

## Le jeu de rôle

### Descriptif

Simulation de courtes situations et analyse des comportements, réactions, discours.

### Objectifs

Les jeux de rôles peuvent avoir plusieurs types d'objectifs. Il s'agit de les clarifier pour choisir une situation et un mode d'animation adaptés :

- rôle de sensibilisation qui a une vocation démonstrative ;
- rôle de simulation, s'entraîner à vivre des situations assez standardisées ;
- rôle de sensibilisation aux situations de groupes et aux relations interpersonnelles. Ces jeux permettent la créativité, l'entraînement à la prise de décision, à la négociation.

### Déroulé

#### 1. Pour lancer un jeu de rôle

- Présenter la situation à jouer.
- Elle doit comporter un minimum de cadrage : contexte de la scène, quelques caractéristiques des personnages en présence... Plus le cadrage est précis, plus cela sécurise les personnages. Mais il ne faut pas trop cadrer les rôles pour garder un espace de liberté et de créativité.
- Demander des volontaires, et leur répartir les rôles.
- Proposer la préparation du jeu avec les stagiaires qui n'ont pas de rôle à jouer. Cela peut rassurer les personnes sur le rôle qu'elles ont à prendre. Cela peut permettre aussi une première confrontation sur différentes logiques de fonctionnement d'un personnage.
- Prévoir des observateurs (cf. ci-après 3. Les critères d'observation).

#### Démarrer le jeu.

**Arrêter le jeu :** la scène peut s'arrêter d'elle-même ou l'animateur peut l'arrêter.

#### 2. Pour analyser la scène jouée

- **Donner la parole aux participants**, en leur demandant en particulier comment ils se sont sentis dans le rôle. Chaque « acteur » exprime son vécu dans le jeu, ses émotions, ses ressentis. Cet espace d'expression des participants est indispensable afin de ne pas rester sur du non-dit, éventuellement mal vécu.
- **Donner la parole aux observateurs.** Ils s'expriment selon quelques consignes d'observation fixées au départ (cf. ci-après 3. Les critères d'observation).
- **Prendre la parole en tant qu'animateur** du jeu pour donner quelques observations ou insister sur quelques points particuliers.

### Recommandations pédagogiques : quelques techniques d'animation

- Faire jouer des séquences courtes, successives, plutôt qu'un jeu de rôle très long, notamment pour avoir le temps d'une observation et d'une analyse.
- Lorsque le jeu s'enlise, l'animateur du jeu peut introduire un élément nouveau pour le relancer. Exemple : un appel téléphonique de M. X, sur lequel les personnes auront à réagir.  
Il peut aussi, en cas de blocage, demander un changement de rôle entre deux personnes. Exemple : le père échange le rôle avec le fils. Ce retournement permet à chacun de sentir combien il faut tenir compte d'une autre logique de personnage.
- On peut aussi, après l'analyse d'une scène, proposer de la rejouer dans d'autres conditions.



### UTILISATION

Prendre conscience du point de vue d'un tiers

p. 33

p. 41

### 3. Les critères d'observation du jeu de rôle

Les consignes d'observation sont à fixer dès le départ :

#### Observation des échanges :

- Relever ce qui est de l'ordre de l'information, des opinions, de l'évolution des échanges.
- Identifier les problèmes mis en évidence.
- Noter les questions oubliées.

#### Observation des modes d'intervention des participants

- Voir le rôle joué par chacun.
- Relever des phrases textuellement.
- Distinguer les interventions intellectuelles des interventions émotionnelles. Noter par exemple les moments de rires...
- Distinguer les différentes phases du jeu.

#### Pour en savoir plus

Anne Ancelin SCHUTZENBERGER, le jeu de rôle, ESF, 1999.