

LE JEU DE ROLE

Les jeux de rôle consistent en l'animation de scènes, réalisées par deux ou trois apprenants, qui vont créer des personnages plus spontanés, plus fantaisistes, plus caricaturaux que dans les situations sans canevas prédéterminés, sans documentation ni préparation particulières autre que le cours de langue lui-même, et sans consignes autres que l'indispensable nécessaire pour le point de départ. Attention, le jeu de rôle n'est pas la récitation d'un dialogue mémorisé, mais une expression orale improvisée selon un scénario auquel les apprenants ont brièvement pensé. Cette absence de texte écrit présente deux avantages : éviter l'automatisme de la réplique mécanique et contraindre les apprenants à s'écouter pour communiquer, en usant des stratégies de compensation nécessaires en cas d'incompréhension comme : *Pardon ? Vous pouvez répéter, s'il vous plaît ? Qu'est-ce que tu as dit ? Hein ? Comment ? ...*

Dès qu'ils sont prêts, les apprenants exécutent le jeu de rôle. Ils s'arrêtent quand ils veulent, quand ils estiment être arrivés à une solution, à un compromis ou une impasse. Soulignons l'importance des applaudissements, quelle que soit la qualité de la représentation : ils valorisent l'effort fourni.

Chaque jeu de rôle est suivi d'une discussion au cours de laquelle le reste de la classe donne son opinion, positive et négative, sur la façon dont le jeu de rôle s'est déroulé et propose des variantes de comportements et de réactions qui peuvent donner lieu à un autre jeu de rôle exécuté par ceux qui ont proposé des variantes.

Le but est de prévoir des situations possibles, auxquelles on pourrait croire facilement, et qu'ils pourraient être amenés à rencontrer dans la vie courante. Le jeu de rôle est possible d'ailleurs à tout niveau, et permet, outre le réemploi de formes déjà vues, de laisser libre court à la créativité des apprenants et d'instaurer un autre climat dans la classe.

Les avantages du jeu de rôle sont clairs : en effet, il évite la passivité en classe, rend la pédagogie active. Il facilite la mémorisation et l'intégration des structures et du lexique car il est employé en situation. L'élève a aussi le sentiment de prendre part à son apprentissage, car il est encouragé à s'exprimer.

En règle générale, une heure de jeu de rôle par semaine est suffisante. Cela ne peut pas être une activité très régulière. Il s'agit avant tout d'une méthode d'animation pédagogique parmi d'autres.