

L'enseignement/L'apprentissage du français chez les jordaniens à l'université du Yarmouk en utilisant les jeux de rôles dans la classe

*Batoul M. Al-Muhaisen **

RESUME

Le jeu de rôle est une technique ou activité, à travers laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif. Il existe plusieurs formes de jeux de rôles qui peuvent être plus ou moins distinguées par leurs fonctions. Les jeux de rôles peuvent être notamment une technique thérapeutique, une méthode pédagogique ou bien une activité récréative ou ludique.

Les jeux de rôles sont des événements de communication dans la classe de langue pour faciliter l'expression et la production orales chez l'apprenant.

Dans cet article, nous allons traiter et aborder les objectifs des jeux de rôles dans la classe de FLE, puis nous proposerons des solutions sérieuses pour développer les compétences orales chez les apprenants de français.

On a toujours besoin d'un enseignement centré sur des jeux dans la classe qui encourage et motive les étudiants à parler en français.

Keywords: jeux de rôle, apprentissage du français, compétences de la communication.

Introduction

L'enseignement du FLE (français langue étrangère) pour les adultes met l'accent sur les objectifs de communication de cette langue. En effet, on travaille en priorité les compétences de compréhension et d'expression orales. Pour travailler ces compétences, on doit utiliser beaucoup de supports pédagogiques en motivant les apprenants. Ces supports pédagogiques doivent être adaptés à l'âge et aux objectifs des apprenants. La question autour de laquelle cet article s'organise est la suivante: comment utiliser les jeux de rôles en classe de français langue étrangère pour les adultes en travaillant les quatre grands domaines qui sont la compréhension de l'oral et de l'écrit et l'expression orale et écrite?

Les jeux de rôles, c'est un art théâtral, c'est l'univers qui stimule le corps et l'esprit. C'est un terrain de jeu fertile en créativité, en humour et en plaisir. C'est un envers d'apprentissage pour les apprenants. Il faut présenter les jeux de rôles comme l'un des moyens privilégiés de l'enseignement/l'apprentissage de la langue étrangère. À travers ce moyen, l'apprenant apprend la langue étrangère et s'amuse en faisant tout simplement du

théâtre, il apprend aussi l'interculturel. Les jeux de rôles participent à développer la motivation pour l'apprentissage du français. Selon Robert (2009:132) "*apprendre une langue étrangère est une démarche référenciée culturelle pour aller vers une langue-culture étrangère.*"

En effet, on peut tirer le plus grand profit d'utiliser les jeux de rôles dans la classe de français langue étrangère. Le jeu est une source de motivation et de plaisir pour l'apprenant. C'est un moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations vivantes et stimulantes.

Pourquoi jouer en classe de langue?

La réponse est toute simple: pour apprendre en s'amusant.

À partir des jeux de rôle, les apprenants deviennent des comédiens, ils jouent la comédie car il s'agit bien de comédie et de jeux. Ce qui est important dans ce cadre c'est le plaisir de jouer des situations fictives, mais très proches du réel, dans lesquelles ils agissent avec leur voix et leurs gestes. Introduire du jeu et du plaisir, c'est rendre moins pénible le travail d'apprentissage. C'est tisser des liens affectifs entre l'apprenant et la langue. Les apprenants vont en plus apprendre à écouter, ils vont se risquer dans des travaux de création, apprendre à connaître leur corps et à se regarder, ils vont développer leur sensibilité, accepter leurs émotions, ils vont travailler leur imaginaire, s'accepter les uns les autres (Angielczk

* Faculty of Arts, Yarmouk University, Jordan. Received on 3/6/2015 and Accepted for Publication on 18/10/2015.

et Munasel, 2013:15). Selon Nutting (2009:3) *"Le théâtre se présente de plus en plus comme un lieu de convergence ou d'interface entre l'humain et le technologique où des productions multi sensorielles tiennent autant de l'image en mouvement que du corps et des mots. Qui plus est, l'étiquette d'«art mineur» est tombée avec le temps et avec la légitimation de nouvelles formes de productions culturelles."*

Les jeux de rôles conduisent à la construction de personnages et de situation, qui doivent stimuler en l'apprenant le désir d'expression. La vie de tous les jours et la vie quotidienne peuvent offrir des situations théâtrales. Il suffit que ces situations soient expressives et qu'elles puissent être représentées.

1. Les jeux de rôles et leurs objectifs

L'enseignement/ l'apprentissage du français pour les adultes nécessite une approche spécifique, en particulier en FLE. Gaonach (1991:202-205) a défini quelques caractéristiques principales pour l'apprentissage de français langue étrangère. Il a mentionné que le langage du FLE est un comportement, il faut donc inciter l'apprenant à pratiquer ce comportement, à partir de l'oral et à travers des dialogues, ce qui permet la formation d'autonomie chez les apprenants du français langue étrangère. En plus, l'imitation et la mémorisation de modèles aident à la pratique du français.

Les jeux de rôles forment l'esprit de la jeunesse, et un nouvel horizon s'ouvre devant l'apprenant d'une langue étrangère parce qu'il tombe amoureux de la langue française quand il suit des jeux de rôles dans la classe et apprend la langue en s'amusant.

Les jeux de rôles sont des techniques de communication interactives entre les apprenants, pour développer plusieurs compétences de communication. Ces compétences peuvent être: linguistique, sociologique et pragmatique (Cuq, 2003:142). A partir du jeu de rôle, on peut développer l'aptitude à réagir et l'expression spontanée chez les apprenants du français langue étrangère (Payet (2010:155). Selon Frebourg (2002:52) *"La communication est composée d'une part de verbal, de para verbal et de non verbal, ce qui a tendance à être nié dans l'enseignement en classe où le corps est trop souvent enchaîné à une position statique et où la relation voix/corps est vidée de son essence subjective."*

On peut constater qu'à partir des jeux de rôles on peut fabriquer une classe de langue créative. Cette créativité favorise les échanges neutres et banals du français. A

partir de la fin des années 1970, le bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation française à l'étranger, a proposé d'introduire l'utilisation de techniques de créativité dans la classe de français langue étrangère. La créativité Intervient par les jeux de rôles en matrices de phrases et de textes courts, et aide à la recherche d'idées, simulations globales par des travaux en groupe. En plus, c'est une occasion de jouer à être quelqu'un d'autre. C'est une façon ludique qui favorise la créativité des apprenants par une approche communicative.

Selon Cuq (2003:60-61) *"les jeux de rôles concernant aussi bien la production orale pour but d'intégrer à l'apprentissage les motivations expressives et les ressources d'invention de chaque apprenant, mais aussi du groupe classe tout entier."* C'est très clair que les apprenants de FLE ont besoin de trouver du sens à leurs apprentissages pour réellement s'investir. Les notions abordées en classe et que les apprenants utilisent dans la construction de leurs savoirs, doivent donc être perçues comme nécessaires et intéressantes.

La motivation des apprenants est alors un facteur essentiel dans le bon déroulement de l'enseignement/ l'apprentissage du français. L'apprenant est motivé par les jeux de rôles. Meyssonier (2005:10) a affirmé cette idée *en soulignant que:*

"Les apprenants veulent comprendre, ils ont donc un objectif, puisque ce sont des supports reproduisant des situations réelles de compréhension. Plus ils comprennent, plus ils sont motivés pour essayer d'en comprendre davantage. Ceci est à opposer à des activités décontextualisées dans l'apprentissage des langues étrangères, qui n'ont que peu ou pas d'intérêt aux yeux des apprenants." Les activités des jeux de rôles doivent être variées pour maintenir la motivation des apprenants. Elles doivent de plus associer le plaisir et l'apprentissage d'une façon motivante. Elles suivent une progression répondant à des objectifs précis, définis en termes d'éléments langagiers en relation avec la savoirs-faire correspondant attendre des apprenants.

L'utilisation des jeux de rôles en classe du FLE favorise la compréhension et l'expression de l'oral, qui fait également l'objet d'un entraînement régulier de la langue. L'enseignant entraîne les apprenants dans le cadre de situations motivantes par plusieurs éléments. D'abord, percevoir, repérer, reconnaître les éléments verbaux et non verbaux à partir desquels ils construisent du sens. Puis, élaborer des stratégies de compréhension en

utilisant leurs connaissances et leurs compétences langagières du français (Meyssonier, 2005:5).

Autrement dit, les jeux de rôles se composent d'un entraînement linguistique intensif (expression orale et écrite) à des disciplines liées à l'étude du FLE.

Par exemple, les jeux de classe comme les devinettes ou les énigmes qui aident les apprenants à structurer des phrases et faire fonctionner leurs compétences langagières pour répondre à ces devinettes jouent un rôle très important dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Des autres exemples qui traitent le fond de notre recherche sont: " *les mots croisés*", " *les mots et les images*", " *la magie des mots*" et " *les virelangues*".

Tous ces jeux sont des activités ludiques qui peuvent être pratiquées dans la classe de FLE et qui motivent l'apprenant à apprendre la langue avec sa grammaire, ses expressions, ses vocabulaires et sa prononciation en s'amusant et avec plaisir.

Les jeux de rôles sont une production langagière spontanée, sans aucune timidité, sans hésitations, et un débit normal. Il s'agit d'une activité qui est considérée comme plus caractéristique de l'oral que de l'écrit. C'est un facteur important de la compétence linguistique d'une langue étrangère (Mesgusch, 2003:54). L'enseignant crée des situations, dans lesquelles les apprenants ont la possibilité de s'engager et de rentrer dans des rôles différents. Ils intègrent les nouvelles expressions et s'habituent à la langue étrangère. Ils expriment leurs émotions. Ils exercent leur corps et leur esprit (Payet, 2010:198). Tout simplement, ils travaillent en groupe de façon analytique et consciente dans le contexte de plaisir et de joie.*

Les apprenants peuvent acquérir des connaissances linguistiques à travers les jeux de rôles qui aident à former une imagination fertile et féconde chez les étudiants du FLE.

En introduisant ce genre d'activité dans la classe du FLE, les enseignants doivent aider les apprenants à comprendre et apprendre cette langue riche et entendue. Tout cela pour parfaire et approfondir la connaissance de la langue française.

L'apprentissage/l'enseignement du français doit répondre aux besoins réels des apprenants, c'est-à-dire la compréhension des énoncés dans une situation

communicative. Cette compréhension doit se faire par des activités réelles et variées, pour maintenir la motivation des apprenants. A partir des jeux de rôles l'enseignant partage modestement avec l'apprenant des pratiques de classe. En plus, il travaille avec des supports pédagogiques nouveaux comme anciens (des documents oraux, textuels).

Apprendre une langue étrangère c'est surtout apprendre à communiquer (Cornet, 2000:58). En outre, savoir utiliser les connaissances verbales, mais aussi non-verbales. En d'autres termes, c'est jouer avec la voix et le corps. Ce sont des manières d'enseigner le FLE en classe, par l'imitation, le geste et la mimique. L'objectif essentiel que vise tout enseignant est de développer les compétences langagières chez les apprenants. Mais les compétences non-verbales de l'apprenant sont également très importantes.

L'enseignant équilibre ses cours de français entre les quatre compétences visées: la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite et la production écrite. Ce n'est pas une chose facile à faire, il y a une multitude d'éléments à retenir, de règles à comprendre et à appliquer. Cela suppose beaucoup d'activités, d'attention et d'efforts. En bref, l'enseignant doit utiliser des outils linguistiques nécessaires pour rendre facile sa mission d'enseignement.

L'enseignement du français doit faire appel à une série d'activités ludiques pour les apprenants. Apprendre une langue doit être une expérience plaisante. Selon Bouadjenek et Mezroua ((2013:21) " *L'enseignant doit aussi répondre aux exigences et aux attentes de l'élève en tenant compte des complexités internes et externes liées à l'apprentissage*". Bouadjenek et Mezroua (2013:23) a parlé du rôle de l'enseignant du français par la suite: " *Nous pouvons penser que le rôle de l'enseignant prescrit par la société et l'institution scolaire et les méthodes pédagogiques répandues dans le système d'enseignement pourront marquer les représentations actuelles du métier d'enseignant*".

Les jeux de rôles donnent l'occasion aux apprenants de jouer une personnalité de quelqu'un ou de travailler sur un personnage. Il est aussi important de noter que chaque apprenant a un mode préférentiel d'apprentissage. Ainsi les apprenants qui, d'habitude ne prennent pas parole en classe, sont très actifs quand ils sont sur scènes. Ils sortent de leur timidité et prennent aisément la parole en public (Vygotsky, 1997:171). Et c'est ce qu'on appelle: l'apprentissage linguistique et les travaux pratiques en

* Voir pour plus <http://grallou.net/JdR/Influen/Influen.htm>

prenant l'initiative de la part de l'apprenant pour parler français en public.

Jouer du rôle donne aux apprenants un rapport vivant à la langue. L'apprentissage du français par cette méthodologie est une activité de classe caractérisée par le jeu, autrement dit par le plaisir. Il permet à l'apprenant de libérer ses capacités créatives. Il est également un déclencheur de la parole. C'est-à-dire, l'apprenant doit également prendre l'initiative pour parler et exprimer ses idées et ses pensées en français. L'apprenant doit donner tout ce qu'il a dans sa tête et être un élément créatif dans la classe.

Pour aborder les jeux de rôle dans la classe de FLE, il faut tenir compte des points fondamentaux et des étapes essentielles qui nécessitent le vrai succès de ces activités ludiques. L'enseignement doit être au courant de certaines stratégies pédagogiques et effectuer les phases suivantes avant d'appliquer ces jeux éducatifs dans sa classe:

D'abord, analyser et comprendre les besoins langagiers des apprenants. Puis, prévoir le matériel nécessaire et préparer les supports pédagogiques. Ensuite, organiser la matière enseignée et des activités de façon ludique. Après avoir communiqué avec les apprenants d'une manière efficace. En plus, créer en classe des situations semblables à celles du milieu naturel d'acquisition. Enfin, faciliter le processus de la communication. Meyssonier (2005,6) a affirmé les idées précédentes *"Il faudra privilégier les approches ludiques et diversifier les supports qui seront de préférence authentiques. Se pose alors pour l'enseignant la question du choix des supports, quels supports utiliser pour motiver et intéresser les élèves tout en visant une compétence à acquérir?"*

En fait, Il est admis que les jeux de rôles du FLE dans la classe permettent de progresser en français, d'enrichir profondément la pratique linguistique, d'enrichir l'esprit avec les vocabulaires et les expressions de la langue, et enfin, un nouvel horizon s'ouvrira devant les apprenants de français.

6. Quel est l'objectif essentiel des jeux de rôles?

Les objectifs des jeux de rôles sont:

- Apprendre aux étudiants à communiquer dans diverses situations.
- Faire acquérir par les étudiants les mots, les expressions et les structures correspondants.

Déroulement:

Vous préparez des scénarios sur des petits papiers.

Vous exposez rapidement la situation aux étudiants. Vous distribuez ou demandez aux étudiants de choisir leurs rôles.

Lors de la préparation de ces activités, il est important d'aider les étudiants à comprendre la situation et à bien jouer leur rôle et surtout de leur laisser le temps de réfléchir individuellement.

Avant chaque jeu de rôle, vous pourrez donner à vos étudiants des vocabulaires utiles pour la situation de communication relative à leur jeu de rôle.

Exemple (1):

Contexte: Un enfant a joué au football avec ses camarades après l'école et rentre tard à la maison. Ses parents sont inquiets pour lui et l'attendent devant le portail. L'enfant arrive chez lui et explique à ses parents pourquoi il arrive tard à la maison.

Rôle 1: Le papa (sévère)

Rôle 2: La maman (inquiète)

Rôle 3: L'enfant (apeuré)

Exemple (2):

Se présenter: (Le jeu de présentation)

- 1- Saluez la classe et présentez-vous:
"Bonjour tout le monde, je m'appelle..., je suis votre enseignant de français, j'habite à ..."
- 2- Donnez à vos étudiants la structure de base suivante:
Bonjour ! Je m'appelle...
Je suis étudiant(e)
J'ai...ans
J'habite à ...
- 3- Vous demandez à un étudiant d'aller devant, vous le saluez, vous vous présentez et demandez à l'étudiant de faire de même.
- 4- Vous faites venir un autre étudiant et reprenez la présentation.
- 5- Vous donnez 10 minutes pour cette activité dans la classe par exemple.

3. Le jeu de rôle une tâche d'expression orale et phonétique

Les jeux de rôles sont une technique ou activité, par lesquelles une personne interprète le rôle d'un personnage (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif. Le participant agit à travers ce rôle par des actions physiques (gestes et mimiques), par des actions narratives (dialogues improvisés, descriptions) ou par des prises de décision ludique (faire des ajouts sur la

personnalité ou sur l'ambiance générale des jeux de rôles dans la classe) et changer la nature ou le caractère d'un certain personnage afin de développer le personnage.

L'apprenant apprend à utiliser avec précision sa personnalité dans un dialogue et une pièce de théâtre. Selon Halle (2000:35)

« Il s'agit d'abord de susciter la communication et le plaisir de parler en français, de se perfectionner. La pratique de la langue étrangère par le biais du jeu dramatique peut être, du moins au début, fort déroutant pour les apprenants habitués à un mode d'apprentissage plus classique où le rapport frontal professeur/élèves est encore souvent la règle. »

Il est raisonnable aussi de découvrir un langage universel très puissant. On recommande pour l'enseignant de FLE de commencer les activités des jeux de rôles par des jeux gestuels pour arriver pas à pas à l'expression orale. Payet (2010:155) *"L'interprétation des personnages passe d'abord par des attitudes corporelles qui reflètent les intentions et les émotions. Prendre conscience de son corps et clarifier sa gestuelle optimisent la communication en langue étrangère."*

En général, les apprenants sont invités à expliquer leur opinion d'un sujet de cours oralement, devant la classe. C'est une manière d'expliquer librement et spontanée, comme dans la situation réelle. Fournet (2006:32) a affirmé cette idée comme ceci: *"Les jeux de rôles est une dramaturgie relationnelle qui a pour objectif le développement d'attitudes l'expression spontanée, la pédagogie"*.

A partir des jeux de rôles on peut créer un endroit où peuvent avoir lieu oralement des échanges, des interactions entre apprenants. Les apprenants sont vivement invités pour tout le travail de groupe. Selon Frebourg (2002:52), c'est le moment d'échange de paroles en situation qui est la base d'une pédagogie langagière à objectif communicatif.

Suivre activement les jeux de rôles dans la classe avec assiduité et application est une étape de perfectionnement linguistique organisé par l'enseignant de français surtout en groupe de niveaux.

L'entraînement linguistique intensif et l'initiation à des disciplines liées à l'étude de la langue française comme les jeux de rôles dans les classes de FLE sont notre axe essentiel de notre recherche qui touche le vif de la problématique.

L'exploitation des jeux de rôles dans la classe de FLE peut favoriser le déblocage de la timidité orale de

l'apprenant. Par exemple, l'enseignant écrit le mot « jeux de rôles » sur le tableau et invite les apprenants à donner tous les mots ou expressions qui leur viennent à l'esprit en rapport avec ce mot. L'enseignant distribue la parole, écrit les mots au tableau sans aucun classement et sans aucun commentaire, puis il demande aux apprenants de faire quelques dialogues devant la classe sur un groupe choisi et précis en utilisant les gestes. Cela crée une classe dynamique et active sans la timidité des apprenants. Une interaction s'installe dans la classe. Cette séance n'est qu'une introduction au monde dramatique. C'est un outil de travail pour l'enseignant par lequel il essaie de faire émerger les représentations à travers l'oral. Néanmoins, l'enseignant doit prendre en considération le niveau de ses apprenants. Après avoir atteint le niveau requis, la classe devient un atelier théâtral.

La pratique des jeux de rôles permet de résoudre et de régler un nombre de difficultés personnelles rencontrées par les apprenants de français. Il serait un soutien à l'éducation de la personne et à sa stabilisation. Alors, comment se servir de son corps pour son apprentissage?

Selon Wachs (2011:194) *"La voix, c'est le corps. En conséquence, pour parler il faut se servir de son corps. Or, quand on apprend à parler une langue étrangère, on ne prend pas vraiment en considération l'expression du corps. En effet, cela peut freiner, voire empêcher les caractéristiques phonétiques et rythmiques de la langue"*. Il a été expliqué que les apprenants qui utilisent ces méthodologies dans la classe FLE sont beaucoup moins stressés par la prise de parole en français.

Les jeux de rôles en FLE permettent de finaliser l'enseignement à travers des activités actives et dynamiques. Ils s'intègrent dans une volonté d'approche communicative et actionnelle de l'apprentissage de français. Sans être metteur en scène, chaque enseignant peut faire appel à ces méthodologies pour aborder des notions de grammaire et vocabulaire par le jeu et enfin travailler l'oral en classe.

En plus, cette technique abordée sous forme de jeu représente un fort moteur de motivation pour l'apprenant. L'apprentissage de l'oral par les jeux de rôles n'est plus une notion grammaticale, il prend une nouvelle dimension pour l'apprenant. Selon Legal (2010:58) *"Les jeux permettent d'appliquer de manière ludique ce qui a été appris grammaticalement dans une leçon précise."*

4. Enquête sur l'importance du jeu de rôle

Notre article doit avoir un objectif pratique; le besoin

est grand de servir le processus éducatif là où nous enseignons actuellement le français. Nous avons tenu à mener une enquête effectuée sur nos apprenants du département de français à l'Université du Yarmouk en Jordanie.

Selon une enquête que nous avons effectuée auprès des étudiants jordaniens (garçons et filles) de première année à l'Université du Yarmouk, âgés de 18 ans, cette enquête permet de mieux cerner la spécificité d'utilisation des jeux de rôles en classe de FLE, et de révéler aussi la diversité des points de vue sur quelques aspects que nous considérons comme problématiques.

Nous avons choisi l'enquête par des questionnaires car elle nous a permis de travailler avec un public plus large que celui que nous aurions pu toucher par la voie de l'entretien. Nous avons écarté le recours à des entrevues pour deux raisons: premièrement, à cause de la difficulté de pouvoir dialoguer de façon satisfaisante sur des opinions qui nécessitent un lexique suffisant en français avec des apprenants qui n'avaient pas une compétence linguistique appropriée, et deuxièmement, la procédure par entretien présente l'inconvénient d'être coûteuse en temps, si l'on souhaite travailler sur un échantillon relativement grand.

Nous procéderons par une analyse question par question. Les résultats sont présentés selon l'ordre des questions dans le questionnaire. Nous avons formé des tableaux avec des calculs pour chaque question pour une meilleure lecture des résultats.

Les questions	Oui	Non
Est-ce que les jeux de rôles sont pratiqués dans votre classe?		
Est-ce que vous aimez les jeux faits dans la classe?		
Est-ce que vous trouvez les jeux de rôles importants pour apprendre le français?		
Est-ce que les jeux des rôles vous aident à parler français?		
Est-ce que vous pensez que les jeux des rôles facilitent l'apprentissage de la prononciation, de la grammaire, du vocabulaire et des expressions du français?		
Est-ce que la pièce de théâtre est intéressante?		

5. Analyse des questions de l'enquête

La première question: Est-ce que les jeux de rôles sont pratiqués dans votre classe?

Silva, H. (2008:110) "*Le jeu en classe de langue se fixe pour but d'aider à mieux intégrer le jeu dans la classe en tant qu'outil d'enseignement/apprentissage. Face à la grande diversité des publics, des objectifs à atteindre et des situations d'enseignement, il s'agit moins de fournir des recettes prêtes à l'emploi que de présenter des matrices susceptibles de répondre à des besoins multiples et singuliers*".

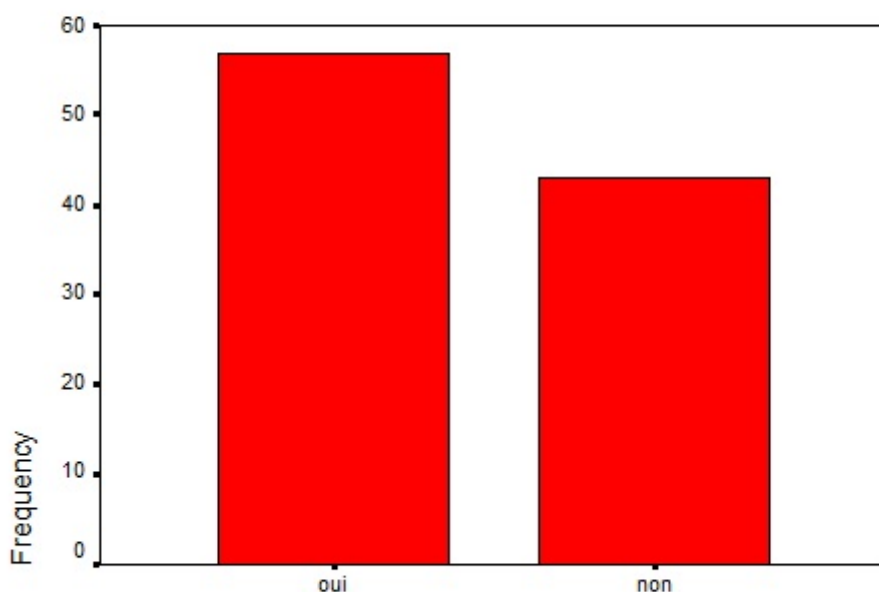
L'analyse des réponses pour ces questions a montré que 57% des apprenants ont répondu oui et 43% ont répondu non. Pour la majorité d'entre eux, le français est une langue qu'on peut apprendre par le plaisir et les jeux de rôles sont des éléments complémentaires dans la classe de FLE. En revanche, les autres apprenants croient que les jeux de rôles sont des accessoires dans la classe de français. Cette question repose sur l'activité des apprenants jordaniens à l'intérieur du cours de français. Le but visé est de savoir s'ils ont pratiqué les jeux de rôles en français et ont suivi de manière régulière cette méthodologie. Tous les jeux offrent un vaste matériel pour l'enseignement. Il faut dire qu'apprendre le français ce n'est pas seulement en dominant la dimension verbale, c'est aussi s'imprégner de la culture et des valeurs que cette langue véhicule. A partir de cette idée, les apprenants connaissent bien l'importance évoquée des jeux de rôles dans la classe de FLE, afin de connaître les principales motivations pour apprendre une langue étrangère.

La deuxième question: Est-ce que vous aimez les jeux faits dans la classe?

Les résultats étaient que 55% des apprenants ont répondu oui et 45% des apprenants ont répondu non. Nous pouvons constater que la plupart des apprenants aiment bien la pièce du théâtre mais les apprenants qui ont répondu non trouvent que ce n'est pas une chose importante dans la classe de FLE. Nous estimons que la majorité de notre public aime bien avoir une classe dynamique et active, avec une méthode communicative. De plus, les apprenants de première année ont étudié le français à travers des méthodes et manuels actifs comme *Taxi 1 et Campus* qui favorisent l'oral dans la classe de FLE.

Est-ce que les jeux de rôles sont pratiqués dans votre classe ?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	oui	57	53.8	57.0	57.0
	non	43	40.6	43.0	100.0
	Total	100	94.3	100.0	
Missing	System	6	5.7		
Total		106	100.0		



Est-ce que les jeux de rôles sont pratiqués dans votre classe ?

Les jeux dans les classes de langue sont recommandés pour créer des situations vivantes et motivantes. Ils permettent:

- De proposer une grande variété de situations.
- De modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants.
- D'apporter aux étudiants un moment où ils sont actifs et dynamiques.
- De faire apprendre et réutiliser de façon naturelle et simple des structures du vocabulaire.
- D'améliorer la prononciation et la compréhension orale par une mise en situation.
- D'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des apprenants.
- De faire participer les apprenants timides.
- De favoriser la motivation des apprenants pour qu'ils s'expriment.
- D'avoir une classe bien animée (Avoir une

classe où la participation est élevée).

- D'accompagner nos paroles de gestes.
- D'utiliser l'approche pédagogique et communicative pour développer beaucoup le vocabulaire des apprenants.

Pour expliquer, il faut appuyer nos paroles avec des gestes et des mimiques.

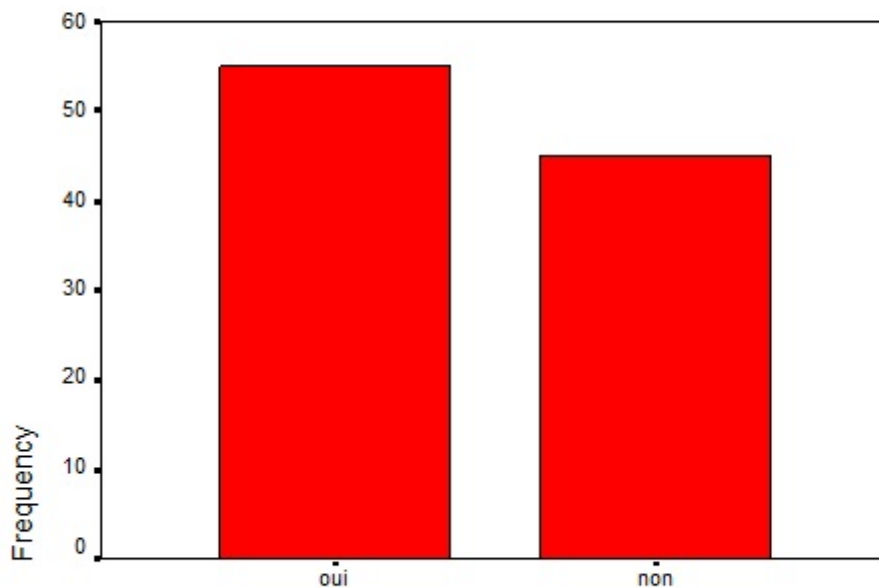
Quand l'apprenant a des difficultés à parler français, l'enseignant lui demande de reformuler sa réponse et l'aider si c'est nécessaire.

On doit utiliser tous les moyens pour qu'ils prennent la parole et vérifier la compréhension des consignes que donne l'enseignant.

L'enseignant doit encourager les apprenants à parler et essayer de les faire parler. Les apprenants doivent avoir à l'origine une liste de mots ou de vocabulaire pour qu'ils puissent connaître des répliques de dialogues.

Est-ce que vous aimez les jeux faits dans la classe?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	oui	55	51.9	55.0	55.0
	non	45	42.5	45.0	100.0
	Total	100	94.3	100.0	
Missing	System	6	5.7		
Total		106	100.0		



Est-ce que vous aimez les jeux faits dans la classe?

La troisième question: Est-ce que vous trouvez les jeux de rôles importants pour apprendre le français?

"Il est parfaitement possible, et même souvent hautement recommandable, d'entretenir un rapport ludique à des activités réputées sérieuse. Il reste donc à caractériser dans toute sa généralité l'esprit du jeu" (Caillé et Chaniat: 2015,98).

L'objectif principal des jeux de rôles dans les classes de FLE est:

- Se débrouiller en français dans diverses situations de communication.
- Laisser les apprenants parler spontanément et librement dans la communication et les corriger pendant qu'ils parlent.
- Laisser le temps aux apprenants pour bien exprimer leurs pensées même si le français est maladroit.
- Pour motiver les apprenants à parler et à

participer en classe, il faut donner beaucoup d'importance aux travaux de groupes, à travers des jeux et des activités ludiques. En plus, parler d'un thème qui les intéresse de la part des apprenants et les motiver à parler en français.

- Proposer des activités d'expression orale afin de pratiquer la communication en français.

- Choisir la bonne activité pour avoir une communication effective et efficace entre l'enseignant et les apprenants.

➤ Quelles sont les réponses des étudiants?

D'après le questionnaire, 68% des étudiants trouvent les jeux de rôles intéressants et importants pour apprendre le français et 32% trouvent que les jeux de rôles ne sont pas intéressants dans la classe de FLE. Les étudiants disent que: jouer c'est indispensable à la construction de la personnalité en général et le prétexte pour l'acquisition de langue.

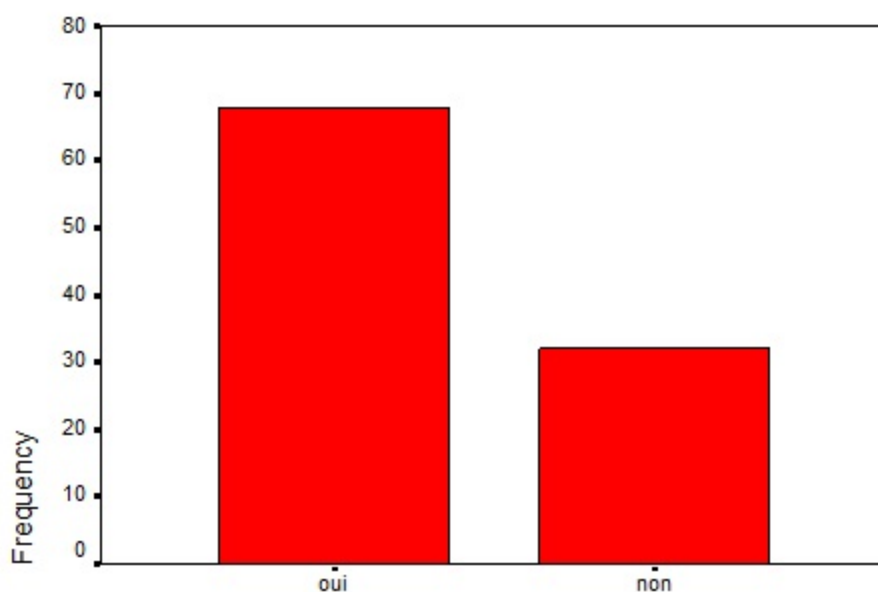
Les étudiants de français trouvent que le jeu permet à

l'apprenant de travailler et de découvrir par le plaisir. Découvrir et s'ouvrir au monde et aux autres. Apprendre à agir pour transformer le monde et son environnement.

En jouant, l'apprenant apprend à mieux comprendre, puis à agir sur les situations réelles. Il apprend également à organiser sa pensée, ses idées et son intelligence.

Est-ce que vous trouvez les jeux de rôles importants pour apprendre le français ?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	oui	68	64.2	68.0	68.0
	non	32	30.2	32.0	100.0
	Total	100	94.3	100.0	
Missing	System	6	5.7		
Total		106	100.0		



Est-ce que vous trouvez les jeux de rôles importants pour apprendre le f

La quatrième question: Est-ce que les jeux de rôles vous aident à parler français?

D'après Weiss (1983,219) " *l'envie et le plaisir de jouer peuvent Contribuer grandement à animer la classe de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans l'apprentissage en prenant plaisir avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront*"

Jouer, c'est aussi être en compétition avec les autres. Vouloir gagner, c'est offrir une motivation supplémentaire pour participer et permettre aux apprenants de pouvoir s'exprimer pour de réels besoins de communication.

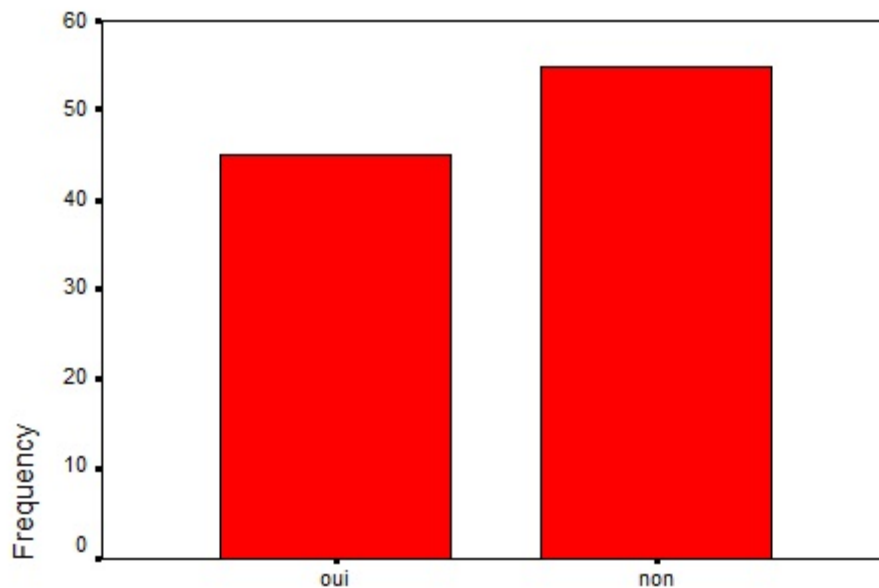
C'est ce qu'on appelle: pratiquer le français à travers les mots préférés chez l'apprenant dans la classe du FLE.

➤ Réponses des étudiants?

D'après 45% des étudiants, ils disent qu'ils essaient d'écouter plus pour comprendre plus. D'ailleurs, ils essaient de communiquer entre eux et avec l'enseignant en utilisant le français comme une langue étrangère. Tout cela pour exprimer leurs goûts, leurs avis, et raconter un événement en français même s'ils commettent des erreurs. Ils disent: "*quand on joue, on apprend plus vite*". Les étudiants répètent les mots et les expressions au cours des jeux dans la classe et cela les aide à mieux parler français à leur avis parce que les jeux de rôles aident les apprenants à retenir et à savoir par cœur beaucoup de mots et expressions utilisés dans la vie quotidienne.

Est-ce que les jeux des rôles vous aident à parler français ?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	oui	45	42.5	45.0	45.0
	non	55	51.9	55.0	100.0
	Total	100	94.3	100.0	
Missing	System	6	5.7		
Total		106	100.0		



Est-ce que les jeux des rôles vous aident à parler français ?

La cinquième question: Est-ce que vous pensez que les jeux des rôles facilitent l'apprentissage de la prononciation, de la grammaire, du vocabulaire et des expressions du français?

Gvozdeva (2014,199) affirme que "cette réflexion collective porte des ambitions comparatistes. Il s'agit d'analyser les relations entre le divertissement collectif et les dynamiques du savoir culturel dans leur contexte européen".

Grâce à ces techniques, l'enseignant assure à l'apprenant un savoir-faire qui permet d'utiliser la langue française à l'oral et non un savoir théorique des cours. Les réponses à ces questions montrent que 55% des apprenants ont répondu par "oui", 45% ont répondu par "non". Les réponses permettent de noter que l'apprenant jordanien encourage les nouvelles techniques pédagogiques qui proposent des activités linguistiques et ludiques intéressantes dans la classe. Ce résultat montre que la pensée éducative du français par les jeux est

dynamique chez notre public.

Nous avons remarqué que les apprenants pensent que les jeux de rôles sont importants pour développer l'oral dans la classe du FLE. Ils nous disent que la pièce nous aide à découvrir la langue étrangère en situation pratique, nous aide à nous exprimer dans chaque situation de la vie quotidienne. La pièce nous donne la confiance en nous.

Les étudiants pensent que les jeux de rôles facilitent l'apprentissage de la prononciation, de la grammaire, du vocabulaire et des expressions du français parce qu'ils répètent beaucoup les mots, les vocabulaires et toujours presque les mêmes expressions pendant les jeux de classe. En plus, par les jeux de rôles, ils apprennent la grammaire et bien maîtrisent ses règles. Ils disent que quand ils font des erreurs ou mal prononcent, l'enseignant les corrige tout de suite, et cela est très profitable pour les étudiants. D'après eux, l'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour bien prononcer le français et puis goûter le plaisir

d'apprendre une langue vivante étrangère. Quand ils prononcent bien, ils se sentent heureux car ils réalisent quelque chose intéressante et ludique. Les étudiants de français confirment que les jeux de rôles sont une source de motivation puissante pour eux.

En revanche, les autres apprenants qui ont répondu par "non" pensent que ce n'est pas important dans la classe de FLE, de faire ce genre d'activité, ils pensent que ce n'est pas une pratique appropriée dans la classe de FLE. Ils disent que "La pièce de théâtre n'ajoute rien à la

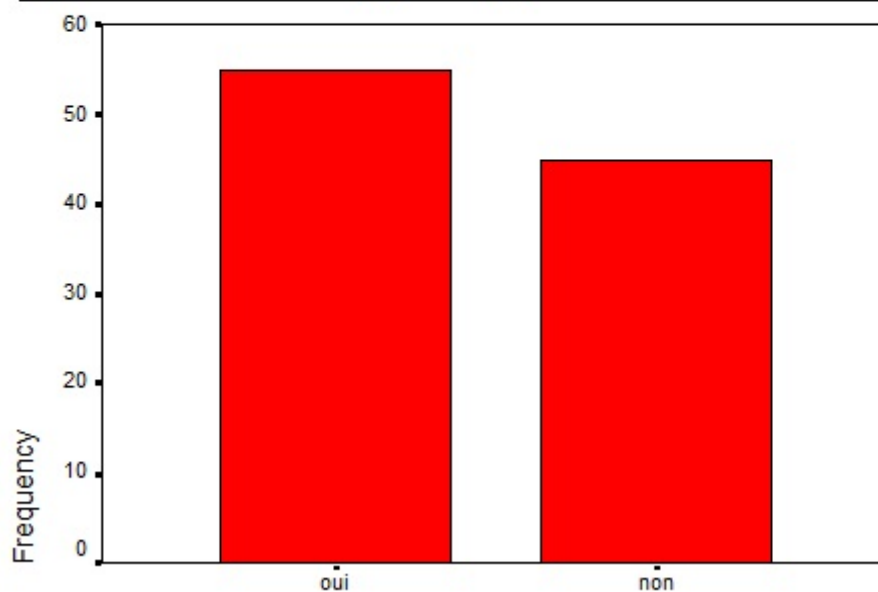
performance de l'apprenant, et les apprenants ont besoin de beaucoup de cours grammaticaux."

Les jeux de rôles développent les compétences linguistiques qui comprennent l'expression orale et écrite, en plus de la compréhension et la production orales et écrites.

Il est important dans l'apprentissage d'une langue étrangère d'enseigner aux apprenants à la fois les vocabulaires et les structures grammaticales dans des situations de communication de la vie courante.

Est-ce que vous pensez que les jeux des rôles facilitent l'apprentissage de la prononciation, de la grammaire, du vocabulaire et des expressions du français?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	oui	55	51.9	55.0	55.0
	non	45	42.5	45.0	100.0
	Total	100	94.3	100.0	
Missing	System	6	5.7		
Total		106	100.0		



Est-ce que vous pensez que les jeux des rôles facilitent l'apprentissage

La sixième question: Est-ce que la pièce de théâtre est intéressante?

D'après Pierré et Treffandier (2012,77) "Le jeu et le théâtre apportent à l'enseignement en classe de langue un univers construit à la fois sur le respect des règles, l'écoute et l'attention aux autres, ainsi que sur une dimension créative conduisant à l'expression libérée".

L'analyse de la question N°6 montre que près de 75% des apprenants trouvent que la pièce de théâtre est

intéressante dans la classe de français, donne une touche de joie dans la classe. Elle donne la responsabilité à chaque apprenant de s'exprimer dans la situation de la vie quotidienne. Seulement 25% des apprenants trouvent que la pièce de théâtre n'est pas intéressante, qu'ils perdent et gaspillent le temps du cours.

Les jeux de rôles sont un support important dans le système pédagogique à condition de ne pas l'utiliser d'une mauvaise façon. Celui-ci doit être précisément clair

dans la classe de français, pour que les apprenants apprennent les objectifs des cours de français.

Les enseignants n'appliquent pas la pièce de théâtre dans leurs classes de français. Les apprenants me disent qu'il n'y a pas beaucoup de pièces dans leurs cours, bien que la pièce de théâtre soit très importante et aide les apprenants à parler. Mais les manuels de langue française ne donnent aucune importance aux pièces de théâtre et c'est la raison de l'absence de la pièce dans la classe du FLF.

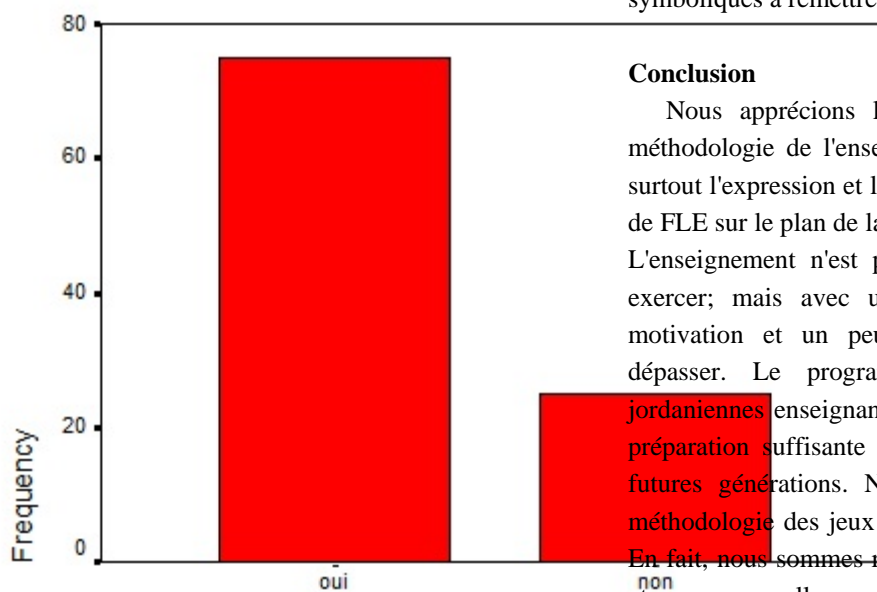
- Des magazines ou des journaux.
- Des chansons en français.

Les jeux de rôles consistent en l'animation de scènes, réalisées par deux, trois ou plusieurs apprenants. Il est préférable de partir de situations de la vie courante et quotidienne. Les jeux de rôles sont une occasion pour les apprenants de pratiquer la langue et d'être dans une situation de bain linguistique.

Le bain linguistique désigne en didactique des langues, une pratique utilisée pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

Est-ce que la pièce de théâtre est intéressante ?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	oui	75	70.8	75.0	75.0
	non	25	23.6	25.0	100.0
	Total	100	94.3		
Missing	System	6	5.7		
Total		106	100.0		



Conclusion

Nous apprécions les qualités demandées de cette méthodologie de l'enseignement de la langue française, surtout l'expression et la production orale dans les classes de FLE sur le plan de la prononciation et de la discussion. L'enseignement n'est pas évident et n'est pas facile à exercer; mais avec un peu de courage, un peu de motivation et un peu d'enthousiasme, on peut tout dépasser. Le programme d'études aux universités jordaniennes enseignant le français doit comprendre une préparation suffisante à l'enseignement du français aux futures générations. Nous pensons bien souvent à la méthodologie des jeux de rôles dans les classes de FLE. En fait, nous sommes ravis de pouvoir ajouter une chose et une nouvelle expérience ludique pour objectifs d'introduire les jeux de rôles dans l'enseignement/apprentissage et appliquer ce genre d'activité linguistique dans nos classes de langue". Tout cela afin d'obtenir l'ambiance éducative quand on apprend la langue en s'amusant.

6. Les méthodologies pour améliorer les jeux de rôles

Pour faire réussir les jeux de rôles, il faut utiliser des outils pédagogiques et linguistiques dans la classe de FLE comme:

- Des matériels audio-visuels.
- Des livres pédagogiques.
- Des albums pour adultes.
- Des affichages en français.
- Un lecteur CD.
- Une télévision.

En effet, on a besoin d'un enseignement centré sur des jeux et des activités ludiques comme on a besoin d'un apprentissage où l'apprenant participe à sa formation.

Selon les jeux de rôles, l'apprenant peut tirer le plus grand profit au niveau du langage comme il peut améliorer et développer ses compétences langagières à travers la véritable pratique de la langue en s'amusant.

Nous avons toujours besoin des activités langagières

ludiques dans la classe de FLE pour faire progresser le niveau des apprenants sur le plan linguistique. La nécessité d'utilisation des jeux de rôles dans la classe de FLE reflète des résultats positifs dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

BIBLIOGRAPHIE

- Alrabadi, E. (2011) Le français sur objectifs spécifiques le cas du français des affaires dans les universités jordaniennes, Thèse de doctorat, Université de Rouen, France.
- Aranud, M. (1993) *Fabriquer des exercices de français*, Paris, Hachette.
- Balazard, S. (2004). *Pratiquer le théâtre au collège*, Bordas, Paris.
- Bousnina, M. (2012) *Fenêtre sur l'avenir*, Tunis, ALECSO.
- Caillé, A. et Chaniel, P. (2015). L'esprit du jeu. Jouer, donner, s'adonner, dans *Revue du MAUSS*, n. 45, pp.240.
- Cornet, J. (2000) *Le Théâtre sans fard, manuel d'improvisation théâtrale*, Paris, Librairie Théâtrale.
- Cuq, J.P. (2003). *Dictionnaire de Didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE international.
- Dallez, G. (2014) *Théâtre et enseignement du Français langue étrangère*, Université comte, Paris.
- Daniau, S. (2005) *Jeu de rôle formatif et maturation des adultes*, thèse présentée à l'université Montpellier III.
- Demol, A. (2013) *Jeux didactiques différentiels en classe de FLE: la création d'un propre jeu*, Hognent Mens en webzine.
- Desmons, F. (2005) *Enseigner le FLE pratiques de classe*, Paris, Belin.
- Farcot, M. (2006) *La classe de langue: théorie, méthodes et pratiques*, Publications de l'Université de Provence.
- Fournet, C.(2006) *Le théâtre comme moyen déclencheur de parole en français langue étrangère, mémoire de stage*, université de Montpellier III, Montpellier.
- Frebourg, F. (2002) « Le développement d'une compétence de communication authentique et originale par une pratique théâtrale en FLE » dans *Travaux de didactique du FLE*, n° 47, pp. 49-55.
- Gaonach, D. (1991) *Théories d'apprentissage et acquisition d'une langue étrangère*, Hatier-Didier.
- Grandement, N. (1997) *Pédagogie du jeu: joué pour apprendre*, Montréal, Les éditions logiques, coll. Pratiques pédagogiques.
- Gvozdeva, K. et Stroev, A. (2014) *Savoirs ludiques: pratiques de divertissement et émergence d'institutions, doctrines et disciplines*, Paris, Champion.
- Finally, role games help learners to communicate and to enter in direct contact with the foreign language and then produce oral and written correct and exact expressions.
- Halle, C. (2000) « Apprendre le français par la pratique théâtrale », dans *Le français dans le monde*, n°311, pp. 35-36.
- Havet, P. (1992) *Pour pratiquer les textes de théâtre, lexique théâtral*, Bruxelles, De Boeck-Duculot.
- Heril, A. et Megrier, D. (1992). *60 exercices d'entraînement au théâtre*, Retz, Paris.
- Holec, H. (1991) *Des documents authentiques, pour quoi faire?*, Dans *stratégies pédagogiques et outils pour l'enseignement des langues vivantes*, CRDP de Dijon. N°8(p21-26).
- Hubert, A. (2014) *Les activités théâtrales hors ou/et dans la classe de FLE de 7 à 12 ans*, université libre de Bruxelles, Bruxelles.
- Legal, D. (2010) *Contextualisation didactique et usages des manuels*, Université de Bretagne, France.
- Makhloufi, N. (2011) *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S. D*, Dans *synergies Algérie N°12*, pp.89-100.
- Martine, K. (2000) *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école*, Armand colin, Bordas.
- Martinez. (2008) *La didactique des langues étrangères*, Paris, PUF.
- Mesguisch, D. (2003). *Travailler le texte en le revivant*, dans *Le français dans le monde*, n°329, pp. 54-55.
- Meyssonier, S.(2005) *Pourquoi et comment exploiter le support vidéo authentique en classe de langue étrangère?* Bourgogne, Nevers.
- Nutting, S. (2009) *Le texte dramatique dans un cours de théâtre francophone contemporain. Pourquoi et comment l'enseigner?* Dans *synergies canada*, N°1 (78-88).
- Payet, A. (2010) *Activités théâtrales en classe de langue*, Paris, CLE International.
- Payet, A. (2010) *Comment intégrer des activités communicatives et théâtrales en cours de FLE*, Francophonie.
- Payet, A. (2014) *Drama FLE, une passion en réseau*, Paris.
- Pierré, M. (2012) *Jeux de théâtre*, Grenoble, PUG.
- Proscollì, A. (2006) *Enseigner le français langue étrangère à l'école primaire: méthodes et pratiques*, université nationale et capodistrienne d'Athènes, Grèce.
- Pierra, G. (1998) *Une pratique théâtrale en Français Langue Etrangère, vers une esthétique de l'expression*, Presses de Montpellier III.

- Pierra, G. (2001) Une esthétique théâtrale en langue étrangère, Paris, Le Harmattan.
- Porcher L. (1995) Le français langue étrangère: émergence et enseignement d'une discipline, Paris, Hachette.
- Robert, J. (2002) Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris, Ophrys.
- Robert, J. (2009) Manières d'apprendre, pour des stratégies d'apprentissage différenciées, Paris.
- Schiffer L. (1991) Pour un enseignement interactif des langues étrangères, Paris, Hatier.
- Simon, J. (1998) Au théâtre, Hachette, Paris.
- Silva, H. (2008) Le jeu en classe de langue, Paris, CLE International.
- Vygotsky L. (1997) Pensée et langage. Paris.
- Wachs, S. (2011) Tendances actuelles en enseignement de la prononciation du FLE. Dans *Revisita de linguas Modernas*, N°14 (183-196).
- Weiss, F. (1983) Jeux et activités communicatives dans la classe de langue, coll. "Pratique pédagogique", Hachette, Paris.

Jordanians' Teaching and Learning of French through Role-Playing Game in Classrooms

*Batoul M. Al-Muhaissen **

ABSTRACT

Role-playing game is a technique or an activity played by fake or real characters in a fictional or fabricated environment by which the foreign language learner does. There are several forms of role-playing game, which can be more or less distinctive by its functions. Role-playing game in particular might be a therapeutic technique, or an educational method and either a delightful activity or a recreational activity.

Role-playing game is a simulation of communication and lingual skills performed inside the classroom to learn foreign language and it's considered as an activity aiming to ease the verbal phrasing of the learner.

In this article we will address the objectives of Role-playing game inside the classroom to learn French as a foreign language and then we will try to propose creative solutions to develop the learner's lingual skills. As its imperative to have an education that focuses on the games inside the classroom which encourage students to speak French.

Keywords: Role Playing, Learning French, Communication Skills

تعلم وتعليم الأردنيين للغة الفرنسية من خلال لعبة الأدوار في القاعة الصفية

بتول المحيسن*

ملخص

لعبة الأدوار هي تقنية أو نشاط يقوم الشخص المتعلم للغة الأجنبية بترجمتها وتأديتها من خلال شخصيات (حقيقية أو وهمية) في بيئة خيالية أو مختلفة. يوجد عدة أشكال للعبة الأدوار والتي تستطیع أن تكون أكثر أو أقل تميزاً بوظائفها. ربما تكون لعبة الأدوار بشكل خاص تقنية علاجية، أو طريقة تربوية أو نشاطاً مفرحاً ترفيهياً أو متعلقاً باللعب. ألعاب الأدوار هي عبارة عن وقائع للإتصال ومهارات لغوية داخل الغرفة الصفية لتعلم اللغة الأجنبية وما هي إلا نشاطات هدفها تسهيل التعبير الشفوي لدى المتعلم. وفي هذا المقال سنعالج أهداف ألعاب الأدوار في الغرفة الصفية لتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ومن ثم محاولة اقتراح حلول جادة من أجل تطوير وتنمية المهارات اللغوية لدى المتعلمين. فنحن دوماً بحاجة إلى تعليم يركز على الألعاب داخل الغرفة الصفية الأمر الذي يشجع ويحفز الطلبة على تكلم اللغة الفرنسية. الكلمات الدالة: دور اللعب، تعلم اللغة الفرنسية، مهارات الاتصال.

* كلية الآداب، جامعة اليرموك، الأردن. تاريخ استلام البحث 2015/6/3، وتاريخ قبوله 2015/10/18.