

Auteur : Maguy PEREA Établissement : Lycée de Montgeron (91) Académie : Versailles Relecteur(s) : Amaya GERONIMI	Mots-clés : Jeu de rôles Date de publication sur le site : Date de révision : 28 janvier 2004
---	--

**FICHE PEDAGOGIQUE D'AIDE AU PROFESSEUR:
ANIMER UN JEU DE ROLES**

Le jeu de rôles est une technique très utilisée lors des formations des salariés dans les organisations.

Certains de ces jeux peuvent avoir pour objectif essentiel la découverte de soi, le «développement personnel» et sont animés par des psychologues professionnels. D'autres mettent en scène des situations de communication liées au travail et permettent de les revivre ou de les anticiper puis de les observer et les analyser entre participants, sous la conduite d'un formateur. L'objectif est alors de susciter des conduites de communication plus conscientes de la part des acteurs.

I/ Intérêt pédagogique du jeu de rôles

Le jeu de rôles permet aux élèves de quitter un instant leur statut de lycéens et de vivre des situations de communication dans des contextes différents de ceux dans lesquels ils évoluent habituellement. Il favorise la projection mentale dans la vie sociale ou le monde du travail. En ce sens il permet l'entraînement à la communication orale dans des contextes diversifiés.

Pour nous, enseignants, le jeu de rôles provoque des situations de communication observables et analysables, sur lesquelles nous prenons appui pour ancrer les concepts du programme, en complémentarité avec d'autres moyens.

II/ Conditions de réussite

1° Percevoir la nature d'un jeu de rôles de communication

A ce niveau de formation, le jeu de rôles doit être un exercice gratuit n'entraînant pas d'évaluation sommative et chiffrée. Il est essentiellement support d'analyse et occasion d'entraînement à la communication. Il ne vise pas, pour l'instant, une communication «efficace» et professionnelle avec des élèves qui n'ont ni acquis ni expérience.

Pour qu'il reste une activité à laquelle les élèves se prêtent sans crainte, mieux vaut éviter toute situation trop impliquante pour la personnalité en formation des jeunes, des simulations que nous aurions du mal à guider et analyser. Nous privilégions donc des situations d'échange verbal et non-verbal relevant de la vie sociale, du travail et des organisations, dans lesquelles l'élève peut nécessairement opérer une distanciation : il ne joue pas son propre personnage mais emprunte souvent un autre nom, un autre âge, un autre statut (le client, le commercial, l'hôtesse, etc.).

2° Préparer la séquence

La préparation du jeu par l'enseignant est essentielle pour que l'improvisation soit convenablement cadrée. Il faut donc imaginer et définir une situation, un contexte, des rôles clairement décrits, etc. En outre, le professeur choisit la technique d'animation (*voir ci-dessous*) qui paraît convenir le mieux à ses objectifs pédagogiques.

3° Animer le jeu en se tenant à des règles :

Au moment du jeu, le professeur pose les principes du jeu et en reste maître. Il rappelle que le jeu doit respecter la vraisemblance de la situation. C'est pourquoi, le professeur intervient et arrête un

instant le jeu en cas de dérapage langagier, de caricature des personnages ou de déviation par rapport aux consignes données. Une fois les mises au point faites, le jeu peut redémarrer.

Il n'est pas nécessaire que l'échange soit long pour présenter un intérêt en vue d'une analyse ultérieure. Parfois quelques interactions suffisent.

4° Exploiter le jeu :

Mettre les élèves en situation de communication constitue un entraînement qui, en lui-même, présente déjà un intérêt. Mais notre objectif principal est d'utiliser le jeu de rôles comme support d'observation. Une analyse des phénomènes observés est donc indispensable après le jeu. Elle est pratiquée par les acteurs eux-mêmes, en auto-analyse du vécu et/ou par des élèves observateurs.

Une grille ou un schéma servent à guider cette analyse et à ancrer ensuite les concepts relevant du programme. Il ne s'agit pas d'un jugement porté en termes de « bons » ou « mauvais » comportements mais bien d'un repérage de phénomènes de communication (certaines grilles existantes qui « qualifient » les gestes, le regard, la voix etc. ne sont pas en accord avec l'esprit des recommandations pédagogiques du programme. Elles risquent de blesser et décourager les élèves « acteurs »).

III/ Techniques d'animation du jeu

Le jeu de rôles peut difficilement se pratiquer en classe entière : on privilégiera donc les séquences dédoublées. Le professeur, surtout en début de formation, reste le maître du jeu. Il faut s'attendre à ce que les élèves, par manque d'habitude, soient un peu déroutés lors du premier jeu ; par la suite, ils adhèrent en général fortement à ce type de situation.

On peut citer cinq techniques d'animation différentes. L'enseignant choisit celle qui lui semble la plus intéressante à chacune des séquences faisant appel à un jeu de rôles.

Techniques d'animation	Avantages	Inconvénients
Deux élèves jouent, chacun dans un rôle différent, tandis que les autres observent avec l'aide d'une grille ou d'un schéma.	Forte implication des élèves qui jouent. Les observateurs peuvent se consacrer entièrement à remplir la grille ou le schéma	Très forte implication pour les acteurs qui se risquent devant les autres Passivité possible des observateurs
Les élèves sont divisés en groupes qui jouent en parallèle. Les élèves pratiquent ensuite l'auto-analyse, avec une grille ou un schéma.	Tous les élèves sont mis en situation de communication.	Le professeur peut difficilement percevoir ce qui se passe dans chaque groupe (mais il peut favoriser une mise en commun ultérieure des auto-analyses).
Les élèves sont divisés en groupes qui jouent les uns après les autres. Les élèves pratiquent ensuite l'auto-analyse, avec une grille ou un schéma.	Tous les élèves sont mis en situation de communication. Le professeur peut aider les élèves lors de l'analyse.	L'exercice peut être « mangeur de temps »
Un élève (ou des élèves) jouent un rôle, le professeur joue l'autre rôle.	Le professeur peut donner l'orientation qu'il souhaite à son personnage, pour susciter des comportements en retour de la part des élèves.	L'exercice peut être « mangeur de temps » si l'on veut que tous les élèves vivent la même situation.
Les élèves sont divisés en deux clans, chaque clan représentant un rôle. Les élèves d'un même clan peuvent intervenir à tout moment pour faire avancer le jeu dans le sens qu'ils souhaitent.	Tous les élèves sont fortement impliqués car ils peuvent intervenir d'eux-mêmes ou être sollicités par le maître du jeu.	Le fil du jeu peut, parfois, manquer un peu de continuité (sans que cet inconvénient soit majeur).