

Le jeu de rôle (1/3)

Le jeu de rôle est une activité où chaque étudiant est appelé à jouer un rôle (soit en tant qu'acteur, soit en tant qu'observateur) dans une situation hypothétique qui lui permet de mieux comprendre les réactions ou motivations justifiant les comportements de la personne qu'il incarne ou qu'il observe. Le jeu de rôle met en scène des situations simulées qui existent ou non dans le réel et qui peuvent permettre de simuler le monde professionnel, comme par exemple des entretiens individuels, des présentations orales, des débats scientifiques...

Le jeu de rôle possède l'avantage de pouvoir être utilisé dans une variété de contextes et d'environnements d'apprentissage en mettant l'accent sur les situations d'interaction.

Le jeu de rôle permet à l'apprenant de mieux comprendre la réalité de la personne dont il joue ou observe le rôle en prenant « sa place » (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1995), de déclencher des prises de conscience. Le processus d'apprentissage par le jeu de rôle peut participer à l'acquisition d'habiletés d'ordre supérieur pour les acteurs comme l'interprétation, la découverte, l'analyse et la résolution de problèmes. Le rôle d'observateur permet également de développer des habiletés d'analyse et d'esprit critique. Il nécessite de développer une posture de bienveillance et de non-jugement.

Temps de mise en place: 15 minutes

Effectif préconisé pour cette salle:

15 étudiants

Jauge de la salle: 30 personnes (10 pour la salle A, 20 pour la salle B)

Temps de rangement: 10 minutes

Durée de l'activité: 1h30

Liste des matériels

15 chaises

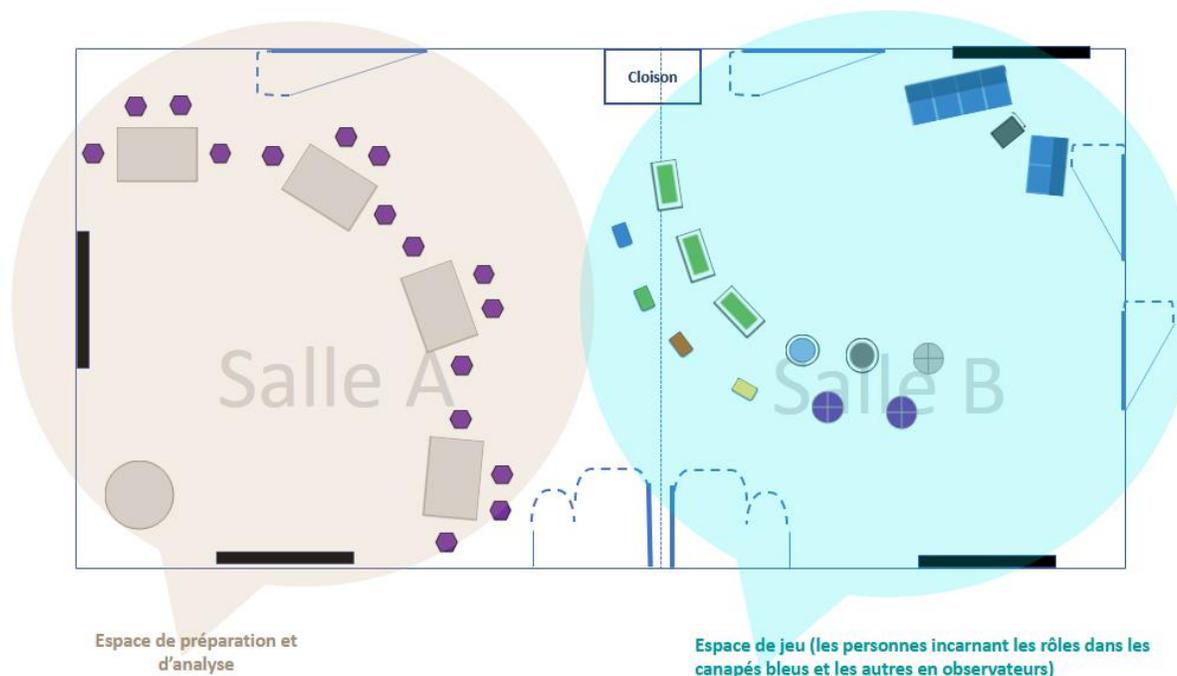
4 tables

1 table haute

1 canapé

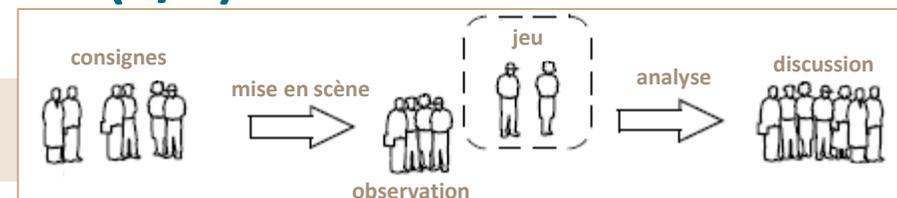
1 table basse

13 assises (coffre, ballon, tabouret, pouf)



Le jeu de rôle (2/3)

Déroulement de l'activité



Références bibliographiques

Marquis, D., Lavoie, L., & Chamberland, G. (1995). *20 formules pédagogiques*. Québec: Presses de l'Université du Québec.

Laure, F. (2018). *Techniques d'animation*. Chapitre 18: Le jeu de rôle. Dunod.

Lavallière, M., Couture, S. (2018). *Le Tableau. Le jeu de rôle en pédagogie universitaire: un exemple d'utilisation*. (<https://y.uca.fr/aShI7>)

Université TELUQ (2021). *Jeu de rôle*. (<https://y.uca.fr/tmRft>)

Astuces et conseils

1

Avant le jeu

- *Présentation*
 - Explication de l'activité – quoi, pourquoi, comment... (projection des consignes sur les tableaux interactifs) et présentation générale de la situation qui sera jouée en phase 2.
 - Répartition des rôles entre les étudiants qui jouent le jeu et ceux qui observent
 - Si nécessaire, faire les apports théoriques nécessaires au bon déroulement du jeu
 - Mise en place d'un cadre de sécurité (climat de bienveillance, respect, non-jugement)
- *Préparation*
 - En sous-groupes ou individuellement, lecture détaillée de la situation proposée dans le cadre du jeu de rôle et exploration de pistes pour « jouer » le rôle

2

Pendant le jeu

- Déplacement des participants dans la « zone de jeu »
- Lancement du jeu de rôle
- Durée assez brève
- Encadrement qui assure le bien-être des personnes et agir si l'occasion le nécessite

3

Après le jeu

- Déplacement des participants dans la « zone d'analyse »
- Echanges sur les ressentis des « acteurs »
- Recueil des observations, impressions
- Discussion autour des obstacles, défis rencontrés, partage d'expériences personnelles
- Conclusions généralisables et transposables dans la vie professionnelle

Les étudiants qui s'engagent dans le jeu doivent être ouverts d'esprit et aptes à sortir de leur « zone de confort ». Il est important de construire un climat approprié au sein du groupe.

Les observateurs ne doivent pas rester passifs et doivent avoir bien compris leur rôle, notamment au moment de l'analyse. Il n'est pas nécessaire d'avoir un temps long de jeu, qui risquerait de démobiliser les observateurs.



Le jeu de rôle (3/3)

Schéma de la salle

