

Les Outils malins  
du FLE



# Jeux de rôles

M. Branellec-Sorensen, M.-L. Chalaron

Des outils pratiques pour animer la classe



+  
SITE  
INTERNET

**FLE**  
**PUG**

Maria Branellec-Sorensen, Marie-Laure Chalaron

# Jeux de rôles



**La collection OUTILS MALINS DU FLE est dirigée  
par Michel Boiron, directeur du CAVILAM - Alliance Française de Vichy.**

Cette collection est destinée aux enseignants de français à la recherche d'idées simples pour animer la vie de leur classe et qui souhaitent intégrer les innovations théoriques et pédagogiques tout en privilégiant la qualité des interactions humaines.

**DÉJÀ PARUS**

- V. Petitmengin, C. Fafa. *La grammaire en jeux*, 2017  
C. Vorger, D. Abry, K. Bouchoueva. *Jeux de slam. Ateliers de poésie orale*, 2016  
G. Briet, V. Collige, E. Rassart, *La prononciation en classe*, 2014  
R.-M. Chaves, L. Favier, S. Pelissier, *L'interculturel en classe*, 2012  
M. Pierré et F. Treffandier, *Jeux de théâtre*, 2012  
I. Barrière, H. Emile et F. Gella, *Les TIC, des outils pour la classe*, 2011  
S. Bara, A.-M. Bonvallet et C. Rodier, *Écritures créatives*, 2011

---

**Pour les autres collections, consultez le catalogue  
sur notre site internet [www.pug.fr](http://www.pug.fr)**

---

Conception graphique de la couverture: Corinne Tourrassé  
Relecture et coordination éditoriale: Rose Mognard  
Maquette intérieure et mise en page: Catherine Revil

© Presses universitaires de Grenoble, octobre 2017  
15, rue de l'Abbé-Vincent – 38600 Fontaine  
[pug@pug.fr](mailto:pug@pug.fr)/[www.pug.fr](http://www.pug.fr)  
ISBN 978-2-7061-2701-4



Le code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> a, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

# Remerciements

Nous remercions nos amies et collègues Françoise Blanc et Dominique Abry qui nous ont suivies dans ce travail ainsi que Roselyne Roesch et Catherine David pour leur collaboration.

Un merci affectueux à nos proches qui ont si spontanément et si joyeusement mêlé leurs voix aux nôtres. Katell, Yves, Matthieu, Irene, Sergio, Marie, Anne-Laure, Patrick, Marc, Clara, Jean, Mijo. Merci!

Merci enfin à Aymeric Cueff pour ses dessins.



# Avant-propos

Qu'il s'agisse de jeux de rôles à visée **thérapeutique** comme le psychodrame mis au point dans les années 1920 par le sociologue et médecin psychiatre Moreno, de jeux de rôles de **formation** professionnelle ou personnelle, de jeux de rôles pour l'**apprentissage des langues** ou encore de jeux de rôles de **divertissement**, tous ont un point commun : les protagonistes « jouent » à être un autre dans des situations de vie réelle ou imaginaire, présente ou passée.

**« Le terme jeu de rôles s'applique  
à des activités diverses, mais elles ont toutes  
en commun de faire assumer par un ou plusieurs  
participants une identité fictive. »**

Francis Debyser

En didactique des langues, le jeu de rôles, instrument d'apprentissage parmi d'autres, a pris place dans le champ du français langue étrangère dans les années 1970. Quelle que soit la manière dont il est mis en œuvre et la place qu'on lui accorde, il relève d'une **pédagogie de l'oral, active et collaborative**, complémentaire d'autres approches de l'oral.

- Il entraîne à l'expression orale spontanée dans des situations de communication variées.
- Il implique personnellement les apprenants tout en leur donnant la possibilité de se cacher derrière le masque du personnage.
- Il contribue à développer les stratégies de communication verbale et non verbale et habitue à réagir à l'imprévu.

- Il favorise les échanges et tisse des relations entre les participants avant, pendant et après le jeu. Il soude le groupe.
- Il est pour les apprenants et les enseignants un outil informel d'évaluation des besoins et des acquis.
- Il peut établir une relation plus horizontale entre maître et élèves.
- Il incite à quitter sa place, à bouger, à associer l'action à la parole, l'apprentissage à l'action.

**« De la même manière qu'un acteur ne peut absolument pas étudier un rôle assis – la compréhension commence où le corps entre en action – un élève ne peut apprendre tout ce qu'il reçoit sans que le corps soit engagé. »**

Peter Brook

## Champ du jeu de rôles

Le **champ** du jeu de rôles est illimité. Tout ce qui se dit, se fait, se voit, se cache, s'imagine, peut aussi se jouer, se transposer. Les enfants trouvent des scénarios dans leur univers familial, familial ou fictionnel. Les thérapeutes les extraient du passé des patients, de leurs rêves, de leurs conflits familiaux. Les formateurs puisent leur matière tout naturellement dans les relations de travail et les situations professionnelles. Les enseignants de langue étrangère ont un champ largement ouvert ; il leur suffit de regarder autour d'eux et un peu plus loin, de se souvenir, d'écouter les médias ou de lire la presse pour trouver des idées de scènes.

Il y a bien sûr le jeu de scènes quotidiennes, rituelles, prévisibles : on va à la boulangerie, on achète un billet de train, on demande son chemin, etc. Ce sont celles des premiers pas dans un nouvel univers, celles du plaisir d'être un autre en langue étrangère. Mais, tôt ou tard, ces scénarios sans surprise, simples simulations de la réalité, ne suffiront plus à motiver une prise de parole dynamique des apprenants.

Il faudra pimenter les scénarios, introduire de l'imprévu, des obstacles, des personnages insolites, des humeurs contrastées ; il faudra donner envie de jouer, trouver un enjeu au jeu : que faire si la boulangère qui vous sert éclate en sanglots ? s'il vous manque 10 centimes d'euros pour

payer votre billet de train ? si les deux personnes à qui vous demandez votre chemin indiquent des directions différentes et se disputent ?, etc. Les apprenants deviennent alors vraiment acteurs d'événements de communication auxquels ils doivent trouver une issue.

## Improvisation et théâtralité

Le degré d'**improvisation** ne se décrète pas a priori. La situation de départ et l'issue d'un jeu de rôles peuvent soit être totalement improvisées, soit faire l'objet d'une brève concertation, soit donner lieu à une préparation plus ou moins guidée. L'enseignant décidera ce qui convient le mieux selon le profil des apprenants (niveau, formation, motivation, familiarité avec le jeu de rôles), selon la place qu'il confère au jeu (expression orale seule, intégration à une séquence plus large, évaluation) et selon le temps qu'il veut lui consacrer.

De même il n'y a pas de règle établie pour la **mise en scène**. Un jeu de rôles peut tout à fait se dérouler sans aucune mise en espace et sans artifice théâtral. C'est souvent le cas dans une classe lorsque, sur consigne de l'enseignant, des élèves s'identifient à des personnages et improvisent un dialogue, sur le champ et sans quitter leur place. C'est aussi le cas lorsqu'un enseignant improvise un dialogue fictif avec un ou plusieurs élèves.

Cependant des jeux de rôles apparemment dénués de **théâtralité** peuvent déjà contenir des éléments spontanés d'**expression dramatique** (intonation, mimique, gestualité, répétitions, etc.) et inciter à aller plus avant dans cette voie. Il suffit souvent de peu de chose pour donner, si on le souhaite, un peu de théâtralité à une scène : une attitude, un geste, un tic, une phrase qui revient comme un leitmotiv, un silence qui se prolonge, une attitude, une tête derrière une porte entrouverte, un col relevé et un bonnet enfoncé sur la tête, une chaise dans un espace vide, etc.

**« Je peux prendre n'importe quel espace vide  
et l'appeler une scène. Quelqu'un traverse cet espace  
vide pendant que quelqu'un d'autre l'observe,  
et c'est suffisant pour que l'acte théâtral soit amorcé. »**

Peter Brook

Nous avons, par goût et par expérience, un penchant pour l'expression théâtrale. Mais que l'on se rassure ! Tous les enseignants pourront tirer profit de nos suggestions. Les professeurs débutants ou sans expérience théâtrale seront rassurés par une conduite précise de la classe et de nombreux exemples. Les professeurs chevronnés s'appuieront sur leur savoir-faire et prendront les libertés qu'ils souhaitent. Quant aux enseignants familiers des ateliers de théâtre, ils tireront parti de leur pratique pour imaginer et enrichir les situations et les mises en scène.

## Les quatre parties du livre

L'ouvrage comporte quatre parties composées chacune d'une dizaine de fiches. Chaque partie est précédée d'explications générales et de suggestions concrètes.

Les deux premières parties imposent aux apprenants de quitter leurs places habituelles et d'évoluer dans un espace scénique. Elles proposent des scènes impliquant plusieurs personnages.

- Dans la **première partie**, les apprenants-acteurs sont collectivement guidés par les consignes du meneur de jeu. Ils donnent à voir des actions, des humeurs, des états qui leur sont « dictés » par un meneur de jeu. Ils font naître *des tableaux vivants*.
- Dans la **deuxième partie**, grâce à une *carte de rôle* individuelle, chacun sait ce qu'il doit faire et dire dans le lieu unique où se déroule la situation (lieux de rencontre, lieux culturels, administratifs ou commerciaux) et où interviennent successivement plusieurs protagonistes.

Les deux dernières parties comportent davantage de supports langagiers.

- Dans la **troisième partie**, c'est l'axe pragmatique des actes de communication qui guide le choix des situations de jeu.
- La **quatrième partie** s'organise autour de textes de faits divers.

Nous avons voulu proposer aux enseignants des situations de jeu immédiatement applicables en classe, mais aussi, et surtout peut-être, des idées pour en créer eux-mêmes.

## Les fiches

Quelques fiches sont accessibles dès la fin du niveau A2, surtout s'il s'agit d'étudiants de langues proches du français, et toutes les fiches sont utilisables à partir du niveau B1.

Dans chaque fiche, le jeu de rôles s'inscrit dans une **séquence** plus large donnant lieu à d'autres activités **avant et après le jeu** : échanges de points de vue et de connaissances, recherches sur Internet, mise en commun d'idées, entraînement phonétique, suggestions de lecture et d'activités d'écriture. Quant au **jeu**, lorsqu'il n'est pas directement improvisé, il est précédé par une concertation en petits groupes à partir de contraintes ou de suggestions.

Des **documents sonores** complémentaires indiqués par les symboles  et  sont accessibles sur le **site compagnon** [www.jeux-de-roles.jimdo.com](http://www.jeux-de-roles.jimdo.com) avec leur transcription. Ce sont de courts dialogues ou monologues d'une à deux minutes environ. Ils ont été totalement **improvisés** à partir des situations proposées dans les fiches. Aucun n'a été corrigé, ils sont donnés tels quels. Nous avons pris le parti, pour nous rapprocher d'une situation de classe, de ne faire appel à aucun comédien professionnel et d'enregistrer hors studio avec nos téléphones portables ou ordinateurs. Nous avons donc sollicité amis et proches intéressés par notre projet. Tout s'est passé dans la bonne humeur, nos acteurs se piquant au jeu. On trouvera donc dans les enregistrements, des marques de la langue parlée : des élisions, des hésitations, des exclamations, des redites et exceptionnellement, dans le feu de l'action, une erreur que nous signalons dans les transcriptions.

Ces enregistrements peuvent être **utilisés à différents moments** du déroulement et de différentes manières : comme entrée en matière ; comme déclic motivant, comme exemple de production, ou comme entraînement à la compréhension orale. Ils peuvent aussi faire l'objet d'une reconstitution, d'une transcription, d'un travail d'articulation, d'intonation expressive ou de mémorisation, ou encore tout simplement donner lieu à des commentaires. La place que nous leur avons assignée dans les fiches n'a rien d'impératif, non plus que leur utilisation, l'ouvrage pouvant être utilisé sans le support des enregistrements proposés. Nous pensons en particulier aux enseignants de FLE qui n'auraient pas

la possibilité matérielle de faire écouter des enregistrements mais aussi à l'usage qui peut être fait de cet ouvrage, en langue maternelle, lors d'ateliers d'expression orale ou théâtrale.

Les enseignants utiliseront le contenu de cet ouvrage et les documents sonores complémentaires à leur convenance : soit de façon épisodique parce qu'ils auront trouvé un jeu de rôle qui fait écho à un besoin ou à une envie, soit de manière plus régulière parce que ce type d'activité est intégré à leurs habitudes ou à leur programme, soit de manière systématique dans des ateliers d'expression orale ou encore pour la préparation des épreuves de production orale du DELF ou du DALF.

**« Le monde entier est une scène, hommes et femmes, tous n'y sont que des acteurs, chacun fait ses entrées, chacun fait ses sorties, et notre vie durant, nous jouons plusieurs rôles. »** William Shakespeare



Le site compagnon est accessible à cette adresse :  
[www.jeux-de-roles.jimdo.com](http://www.jeux-de-roles.jimdo.com)  
ou en flashant ce code avec votre smartphone.



#### Recommandations, suggestions

- Ménagez un temps de concertation et de préparation avant le jeu sauf bien sûr si vous donnez à des apprenants une consigne d'improvisation immédiate : « *Sergio, demande à Katrin qui sera ta tante dans le jeu, si elle peut te prêter sa maison pour une fête.* »
- Limitez la longueur des scènes en nombre de minutes ou de répliques.
- Si les improvisations s'éternisent ou s'enlisent, signalez qu'il est temps de conclure (par une sonnerie, un clap ou tout autre signal) ou bien faites intervenir un personnage pour mettre fin à la scène.

- Demandez-vous, pour chaque jeu de rôle, s'il est opportun ou non de faire rejouer devant la classe les scènes improvisées en sous-groupe.
- Si des apprenants ont, sans quitter leur place, fait une improvisation purement verbale qui mérite d'être entendue, ne leur demandez pas de la reprendre frontalement « devant la classe ». Il est déstabilisant de se produire face au public, les bras ballants, sans aucun des supports rassurants que donne un minimum de mise en scène (positionnement dans l'espace, attitudes, déplacements, accessoires). Faites-les alors reprendre leur dialogue de leur place.
- Prévoyez les accessoires intéressants pour le jeu ou demandez aux participants d'en apporter. Faites-vous une petite réserve d'accessoires dans une armoire ou une malle : chapeaux, sacs, foulards, lunettes, moustaches, etc.
- Filmez ou photographiez quelques scènes pour garder trace des moments partagés. Publiez-les sur un blog ou dans un groupe Facebook.
- Faites transcrire des dialogues intéressants en y ajoutant éventuellement des didascalies<sup>1</sup>. Faites-en un recueil.
- Au fil du temps, constituez-vous un carnet d'idées que vous pourrez reprendre plus tard. Notez-y les modifications des fiches utilisées ainsi que les propositions de jeu des apprenants et leurs suggestions.

---

1. Didascalies : indications données par l'auteur sur la mise en scène et le jeu des acteurs (nom des personnages, décors, lieux de l'action, ton employé, actions, gestes, costumes, etc.). Elles sont souvent notées en italique et entre parenthèses.

# Contrôle des billets !

## Objectif

Rapporter des faits et des propos

## Fait divers

### Un voyageur contraint de payer un billet... pour ses escargots !

Ce jour-là, il est 19 h 40 quand Nicolas Bouchet, un Arlésien de 28 ans, instituteur en région parisienne, embarque à Avignon dans un TGV pour Paris. Il s'assoit sur la banquette d'un interwagon et dépose à ses pieds une boîte de « 20 cm sur 30 cm » détaille-t-il. « À l'intérieur, il y avait une vingtaine d'escargots ! Le but était de les faire découvrir aux enfants de la classe de maternelle dont je suis l'instituteur », nous explique-t-il.

Le voyage était bien paisible jusqu'à la venue d'une contrôleuse. « Elle m'a d'abord dressé un PV\* parce que je n'étais pas dans le bon train. Sur cela, je n'avais rien à dire. J'avais dû prendre le train précédent au mien pour des questions d'organisation. Mais ensuite, elle m'a demandé ce qu'il y avait dans ma boîte. Je pensais qu'elle s'intéressait, comme beaucoup d'autres passagers depuis le début de mon trajet, à ce que j'allais faire de ces escargots. Mais pas du tout ! Elle m'a demandé si j'avais un billet pour eux ! J'ai d'abord cru qu'elle plaisantait, mais non ! Elle m'a affirmé que c'était le règlement et qu'elle appliquait le règlement. Donc, en plus de l'amende\*, j'ai dû payer un billet pour mes escargots ! », se rappelle Nicolas encore stupéfait.

D'après *France Soir*

\* **Dresser un PV (procès-verbal)** = constater par écrit une infraction.  
**Une amende** = somme à payer à la suite d'une infraction.

## Déroulement

### 1. Entrée en matière

- Demander aux apprenants de chercher des informations sur les conditions de transport d'animaux par la SNCF.
- Mise en commun des informations trouvées par les uns et les autres.

#### Information

Votre compagnon, qu'il soit à poils ou à plumes, peut vous accompagner à bord de nos trains sous certaines conditions. Il doit obligatoirement être accompagné et reste sous votre responsabilité tout au long du trajet. [...]

Sont tolérés, si les autres voyageurs ne s'y opposent pas: 1. les chiens muselés  
2. les animaux domestiques (chiens, chats, rongeurs et lapins domestiques, oiseaux de volière, reptiles, amphibiens) de petite taille ne pesant pas plus de 6 kg et placés dans un sac ou panier fermé.

Si votre chien ou animal de compagnie pèse moins de 6 kg, il voyage impérativement dans un sac ou un panier (45 cm × 30 cm × 25 cm maximum). Son billet vous coûtera 7 € à bord de TGV, et TER.

Site SNCF 2016

### 2. Compréhension du texte

- Former des binômes; donner à lire le texte du fait divers après avoir noté le canevas suivant au tableau.

#### Canevas

La contrôleuse demande les billets.

Le voyageur présente son billet.

La contrôleuse lui signale qu'il ne devrait pas être dans ce train et qu'il est en infraction.

Le voyageur lui donne une explication.

La contrôleuse lui dit qu'elle va devoir dresser un PV et lui infliger une amende parce qu'il n'a pas de billet valable pour le train.

Le voyageur ne conteste pas.

La contrôleuse lui pose une question sur le contenu de la boîte à ses pieds.

Le voyageur lui répond.  
La contrôleuse lui demande le billet de ses escargots  
Le voyageur répond en pensant qu'elle plaisante.  
La contrôleuse se justifie et applique le règlement.

- Les apprenants vérifient que les informations du canevas sont conformes au récit du voyageur.

### 3. Jeux de rôles

Chaque groupe choisit de jouer :

- le dialogue entre le voyageur et la contrôleuse, à partir du canevas. Chaque duo met fin à la scène à sa façon. Des figurants peuvent intervenir.

#### Exemples de fins de scène

Le voyageur paye ou refuse de payer ● demande à voir le règlement ● paye, mais avertit qu'il va contester la contravention ● demande leur avis aux autres voyageurs ● ouvre la boîte et libère les escargots, etc.  
La contrôleuse abandonne ● va chercher un(e) collègue, etc.

- ou bien le récit du voyageur : il raconte la scène à un journaliste, à des collègues, aux enfants de l'école, etc. Les autres participants lui posent des questions ou font des commentaires.

### 4. Prolongement

Donner les consignes suivantes :

- « Rédigez un résumé de ce fait divers. »

#### Exemple

Un billet de train... pour des escargots ! Un instituteur provençal a eu la mauvaise surprise de se voir contraint par une contrôleuse scrupuleuse de prendre un billet pour des escargots qu'il transportait afin de les montrer à ses élèves de classe maternelle.

- « Si vous aviez été témoin de cette scène, quel commentaire auriez-vous pu faire sur les réseaux sociaux ? »

#### Commentaire authentique

Pour respecter vraiment le règlement, chaque escargot aurait dû payer un billet ! La contrôleuse a mal fait son travail.

## Variantes et suggestions



Faire écouter le dialogue enregistré en parallèle avec la lecture du fait divers : « *Le dialogue vous semble-t-il fidèle au fait divers ?* »

# On se connaît ?

## Objectifs

- Aborder quelqu'un
- Engager une conversation
- Accepter ou refuser d'entrer en contact avec une personne

## Situation

Quelqu'un cherche, avec plus ou moins de succès, à engager la conversation avec une autre personne. La scène peut se passer n'importe où.

## Déroulement

### 1. Entrée en matière

- Poser les questions suivantes à la classe :
  1. Qu'allez-vous dire si vous voulez aborder quelqu'un en français pour : demander du feu • demander l'heure • demander votre chemin • demander un renseignement • demander un service • demander de l'aide • vérifier une information • proposer de l'aide ?
  2. Comment pouvez-vous aborder quelqu'un seulement pour engager la conversation, entrer en contact, faire connaissance ?
  3. Est-ce que la manière de faire serait très différente dans votre pays ou dans votre culture ?
  4. Comment faites-vous dans votre culture ou langue maternelle pour décourager quelqu'un qui vous importune, pour l'écarter ? (action ? gestes ? paroles ?)
- Parmi les formules suivantes, lesquelles utiliseriez-vous le plus volontiers en français pour vous débarrasser d'un importun ?
  - « Excusez-moi, mais... je suis pressé(e) / j'ai à faire / on m'attend. »
  - « Je n'ai aucune envie de parler. »

- « N'insistez pas, s'il vous plaît. »  
 « Vous voulez bien me laisser tranquille! »  
 « Mais laissez-moi donc tranquille. »,  
 « Fichez-moi la paix\*, s'il vous plaît. »,  
 « Écoutez, ça suffit! »  
 « Bon, j'appelle la police! »  
 « Je ne parle pas français; je ne comprends pas. »

## 2. Lecture d'extraits de dialogue

### Dialogue 1

- Beau temps pour manger des glaces.  
 — Oui.  
 — Vous êtes en vacances?

Pascal Lainé, *La dentellière*

### Dialogue 2

- Ça a l'air intéressant!  
 — Pardon! ?  
 — Ce que vous lisez, ça semble intéressant!

Jean Renault, *Accords trop parfaits*, Proscenium

### Dialogue 3

- Mes excuses, Madame, mais il me semble, si je ne me trompe, que je vous ai déjà rencontrée quelque part.

Ionesco, *La cantatrice chauve*

### Dialogue 4

- Excusez-moi de vous dévisager comme ça, mais... je vous ai tout de suite reconnu(e).

Jean-Pierre Martinez, *Eurostar*, Proscenium

### Dialogue 5

- Je vous ai déjà vu(e), ici.  
 — Oui, je vous reconnais, moi aussi.  
 — La dernière fois...

Robert Poudrou, *Alter ego* in *Brèves d'auteurs*

\* **Fichez-moi la paix (fam.)** = laissez-moi tranquille.

### Dialogue 6

— On ne s'est pas déjà vus quelque part ?

— Je ne crois pas, non.

— Ta tête me dit quelque chose.

Johann Corbard, *Proscénium*

### Dialogue 7

— Asseyez-vous à côté de moi. Parlez-moi. Je m'ennuie ; on se fera la conversation. Je déteste les jardins publics. Vous avez l'air timide. Est-ce que je vous intimide ?

Jean-Marie Koltes, *Roberto Zucco*

### Dialogue 8

— Vous attendez quelqu'un ?

— Pardon ?

- En groupe de 4, les apprenants lisent les extraits à haute voix.
- Ils imaginent les personnages et les lieux où peuvent se dérouler les scènes.

### Exemples pour l'extrait 1

La scène peut se passer : sur une plage entre deux jeunes gens (c'est la situation imaginée par l'auteur, Pascal Lainé) ; à un arrêt de bus entre une vieille dame et un jeune garçon ; entre un homme et une femme à une terrasse de café.

## 3. Jeux de rôles

- Chaque groupe choisit un extrait et imagine à partir de cet extrait deux suites différentes. La scène n'aura pas plus d'une douzaine de répliques.

### Exemples de situations pour l'extrait 4

#### a. Échange accepté

L'artiste qui a été reconnu(e) accepte aimablement un selfie ou un autographe.

#### b. Échange refusé

La présentatrice de télévision qui a été reconnue demande qu'on lui fiche la paix et se détourne.

# Au bureau des objets trouvés

## Objectifs

- Production orale en interaction
- Demander / donner des informations, décrire un objet

## Situation

La scène se passe au bureau des objets trouvés. Certains viennent y déposer un objet trouvé, d'autres espèrent retrouver un objet perdu, d'autres encore espèrent être devenus propriétaires de ce qu'ils ont déposé il y a an et un jour. Tous doivent prendre un numéro et attendre qu'on les appelle.

## Cartes de rôle

### Employé

Le bureau ferme dans un quart d'heure et il y a encore pas mal de monde. Vous devrez être efficace. Appelez les numéros les uns après les autres.

#### Demandez :

- **au n° 1**, une description précise de l'objet: matériau, couleur, taille, contenu et une pièce d'identité. Sans pièce d'identité, n'enregistrez pas la perte.
  - **au n° 2**, le lieu précis où il a trouvé l'objet.
  - **au n° 3**, le récépissé de dépôt. C'est correct, mais il doit revenir le lendemain chercher la somme, car le trésorier n'est pas là.
  - **au n° 5**, de revenir quand il aura retrouvé l'objet.
  - **au n° 8**, le détail de son trousseau de clés. « *Ce ne serait pas celui-là ? On l'a déposé il y a une heure.* »
- [...]

### Dites :

- **au n° 4**, qui intervient sans être appelé, d'attendre son tour. « *Vous avez le n° 4. Attendez votre tour.* »
- **au n° 6** que vous regrettez mais que les chats ne sont pas des objets, qu'il trouve une association de protection des animaux. Vous avez un annuaire.
- **au n° 9** que c'est l'heure de la fermeture, que vous fermez, qu'il revienne à 14 heures.

**Dirigez** le n° 4 et le n° 7 vers le bureau du responsable.

### Responsable

S'il a un problème, l'employé vous appellera ou dirigera un usager vers vous. Vous pouvez aussi remplacer l'employé si nécessaire ou aller voir de temps en temps si tout va bien.

### N° 1

Vous avez perdu un sac de voyage en cuir noir avec un cadenas. Il était plein de billets de banque, mais vous ne pouvez pas le dire à l'employé et vous ne voulez absolument pas lui donner votre identité et vos coordonnées.

### N° 2

Vous avez trouvé un œil de verre, sur un lavabo, dans les toilettes d'un café. Vous l'avez bien protégé dans une petite boîte ou un mouchoir. Vous aimeriez savoir s'il est déjà arrivé que quelqu'un rapporte dans ce bureau un œil de verre, ou bien d'autres choses étonnantes.

### N° 3

Vous venez demander si quelqu'un a réclamé les 6 500 euros que vous aviez trouvés et déposés il y a un an et un jour. Sinon, ils vous appartiennent désormais. C'était le dossier 6756 BX. Vous avez le récépissé de dépôt.

#### N° 4

Vous portez un bandeau sur l'œil. Vous avez perdu un œil de verre, de couleur bleue. Vous intervenez quand vous entendez le n° 2 parler à l'employé.

#### N° 5

Vous vous apercevez lorsque c'est votre tour que vous ne trouvez plus la bague que vous veniez rapporter. Vous la cherchez partout, sur vous, dans vos affaires puis sous les chaises, et dans le bureau, près de l'entrée, mais vous ne la trouvez pas.

#### N° 6

Vous avez trouvé un chaton, sur le toit d'une voiture. Vous l'avez mis dans une boîte ou dans votre sac ou dans votre poche. Vous êtes pressé, vous avez un train à prendre dans moins d'une heure. Vous ne savez que faire de ce petit chat.

#### N° 7

Vous venez de trouver un sac de voyage en cuir noir avec un cadenas. Vous ne savez pas ce qu'il contient. Vous l'avez trouvé sous un siège dans la salle d'attente de la gare. Le contenu est mou et plutôt lourd. Vous ne seriez pas étonné s'il contenait des billets de banque.

#### N° 8

Vous voulez savoir si quelqu'un a déposé ce matin un trousseau de clé. Le vôtre contenait la clé de votre studio, une petite clef de boîte à lettres, une clé de valise, et la clé du cadenas de votre vélo. Le porte-clés était une très grosse clé.

## N° 9

Vous arrivez en coup de vent alors que l'employé se prépare à quitter son bureau. Vous insistez pour lui expliquer la situation. Vous êtes chauffeur de taxi. Vous avez dans votre taxi un grand carton contenant un chapeau de mariée qu'un couple a oublié dans votre taxi la veille. C'était votre dernière course hier soir, mais vous n'avez trouvé la boîte que ce matin. Vous aviez embarqué le couple à l'aéroport, ils vous ont dit qu'ils se mariaient le lendemain à 17 heures, cet après-midi donc. Vous les avez déposés près d'ici, c'est pourquoi vous venez ici. Vous espérez qu'ils auront l'idée de passer. Vous aimeriez bien que la mariée retrouve son chapeau.



14

### Variantes et suggestions

- Penser aux accessoires ; un sac de voyage avec si un cadenas si possible, une bille pour l'œil de verre, une peluche pour le chat, sinon un sac suffira.
- Quelques usagers sont présents dans la salle d'attente au début de la scène. Les autres arrivent en cours de scène. Il y a ou non assez de sièges pour tout le monde.
- L'enseignant prend éventuellement le rôle du responsable pour venir à la rescousse de l'employé ou pour que le rythme des improvisations soit maintenu.

# Tranquillité, paix, bien-être

## Objectifs

- Compréhension orale : comprendre et exécuter des consignes
- Association parole / action
- Enrichissement lexical
- Transcrire un dialogue avec des didascalies

## Situation

La scène se passe dans un jardin public, un square ou un parc, un jour de beau temps au printemps.

## Textes de guidage



### Texte 1

Vous arrivez tranquillement quand vous voulez dans un jardin public où vous avez rendez-vous avec une personne que vous aimez bien. Vous êtes tous de bonne humeur. La journée se présente bien. Vous cherchez un endroit pour vous installer... Il fait beau, il fait doux. C'est le printemps... Comme vous êtes en avance, très en avance même, vous avez le temps de profiter de ce moment de repos et de calme, de profiter du soleil... de profiter du spectacle de la nature, des oiseaux qui chantent... Vous avez le temps de regarder les gens qui passent, les enfants qui jouent... Rien ne vous presse, c'est rare. Quel bon moment!... Profitez-en... Ah!... Ce n'est pas la personne que vous attendez qui arrive là-bas?... Mais si, c'est bien elle... toujours aussi sympathique, toujours aussi souriante... Vous lui faites signe. **Arrêt sur image.**



## Texte 2

Vous êtes bien, la journée a bien commencé. Vous arrivez très en avance sur le lieu de votre rendez-vous dans votre jardin public préféré... Vous choisissez un endroit pour vous asseoir au soleil ou à l'ombre... Vous allez profiter de ce moment tranquille pour lire, dessiner ou écrire ou simplement rêver ou somnoler... Rien ne vous presse pour une fois, et il fait un temps magnifique, ensoleillé et doux... Les oiseaux chantent... Tout va bien... Vous regardez de temps en temps si la personne que vous attendez arrive... et quand vous la verrez arriver de loin, vous lui ferez signe et vous irez vers elle... Ah! la voilà! **Arrêt sur image.**

**Remarque:** dans cette fiche, nous proposons, à titre d'exemple, deux textes formulés de manière légèrement différente pour une même tonalité.

### Déroulement

#### 1. Entrée en matière

Pour faire surgir des images et des mots, poser aux apprenants la question suivante « *Que font les gens dans les jardins publics?* ». Les apprenants font des propositions.

#### Exemples

Ils flânent, se promènent, ils passent le temps, ils attendent. ● Ils courent, jouent au ballon. ● Ils se reposent, somnolent, s'endorment. ● Ils lisent, dessinent, font des mots croisés, travaillent sur leur ordinateur, consultent leur portable. ● Ils rêvent, rêvassent, pensent. ● Ils regardent, observent, surveillent. ● Ils donnent à manger aux pigeons. ● Ils se rencontrent, se retrouvent, s'embrassent, se croisent, se parlent, se sourient.

#### 2. Installation du lieu scénique

- Répartir des chaises ici ou là dans l'espace.
- Indiquer l'emplacement d'une allée, d'un bassin, d'une statue, etc.  
Penser aux accessoires : sacs, serviettes, livres, journaux, téléphone portable, lunettes de soleil, chapeaux, etc.

#### 3. Mini-improvisations sans paroles

Divisez la classe en deux, puis faites entrer un premier groupe dans l'espace de jeu en donnant la consigne suivante : « *Pendant deux minutes, vous allez*

*faire comme si vous attendiez tranquillement quelqu'un dans ce jardin, un jour de beau temps. Vous êtes de bonne humeur. Allez-y et installez-vous. »*

Lors de cette courte improvisation :

- les participants expérimentent en toute liberté la bonne humeur demandée et se préparent ainsi à aborder avec naturel la scène guidée qui suivra ;
- le meneur de jeu observe les attitudes et comportements. Il s'en servira éventuellement dans la scène qu'il va guider.

#### 4. Scène guidée

- Le même groupe reste sur scène : *« Vous allez maintenant garder le même état d'esprit et jouer une scène en vous laissant guider par mes paroles. Mais ne donnez pas l'impression que c'est moi qui vous dirige et ne me regardez pas. »* Diriger ce groupe avec le premier texte de guidage.
- Procédez de la même manière pour l'autre groupe avec le second texte de guidage.

#### 5. Prolongement

Donner les consignes suivantes :

**Fin A2, B1 :** *« Souvenez-vous des consignes qui vous ont été données et essayez de reconstituer le texte de guidage. »*

**B2 :** *« Imaginez et rédigez un texte de guidage pour une des deux situations suivantes. Puis vous la dirigerez. »*

- Attente un jour de forte chaleur (prévoir tenues légères, chapeaux de paille, lunettes de soleil) : on cherche l'ombre sous un arbre, on se rafraîchit, on s'évente.
- Attente un jour de grand froid (prévoir bonnets, écharpes, gants, cols relevés) ou de pluie (prévoir parapluies, protections de fortune) : on pétine, on tente de se réchauffer.

#### Variantes et suggestions

Appuyer l'étape 1 (entrée en matière) sur le commentaire de photos, affichées ou projetées, de gens dans des jardins publics.

# Liste des fiches par niveaux

## Fin A2 et +

Fiche 1

Fiche 2

Fiche 8

Fiche 9

Fiche 10

Fiche 19

Fiche 22

Fiche 24

Fiche 27

Fiche 32

Fiche 34

## B1 et +

Fiche 3

Fiche 4

Fiche 5

Fiche 6

Fiche 7

Fiche 11

Fiche 12

Fiche 13

Fiche 14

Fiche 15

Fiche 16

## B1 et +

Fiche 17

Fiche 18

Fiche 20

Fiche 21

Fiche 26

Fiche 29

Fiche 30

Fiche 35

Fiche 36

Fiche 38

Fiche 39

## B2 et +

Fiche 23

Fiche 25

Fiche 28

Fiche 33

Fiche 37

Fiche 40

Fiche 41

Fiche 42

## Tous niveaux

Fiche 31

Fiche 43

Dans la partie 2 en particulier, certains rôles sont accessibles dès A2.



# Table des matières

<b>Remerciements</b> .....	3
<b>Avant-propos</b> .....	5
Champ du jeu de rôles .....	6
Improvisation et théâtralité .....	7
Les quatre parties du livre .....	8
Les fiches .....	9

## PARTIE 1. DES SCÈNES SANS PAROLES, DES TABLEAUX VIVANTS

Les objectifs .....	14
Le contenu des fiches .....	15
<b>FICHE 1.</b> Tranquillité, paix, bien-être .....	18
<b>FICHE 2.</b> Épuisement, lassitude, ennui .....	21
<b>FICHE 3.</b> Hésitation, indécision .....	24
<b>FICHE 4.</b> Délassement, détente .....	27
<b>FICHE 5.</b> Lassitude, assoupissement, somnolence .....	30
<b>FICHE 6.</b> Timidité, trouble, embarras .....	33
<b>FICHE 7.</b> Tension, agitation, stress .....	36
<b>FICHE 8.</b> Gestes, actions, déplacements .....	39
<b>FICHE 9.</b> « Autres parcours, autres tableaux » .....	42

## PARTIE 2. DES LIEUX, DES RÔLES

Les objectifs .....	46
Le contenu des fiches .....	46
La mise en œuvre de l'activité .....	47

<b>FICHE 10.</b> Dans un aéroport .....	50
<b>FICHE 11.</b> Dans un wagon de première classe .....	53
<b>FICHE 12.</b> Dans un commissariat de police .....	56
<b>FICHE 13.</b> À la réception d'un hôtel .....	59
<b>FICHE 14.</b> Dans un restaurant .....	62
<b>FICHE 15.</b> Dans un musée .....	65
<b>FICHE 16.</b> Au bureau des objets trouvés .....	68
<b>FICHE 17.</b> Dans une agence de location .....	72

### PARTIE 3. DES INTENTIONS, DES ACTES

Le contenu des fiches .....	79
<b>FICHE 18.</b> On se connaît? .....	82
<b>FICHE 19.</b> Ça va? .....	86
<b>FICHE 20.</b> On se présente, on se dévoile .....	89
<b>FICHE 21.</b> On attend, on s'inquiète, on s'impatiente .....	92
<b>FICHE 22.</b> On demande de l'aide (1) .....	96
<b>FICHE 23.</b> On demande de l'aide (2) .....	99
<b>FICHE 24.</b> On s'intéresse, on interroge .....	102
<b>FICHE 25.</b> On interroge, on enquête .....	104
<b>FICHE 26.</b> On n'est pas d'accord! .....	107
<b>FICHE 27.</b> On n'est pas contents, on va se plaindre (1) .....	109
<b>FICHE 28.</b> On n'est pas contents, on va se plaindre (2) .....	112
<b>FICHE 29.</b> On a eu tort, on est désolés, on s'excuse .....	115
<b>FICHE 30.</b> On finira par s'entendre .....	119
<b>FICHE 31.</b> On explore d'autres pistes .....	122

### PARTIE 4. DES FAITS DIVERS, DES SITUATIONS

Avant le jeu .....	127
Le jeu de rôles .....	127
Après le jeu .....	128
<b>FICHE 32.</b> La chance tourne (1) .....	129
<b>FICHE 33.</b> La chance tourne (2) .....	132
<b>FICHE 34.</b> Contrôle des billets! .....	135
<b>FICHE 35.</b> Monsieur a choisi? .....	139
<b>FICHE 36.</b> Un champion du cambriolage! .....	142
<b>FICHE 37.</b> Vol à la gendarmerie .....	147
<b>FICHE 38.</b> La main dans le sac .....	150

FICHE 39. Un beau geste.....	153
FICHE 40. Coup de balai au musée!.....	156
FICHE 41. Ahurissant!.....	160
FICHE 42. Scènes de vie.....	162
FICHE 43. Tous en scène.....	166

<b>Bibliographie</b> .....	169
----------------------------	-----

<b>Index des fiches</b> .....	171
-------------------------------	-----

<b>Liste des fiches par niveaux</b> .....	179
---	-----

## Crédits images

**Illustrations** d'Aymeric Cueff

**Photos**

Page 92 : © MLC, sauf en bas à droite © guerrieroale – Fotolia.com ● page 129, de gauche à droite et de haut en bas : Française des jeux et (dernière photo) © Ralf Geithe – Fotolia.com