

Les simulations globales

La simulation globale est un support méthodologique qui permet d'apprendre une langue étrangère par le biais d'un projet de création collective. Le principe en est simple : il s'agit d'entraîner les apprenants dans un univers différent de celui du local de formation (un immeuble, un village, une île, un cirque, une entreprise...) que l'on appelle le lieu-thème, de leur faire endosser une identité fictive et de les amener à simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre est susceptible de requérir. Préparer et réaliser une simulation globale permet de motiver les apprenants, tout en leur offrant la possibilité de s'exprimer en français, à l'oral mais aussi à l'écrit. Ce support s'avère tout à fait pertinent dans le cadre de l'alphabétisation où 'L'immeuble', le thème le plus connu des formateurs, est déjà utilisé depuis un certain nombre d'années.

Voici, sur base de fragments tirés du site de Franc-Parler et de la mallette pédagogique éditée par le Centre de documentation du Collectif Alpha (voir encadré ci-contre), une présentation illustrée des simulations globales et de leur intérêt pour l'apprentissage.

Les premières simulations globales, *L'immeuble*, *Iles* et *Le village* ont été expérimentées dans le cadre du BELC (Bureau français pour l'enseignement de la langue et de la civilisation françaises à l'étranger) où elles étaient présentées comme une alternative aux manuels de l'époque. La naissance de cette technique va se nourrir de quelques idées de base : l'abandon du manuel de français langue étrangère (FLE), l'utilisation des techniques de créativité et le recours au jeu, la centration sur l'apprenant, l'importance des aspects communicatifs en classe de langue.

Selon Francis Debyser, un de ses initiateurs, « une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants pouvant aller jusqu'à une clas-

se entière d'une trentaine d'élèves, de créer un univers de référence – un immeuble, un village, une île, un cirque, un hôtel – de l'animer de personnages en interaction et d'y simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu-thème et un univers de discours, est susceptible de requérir. [...] Décrire le monde, raconter la vie et vivre la comédie des relations humaines, tel est le pari pédagogique des simulations. C'est l'ampleur de cette ambition qui explique le terme de 'global'. »¹

Cette technique peut être utilisée dès le niveau débutant jusqu'au niveau le plus avancé avec des apprenants de tous âges. La réalisation d'un projet de simulation globale met en jeu acquisitions linguistiques, uti-

lisation de documents authentiques, imagerie, jeux de rôles, pratiques de communication orales et écrites, rédaction et création littéraire.

Choix du thème de la simulation

On distingue deux types de simulations : les simulations généralistes et les simulations fonctionnelles. Les premières (l'immeuble, l'île, le village...) visent un perfectionnement général, tandis que les secondes (la conférence internationale, l'entreprise, l'hôtel, l'hôpital...) s'adressent à des étudiants ou des adultes à objectifs professionnels.

Quel que soit le lieu thème, deux options existent : celle d'une simulation réaliste – le lieu imaginé se trouve dans le pays où vivent les élèves (comme dans *Le café bordelais*²) – ou celle d'une simulation fiction – le lieu se trouve dans un ailleurs créé de toutes pièces (à l'image du *Voyage sidéral*³). Un décalage temporel est également possible : on peut choisir un village d'autrefois (à titre d'exemple, voir *J'ai vécu dans un village lorrain au Moyen Age*⁴) ou se projeter dans l'avenir.

Site de Franc-Parler :

www.franctparler.org

> Les simulations globales

Mallette pédagogique du Centre de documentation du Collectif Alpha :

- téléchargeable à la page :

www.collectif-alpha.be/rubrique88.html

- également empruntable :

rue de Rome 12, 1060 Bruxelles

Tél : 02 533 09 25

Courriel : cdoc@collectif-alpha.be

Canevas type d'une simulation

Voici les grandes étapes du déroulement d'une simulation globale, telles que les définit Francis Yaiche :

Établir le lieu et le milieu

Construire un 'lieu-thème' consiste à entraîner les élèves sur un lieu qui fonctionne comme un milieu et comme un thème : une île, un immeuble, un village, etc. Les univers peuvent être 'fixes' : île, village, immeuble, quartier d'une ville, planète, camping ou 'itinérants' : cirque, croisière, voyage scolaire, tournée d'un groupe musical, etc. Cette étape initiale permet d'introduire une première pratique discursive : la description. Pour décrire, les apprenants vont devoir identifier, nommer les éléments constitutifs du monde, les localiser, les quantifier et enfin les qualifier.

Établir les identités fictives

Construire des identités fictives, c'est amener les élèves à se glisser dans la peau d'un personnage qu'ils vont incarner, et auquel ils vont donner une âme. Les apprenants doivent faire vivre cette identité en la rendant crédible. L'identification des personnages se fait en trois temps : l'identification administrative (âge, nationalité, profession...), l'identification biographique (le passé des personnages) et le portrait (traits de caractère, physique, etc.), permettant d'introduire une deuxième grande opération discursive : le récit, ici le récit de vie.

Donner épaisseur et vie au milieu par des interactions

C'est par des interactions que les apprenants vont participer à la vie du cadre imaginé. Ils vont être amenés à donner une épaisseur

historique, géographique et sociologique au lieu-thème et à imaginer les relations entre les personnages ainsi que leur rôle dans le décor. Cette étape est l'occasion de la mise en place de jeux de rôles.

Faire intervenir des événements

Les apprenants vont ensuite devoir faire vivre les personnages en suscitant des événements et des incidents : un crime, une histoire d'amour, un incendie...

Exemples ⁵

L'ÎLE	LE VILLAGE
Situation de départ	
<p>Les apprenants sont rescapés d'un naufrage sur une île.</p>	<p>Les apprenants créent un village.</p>
Etablir le lieu et le milieu	
<ul style="list-style-type: none"> - Etablissement de la carte de l'île. - Rédaction de fiches botaniques et zoologiques. - Informations sur le relief, la forme de la côte, le climat. - Baptême de l'île et des différents sites (mots-valises, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Invention de l'espace, délimitation du cadre physique de l'environnement. - Etablissement du dessin du village, de son implantation, de sa topographie, de sa géographie, de ses ressources naturelles (argumentation orale). - Hypothèses sur le climat. - Recherche d'un nom pour le village.
Etablir les identités fictives	
<ul style="list-style-type: none"> - Le réveil des rescapés du naufrage : découverte de leur situation, premières sensations et impressions (rédaction d'un journal intime). - Connaissance réciproque des naufragés : chacun se présente en se donnant une identité fictive (nom, nationalité, profession, âge, etc.) (présentation croisée, récit de vie). 	<p>Constitution des identités fictives par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'écriture d'une fiche d'état civil administrative (nom, prénom, date et lieu de naissance, nationalité, situation de famille, adresse) ; - l'écriture d'une fiche établissant les grands traits de la personne (particularités physiques, morales, psychologiques, intellectuelles).

L'ÎLE	LE VILLAGE
Donner épaisseur et vie au milieu par des interactions	
<ul style="list-style-type: none"> - Inventaire des projets individuels et élaboration d'un projet collectif. - Discussion sur les décisions prioritaires à prendre et sur les moyens de les mettre en œuvre (signalisation de sa présence, fabrication d'outils, recherche de nourriture, édification d'un habitat...). - Etablissement d'une charte, d'un code pénal. - Election ou désignation d'un responsable de l'île. - Invention de jeux, sports, loisirs, usages dont on fixe les règles. - Ecriture de textes fondateurs (hymne, chants guerriers, pacifiques, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Etablissement d'une liste de métiers indispensables dans le village. - Réflexion et argumentation sur l'emplacement des sites importants pour la vie du village (poste, école, épicerie, etc.).
Faire intervenir des évènements et des incidents	
<ul style="list-style-type: none"> - Ecriture d'un roman d'amour entre deux protagonistes. - Production de textes ou de jeux de rôles concernant des incidents ou évènements survenus au travail ou dans la vie quotidienne (semailles, moisson, rites, fêtes, catastrophe naturelle, vol, crime, arrivée d'un navire, conflit, découverte d'un objet magique ou providentiel...). - La fin de la simulation peut être traitée comme un évènement (un bateau accoste) ou comme un incident (catastrophe, éruption, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Le décès du maire donne lieu à la constitution de partis politiques et à l'organisation d'élections législatives : <ul style="list-style-type: none"> > présentation des candidatures, rédaction des professions de foi, > préparation des affiches, > débats. - La simulation se clôture par la présentation des programmes électoraux et par les élections législatives.

Rôle de l'enseignant

Selon F. Debyser, l'enseignant a un rôle multiple dans le cadre des simulations globales :

- il est le maître de jeu ;
- il prévoit la répartition du travail collectif, en sous-groupes, ou individuel ;
- il aménage l'espace de la classe pour les

diverses activités : espace pour les jeux de rôle, affichage de certaines productions ;

- il conseille les activités en évitant de les diriger ;
- il gère la mise en forme des productions, leur mise en commun et leur conservation ;
- il prépare certaines activités par un travail linguistique ;
- il propose des documents complémentaires ;
- il aide à la correction des productions écrites ;
- il corrige, après coup et sans les interrompre, les productions orales ;
- il évalue certaines des productions ;
- il reste vigilant en ce qui concerne la dynamique du groupe classe, des sous-groupes, les dérives psychologiques possibles, les stéréotypes culturels et la qualité du travail.

Intérêt pédagogique

Monter avec sa classe un projet de simulation globale présente de multiples intérêts.

Fédérer les activités pédagogiques

La simulation globale permet de convoquer et de fédérer de manière naturelle et complémentaire toutes les activités (réflexion, débat, créativité, expressions écrite et orale) traditionnellement réalisées dans la classe de façon atomisée. Cette technique présente en outre l'avantage d'offrir un caractère extrêmement architecturé à la progression du cours.

Faire collaborer les apprenants

La construction commune d'un univers où chaque personnage joue un rôle décisif pour le déroulement de l'histoire favorise la dynamique de classe et la coopération entre les élèves. Confrontés au travail en groupe

et à la prise de décision, les élèves développent non seulement des savoir-faire mais aussi des savoir-être.

Donner une dimension ludique aux apprentissages

A travers la simulation globale et la dimension d'invention qu'elle implique, les apprenants redécouvrent la dimension ludique qui stimule l'apprentissage de la langue.

Libérer la parole des élèves

En s'exprimant sous le couvert d'un personnage fictif, la parole de l'élève est libérée dans la mesure où ses erreurs ne lui incombent plus en tant qu'individu apprenant. En outre, en plongeant les apprenants dans un contexte fictif, les distinctions des rôles à l'intérieur de la classe et les filtres affectifs qui peuvent parfois constituer un obstacle à l'apprentissage d'une langue étrangère s'estompent.

Intégrer plusieurs disciplines dans un même projet

La construction d'un contexte de simulation permet de rassembler sous un même chapiteau plusieurs disciplines habituellement disjointes.

Ainsi, la simulation globale *L'île du Quis-neuf*⁶ (histoire d'une île où se rencontrent les naufragés d'un bateau), réalisée par des collégiens de Marseille, a permis de mener un travail avec d'autres disciplines que le français : les mathématiques (calculer son âge par rapport à sa date de naissance et écrire les chiffres en lettres), l'histoire-géographie (établir la carte de l'île et la découverte d'une civilisation ancienne), les sciences de la vie et de la terre (vocabulaire de la faune et de la flore), les arts plastiques (illustrations du dossier), la technologie (utilisation de l'in-

formatique)... La simulation *J'ai vécu dans un village lorrain au Moyen Age*⁷, réalisée par des collégiens de l'académie de Nancy-Metz, a également été menée en liaison avec plusieurs disciplines. En français, la simulation a permis l'utilisation de différents outils linguistiques (échanger, débattre, informer, convaincre, argumenter, raconter...) et de différentes fonctions de la langue orale, l'utilisation de la langue écrite (textes narratifs, comptes rendus, formulaires, écrits poétiques, descriptifs, lettres, fiches d'identité, schémas, cartes, fiches documentaires, etc.) et de la lecture (lecture de recherche, de communication, lecture linéaire, lecture sélective...). En histoire-géographie, elle a permis d'aborder l'étude du paysage naturel (recherche de documents et sélection, mise en fiches), l'aménagement du territoire (répartition du relief, de la végétation, des cours d'eau...), les activités économiques possibles et la gestion des personnes, l'étude de plans et de cartes. En technologie, l'accent a été porté sur les différentes parties d'un château fort avec la création d'une maquette de château fort, la création de plans, l'utilisation d'outils, d'instruments de mesure et de traçage, etc.

Donner du sens aux activités

Dans les simulations globales, les situations de communication orale et écrite se développent dans un contexte qui nécessite de tels échanges et qui, par conséquent, donne du sens aux activités linguistiques. Le fait que les activités aient un sens, soient cohérentes et visent la réalisation d'un projet commun contribue fortement à l'engagement des apprenants.

Une première illustration

Au Collectif Alpha de Molenbeek, deux formatrices, France Bakkers et Marie-France Reininger, ont choisi d'animer un atelier de simulation globale avec un groupe d'une dizaine de personnes belges et non belges maîtrisant l'oral. Il est cependant tout à fait adaptable pour travailler avec un groupe d'apprentissage de l'oral.

A titre d'exemple, voici la création de la carte physique du village et un texte descriptif rédigé par le groupe.

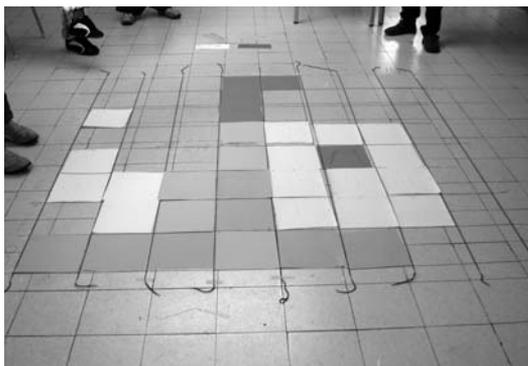


Création de la carte physique du village

Un quadrillage de 64 cases est placé au sol du local à l'aide de brins de laine. Les carrés sont des feuilles de couleurs de format A4 réduites à la dimension de leur largeur (21 cm).

Le code des couleurs doit être connu de tous. Il y a :

- 64 carrés jaunes pour représenter la terre ou le sable ;
- 16 carrés bleus pour représenter l'eau des mers, des lacs ou des cours d'eau ;
- 16 carrés verts pour représenter les forêts ou les bois ;



- 16 carrés rouges pour représenter le relief, montagnes ou volcans.

Chacun à son tour dépose un carré de la couleur de son choix à l'endroit où il veut.

Quand les 64 cases sont occupées, le tout est recouvert d'une feuille de plastique pour empêcher les feuilles de couleur de bouger.

Pour transformer ce tableau coloré en une carte de la zone où le village sera construit, on peint la carte sur le plastique.

Pour que chacun puisse garder dans son classeur une représentation du terrain tel qu'il a été défini par le groupe, on prend un moment pour en faire une reproduction en couleur.

Le texte rédigé par le groupe

Compote c'est un village sur une île, quelque part dans l'hémisphère sud. Le climat est tempéré, il y a quatre saisons : le printemps, l'été, l'automne et l'hiver. C'est pour ça qu'il y a des vergers où poussent des pommiers. Une rivière passe près de la forêt, plus loin il y a deux lacs, au sud. Au nord, une chaîne de montagnes se lève en hauteur et retombe en falaise dans la mer. De la plage, on voit un volcan.

Une seconde illustration

Voici, à la page suivante, un autre exemple présentant une activité qui, comme toute activité tirée d'une démarche de simulation globale, ne prend son sens qu'au sein de l'ensemble de la démarche, ici une simulation globale sur le thème du village.

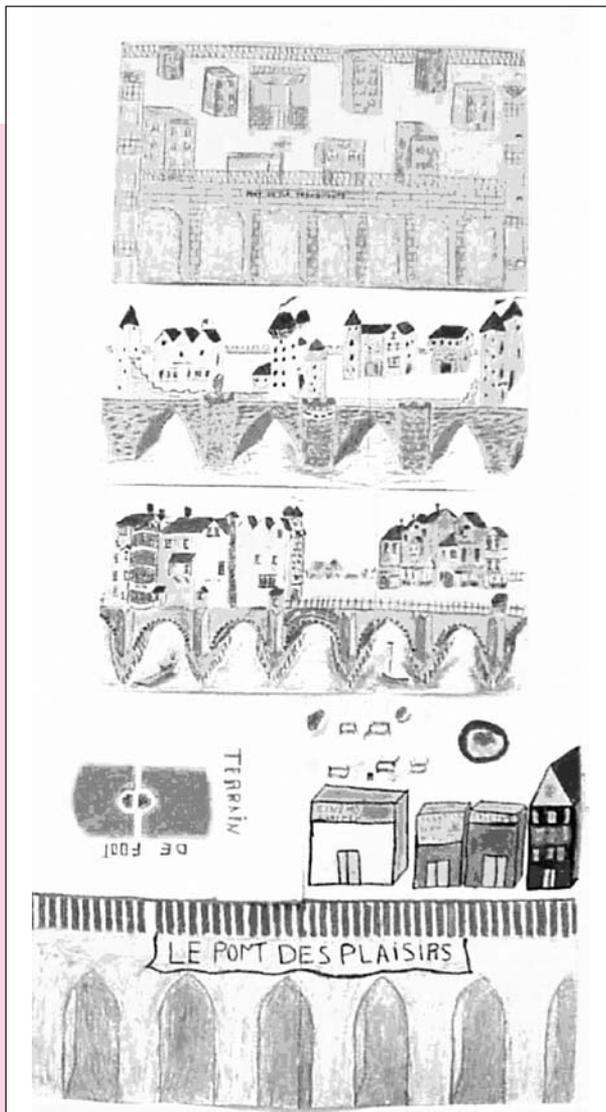
La géographie du village

Au terme d'activités de production orales et écrites, les élèves ont baptisé leur village *Centidées-sur-Sanzidée*. Ils construisent ensuite le paysage et l'environnement du village. Toutes les propositions sont recueillies et traduites en images, en dessins. Cela permet de vérifier la compréhension (en haut, en bas...), de visualiser, de formaliser les idées. Le dessin permet de dépasser le chaos initial et d'organiser la multitude des propositions avancées.

Centidées-sur-Sanzidée est construit sur des ponts qui enjambent la rivière *Sanzidée*. Les élèves ont pris au pied de la lettre le nom du village. Les ponts ont des fonctions bien précises : le *Pont de la Tranquillité* abrite l'hôpital et l'hôtel ; le *Pont des Désirs*, les commerces ; le *Pont des Plaisirs*, le cinéma, les terrains de sport et le *Collège du Monde Heureux* (on est très heureux au collège !)

; et le *Pont de la Paix*, le commissariat de police, la caserne de pompiers et le palais de justice. Les élèves veulent un métro. Pas de problème : le métro circule en boucle sous la rivière *Sanzidée* et des ascenseurs situés dans les piliers des ponts permettent de descendre dans les stations.

La créativité des élèves est grande car ils veulent à tout prix faire vivre leur village. Ils provoquent des catastrophes naturelles, des accidents dans le métro. Il faut réparer et on continue à créer. On consulte ensuite des livres de géographie : quel pays ressemble au pays imaginé par les élèves ? La dernière étape consiste à faire décrire le village pour le présenter. Ce qui permet aux élèves de s'approprier le vocabulaire spécialisé et c'est un grand pas pour leur passage de la classe d'accueil vers une classe normale.



Cette activité a été menée dans une classe d'accueil pour élèves primo-arrivants – dont aucun des élèves ne parlait français en début d'année – au Collège Bernard Palissy situé en REP (Réseau d'Éducation Prioritaire) à Paris par Brigitte Cervoni, professeur de français, et son collègue, Serge Crocquesel, professeur de technologie.

Présenté par Sylvie-Anne GOFFINET
Lire et Ecrire Communauté française

1. Francis DEBYSER, *L'immeuble*, Hachette FLE/CIEP, 1996, préface.
2. <http://membres.lycos.fr/lemarquepage/pedago/1cafe/cafe.htm>
3. <http://dnb56.ac-rennes.fr/pedagogie/lettres/lp/simglob.htm>
4. http://www3.ac-nancy-metz.fr/pasi/IMG/54LonglavilleC_99a.pdf
5. Sources : Sylvain PECH, *Une technique d'animation en français langue seconde* :

la simulation globale, CASNAV de Créteil ;
Rencontre des formateurs SVE Mâcon 2005,
Institut national de la Jeunesse et de l'Éducation populaire.

6. www.cndp.fr/vei/acc_scol/doc/lenaufirage1.doc

7. Voir note 4.

Pour en savoir plus :

Francis DEBYSER, Jean-Marc CARRÉ et Francis YAICHE, didacticiens du FLE à l'initiative de cette technique, ont multiplié les expériences et les écrits, puis publié (ou inspiré) un ensemble d'ouvrages pédagogiques permettant de monter des simulations variées. Ces titres – *L'immeuble*, *L'entreprise*, *L'hôtel*, *La conférence internationale* – sont rassemblés dans la collection *Simulations globales* chez Hachette FLE.

