LE JEU DE RÔLE

SES OBJECTIFS

- prendre conscience de ses comportements et y réfléchir
- expérimenter et développer diverses conduites nouvelles dans une situation donnée
- rétablir, développer et renforcer sa spontanéité, sa créativité, ses savoirs et savoir-faire.

Ces entraînements amènent à progresser vers un potentiel de liberté réactionnelle et d'adaptation croissant.

MODALITES D'INTEGRATION DE NOUVEAUX COMPORTEMENTS

1. La répétition
Recherche des comportements les plus adéquats par essais et erreurs.

2. L'observation des autres
Suscite la conception d'attitudes nouvelles.

3. L'auto-confrontation
L'animateur et le groupe entraînent le protagoniste à mieux prendre conscience de lui-même et à progresser en situation.

Le jeu de rôle n'est pas seulement une méthode d'animation pédagogique, il est aussi une formation personnelle et comporte des apprentissages sociaux.

FORMATION PERSONNELLE

Le jeu de rôle **permet la prise de conscience** de :
- soi et de ses attitudes personnelles spontanées chroniques
- la façon dont l'autre nous voit
- l'impact de nos comportements sur autrui.

Le jeu de rôle invite à y réfléchir, les travailler et à assouplir, élargir notre champ de réactions.

Il aide au savoir être.

APPRENTISSAGES SOCIAUX

Le jeu de rôle **permet de connaître et maîtriser des situations difficiles** : il permet d'accroître la conscience et le dépassement de difficultés particulières, dans des situations conflictuelles ou délicates.

Il **permet de se préparer à l'affrontement de situations nouvelles** pour lesquelles on n'a pas encore eu la possibilité d'acquérir une pratique et qui risquent de prendre au dépourvu.
Il permet de s'entraîner à des rôles nouveaux.

Il **permet la projection d'une situation dans un futur indéterminé** :
Imaginer et expérimenter l'évolution possible d'une situation actuelle insatisfaisante permet :

- d'évaluer les côtés positifs et négatifs de la situation
- de limiter le stress et un acharnement inutile
- de faciliter les prises de décisions.

En offrant la possibilité de s'exercer à vivre des situations sociales pour y être plus à l'aise, le jeu de rôle entraîne à acquérir des savoir- faire.

METHODE D'ANIMATION PEDAGOGIQUE

En rendant un enseignement vivant, le jeu de rôle **permet d'améliorer** :

- l'**assimilation et l'intégration** d'informations et connaissances
- la **spontanéité et la créativité**
- la **concentration et la motivation**
- le r**apport à la matière** enseignée
- l'**ambiance** du groupe
- la prise en charge active de sa formation et de celle des autres.

Le jeu de rôle contribue à l'assimilation des savoirs.

Ces 3 aspects du jeu de rôle s'enrichissent mutuellement. Ce sont l'animateur et les objectifs ciblés qui induiront l'aspect dominant.

LE DEROULEMENT D'UN JEU DE RÔLE

I) LES ATTITUDES DE BASE

Une **vigilance et une présence** dans trois directions à la fois :

- vers ce qui se passe sur l'espace de jeu
- vers l'ensemble du groupe (regard tournant en phare)
- gestion du temps (1/3 du temps pour l'échauffement, 1/3 pour le jeu, 1/3 pour l'exploitation).

Le **maintien d'une juste distance** entre l'animateur et les membres du groupe.

Une **offre de relais.**

Respecter et faire **respecter la déontologie** de groupe.

II) LES REGLES DEONTOLOGIQUES

- les attitudes facilitantes
- le secret de groupe
- un feed-back constructif
- proposer au groupe d'élaborer ou compléter les règles déontologiques
- veiller à l'adhésion du groupe aux règles établies.

Le respect de ces règles sera le garant du climat de confiance et de détente essentiels au bon fonctionnement de la dynamique de groupe et de jeu de rôle.

III) LA MISE EN PLACE

L'accueil :
L'animateur explique le concept et l'objectif du jeu de rôle.

Le scénario :
Il est proposé par l'animateur ou par le groupe.

Le groupe :
L'animateur définit le rôle du groupe :
Observateurs silencieux et bienveillants qui seront invités à :

- éventuellement s'impliquer activement dans la situation en cours de jeu
- exprimer leur vécu et leurs observations après le jeu en se centrant sur ce qui se passe ici et maintenant.

L'espace :
Prévoir une distance entre les acteurs et les observateurs permettant à chacun de voir et entendre tout le monde et d'être vus et entendus de tous, tout en gardant le ton d'intimité de la conversation (scène à l'italienne, aire de jeu central, ouverture en « U »).

Les acteurs :
L'animateur demande au groupe qui désire interpréter : le protagoniste (celui sur qui on va travailler l'objectif de la scène), les égo-auxiliaires…

IV) L'ECHAUFFEMENT

- animation de discussion ou travail en sous- groupes pour définir le scénario, les conditions de la situation et les personnages (où se placent les acteurs, lieu…)
- l'animateur prend le temps de les préciser
- jeux de rencontres
- préparation du protagoniste
- inviter les égo-auxiliaires à se lever et rejoindre l'aire de jeu.

V) L'INTERPRETATION DE LA SITUATION

L'animateur donne les indications scéniques et effectue éventuellement des propositions à certains moments clés pour débloquer ou enrichir le jeu :

- les apartés (exprimer à part ce que l'on vit) ex: « j'en ai ras le bol, il est insupportable »
- l'auto-drame (jouer tous les rôles, tout seul)
- les doubles multiples (jouer avec des doubles de soi, chaque double est une part de soi) : le protagoniste joue le même personnage dans plusieurs émotions
- le renversement des rôles permet : d'expérimenter le vécu et le point de vue de l'autre, de se voir par ses propres yeux et par ceux de l'autre, d'accroître sa lucidité, de développer l'empathie. Ex: jouer son patient, l'élève joue le rôle du professeur...

VI) L'EXPLOITATION

Après le jeu, l'animateur veille à:

- remercier les acteurs
- inviter les acteurs à s'asseoir face au groupe ou réintégrer leur place
- demander à tous d'exprimer leur vécu et observations, au protagoniste, aux égo-auxiliaires, au groupe
- exprimer son propre vécu et ses observations
- clore la séance.

LA GESTION DES RESISTANCES

Les participants « phobiques sociaux »:

- les protéger
- ne pas trop les pousser, ni les forcer
- leur donner une tâche spécifique hors jeu
- proposer un entretien individuel.

Le groupe « résistant »:

- participer au jeu de rôle tout en assumant son rôle d'animateur
- revenir en arrière si nécessaire

- inviter les participants à exprimer leurs résistances + recherche collective de solutions pour créer la confiance et la motivation
- Stimuler le groupe, apporter des informations pour rassurer
- Clarifier
- Orienter le groupe
- changer de méthode si elle ne fonctionne pas.