



Jeu de rôles

Auteur : Collectif - REN

Le jeu de rôles donne la parole à chacun et permet de cerner les enjeux de la thématique en simulant par exemple, une réunion entre différents acteurs ayant chacun des points de vue différents.

Typologie de l'activité

Approche pédagogique

réflexion

Objectifs

- * Comprendre les enjeux de thématiques environnementales
- * Comprendre la dimension sociale, civique et économique de la thématique environnementale
- * Comprendre des points de vue différents des leurs
- * Permettre la confrontation de ces points de vue
- * Aborder le sens du débat démocratique et le fonctionnement des institutions
- * Initier au questionnement

Infos pratiques

Matériel

- * Des fiches « personnages » peuvent être conçues. Sur chaque fiche, on doit trouver : nom, fonction et point de vue du personnage (en quelques lignes).
- * Des écriitoires pour chaque personnage (pour connaître le nom de tous les personnages pendant la réunion-jeu).

Éventuellement,

- * Un plan de la commune ou des communes concernées par la situation du jeu ;
- * Des éléments de déguisement pour que chacun s'approprie encore mieux son personnage (ex. : écharpe tricolore pour le maire, lunettes, cravates, blouses, foulards...).

Déroulement

la séquence dure 2 heures environ dont une réunion de 45 minutes maximum. Le jeu de rôles nécessite une situation locale sur un problème lié au thème.

Des exemples :

– sur le territoire de trois communes, une décharge doit être fermée dans l'année à venir ; – l'école d'une commune a décidé de mieux maîtriser l'énergie qu'elle utilise au quotidien. Il nécessite aussi des rôles représentatifs des catégories socioprofessionnelles d'une commune et ayant un point de vue différent sur la situation : des élus, des habitants, des commerçants, des enseignants... Le choix des rôles dépend de la thématique.

Effectif idéal : 15 jeunes.

• 1re phase : préparation La situation est présentée au groupe. Chacun choisit un rôle (chaque rôle, désigné par sa fonction, est noté sur un tableau). Puis chacun prend connaissance de son rôle et réfléchit à l'argumentaire pour la réunion.

• 2e phase : la réunion-jeu Les participants sont conviés à une réunion pour exprimer et défendre leur point de vue et réfléchir ensemble à une solution. À l'issue de la réunion-jeu, un tour de table peut être proposé autour des questions suivantes : – avez-vous eu des difficultés et quelles sont-elles ? – dites deux mots pour qualifier la réunion... – si c'était à refaire, comment joueriez-vous votre rôle ? Cette première évaluation a pour objectif de développer l'esprit critique, de donner un avis personnel, et de faire sa propre analyse.

• 3e phase : prolongements possibles La première réunion-jeu a amené les jeunes à imaginer des solutions. Certaines sont raisonnables et d'autres moins. Pour vérifier que ces solutions sont réalistes, un moment de recherche d'informations peut être organisé. À l'issue de cette recherche, une synthèse est faite en grand groupe pour éliminer les solutions non réalistes et en savoir plus sur celles qui le sont. Après ce travail d'acquisition de connaissances sur votre thématique, il est très pertinent de refaire le même jeu de rôles en ayant pour objectif de vérifier que des solutions sont réalistes et qu'elles offrent une opportunité d'amélioration. Cette étape permet de confronter ses arguments et de choisir une solution qui soit une réelle opportunité d'améliorer la situation environnementale.

Autres

Avant la réunion, c'est le moment d'énoncer certaines règles : la durée, le respect de la parole, la procédure pour demander la parole (lever le doigt, etc.). Lors de la réunion-jeu, la mise en scène est importante : les tables sont placées en cercle, puis tous les personnages, sauf « le maire », sortent de la classe. Le maire invite alors les personnes à entrer dans la salle de réunion. L'adulte veille à intervenir le moins possible. S'il y a des « pannes d'arguments », chacun (jeunes ou encadrant) peut noter une idée sur un papier qu'il fait passer au jeune en difficulté.

Thèmes

Biodiversité
Déchet
Eau
Mobilité / Transport

Participants

Tout public

Nombre de participants

Activité en grand groupe

Durée de l'activité

2H00

Durée de préparation pour l'animateur

1H00

Lieu

Intérieur