

## SENSIBILISER ET CONSCIENTISER LES JEUNES

**LE MONDE NE TOURNE PAS AUTOUR DU NOMBRIL DU JEUNE NI AUTOUR DU GROUPE DANS LEQUEL IL VIT; SAISISSEONS L'OCCASION DE CRÉER UN ESPACE OÙ LE JEUNE S'OUVRE À D'AUTRES RÉALITÉS**



***Susciter un réel intérêt au vécu "des autres", ceux qui ne font pas partie de son cercle proche n'est pas facile. Voici quelques moyens qui peuvent nous y aider.***

### **JEUX DE RÔLE, LES MISES EN SITUATION ET LE THÉÂTRE**



Ces techniques, quand elles sont bien menées, offrent aux jeunes une occasion originale de se glisser dans la peau des "autres".

### **LE TÉMOIGNAGE D'UNE PERSONNE-RESSOURCES**

Il a l'avantage de permettre un échange de questions et de réponses directes. Attention, cependant, à ne pas considérer ce qui est dit comme "parole d'évangile". Ce n'est qu'un point de vue, aussi expert soit-il, et certainement pas un modèle à imiter tel que

### **FAIRE APPEL A DES ASSOCIATIONS**

Selon les thématiques qu'elles développent, les associations proposent de nombreux outils pédagogiques qu'elles renouvellent régulièrement. Elles sont aussi souvent disposées à faire venir leurs animateurs sur place

### **IMMERGER LE GROUPE DANS LE MILIEU VISÉ**

Une autre stratégie, qui consiste à plonger le groupe, lors d'une journée ou lors de quelques heures, dans le quotidien d'un hôpital, d'un home, d'un centre d'accueil, d'une maison de quartier, d'une communauté religieuse...

Attention cependant, le choc des cultures peut être dur. Ce type d'aventure se prépare avec minutie et nécessite un suivi des jeunes. Des temps d'expressions, d'échanges, d'évaluations et d'ajustements sont indispensables pour s'approprier l'expérience.



*Pour une animation optimale :*

- *S'assurer que les "éventuels animateurs extérieurs" ont bien saisi le sens de la demande et de la démarche*
- *Aborder des thématiques choisies par les élèves ou qui sont susceptibles de faire écho chez les jeunes.*



## LE JEU DE RÔLE

Le jeu de rôle consiste à improviser une scène entre deux ou plusieurs acteurs à partir d'un scénario prévu à l'avance et présentant un problème réel.

Les acteurs adoptent un rôle plus ou moins structuré (*comparé à la simulation*)

Le jeu de rôle, ce n'est pas un concours d'acteurs ni une séance d'humiliation et encore moins une psychothérapie

Le jeu de rôle permet aux élèves de quitter un instant leur statut d'élèves et de vivre des situations dans des contextes différents de ceux dans lesquels ils évoluent habituellement. Il favorise ainsi la projection mentale dans la vie sociale ou le monde du travail.

Le jeu de rôle peut avoir pour objectif la découverte de soi, le «développement personnel» ou encore susciter des conduites de communication plus conscientes de la part des acteurs.

Le jeu de rôle est un outil qui exige le respect de règles rigoureuses, à la fois lors de sa planification et de son déroulement.

IL EST DÈS LORS IMPORTANT QUE :

- l'animateur précise aux participants l'objectif poursuivi, garde à l'esprit la fonction du jeu de rôle qu'il se propose de mettre en œuvre et maintienne le cap sur cet objectif;
- l'animateur sélectionne les modalités de jeu de rôle appropriées au contexte et à l'expérience des participants. Il doit par exemple décider entre une scène unique ou des scènes multiples, le type de rôle à confier aux participants et les consignes spécifiques qui seront fournies à chacun des protagonistes;
- dans tous les cas, l'animateur prépare le matériel avec soin et anime spécifiquement les phases avant, pendant et après le jeu, de façon à mettre en confiance les participants et les aider à s'investir dans l'exercice.

POUR ANIMER LE JEU DE RÔLE, IL FAUT :

1. présenter l'objectif et les règles de fonctionnement;
2. présenter la situation, décrire et attribuer les rôles;
3. organiser l'environnement;
4. diriger le jeu avec souplesse et tact;
5. animer la discussion en lien avec l'objectif (feed-back des acteurs et des observateurs);
6. essayer à nouveau au besoin;
7. permettre aux acteurs de sortir de leur rôle;
8. résumer et évaluer.

Enfin ne jamais oublier :

- qu'il faut utiliser le jeu de rôle pour ce qu'il est;
- de se centrer sur le participant;
- que jeu et discussion sont inséparables.