvoir le respect des opinions différentes et l'écoute active lors du débat.

Description du scénario

Dans ce jeu de rôle, les étudiants joueront les rôles d'un défenseur et d'un opposant autour d'un débat sur le réchauffement climatique. L'objectif est de favoriser l'interaction verbale spontanée et d'améliorer les compétences linguistiques des étudiants en français langue étrangère.

1. Répétition

Dans l'étape de répétition, les étudiants se familiarisent avec le thème et se préparent mentalement pour le débat à venir. Nous avons organisé une discussion guidée pour permettre aux étudiants d'exprimer leurs premières réflexions et idées sur le sujet. Le thème est le changement climatique. Le groupe 1 représente les défenseurs des actions pour lutter contre le changement climatique, tandis que le groupe 2 représente les sceptiques ou les personnes qui remettent en question la nécessité d'agir.

Les deux groupes ont effectué des recherches approfondies sur les causes et les conséquences du changement climatique. Ils doivent également examiner les solutions proposées par les scientifiques. Chaque groupe s'est préparé à présenter des arguments solides et étayés par des faits et des données.

2. Performance

Chaque groupe a eu un temps déterminé pour préparer ses arguments et ses contre-arguments. Une fois les préparations terminées, les équipes sont entrés en débat en se relayant pour exprimer leurs points de vue, défendre leurs positions et répondre aux arguments des autres équipes.

Lors de cette étape, les groupes 1 et 2 ont eu l'occasion de présenter leurs arguments respectifs. Chaque groupe a pu choisir un porte-parole pour présenter ses idées, où les participants peuvent se relayer pour exprimer leurs points de vue.

Le groupe 1 a mis l'accent sur l'urgence de l'action en soulignant les preuves scientifiques du changement climatique et ses impacts sur l'environnement, l'économie et la santé humaine. Ils ont pu également proposer des exemples dans lesquels des mesures ont été prises pour réduire les émissions de gaz à effet de serre dans d'autres pays.

Le groupe 2, quant à lui, a pu se concentrer sur les incertitudes scientifiques entourant le changement climatique, ainsi que sur les préoccupations économiques et politiques liées aux solutions proposées. Ils ont pu aborder des arguments tels que les coûts élevés de l'action, les répercussions sur l'emploi ou les alternatives technologiques potentielles.

Groupe 1 (Pour l'action contre le réchauffement climatique) :

Membre 1 : Tout d'abord, le réchauffement climatique est un problème urgent qui met en péril notre planète. Nous devons agir immédiatement pour réduire les émissions de gaz à effet de serre.

Membre 2 : Absolument, les scientifiques sont unanimes : si nous ne faisons rien, les conséquences pourraient être catastrophiques. Nous avons la responsabilité de préserver notre environnement pour les générations futures.

Groupe 2 (Contre l'action contre le réchauffement climatique) :

Membre 1 : Je pense qu'il est exagéré de dire que le réchauffement climatique est tant problématique. Les variations climatiques sont naturelles et ont toujours existé.

Membre 2 : De plus, les mesures pour réduire les émissions de gaz à effet de serre ont un coût élevé pour les entreprises et peuvent nuire à l'économie. Il faut prendre en compte les répercussions financières avant toute décision hâtive.

3. Synthèse

Après les présentations des groupes 1 et 2, une session de synthèse a été organisée de questions-réponses où les participants ont pu interagir et poser des questions aux deux groupes. Cela peut aider à clarifier les idées présentées et à stimuler la réflexion critique.

Enseignant : Merci aux deux groupes pour ce débat animé. Il est clair que le réchauffement climatique est un sujet complexe et délicat. Il est important de prendre en compte à la fois les conséquences environnementales et économiques lors de la prise de décisions. La coopération internationale et l'innovation technologique peuvent jouer un rôle clé dans la lutte contre le réchauffement climatique. Il est vital de continuer à sensibiliser et à explorer des solutions durables pour préserver notre planète.

Jeu de rôle n° 3

Groupe 1 (Pour l'action contre le réchauffement climatique) :

Membre 1 : Tout d'abord, le réchauffement climatique est un problème urgent qui met en péril notre planète. Nous devons agir immédiatement pour réduire les émissions de gaz à effet de serre.

Membre 2 : Absolument, les scientifiques sont unanimes : si nous ne faisons rien, les conséquences pourraient être catastrophiques. Nous avons la responsabilité de préserver notre environnement pour les générations futures.

Groupe 2 (Contre l'action contre le réchauffement climatique) :

Membre 1 : Je pense qu'il est exagéré de dire que le réchauffement climatique est tant problématique. Les variations climatiques sont naturelles et ont toujours existé.

Membre 2 : De plus, les mesures pour réduire les émissions de gaz à effet de serre ont un coût élevé pour les entreprises et peuvent nuire à l'économie. Il faut prendre en compte les répercussions financières avant toute décision hâtive.

Groupe 1 (Pour l'action contre le réchauffement climatique) :

Membre 1 : Certes, les variations climatiques ont toujours existé, mais jamais à ce rythme. Les activités humaines intensifient le phénomène et accélèrent les effets néfastes.

Membre 2 : De plus, investir dans des solutions durables et des énergies renouvelables peut créer de nouveaux emplois et stimuler l'innovation technologique. Cela présente des opportunités économiques intéressantes.

Groupe 2 (Contre l'action contre le réchauffement climatique) :

Membre 1 : Mais nous ne pouvons pas nier que les actions individuelles ou nationales ne suffiront pas à résoudre le problème global du réchauffement climatique. C'est une question mondiale nécessitant une coopération internationale.

Membre 2 : De plus, les scientifiques ne sont pas tous d'accord sur l'ampleur réelle et les causes exactes du réchauffement climatique. Il y a encore des incertitudes dans les études réalisées.

4. Jeu de rôle créatif :

Objectifs pédagogiques :

- Utiliser leur imagination en leur donnant des rôles spécifiques dans des scénarios imaginaires.
- Stimuler leur créativité linguistique et de favoriser l'interaction spontanée en français.

Description du scénario

Ce dialogue de jeu de rôle met en avant la diversité des intérêts et des perspectives chez les étudiants, tout en soulignant l'importance de la collaboration et de l'action collective pour promouvoir les droits de l'homme. Il encourage les participants à exprimer leurs opinions et à apprendre les uns des autres, ce qui constitue un excellent moyen de stimuler la créativité et la réflexion critique.

Il convient de noter que nous n'avons pas pris en considération les trois phases vu qu'il s'agit d'un jeu de rôle créatif. En revanche, le thème a été négocié entre les deux groupes ainsi que le choix des prénoms. Quant à la synthèse a été courte car le jeu est long et il ne reste presque plus de temps mais il y a un sentiment général de réussite.

Jeu de rôle n°4

Groupe 1 :

Étudiant A : Bonjour, je m'appelle Anna. Je suis une étudiante en droit et je suis passionnée par les droits de l'homme.

Étudiant B : Salut Anna ! Moi, c'est Ben . Je suis étudiant en sociologie et je m'intéresse beaucoup aux inégalités sociales.

Étudiant C : Salut à tous ! Je suis Julie, étudiante en journalisme et je suis passionnée par les médias et le pouvoir de l'information.

Groupe 2 :

Étudiant D : Salut, je suis Marc. Je suis étudiant en histoire et je suis fasciné par les civilisations anciennes.

Étudiant E : Salut Marc ! Moi, c'est Laura. Je suis étudiante en psychologie et je m'intéresse particulièrement à la santé mentale.

Étudiant F : Bonjour tout le monde ! Je m'appelle Pierre et je suis étudiant en sciences politiques. J'adore discuter des enjeux politiques actuels.

Étudiant A : Alors, que diriez-vous de discuter de sujets qui nous passionnent et de débattre un peu ? Je suis curieuse de connaître vos opinions sur les droits de l'homme.

Étudiant D : Super idée, Anna ! J'ai étudié l'histoire des droits de l'homme et je pense que c'est un sujet extrêmement important pour garantir la justice et l'équité dans chaque société.

Étudiant B : Je suis d'accord, les droits de l'homme sont au cœur de nombreuses inégalités sociales. Il est essentiel de travailler à leur respect pour réduire les disparités.

Étudiant C : En tant que future journaliste, je m'intéresse également beaucoup aux violations des droits de l'homme à travers le monde. Les médias doivent jouer un rôle clé dans la sensibilisation et le plaidoyer pour la justice.

Étudiant E : Tout à fait, Julie. Et je pense que la santé mentale est également une question de droits de l'homme. L'accès aux soins et la lutte contre la stigmatisation sont des enjeux importants à aborder.

Étudiant F : Je suis d'accord avec toi, Laura. D'ailleurs, les questions politiques ont également un impact sur les droits de l'homme. La politique doit être utilisée comme un outil pour renforcer les droits de chacun.

Étudiant A : C'est vraiment intéressant d'entendre vos points de vue et de voir combien les différents domaines d'études sont connectés. Les droits de l'homme sont donc un sujet qui nous concerne tous, quelle que soit notre spécialité.

Étudiant D : Absolument ! C'est ce genre d'échanges qui renforcent notre compréhension des enjeux sociaux et qui nous encouragent à agir pour un monde plus équitable.

Étudiant C : Je suis tout à fait d'accord avec toi, Marc. Ce jeu de rôle nous a permis de découvrir de nouvelles perspectives et de réaliser l'importance de la collaboration interdisciplinaire.

Étudiant B : Exactement, Pierre. En unissant nos connaissances et nos expériences, nous pouvons contribuer à créer un monde meilleur où les droits de l'homme sont respectés pour tous.

6. Analyse des données et discussion des résultats

L'analyse qualitative de l'expérimentation sur les quatre jeux de rôle que nous avons proposés comme vecteur d'interaction spontanée entre un médecin et un malade, un journaliste et une célébrité, un débat entre défenseurs et opposants et un dialogue créatif dont l'objectif était d'évaluer l'impact du jeu de rôle sur l'interaction spontanée a été une réussite.

Il est à souligner qu'avant le début de l'expérimentation, une brève formation a été donnée aux étudiants sur les techniques de jeu de rôle et les caractéristiques de chaque jeu de rôle. Cette étape était essentielle pour garantir une bonne compréhension de l'exercice et permettre aux étudiants de se familiariser avec leur rôle respectif.

Les deux groupes avec les binômes ont été invités à improviser des consultations médicales, d'une interview entre un journaliste et une célébrité, d'un débat d'actualité et un jeu de rôle créatif en se basant sur des scénarios fournis dans lesquels les étudiants ont reçu des rôles et des pistes de réflexion à titre d'exemple le malade qui devait exposer ses symptômes et le médecin qui devait proposer un diagnostic et un traitement.

Les résultats obtenus révèlent que l'utilisation de ces jeux de rôle ont favorisé une interaction spontanée entre les participants. Les étudiants ont incarné avec justesse leurs personnages respectifs et ont réagi de manière authentique aux questions posées.

Les participants ont fait preuve d'empathie dans leurs échanges, en écoutant attentivement les répliques et en proposant des réponses adaptées aux situations.

Les jeux de rôle ont permis aux étudiants de développer leur capacité à communiquer de manière claire et concise, en utilisant un langage propre à chaque situation.

Les binômes ont apporté une amélioration de leurs compétences en communication interpersonnelle, en apprenant à gérer leurs rôles et à établir une relation de confiance.

Cependant, il convient de noter que certains étudiants ont rencontré des difficultés à sortir de leur zone de confort et à s'investir pleinement dans le jeu de

rôle. Certains ont eu du mal à incarner leur personnage avec conviction, ce qui a pu affecter l'interaction spontanée lors des débats surtout. Il est donc important de prendre en compte les différentes personnalités et aptitudes des participants lors de la mise en place d'une telle expérimentation.

Conclusion

L'expérimentation que nous avons menée auprès des étudiants de première année de licence sur les jeux de rôle comme vecteur d'interaction et de spontanéité a été très enrichissante.

Tout d'abord, il est important de souligner que les jeux de rôle ont été largement appréciés par les étudiants. Ils ont été enthousiasmés par l'opportunité de se mettre dans la peau d'un autre et d'interagir de manière plus authentique. Cette expérience a permis de créer une atmosphère plus détendue et ludique, favorisant ainsi l'implication active des participants.

En observant les interactions entre les étudiants, nous avons constaté une augmentation significative de la spontanéité dans leurs échanges. Les jeux de rôle leur ont donné l'occasion de s'exprimer librement, de prendre des initiatives et de développer leurs compétences de communication. Les participants ont développé une plus grande capacité d'écoute et de réactivité.

De plus, les jeux de rôle ont permis aux étudiants de faire preuve d'empathie en se mettant à la place d'un autre. Ils ont pu mieux comprendre les défis et les émotions auxquels les personnes font face, ce qui les a rendus plus conscients de l'importance de la communication dans la relation médecin-patient, journaliste-célébrité, débat entre défenseurs et opposants.

Cependant, il convient également de noter certains défis auxquels nous avons été confrontés lors de cette expérimentation. Certains étudiants ont exprimé une certaine timidité ou un manque de confiance en eux au début. Cependant, au fur et à mesure qu'ils prenaient part aux jeux de rôle, nous avons observé une amélioration significative de leur assurance et de leur capacité à interagir de manière plus spontanée.

L'expérimentation sur les jeux de rôle en tant que vecteur d'interaction spontanée auprès des étudiants de première année de licence a été très encourageante. Les jeux de rôle ont permis de créer un environnement propice à l'implication active des participants et ont favorisé le développement de compétences de communication essentielles dans le domaine de l'enseignement-apprentissage du FLE. Cette expérience a ouvert de nouvelles perspectives sur l'importance des méthodes pédagogiques interactives dans l'apprentissage et le développement des compétences. Il serait intéressant de poursuivre cette

recherche en élargissant l'échantillon d'étudiants et en explorant d'autres domaines d'application des jeux de rôle.

Références bibliographiques

Bange, P. (1992), *Analyse conversationnelle et théorie de l'action*, Crédif-Hatier, Collection LAL, Paris.

Battestini J, Berger G, Tabensky A, (1990), *Mosaïque, le français en interaction par la vidéo University of Sydney*.

Debyser F, « les jeux de rôle », Unil, 1996-1997, 29 p.

Decang.V, (2003), *Les jeux de rôles*, E.S.I.T (mémoire), Université Paris III.

Kerbrat-Orecchioni, C. (1996), *Les interactions verbales*, tomes 3, A. Colin, Paris.

Moreno J-L , (1975), *Psychothérapie de groupe et psychodrame* , Paris, Retz.

Mucchielli, A., (1983) *Les jeux de rôle*, Presses universitaires de France, collection «Que sais-je ? », n°2098, Paris.

Puren, C. (1988), *Historique des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris : Nathan, Clé international.

Tabensky A, (1997), *Spontanéité et interaction Le jeux de rôle dans l'enseignement des langues étrangères*, L'Harmattan, Paris

Vion, R. (1992), *La communication Verbale. Analyse des interactions* Hachette Supérieur, Paris.