



# Simulations globales

## INTRODUCTION

### DEFINITION

Une simulation globale est une tentative collective de construction d'un microcosme (un immeuble, un cirque, un village, une île...). Cette élaboration est réalisée par les participants au moyen de plans, de cartes, d'illustrations, de rédaction de biographies imaginaires, d'inventaires, de jeux de rôles, etc. La simulation globale est un support méthodologique qui peut être intégré à divers types d'enseignement (apprentissage d'une langue étrangère, formation d'adultes à la lecture et l'écriture ou à la prise de décisions collectives) et doit être adapté à l'âge et au niveau des apprenants.

L'objectif général des simulations globales est l'autonomie de l'apprenant dans différentes situations de communication. Les simulations globales offrent l'avantage de passer par le fondement de l'écrit, de faire préparer les jeux de rôle éventuels par une série d'activités permettant de donner une épaisseur et une mémoire aux personnages et aux situations (Yaiche, 1996).

### HISTORIQUE

La publication en 1974 de *La vie mode d'emploi* de Georges Perec, récit de la vie d'un immeuble provoque le déclic pour la création de la simulation globale: il s'agit de faire créer par les élèves la totalité d'un monde clos fictif et les faire vivre dans cette réalité.

Le but principal de cette méthodologie est de simuler la réalité à partir de l'expérience du monde et de l'imagination des élèves.

Jean-Marc Caré, Francis Yaiche, Christian Estrade et Francis Debyser, didacticiens en FLE du BELC (en Français Langue Etrangère du Bureau d'Etudes des Langues et des Cultures) lancent au début des années 1980 les premières **simulations globales généralistes** à lieu clos : l'île, l'immeuble, le village.

Ils proposent également les **variantes itinérantes** : le safari et l'expédition et des **formes mixtes**: le cirque et la croisière.

La fin des années 1980 voit la création des **simulations sur objectifs spécifiques**, des simulations globales à **visée professionnelle**: l'hôtel, l'hôpital, l'entreprise, l'autocar, la conférence internationale, le procès. Ici le but principal est d'assimiler les contenus lexicaux techniques et les discours spécifiques. Lors de leur utilisation, on veille à maintenir un équilibre entre le réel et l'utilitaire d'une part et l'invention et l'imaginaire d'autre part.

Plus tard, cette démarche sera utilisée auprès d'élèves en difficulté d'apprentissage ou d'intégration. En effet le changement de décor qu'elle nécessite permet de donner un cadre fédérateur à l'hétérogénéité du public (primo-arrivants, élèves très faibles, nombreuses ethnies) . Les nouvelles identités qu'adoptent les élèves, la mobilisation de l'imaginaire, leur permettent de se voir autrement et de modifier leur image.

Une réalisation du Centre de documentation du Collectif Alpha ASBL

12 rue de Rome - 1060 Bruxelles - Tél. 02/533.04.25 - [cdoc@collectif-alpha.be](mailto:cdoc@collectif-alpha.be) - [www.collectif-alpha.be](http://www.collectif-alpha.be)



On s'en doute, **le virtuel appelant le virtuel**, les simulations globales ne pouvaient pas faire l'impasse sur Internet.

En 1997, un projet pilote lancé par Ademirnet donne naissance au premier livre collectif à l'échelle de la planète ; quelques deux cent cinquante étudiants européens et américains reliés par Internet se lancent dans l'aventure et deviennent les habitants virtuels de l'immeuble parisien du [109, rue Lamarck, Paris 18<sup>e</sup>](#).

Des concours sont organisés, des romans voient le jour, des fêtes sont créées.

Nombreux sont les sites à consulter. L'élaboration de ce dossier leur doit beaucoup !

(Veuillez à ce sujet consulter la liste infra)



## UTILISATION DANS LE CADRE DES COURS D'ALPHABETISATION

La simulation globale va permettre :

- une mise en situation véritable, pendant laquelle la langue sera envisagée comme un *outil* et non plus comme un *objet de savoir*
- une importante recherche documentaire
- la synergie oral /écrit
- l'utilisation des techniques de créativité
- l'élaboration de projet
- la dynamique de groupe
- des discussions de fond via l'analyse des éléments apportés par les participants du groupe.

Les recours continuels aux notions transversales des disciplines redonnent du sens aux activités d'apprentissage et facilitent la maîtrise des savoirs. L'organisation de débats s'inscrit dans le cadre de démarches citoyennes.



## ORGANISATION PRATIQUE

---

Une idée simple, une mise en œuvre complexe (mais pas compliquée!), des résultats intéressants.

Il s'agit

- d'imaginer un lieu, des personnages, des événements
- puis de théâtraliser les situations: échanges, rencontres, querelles, départ, salutations, etc.
- et d'écrire tout ce qui vient : lettres, journaux intimes, relations de voyage, et pourquoi pas procès-verbaux, émissions de radio, articles de journaux, etc.

Bien entendu, le formateur doit formuler des objectifs précis et ramener les diverses activités dans le cadre pédagogique qu'il s'est fixé : enraciner une notion précise dans l'apprentissage, ou développer un débat via l'analyse des éléments apportés par les participants .

Le déroulement général de la simulation s'accompagne donc de « phases « où l'on ne joue plus ». On s'arrête afin d'explicitier un problème de langue, d'éclaircir un point de vocabulaire, d'approfondir un point de grammaire, etc.



## LE DEROULEMENT DE LA SIMULATION GLOBALE

Le temps conseillé par Francis Yaiche est d'environ 40 heures

Cette durée apparaît parfois comme difficilement compatible avec les contraintes organisationnelles. Il est cependant tout à fait possible de conduire une simulation en réduisant le temps de moitié et donc de lui trouver une place dans un programme annuel.

### Etablir le lieu-thème = 5heures

Exemples de compétences sollicitées et opportunités à exploiter:  
recherche documentaire, lecture de plan, travail de description, visite « éducative », comparaison entre le lieu réel et le lieu simulé

### Construire les identités fictives = 5 heures

Exemple de compétences sollicitées et opportunités à exploiter:  
dresser un portrait physique et psychologique, établir une fiche d'identité, aborder les notions de classes sociales, l'intergénérationnel

### Donner du relief aux personnages par des traces écrites, des interactions = 5 heures

Exemples de compétences sollicitées et opportunités à exploiter :  
lecture et écriture de textes personnels( récits de vie, lettres, journal intime),création de dialogues et jeu de rôle

### Donner de la vie au lieu-thème par des traces écrites, des interactions = 10 heures

Exemple de compétences sollicitées et opportunités à exploiter :  
créativité, maîtrise des documents fonctionnels (formulaire, mot d'absence), maîtrise d'un code

### Introduire des incidents et des événements = 10 heures

Voici quelques extraits en vrac qui mettent en relief des objectifs précis :

- enrichir son vocabulaire : par exemple : exercice sur les synonymes de "dire"
- maîtriser les formes verbales (temps et usages)
- déjouer les pièges du dictionnaire et apprendre à s'en servir intelligemment
- pratiquer la forme interrogative correctement : par exemple : questions sur le décor, les habitudes ou les noms des personnages
- rendre compte oralement d'un incident
- maîtriser et mémoriser un texte codé : par exemple : les répondus des locataires « Imaginez ce que cinq personnages ont enregistré comme message d'accueil sur leur répondeur »
- procéder à une analyse des médias : compréhension d'émissions de radio, lecture et utilisation de la presse

Tous ces exemples sont cités à titre indicatif.

On consultera avec profit le site de Mireille Venturelli, enseignante de « Français Langues Etrangères » qui a développé plusieurs simulations globales. <http://français.creteil.iufm.fr/>



### UNE REALISATION A MOLENBEEK

Au Collectif Alpha de Molenbeek, deux formatrices France Bakkers et Marie-France Reininger ont choisi d'animer un atelier de simulation globale. Le projet s'étale sur toute l'année scolaire et doit aboutir à une production du type roman-photo, reportage, recueil de textes, blog, etc. Voici un bref interview des formatrices.

#### **Pourquoi le choix de travailler en S.G. ?**

Un **attrait personnel** pour cette méthode qui allie créativité collective et découverte de nouvelles démarches pédagogiques.

La nécessité de trouver un terrain commun pour **le groupe** composé d'une dizaine de personnes belges et non belges d'un niveau égal en oral mais totalement disparate en lecture-écriture

#### **Avez-vous suivi une formation particulière dans le domaine des S.G. ?**

Non, la lecture des ouvrages de référence et la consultation des sites Internet sont nécessaires et suffisantes ! En outre, la participation à un atelier avec des personnes déjà engagées dans une simulation globale est un atout.

#### **Comment avez-vous présenté ce projet au groupe et quelle a été sa première réaction ?**

A la base, une réaction de panique ! Entrer dans la fiction n'est pas raconter son quotidien.

Ensuite une réaction de colère et de refus liée à un sentiment d'incapacité personnelle ou d'incompréhension du projet.

Pour remédier à cela, nous avons prouvé le bien-fondé du projet. Le point fort de ce groupe en tant que tel est la maîtrise de l'oral, son point faible est une totale différence de niveau à l'écrit. L'engagement d'une simulation globale permet de travailler l'écriture, la lecture, la rédaction à différents niveaux (textes plus ou moins courts, plus ou moins fouillés, plus ou moins précis, etc.)

#### **Un petit mot sur la collaboration inter groupes ?**

Il ne s'agit pas d'une réelle collaboration dans le sens où les groupes ne se sont jamais rencontrés.

La formatrice montrait au groupe du soir les réalisations du groupe du jour.

Les participants des cours du soir se sont chargés de certains aspects du travail et en tout cas ont utilisé les textes de leurs « collègues » comme supports de lecture.

#### **Quelques conseils de mise en œuvre ?**

Respecter la cohérence : tout ce qui a été accepté dans la SG, un personnage, un événement, un lieu doit trouver sa place et pouvoir se développer à un moment du projet .

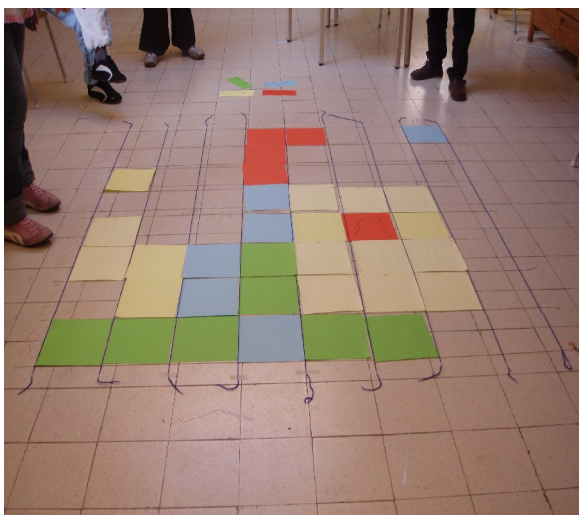
Cibler correctement la SG à développer et recadrer les propositions du groupe pour éviter les débordements de l'intrigue ou un trop grand nombre de personnages, par exemple. Le scénario de départ est toujours vaste et part dans tous les sens. Limiter le travail de la SG à une série de développements exploités en profondeur est plus efficace que d'aborder superficiellement tout le projet.



### Une illustration concrète ?

Nous vous proposons (pp. 9-10) la carte de la création du village et un texte descriptif rédigé par le groupe.

### Etablissement du relief grâce à la technique du carré de 64 cases



Un quadrillage de 64 cases a été 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 ont été occupées, le tout a été 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.



Les travaux de peinture.



L'œuvre terminée.





### Un texte descriptif a été 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.  
Au sud, une forêt s'étend.



## BIBLIOGRAPHIE

### Simulations globales

CARE Jean-Marc, DEBYSER Francis  
CIEP, 1990, 169 p.

Prenez un lieu, de préférence clos : une île, un immeuble, un village, un hôtel, un paquebot, etc. Faites-le investir et décrire par des élèves qui imagineront en être les habitants ... Utilisez ce lieu-thème comme lieu de vie pour localiser toutes les activités d'expression écrite et orale, toutes les activités de communication générale ou spécialisée. Vous obtenez ainsi une " simulation globale ", méthodologie élaborée au BELC et pratiquée depuis vingt ans par des apprenants et par des enseignants de français (langue étrangère et langue maternelle), en formation initiale ou en formation continue.

Considérées par d'aucuns comme étant uniquement un grand jeu, les simulations globales ne laissent pas de poser quelques questions de fond au pédagogue : Comment les faire entrer en classe ? Comment concilier apprentissage et créativité ? Peut-on apprendre en jouant ? Comment varier les techniques d'animation ? Quels sont les rôles d'un enseignant ? Ceux d'un élève ? Comment corriger et évaluer les productions d'un jeu ? Comment éviter les dérapages ? etc.

### Les simulations globales mode d'emploi

YAICHE Francis  
Hachette, 1996

Le premier ouvrage faisant le point sur une pratique devenue, après vingt ans d'expérience, un grand classique de la méthodologie.

Il est destiné aux enseignants qui utilisent les simulations globales ainsi qu'à tous ceux qui cherchent à impulser une dynamique aux activités de classe en les organisant autour d'un projet de création collective.

Au sommaire :

- un historique de la méthodologie
- des exemples concrets d'une dizaine de simulations,
- une réflexion théorique sur le jeu et ses enjeux en classe,
- des idées pratiques pour animer entièrement une simulation globale.

### Oskriella et Gascarneo : Deux simulations globales

CARE Jean-Marc  
CLAP, s.d .

Deux groupes de formateurs en alpha (40 personnes en tout) ont participé à simulation globale au cours de laquelle ils ont imaginé avoir échoué sur une île déserte à la suite d'un naufrage. Après une brève présentation méthodologique du dispositif pédagogique, l'ouvrage présente toutes les productions écrites et picturales réalisées au cours des six séances de travail (fiche d'identité des personnages, extrait de presse, plan des îles, journal de bord des naufragés, description de la flore et de la faune de l'île, témoignages des rescapés de l'aventure, etc.)

### L'immeuble

DEBYSER Francis, YAICHE Francis  
Hachette, CIEP, 1986, 95 p.

L'immeuble est un jeu de simulation globale. Les joueurs inventent petit à petit le décor (un vieil immeuble de Paris) et les personnages qui vont y vivre. C'est un jeu d'imagination et de communication orale et écrite.



### **3 jours inoubliables chez Nicolas David ou La naissance d'un quartier : Texte et notice méthodologique**

Groupe de femmes d'un cours de français de Cergy-Pontoise, s.d., 48 p.

Ce fascicule, outre le texte issu de l'atelier d'écriture, présente les documents créés, découverts et utilisés par les stagiaires (plan, CV, contes, photos, etc.) . Il nous permet de mesurer le travail réalisé dans la mise sur pied d'un projet de simulation globale.

### **Enseigner et apprendre à écrire : Construire une didactique de l'écriture**

REUTER Yves

ESF, 2002, 180 p.

Dans cet ouvrage, on trouvera un bilan critique des pratiques de l'enseignement de l'écriture, les apports pédagogiques et théoriques des courants contemporains (Freinet, jeux d'écriture, etc.) et des principes permettant d'établir une didactique de l'écriture orientée vers la réussite des élèves.



## QUELQUES SITES INTERNET

---

Dernière consultation le 19/05/06

### LE SITE DE REFERENCE DES FORMATEURS DU COLLECTIF ALPHA

<http://www.franparler.org/parcours/simulations.htm>

Préparer et réaliser une simulation globale en classe permet de motiver les apprenants, tout en leur offrant la possibilité de s'exprimer en français, à l'oral mais aussi à l'écrit. Le principe en est simple : il s'agit d'entraîner les élèves dans un univers différent de celui de la classe (que l'on appelle le lieu-thème) et de leur faire endosser une identité fictive. La simulation s'apparente ainsi à un jeu de rôle "grandeur nature", où l'on fait paraître comme réel ce qui ne l'est pas. Nombreux sont les étudiants qui apprécient ce type d'apprentissage dynamique d'une langue, comme le montre le titre de la page Web de l'académie de Rennes : "[la simulation globale au service de la vie de la classe](#)".

L'enseignant qui voudra mettre en oeuvre un tel projet cherchera tout d'abord à obtenir des informations pratiques sur le déroulement et le fonctionnement d'une simulation, les conditions de sa mise en oeuvre, ses contraintes... et Internet peut à ce titre lui fournir des informations très précieuses. A consulter en priorité : l'excellente [page pédagogique des Internautes](#) qui référence des sites et des outils utiles pour les simulations.

Il cherchera ensuite à recueillir des témoignages de personnes qui ont déjà réalisé ce genre d'expérience. Concernant la simulation de "l'Immeuble" par exemple, vous trouverez le compte rendu d'une simulation utilisée dans le cadre d'un cours de langue intensif, organisé par le [Secrétariat franco-allemand](#) pour l'échange en formation professionnelle. Concernant la simulation du "Cirque", davantage destinée aux plus jeunes, vous pourrez consulter un mémoire de maîtrise intitulé "[La simulation globale : une démarche au service de la production d'écrits au cycle 3](#)".

Pour poursuivre votre projet, il ne vous restera plus qu'à choisir la simulation que vous souhaitez réaliser avec vos élèves. Certains sites adaptent des exemples de simulations globales pour créer des cours et des activités sur la Toile, et vous pourrez vous inspirer de ces exemples : [l'Hôtel](#), [le Cirque](#), [l'Entreprise](#), [l'Immeuble](#), [Une fin de semaine dans le Dauphiné](#) ou [Le Village Prologue](#) (avec inscription payante).

Pour aller plus loin, vous pouvez également consulter des ouvrages spécialisés, dont vous trouverez quelques références dans la [bibliographie du stage BELC](#) intitulée "Créativité et Activités ludiques" (un chapitre y est consacré aux simulations globales).



### LES CLASSIQUES

L'immeuble :

<http://home.sandiego.edu/~mmagnin/PagePedagogique.html>

l'Hôtel :

<http://home.sandiego.edu/~mmagnin/hotel.html>

le Cirque :

<http://projects.edtech.sandi.net/langacad/lecirque/indexf.html>

l'Entreprise :

<http://home.sandiego.edu/~mmagnin/affaires.html>

Une fin de semaine dans le Dauphiné :

[http://w3.u-grenoble3.fr/espace\\_pedagogique/simul.htm](http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/simul.htm)

Le Village Prologue :

<http://www.prologue.qc.ca>

### POUR TRAVAILLER LA DYNAMIQUE DE LA CLASSE

La simulation globale au service de la vie de la classe :

<http://atv2.ac-rennes.fr/pedagogie/lettres/lp/simglob.htm>

### POUR AIDER A L'ECRIURE FONCTIONNELLE

Formulaires administratifs de la région wallonne en ligne :

<http://formulaires.wallonie.be/>

### POUR AIDER A LA PRODUCTION ECRITE OU ORALE

La simulation globale : une démarche au service de la production d'écrits au cycle 3 :

<http://français.creteil.iufm.fr/>

Une simulation globale lors d'un cours de langue intensif :

<http://www.ofaj.org/paed/langue/simulationfr.html>



## POUR ALLER PLUS LOIN

---

A suivre ! Un groupe de travail de Lire-et Ecrire constitué lors de la fête de l'Internet 2006 se propose de partager une expérience de simulation globale interactive.

Pour tout renseignement, veuillez contacter [fabienne.poliart@lire-et-ecrire.be](mailto:fabienne.poliart@lire-et-ecrire.be).



## VOS COMMENTAIRES ET NOUVELLES SUGGESTIONS

---

