

21. Jeu de rôle



*S'exprimer, communiquer, réfléchir, analyser,
travailler un texte biblique ou un thème*

OBJECTIFS

- Vivre une situation plutôt que d'en parler théoriquement.
- Faire apparaître des schémas de comportements dans une situation donnée en la jouant.

MATERIEL

Aucun.

NOMBRE DE PERSONNES

10 à 40 ou plus (plus il y aura de monde, plus il y aura d'observateurs/trices n'intervenant pas dans le jeu de rôle).

DUREE

1h00 à 2h00.

DEMARCHE

- L'animateur choisit une situation en rapport avec le thème travaillé par le groupe.
- Il prépare une description courte de cette situation, qui comprend :
 - l'évocation de la situation : son point de départ et ses enjeux ;
 - les indications de lieu et de temps ;
 - les personnages et leur rôle.
- Les membres du groupe se répartissent les rôles. Ils se concertent pour préciser un peu les rôles et le cadre, mais ils ne s'exercent pas au rôle pendant la préparation.
- L'animateur ouvre le jeu et y met un terme. Au début, il résume la situation de départ.
- Les acteurs jouent la situation.
- A la fin du jeu, le groupe échange sur ce qui s'est passé :
 - les acteurs réagissent d'abord sur ce qu'ils ont vécu ;
 - ensuite les spectateurs donnent leur point de vue ;
 - à partir des observations des uns et des autres, le groupe fait une synthèse sur le thème travaillé. Il analyse le jeu en lien avec le thème.

Remarque

Ce moyen ne sera proposé que par des animateurs qui ont une certaine pratique et qui ont expérimenté cette consigne comme participants.

Variantes

C'est le groupe qui choisit la situation.

1. Après avoir évoqué des situations en rapport avec le thème étudié, le groupe choisit une situation en raison de l'intérêt des participants et de son rapport au thème.
2. Le groupe élabore une description courte. (Si la situation est prise dans le vécu d'un participant, il ne doit pas jouer lui-même son propre rôle).
3. Les membres du groupe se répartissent les rôles. Ils se concertent pour préciser un peu les rôles et le cadre, mais ils ne s'exercent pas au rôle pendant la préparation.
 - L'animateur peut indiquer la possibilité de « doubler » les acteurs en se plaçant derrière eux, pour compléter ce qu'ils disent : la personne qui désire intervenir se place derrière la personne pour laquelle elle veut intervenir, pose la main sur son épaule et parle à sa place. Après avoir dit ce qu'elle avait à dire, elle reprend sa place et le jeu de rôle continue.

notes :
