



Le jeu de rôle est une scène improvisée entre membres d'un groupe à partir d'un thème simulant une situation vraisemblable, suffisamment générale et imprévisible pour permettre à chacun de jouer son rôle (plus ou moins déterminé), à sa façon. Cette technique très impliquante, dérivée du psychodrame, vise l'analyse des attitudes, des relations.

Objectifs

- Prendre conscience d'attitudes, de représentations sensorielles.
- Favoriser une évolution des attitudes.
- Analyser une situation dans sa complexité.
- Comprendre le point de vue d'autrui.
- Révéler les problèmes liés à la communication verbale et non-verbale.

Déroulement

Sur proposition de l'animateur ou du groupe, il est décidé de jouer une scène qui sera objet d'analyse. Le thème est déterminé. Les rôles sont répartis (10 à 20 minutes). Le jeu commence (durée autour de 20 à 30 minutes). Une partie du groupe observe.

L'animateur

Au moment de la définition de la scène (qui peut être « imposée » par l'animateur ou proposée par le groupe), l'animateur permet la facilitation et la régulation du travail du groupe, notamment en rappelant que personne n'est « obligé » de participer au jeu, chacun peut s'en retirer à tout moment.

Pendant le jeu, il est attentif aux réactions de chacun, il reste en retrait et n'intervient pas. Il suit le jeu et prend la responsabilité de l'interrompre si nécessaire.

Après le jeu, il soutient l'analyse des différents éléments apportés par le groupe.

Derrière le rôle, c'est bien sûr l'individu qui se met en scène : d'où la nécessité d'une empathie.

Avantages/inconvénients

Le jeu de rôle est une technique idéale pour développer les habiletés en matière de relations interpersonnelles et de résolution de problèmes. Elle permet un transfert des « acquis » immédiat et offre la possibilité de mettre en oeuvre divers champs d'habiletés. Le jeu de rôle permet une rétroaction immédiate. Il a un aspect ludique. Il faut éviter que des personnes jouent leur propre rôle. Le risque est de glisser vers le psychodrame (reconstitution d'une situation personnelle favorisant - entre autres - la libération des sentiments refoulés dans un but thérapeutique). On préférera, dans le cas de situations vécues par les personnes, proposer à d'autres de jouer leur rôle.

Matériel

Pas de matériel spécifique. Sauf dans l'hypothèse où des rôles spécifiques sont donnés (inscrire les rôles sur papier et vérifier leur compréhension).

Bibliographie

- Enriquez. La formation sociale dans les organisations. Paris : PUF. 192-199. (1971).
- Gounod. Le jeu de rôle ou l'irruption des possibles. Bulletin de psychologie. N° spécial le psychodrame, 23. (1970)
- Mucchielli. Les méthodes actives dans la pédagogie des adultes. Paris : ESF. (1975)
- Schutzenberger. Le jeu de rôle. Paris : ESP. 84 (1981).
- Chamberland (...) Jeu, Simulation et jeu de rôle. Sainte-Foy, Les Presses de L'Université du Québec (1996).
- Proust, François et Patrick Posse. Précis de jeux de rôle. Paris, Les Éditions d'Organisation, (1991).

Tiré de la fiche-outil réalisée par le [CRES Nord Pas-de-Calais](#)