



ISSN 2258-4307

ISSN en ligne 2260-4278

# Le jeu de rôle, un dispositif de mémorisation ludique des règles de conjugaison des temps composés, de l'essence à la connaissance : une expérience didactique

**Fatima Zohra Benatta**

Université de Mascara, Algérie  
fatima.benaata@univ-mascara.dz

Reçu le 31-10-2019 / Évalué le 23-12-2019 / Accepté le 15-02-2020

## Résumé

L'enseignement/apprentissage d'une règle de grammaire repose le plus souvent sur les exercices structuraux. Néanmoins, cette méthode n'est pas toujours efficace. Dans cet article, nous allons proposer le jeu de rôle pour l'apprentissage des règles de conjugaison des temps composés. Une méthode qui paraît plus dynamique et plus efficace. A travers une expérience didactique, nous allons prouver l'efficacité du ludique à travers le jeu de rôle. L'objectif de cet article est de démontrer l'efficacité de la didactique ludique pour l'apprentissage des règles de conjugaison à travers une enquête sur le terrain, au niveau d'un établissement scolaire du secondaire et avec des élèves de 1<sup>ère</sup> année.

**Mots-clés :** jeu de rôle, la didactique ludique, mémorisation, conjugaison

**The role play, a playful memorizing device of a grammar rule, from essence to knowledge: a didactic experiment**

## Abstract

The teaching / learning of a grammar rule is most often based on structural exercises. However, this method is not always effective. In this article, we are going to propose the role play for learning the rules of conjugation of compound times. A method that seems more dynamic and more effective. Through a didactic experience, we will prove the effectiveness of play through role. The objective of this article is to demonstrate the effectiveness of fun didactics for learning the rules of conjugation through a field survey, at the level of a secondary school and with 1st year pupils.

**Keywords:** role play, playful didactics, memorization, conjugation

## Introduction

« Rien autant que le jeu n'exige d'attention, d'intelligence (et) de résistance nerveuse » (Caillois, 1967). Le jeu permet de sortir de la routine des effets inhibiteurs dans certaines situations de communication telle que l'apprentissage

des langues étrangères. C'est par le jeu que l'homme passe de l'essence à la connaissance (Huizinga, 1872-1945). En effet, le jeu est considéré comme étant incontournable dans l'enseignement des langues étrangères. Son introduction dans une classe de langue est indispensable. Étant donné qu'il fait partie de la nature humaine, il est préférable de l'exploiter même si dans certains cas, son utilité pour les enseignants, à caractère crispé ou sévère, s'avère inutile ou inefficace. Dans ce travail, nous proposons le jeu dramatique pour améliorer l'apprentissage de la conjugaison ; une discipline qui a tant agacé les apprenants et même les enseignants.

La conjugaison telle qu'elle est apprise au lycée et dans les autres paliers de l'enseignement du français langue étrangère est décontextualisée ; ce sont des tableaux avec les différents paradigmes verbaux. À chaque verbe correspond toute une page avec des morphologies différentes. Cependant, la nature dynamique du verbe ne supporte pas cet aspect figé. C'est un élément vivant, il a besoin d'être actualisé (Gustave Guillaume, 1945). Il faut ajouter aussi que le temps, le mode, la personne, le genre, sont les traits qui assurent ce dynamisme mais cela n'est réalisable qu'en situation d'énonciation. Selon Meleuc, Fauchart (1991 : 07), la conjugaison est l'un des noyaux durs de l'immobilisme, qui prend appui sur la mémorisation ; c'est une partie de la grammaire qui bloque l'apprenant. Elle l'encercle dans un espace clos, entravant ainsi sa créativité et sa motivation.

À cet effet, en tant que pédagogue, nous avons réfléchi à changer cette conception des faits. Nous avons pensé à trouver des solutions en tentant d'utiliser les moyens didactiques et pédagogiques les plus rentables qui facilitent l'apprentissage de la conjugaison des temps composés. Nous tentons de répondre à la problématique suivante : quel est le rôle du jeu dramatique dans l'enseignement du français langue étrangère et quel est le degré de son efficacité ? Par conséquent, à travers cette recherche, nous souhaitons faire part d'une expérience didactique. L'action qui a été effectuée avec des élèves de 1<sup>ère</sup> année secondaire<sup>1</sup> s'est réalisée après la constatation de récurrence flagrante des erreurs d'emploi d'être et d'avoir (Benatta, 2019) dans les expressions écrites comme dans les exemples suivants :

Il a mort  
Je suis chanté  
J'ai allé

Il nous a été difficile de remédier à ces lacunes avec les exercices structuraux. Il fallait alors trouver un autre moyen pour que les élèves gardent en mémoire au moins une ou deux règles de conjugaison. C'est ainsi que nous avons pensé au jeu dramatique qui fait naître le sourire, l'ambiance, et la participation des élèves.

Dans cette expérience, nous avons demandé aux élèves de 1<sup>ère</sup> année (répartis en deux groupes : moyens et excellents) de présenter sur scène une saynète que nous avons nous-même confectionnée et qui englobe toutes les règles de la conjugaison des temps composés d'une manière ludique. Ensuite, nous avons soumis ces élèves à des exercices structuraux pour voir le taux d'amélioration.

Dans cet article, nous proposons une partie théorique qui confirme l'importance du ludique dans l'enseignement des langues et plus particulièrement l'importance du jeu de rôle pour l'apprentissage de la conjugaison des temps composés, pour l'amélioration du niveau des élèves et pour leur motivation et leur épanouissement. Une autre partie est consacrée aux différentes étapes de notre expérience et les résultats obtenus ainsi que leur interprétation. Grosso modo, nous cherchons à prouver que notre instinct n'a pas pris une mauvaise piste. Nous souhaitons démontrer théoriquement et sur le terrain la valeur cachée du jeu ignorée dans les établissements scolaires dans les pays de l'Afrique.

## 1. Cadre théorique

Les méthodes citées ci-dessous sont préconisées par certains didacticiens qui ont fait des expériences avec leurs apprenants et qui ont prouvé leur efficacité. Ces moyens relèvent du ludique, du jeu, de tout ce qui est divertissement, de tout ce qui libère, motive les apprenants. Ces méthodes sont empruntées à la didactique ludique. C'est sur cette théorie que repose notre travail de recherche.

### 1.1 La didactique ludique et ses principes

Si les apprenants trouvent du plaisir sur leur banc, il n'y aura pas ces problèmes d'apprentissage des langues. Leur état d'âme, leur psychologie a un impact considérable sur le degré de concentration et d'intérêt que portent les apprenants à tel ou tel séance. C'est cet effet négatif de l'apprentissage que la didactique ludique tente de corriger. En fait, *c'est une méthodologie pour promouvoir le plaisir d'étudier en s'amusant car le plaisir est le meilleur état d'âme pour un apprentissage linguistique stable et durable.* (Caon, 2006 : 35). Contrairement à l'apprentissage qui a un caractère global, constructif et holistique, la didactique ludique invoque le jeu qui réunit les composantes suivantes :

- Affectives (l'amusement, le plaisir) ;
- Sociales (l'équipe, le groupe) ;
- Motrices et psychomotrices (le mouvement, la coordination, l'équilibre) ;
- Cognitives (l'élaboration d'une stratégie de jeu, l'apprentissage des règles) ;

- Emotives (la peur, la tension, le sens de liberté) ;
- Culturelles (les règles, spécifiques et les modalités de relation) ;
- Transculturelles (la nécessité des règles et le respect de ces règles).

En effet, le jeu est un apprentissage significatif, il active le sujet, il permet d'apprendre avec la pratique. L'acteur est engagé sur le plan synchronique (pendant le jeu) et sur le plan diachronique (la répétition du jeu). Le jeu représente l'association de l'application et du divertissement, du travail et de l'amusement.

Ajoutons l'idée que le jeu n'aide pas simplement à l'apprentissage mais aussi à la socialisation ; le jeu est une expérience imaginaire qui prépare l'esprit humain à des expériences réelles. En fait, le jeu fait jaillir toutes les émotions, tous les refoulements et même toutes les capacités cognitives. C'est un moment où l'enseignement aura une autre dimension plus formative :

*Le jeu possède des potentialités éducatives énormes qui facilitent aussi bien l'apprentissage que la socialisation, il faut développer dans chaque individu la capacité ludique qui consiste à s'impliquer et à être créatif face à l'expérience et à la vie. En effet, le jeu suscite l'enthousiasme, fait émerger l'intérêt, déclenche l'investissement personnel, favorise les compétences sociales, accroît l'expression de soi, stimule l'apprentissage, réactive les liens d'affections, les émotions et les pensées. En valorisant la dimension ludique dans l'apprentissage, on évite d'orienter l'école seulement sur le plan cognitif au détriment des autres dimensions formatives, comme la dimension affective, interpersonnelle, corporelle et manuelle (Idem, p.38).*

Le jeu est donc un médiateur pour transmettre les notions et les concepts de lexique et de grammaire. Il n'est pas destiné simplement aux enfants, l'expérience ludique est aussi féconde en enseignant des adolescents car ils ont une capacité intellectuelle avantageuse pour l'apprentissage d'une langue étrangère. Ils ont le pouvoir de reconnaître, de respecter les règles, de préparer des stratégies et d'être plus innovants.

Cette technique didactique est fondée sur les principes de base des approches humanistes affectives, communicatives et de l'approche relevant du constructivisme socioculturel.

## 1.2 Les principes de la didactique ludique

La proposition méthodologique ludique est un moyen efficace pour le développement des compétences linguistiques cognitives et sociales de l'apprenant. Cette

discipline réalise d'une manière cohérente, à travers des modèles opérationnels et des techniques didactiques, les principes de base des approches humanistes affectives, communicatives et de l'approche relevant du constructivisme socioculturel et que se résument dans les points suivants (*Idem* : 42) :

- *Attention aux besoins communicatifs et psychoaffectifs de l'apprenant ;*
- *Importance de la langue comme instrument de communication et interaction sociale ;*
- *Conception de l'apprentissage comme processus constructif où l'élève doit être engagé à élaborer ses propres connaissances ;*
- *Conscience et valorisation des différences entre les apprenants qui appartiennent à univers sociohistorique particulier, avec des intérêts, des objectifs, un style cognitif et un apprentissage différent ;*
- *Conception du rôle de l'enseignant comme facilitateur de l'apprentissage qui se fixe des objectifs et un plan à suivre.*

Ainsi le ludique favorise-t-il le développement et la croissance personnels de l'apprenant dans tout type de leçon. En activant les aspects psychologique, psychomoteur et neurolinguistique des apprenants, l'enseignant doit créer un espace d'apprentissage caractérisé par la sérénité, le calme, le rire réalisé par des activités ludiques. Il doit aussi promouvoir une approche convenable à cet espace, qui engendre le plaisir et la concurrence. À cet effet, il peut apprendre aux élèves la grammaire et la conjugaison dans les meilleures conditions, qui est restée pour longtemps une leçon démotivante et accablante pour eux.

### **1.3 L'importance du ludique pour l'apprentissage de la grammaire**

Des théoriciens grammairiens s'étaient intéressés au ludique dans l'apprentissage de la grammaire. Le livre d'Erik Orsenna « la grammaire est une chanson douce » (Orsenna, 2001) en est un exemple. Il a présenté la grammaire sous la forme d'un conte, d'une fantaisie joyeuse. C'est l'histoire d'un frère et d'une sœur qui voyageaient beaucoup et dont les parents étaient séparés. Un jour ils réussissent à survivre au naufrage de leur bateau. Ils se retrouvèrent allongés dans une île inconnue où ils vivaient des moments magiques avec le musicien Henri dans la ville des mots. Les tribus de verbes et des adjectifs, les horloges des présents et du passé approuvaient le rythme des chansons douces de Monsieur Henri.

Dans un univers fabuleux, l'auteur raconte une histoire amusante en enseignant la conjugaison. L'amalgame du jeu de mot, le bonheur d'expression libèrent les apprenants de la monotonie des leçons ordinaires. Loin de la routine des programmes

et des manuels scolaires « un véritable magma ». Se transmet ambitieusement une langue correcte « à des jeunes têtes mises à mal par un enseignement scientifi-co-jargonneur<sup>2</sup> ». N'est-il pas intéressant de faire de même pour les élèves de 1<sup>ère</sup> année ?

Un autre livre très intéressant vise l'assimilation des règles d'accord du participe passé d'une manière très amusante. C'est le livre de Gagnard Anne Marie : Hugo et les Rois, « être » et « avoir » ou comment accorder le participe passé sans se tromper (Gagnard, 2013). C'est l'histoire d'une victoire joyeuse. Les règles d'accord sont difficiles mais Hugo réussit à les apprendre à l'aide d'une fée. Ce livre raconte l'histoire du gentil roi « être », préoccupé de ses sujets et du méchant roi « avoir ». Il dévoile les moyens faciles pour surmonter les pièges tendus par le roi « avoir ». On apprend comment démasquer le roi « avoir », qui était caché dans les habits d'« être ». Grâce à ce livre distrayant l'élève pourra apprendre les règles de l'accord d'une manière souple et efficace.

Ces livres proposés et ces théories exigent, de la part de l'élève, une lecture répétée, un temps libre. L'élève sera face à l'acquisition de certaines capacités : la lecture, la compréhension de l'histoire, l'assimilation des règles de grammaire et enfin l'expression orale et écrite. *La lecture, l'écriture et la parole sont trois éléments associés.* (Cornaire, Raymond, 1999 :70). Cependant, utiliser ces livres dans l'enseignement du français langue étrangère nécessite beaucoup d'effort et de patience. C'est une méthode qui mérite l'intérêt et beaucoup de pratique. Par ailleurs, dans ce travail, on propose le jeu de rôle comme moyen ludique d'appren-tissage des règles de conjugaison. Nous allons présenter le jeu de rôles, et nous allons démontrer son efficacité à travers la théorie et l'enquête effectuée sur le terrain.

#### **1.4 Le jeu de rôle comme représentation du ludique**

Le jeu de rôle est très important dans l'enseignement des langues étrangères, compte tenu de son caractère ludique et de sa simplicité, Il permet la participation de tous les apprenants même les plus faibles. Son impact sur l'individu est d'ordre psychologique car il motive, et libère la créativité.

La technique du jeu de rôle trouve son origine dans le domaine de la psychologie et de la psychiatrie. La naissance du jeu du rôle vient de Moreno sociologue et médecin psychiatre autrichien (1889-1974) qui utilisait cette technique à des fins thérapeutiques avant de l'introduit dans la didactique des langues.

Le commencement du jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères se situe dans les années soixante. Avec l'approche communicative, le jeu de rôle prend son ampleur dans la didactique du français langue étrangère. Selon F. Debyser, le jeu de rôle *est un évènement 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.* (Mukantagara, 2005 :40). L'apprenant se trouve donc dans un climat interactif où il interprète des rôles, s'identifie aux personnages qu'il incarne en s'exprimant dans la langue cible et en mettant en pratique les règles de grammaire et toutes les connaissances linguistiques acquises.

Le jeu de rôle pour Anolin Schutzenberger, permet *Une liaison entre la situation scolaire (assise, statique livre, papier, crayon) et la vie, entre le mot et le geste* (Page, 1997 :41). Il est utilisé comme une technique qui rend l'enseignement plus attrayant et efficace. Le jeu de rôle vise une action thérapeutique en premier lieu et l'apprentissage d'une langue en deuxième lieu. Le jeu de rôle en particulier dramatique est défini par sa double appartenance au jeu et au théâtre : activité artistique et formatrice fondée sur la liberté d'expression. Il favorise l'évolution personnelle de l'individu.

### 1.5 Les avantages du jeu de rôle

- La mise en pratique des connaissances langagières est le plus grand avantage du jeu de rôle car il donne aux apprenants l'occasion de réinvestir les connaissances langagières et de réemployer dans des situations concrètes, les notions de grammaire et de vocabulaire. C'est aussi une activité qui permet la mise en œuvre des compétences discursives.
- Le jeu de rôle est un moyen d'évaluer les acquis des élèves pour la réalisation des objectifs visés.
- Le jeu du rôle permet aux élèves de se libérer en trouvant du plaisir à jouer en groupe dans un climat interactif. Les apprenants sont motivés du moment qu'on leur demande de jouer, de faire du théâtre avec une gestuelle et en s'exprimant dans une langue où communicativement ils se sentent toujours en insécurité.
- Le jeu de rôle est une activité qui fait participer toute la classe. Ce qui lui donne un autre mérite surtout lorsqu'on trouve des difficultés à faire réagir tous les élèves avec des questions. Ainsi, la participation des acteurs et des spectateurs sera consignée.

## 1.6 Le jeu de rôle et les exercices structuraux

Les exercices structuraux ne représentent pas les meilleures méthodes d'apprentissages des règles de grammaire ; leur utilité est souvent limitée. Dans le cas de la conjugaison des temps composés, cette méthode pose plus d'ambiguïté que de fluidité. Selon J. M, Care. F, Debyser (1987 : 6)<sup>3</sup>

*Les jeux et simulations est un moyen privilégié de faire pratiquer communicativement les régularités grammaticales de la langue étrangère : l'utilisation récurrente de mot ou de règles systématiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique que la répétition et la mémorisation par cœur de ce libre dialogue en situation ou à plus forte raison que les techniques répétitives formelles telle que les exercices structuraux.*

L'utilisation du jeu dans l'apprentissage d'une langue étrangère est une méthode efficace ; son authenticité, la différence des exercices structuraux connus par les techniques répétitives et formelles. Il est plus facile d'enseigner avec la joie que d'imposer des exercices ennuyeux et accablants. Dans les pages suivantes de notre article, nous allons démontrer cet aspect monotone des exercices structuraux et l'effet pratique du jeu de rôles.

## 2. Les étapes de l'expérience

À partir du primaire, les élèves commencent à se familiariser avec la conjugaison des temps composés avec les auxiliaires « être » et « avoir », mais elle reste toujours une zone inaccessible à cause de l'aspect figé et contraignant des deux verbes. Les auxiliaires « être » et « avoir » sont deux verbes fondamentaux dans les livres de conjugaison. Ils occupent le 1er rang dans le classement des formes verbales. La répartition des temps composés se fait entre ces deux auxiliaires en se basant sur des critères syntaxiques et sémantiques. Ces critères apparaissent dans le choix de l'auxiliaire et dans les désinences qui ne sont que des signes morphologiques, comme cela est démontré dans les exemples suivants :

Ex : Il est sorti - état (différence de sens)

Il a sorti quoi ? - Action

Nous sommes sortis - pluriel

Ex : Il a décédé (Focalisation sur l'acte en cours de la mort)

Il est décédé (Focalisation sur l'accompli)

- Différence dans la représentation du réel.



L'apparition de ces deux auxiliaires dans les livres scolaires de conjugaison de cette manière ne facilite pas leur apprentissage. C'est à l'enseignant de prendre en charge cet aspect négatif. Il doit mettre en œuvre un savoir-faire qui évite sa fossilisation, et qui vise la maîtrise de l'expression écrite et orale. Il doit créer les méthodes les plus agissantes pour motiver les apprenants face au cours de conjugaison. Durant les longues années d'enseignement au lycée, nous avons constaté le sentiment de répugnance de la part des élèves par rapport à la leçon de conjugaison. À ce moment-là, il a été nécessaire de penser à inventer un moyen efficace pour changer ce climat monotone et à motiver ces élèves.

Nous avons proposé à un groupe d'élèves le théâtre ; au départ, ils n'étaient pas enthousiastes mais petit à petit, en observant la mise en scène de leurs camarades, ils réalisent qu'ils avaient tort. Donc, tous les élèves sont motivés et veulent participer à ces activités. Ils ont commencé avec des jeux de rôles, ensuite ils choisissaient les contes disponibles sur le marché (« blanche neige », « le petit chaperon rouge »). Un groupe d'élèves actifs a réalisé la théâtralisation d'une partie de la grande maison de Mohamed Dib : le résultat était énorme ; cette pratique a fait parler même celui qui n'a jamais pris la parole en français. Elle a fait disparaître la timidité. Les élèves étaient en situation de communication libre. Ils ont mis en scène un texte écrit avec un décor et une gestuelle remarquables. Le théâtre a amélioré la prononciation et a développé la créativité personnelle des élèves.

Cette expérience vécue a mené à d'autres expériences qui ont démontré l'importance du jeu de rôle dans l'apprentissage d'une règle de grammaire. On a pu, au fil des années épargner aux apprenants un climat favorable d'apprentissage où la communication et l'interaction remplacent le silence et l'inattention. L'une des expériences qui a été menée à bout est celle liée avec la conjugaison des temps composés. On a proposé aux élèves de 1<sup>ère</sup> année secondaire une saynète qui englobe toutes les règles de conjugaisons. La première étape de cette expérience est la mise en scène du jeu de rôle, et la deuxième étape est la soumission des apprenants à des exercices structuraux pour valider les résultats de la première étape.

## 2.1 1<sup>e</sup> étape : la mise en scène du jeu de rôle

### 2.1.1 Le jeu de rôle proposé aux élèves<sup>4</sup>

*Un jour de l'année scolaire, l'enseignant s'est trouvé perplexe devant une situation critique qui lui a causé peine et tristesse. Notre professeur ne parvenait pas à apprendre à ses élèves la conjugaison des temps composés. Alors il a fait appel à quelques amis qui lui semblaient la clé à ce problème. Il discuta avec*

*la conjugaison reine de la finesse, avec ses serviteurs être, avoir et le participe passé qui sont les frères ennemis des actions et des états d'âme. Voici leur discussion :*

Conjugaison :

*Les amis écoutez-moi. Je suis la maison qui vous abrite. Je suis la mère qui vous enveloppe de sa tendresse. Mon amour embrasse tout le monde mais personne n'a pu franchir ma porte jusqu'à maintenant. Aucun élève n'a réussi à visiter mes ténèbres. Être, Avoir, Participe Passé éveillez-vous. Faites-en sorte que tout cela change. Changez vos comportements archaïques. Soyez aimables et recevez tous ceux qui désirent vos services.*

Professeur :

*Conjugaison, être et avoir sont difficiles pour mes élèves. Je souhaite que vous les aidiez à trouver la clé de vos mystères. Ne soyez pas dur avec mes enfants.*

Conjugaison :

*Que ma porte soit ouverte à chaque enfant. Que mes règles soient apprises sans gêne, ni ambiguïté. Mes enfants, voici mes règles qu'elles soient légères comme la plume, qu'elles soient souples comme l'air qui vous entoure. Etre, Avoir et Participe Passé prenez la parole et expliquez à mes hôtes votre fonctionnement.*

Être :

*Je suis un verbe tout puissant. J'étais un roi avant. On m'utilisait pour affirmer les actions et pour prouver l'existence d'une personne. Maintenant, je suis esclave de mon maître «les temps composés». Je suis l'ami intime des verbes intransitifs (aller, venir, partir, rester, monter, descendre, entrer, sorti, mourir, naître, passer, retourner, arriver, tomber) c'est une série de quatorze verbes où tout le corps fait l'action. Je suis aussi copain avec les verbes pronominaux (je me suis lavé, je me suis brossé les dents...) qui ne peuvent vivre sans moi. Comme je suis responsable des états de personnes et des objets qui ne peuvent s'approprier un caractère sans ma présence (je suis malade, il est intelligent, le ciel est bleu ...)*

Avoir :

*Stop, stop, tu as tout pris et moi alors ! N'oublie pas que tous les verbes transitifs ont besoin de moi ; presque tous les verbes du français se conjuguent avec moi. Je suis un verbe qui attribue les objets et les choses aux gens. Celui qui n'a rien possédera quelque chose grâce à moi. En plus, si une partie du corps fait l'action, le verbe ne fait pas appel à vous mais à moi. C'est le cas des verbes transitifs qui font appel à un COD (manger, courir, danser, dessiner .....).*

Participe Passé :

*Et moi alors, ma présence ne compte-t-elle pas ! Sans moi vous êtes perdus. Si je m'absente une fois vous serez dépouillés de vos pouvoirs. Sans moi, bien sûr, il n'y aura pas d'action du tout. Il n'y aura pas non plus des temps composés ou surcomposés. Vous avez vu, je suis indispensable.*

Être et Avoir :

*Ne t'en fais pas mon ami, nous et vous, nous sommes très intimes. Nous ne pouvons-nous passer de vous surtout quand il s'agit des verbes qui se montrent tantôt transitifs et tantôt intransitifs (descendre, monter, passer, rentrer, retourner, sortir). Nous sommes tous là au service de la grammaire qui enseigne les enfants.*

Professeur :

*Voici, mes enfants, vous avez entendu le meilleur cours de votre vie, alors profitez-en et appliquez-le.*

### 2.1.2 Description de la mise en scène du jeu de rôle

Parmi 40 élèves de 1<sup>ère</sup> année secondaire, deux groupes d'apprenants ont présenté cette saynète : un groupe de 10 bons élèves et un autre groupe de 20 élèves moyens, le reste des élèves sont de niveau très faible. Les deux groupes vont réincarner cinq personnages qui d'une façon drôle, discutent sur la conjugaison et sur ses règles. Les notions abstraites personnifiées vont rapprocher l'élève d'une partie de la grammaire qui est restée longtemps ignorée et détestée par les apprenants.

- **Le décor** : il n'a pas été pris en considération par les élèves cela aurait nécessité plus de temps et une longue préparation.
- **Les habits** : Les élèves ont montré leur envie, leur désir de réaliser une représentation théâtrale. Chaque personnage a porté un vêtement révélateur :
- Conjugaison : sur des bouts de papiers reliés, on a écrit tous les verbes français.
- Être et Avoir : Des rois.
- Participe passé : Un serviteur.
- Professeur : Avec un tablier blanc et des lunettes qu'il porte occasionnellement.

### 2.1.3 Aspect général de la mise en scène

- Quelques élèves étaient enthousiasmés à l'idée de jouer devant leurs camarades. D'autres n'éprouvaient aucune motivation. Le reste avait la peur dessinée sur le visage.

- Certains acteurs ont appris par cœur leurs paroles et ont présenté leur rôle avec les gestes, les mimiques. Ils parlaient rudement avec une vigueur extravagante. D'autres regardaient régulièrement leurs fiches.
- Quelques élèves se sont libérés de leur silence et de leur peur, ils n'ont jamais pris la parole en cours. Ils ont trouvé le courage de le faire dans cette occasion.
- Les élèves prenaient la parole librement sans avoir peur de l'erreur ou du professeur.

### 2.2 2<sup>ème</sup> étape de l'expérience

Les élèves, qui ont réalisé ce jeu de rôle, ont mémorisé de cette manière le fonctionnement d'être et d'avoir mais est ce qu'ils peuvent utiliser cette règle dans un exercice à trous ? Pour répondre à cette question, on a soumis deux groupes à un exercice à trous. Nous avons obtenu les résultats suivants :

**Tableau 1** : Pourcentage de réussite dans l'exercice à trous (après la réalisation du jeu de rôle)

	Groupe excellent	Groupe moyen
Pourcentage de réussite à l'exercice à trous après le jeu de rôle	90%	40%

Ces mêmes groupes ont réalisé cet exercice à trous, avant le jeu de rôle. Voici le résultat :

**Tableau 2** : pourcentage de réussite dans l'exercice à trous (avant la réalisation du jeu de rôle)

	Groupe excellent	Groupe moyen
Pourcentage de réussite avant le jeu de rôle	80%	35%

En comparant ces deux tableaux nous obtenons un taux appréciable d'amélioration de la capacité de conjugaison des temps composés comme cela est démontré sur le tableau suivant :

**Tableau 3** : pourcentage d'amélioration de la capacité de conjugaison des temps composés

	Groupe excellent	Groupe moyen
Pourcentage d'amélioration	10%	5%

### 3. Interprétation des résultats

D'après les résultats obtenus de la première étape et de la deuxième étape de notre expérience didactique, nous pouvons affirmer que :

- La mémorisation des règles par un jeu est avantageuse pour l'apprentissage d'une grammaire ou d'une langue dans la mesure où un bon élève pourra facilement apprendre la langue étrangère et ses catégories grammaticales. Les élèves moyens acquerront d'une manière ou une autre la capacité de prendre la parole aisément dans des situations diverses, chose qui peut l'aider dans d'autres jeu de rôle à mémoriser complétement la règle et sa mise en application dans un examen ou un exercice à trous. Donc, son évolution sera mesurée en fonction du nombre des activités que lui seront proposé. A la fin, les deux catégories des apprenants, pourront distinguer une règle de conjugaison par rapport à une autre et par la suite comprendre le mécanisme de son utilisation dans tel ou tel phrase, dans telle ou telle combinaison syntagmatique.
- Par ailleurs, les élèves à un faible niveau vont aussi profiter de ce climat ludique qui va favoriser la libération de l'expression orale. Ces mêmes élèves pourront prendre la parole dans d'autres séances puisque toute barrière entre l'enseignant et l'apprenant a été brisée par la mise ne scène du jeu de rôle, par le sourire, par le contact visuel.

Pour récapituler, nous pouvons conclure avec les principes suivants :

- Le jeu de rôle est un des moyens efficaces pour apprendre une langue étrangère, ce sont des instruments fondamentaux dans l'enseignement de toute langue. *Il met en place un contrat d'apprentissage dans l'enseignement des leçons de grammaire. Il crée une situation dans laquelle les connaissances et les compétences des élèves sont sollicitées de manière active* (Page, 1997 :41).
- Le jeu de rôle a un objectif thérapeutique avant d'avoir un objectif pédagogique. Son utilisation repose essentiellement sur la spontanéité et la créativité (Leblanc, 2002 : 14). En fait, l'apprenant met en action plusieurs sens, il parle, écoute, gestuelle, sente et réemploie ses acquis. De cette façon, il utilise toutes ses capacités psychomotrices. Il est donc conseillé de susciter d'abord l'intérêt des apprenants pour lancer la procédure d'enseignement-apprentissage d'une leçon de grammaire.

### Conclusion

Pour conclure, notre expérience didactique n'avait pas pour objectif de remédier définitivement aux lacunes de des apprenants via l'utilisation des auxiliaires « être »

et « avoir » dans leurs productions écrites mais de sensibiliser tous les enseignants des pays d'Afrique et du monde entier et de les convaincre de l'importance du ludique dans l'enseignement d'une manière générale et de l'enseignement des langues étrangères d'une manière particulière. Notre but était de démontrer l'impact du jeu, du ludique, du sourire sur le bon déroulement des séances de grammaire, de compréhension....

Cette expérience didactique constitue l'amorce d'un projet plus vaste en vue de l'amélioration des méthodes d'enseignement où les aspects psychologiques, psychomoteurs, neurolinguistiques de l'apprenant seront prises en considération. La didactique ludique est le cadre de base de l'enseignement d'une langue étrangère ; ses principes adhèrent à l'amélioration des méthodes d'enseignement apprentissage des langues étrangères. *Car elle participe à traduire en modèles opérationnels les principes de l'approche humaniste-affective et fonctionnelle ; elle maintient et développe la motivation à l'étude d'une langue seconde ou une langue étrangère ; elle diminue les émotions négatives (peur, anticipation de l'échec), en créant dans la salle de classe un environnement serein et de détente ; elle prend en compte les différents styles d'apprentissage.* (Jamet, Coonan, 2017 :23).

En fait, la didactique ludique permet d'exploiter le potentiel linguistique, culturel et communicatif des apprenants bloqués dans une situation d'apprentissage de la langue étrangère. En revanche, cette étude ne va pas empêcher les erreurs de se reproduire, du premier coup, en appliquant le ludique ; des efforts majestueux sont exigés de la part des enseignants. Le problème d' « être » et d' « avoir » n'est qu'une partie des zones du français les plus problématiques, les plus menaçantes, les plus inquiétantes quels que soient les acquis d'une langue source et quels que soient les travaux qui leur sont consacrés.

## Bibliographie

Benatta, F.Z. 2019. « Analyse contrastive franco-arabe des auxiliaires être et avoir : effets de la langue maternelle sur des élèves de première année du secondaire en Algérie ». *Synergies Algérie*, n° 27, p. 55-69. [En ligne] : <https://gerflint.fr/Base/Algerie27/zohra.pdf> [consulté le 02 janvier 2020].

Besse, H., Porquier, R. 1984. *Grammaire et didactique des langues*. France : Hatier Didier.

Caon, F. 2006. *la didactique ludique*, Université Ca 'Foscari, Venise, Guerra Edizioni, Décembre.

Cornaire, C., Raymond, P-M, Germain, Cl. 1999. *La Production écrite*, Paris : CLE International.

Gaignard, A- M. 2013. *Hugo et les rois Être et Avoir*. Paris : Le Robert.

Jamet, M-C., Coonan, C-M. 2017. L'utilisation de la didactique ludique dans l'enseignement et apprentissage de la langue italienne aux immigrés du Vénétie : Cas de la coopérative sociale S.AR.HA. Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati Corso di Laurea Magistrale, In : Scienze del Linguaggio (LM-39). <http://dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/9643/964412-1197486.pdf?sequence=2>, [consulté le 02 janvier 2020].

Leblan, M-C. 2002. *Jeu de rôle et engagement : évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère*. Paris : L'Harmattan.

Meleuc, S., Fauchart, N. 1999. *Didactique de la Conjugaison : le Verbe « autrement »*. Bertrand Lacoste CRDP Midi pyrénées.

Mukantagara, O. 2005. *Le jeu de rôle comme cadre interactif dans l'apprentissage du français langue étrangère*», Université de Franche Comté.

Orsenna, E. 2001. *La grammaire est une chanson douce*. Paris : Stock.

Page, C. 1997. *Eduquer par le Jeu Dramatique*. ESF.

Privas-Bréauté, V. 2013. « Le jeu dramatique dans l'apprentissage des langues à l'école primaire : une découverte linguistique et interculturelle ». Université Jean Moulin - Lyon3. [https://www.researchgate.net/publication/278619721\\_Le\\_jeu\\_dramatique\\_dans\\_l'apprentissage\\_des\\_langues\\_a\\_l'ecole\\_primaire\\_une\\_decouverte\\_linguistique\\_et\\_interculturelle](https://www.researchgate.net/publication/278619721_Le_jeu_dramatique_dans_l'apprentissage_des_langues_a_l'ecole_primaire_une_decouverte_linguistique_et_interculturelle), [consulté le 7 octobre 2019].

Silva, H. 2018. « Faire jouer pour faire conceptualiser la grammaire : une gageure ? ». *Synergies France*, n° 12, p. 133-143. [En ligne] : <https://gerflint.fr/Base/France12/silva.pdf> [consulté le 02 janvier 2020].

## Notes

1. Dans le contexte du système éducatif en Algérie.
2. Extrait d'une présentation de l'ouvrage.
3. In Henri Besse et Rémi Porquier, *Grammaire et Didactique des Langues*, éd Hatier Didier, 286, p 171.
4. Un jeu de rôle est confectionné en fonction des règles de conjugaison des temps composés.