

C3 Le jeu de rôle¹

OBJECTIFS

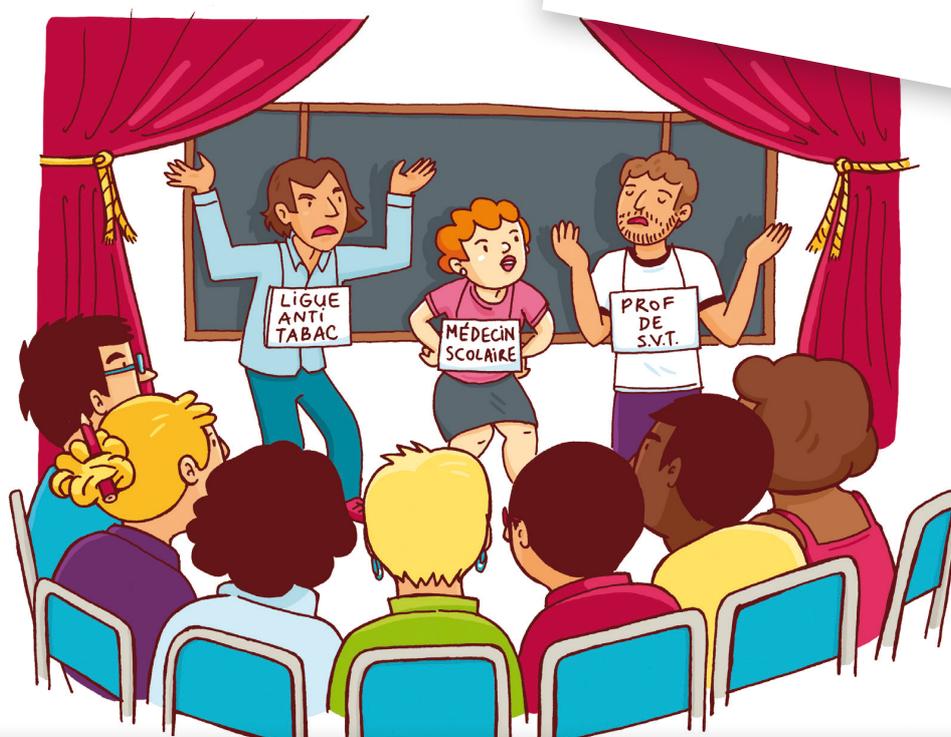
Cette technique pédagogique vise à mettre un groupe d'étudiants² ou de stagiaires en situation dans le but de permettre une mise à distance des points de vue (en ayant à jouer le rôle d'un autre acteur de la communauté éducative), une identification des freins et des leviers en vue de la construction collective d'un projet en éducation à la santé.

MOTS-CLÉS

Représentations, mise en situation, identification des freins et des leviers, personnages.

Le mot du formateur

« Le jeu de rôle facilite le travail du volet collectif de l'éducation à la santé en milieu scolaire, en particulier la place des partenaires. Parce qu'elle confronte les étudiants et les stagiaires en formation à des situations professionnelles concrètes, souvent difficiles, la technique du jeu de rôle, comme toute mise en situation, nécessite, de la part du formateur ou de l'enseignant, régulation et discernement. »



En bref...

Le jeu de rôle permet de **confronter les membres d'un groupe à une situation proche de celles qu'ils peuvent ou pourront rencontrer dans leur activité professionnelle**. Par exemple, le cadre proposé peut être celui d'une école de cinq classes en milieu urbain où est proposée une collation aux enfants. Le médecin remarque des enfants en surpoids. Face aux directives ministérielles, se pose la question du maintien de la collation. Les enseignants envisagent de mettre en place un projet plus global d'éducation à la santé sur la nutrition, en y associant différents partenaires. La phase de construction de l'argumentaire est sans doute la plus importante, les participants rentrent dans la peau de leurs personnages, essayent de penser comme eux, intègrent leurs préoccupations propres. Ce travail ouvre la porte à une **mise à distance des points de vue**. Le jeu lui-même permet essentiellement d'identifier les freins et les leviers en vue de la construction collective d'un projet en éducation à la santé. **Le travail d'analyse a posteriori**, qui laisse une large place à l'expression des étudiants/des stagiaires placés en situation d'observation, conduit à faire le point sur les conditions d'un travail partenarial respectueux et pertinent.

1. Voir la vidéo « Jeu de rôle » en annexe de cette fiche sur le DVD.
2. Le jeu de rôle peut aussi être utilisé en classe, en premier comme en second degré.

MODALITÉS D'ORGANISATION

Temps d'animation

De 1 heure à 1h30.

Effectif conseillé du groupe

En fonction du nombre de rôles à attribuer : entre 10 et 25 personnes. Un nombre suffisant de participants est nécessaire pour qu'au moins deux personnes aient en charge un même rôle.

Matériel nécessaire³

- Règles du jeu,
- Une fiche « mise en situation » présentant une situation en éducation à la santé,
- Cartons « personnages ».

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1. Présentation des finalités de la séance et des règles du jeu de rôle

Les participants devront interpréter des personnages impliqués dans une situation définie au préalable.

2. Présentation de la situation retenue⁴

Exemple d'utilisation du jeu de rôle dans le second degré : « Un lycée de taille moyenne, en milieu urbain. Devant les difficultés rencontrées par certains élèves, les CPE proposent de travailler à la prévention des conduites à risque. L'idée d'un projet santé est lancée. Dans le cadre du CESC, une réunion est consacrée à l'organisation de ce projet. Participent à cette rencontre : le chef d'établissement ; un conseiller d'éducation ; un enseignant de SVT ; un d'histoire-géographie ; le médecin et l'infirmière de l'établissement ; un représentant du Codes ; un membre de la Ligue antitabac. »

3. Distribution des cartons « personnages » aux participants et préparation de l'argumentaire

Par groupe de deux ou trois, les participants déterminent celui qui jouera le personnage proposé et construisent ensemble son argumentaire (20 minutes). Le formateur/ l'enseignant circule dans les groupes pour les aider à surmonter d'éventuelles difficultés.

4. Mise en situation

Les acteurs prennent place au centre de la salle et jouent la situation préalablement présentée. Les autres participants

les observent (20 minutes). Dans la mesure du possible, il est souhaitable que un ou plusieurs observateurs analysent le comportement et les propos d'un acteur.

5. Impression des acteurs

Chaque acteur dispose ensuite de quelques minutes pour présenter son personnage et donner son impression sur la situation jouée.

6. Retour des observateurs

Les observateurs effectuent une synthèse de leurs observations.

7. Conclusion des enseignants

Les formateurs/les enseignants effectuent le bilan de la situation proposée, du jeu des acteurs et des commentaires des observateurs. Des échanges entre participants et formateurs/enseignants peuvent alors être engagés.

Cette technique est citée dans les fiches formation : A12.2 ; A12.4 ; A21.1 en formation initiale et B1.5 en formation continue.

Avantages

- ▶ Permet d'être actif et de jouer une situation proche de celles rencontrées dans la réalité professionnelle.

Limites

- ▶ Le jeu de rôle et la mise en situation peuvent mettre en exergue des désaccords sous-jacents. Le formateur/ l'enseignant joue alors un rôle de régulation très important.
- ▶ Le jeu de rôle peut conduire les acteurs à forcer le trait et à prendre des positions caricaturales qu'il faudra nuancer.
- ▶ Le formateur doit veiller à ce que les commentaires restent centrés sur le rôle et non sur la personne qui le joue. Il est important de commencer par valoriser les points positifs.

3. Voir « Déroulement du jeu de rôle et exemple des profils des personnages » en annexe de cette fiche sur le DVD.

4. Voir « Déroulement du jeu de rôle et exemple des profils des personnages » en annexe de cette fiche sur le DVD.