

ANIMER UN JEU DE RÔLES en sciences de gestion

STMG – Accompagnement du programme de sciences de gestion – webconférence du 13/06/2012

Le jeu de rôles est une technique très utilisée lors des formations des salariés dans les entreprises. Il présente également un intérêt pédagogique certain mais n'a pas de visée de formation professionnelle en STMG.

Comment l'animer en classe ?

I/ Intérêt pédagogique du jeu de rôles

Le jeu de rôles invite les élèves à quitter un instant leur statut de lycéens et à vivre des situations de communication dans des contextes différents de ceux qui leur sont familiers. Il aide à la projection mentale dans des situations de travail. Il favorise la mise en œuvre de compétences langagières, d'argumentation, d'influence, ... et, plus largement, la communication orale.

En outre, pour nous, enseignants de sciences de gestion, le jeu de rôles génère des situations de communication observables et analysables sur lesquelles nous prenons appui, en complémentarité avec d'autres moyens, pour tenter de répondre à des questions de gestion, ancrer les notions du programme (2^e colonne) et surtout mettre en œuvre les finalités (3^e colonne).

II/ Conditions de réussite

1° Situer l'intérêt d'un jeu de rôles de communication

À ce niveau de formation, le jeu de rôles doit être un exercice gratuit ne débouchant pas sur une évaluation sommative et chiffrée. Il est essentiellement support d'analyse et occasion d'entraînement à la communication. Il ne vise pas, pour l'instant, une communication « efficace » et professionnelle.

Pour qu'il reste une activité à laquelle les élèves se prêtent sans crainte, mieux vaut éviter toute situation impliquante pour la personnalité en formation des jeunes. Nous privilégions toujours des situations d'échange verbal et non-verbal relevant du monde du travail et des organisations dans lesquelles l'élève peut nécessairement opérer une distanciation : il ne joue pas son propre personnage mais emprunte un autre nom, un autre âge, un autre statut (le client, le commercial, l'hôtesse, etc.).

2° Préparer la séquence

L'enseignant se pose d'abord la question de ses objectifs : quelle finalité du programme souhaite-t-il voir mise en œuvre ? Par exemple, s'agira-t-il de caractériser des comportements ? De repérer ce qui relève de la culture de l'organisation dans ces comportements ? D'analyser la situation de communication à partir de ses composantes et des phénomènes relationnels ? De repérer comment un individu est devenu acteur d'une organisation ?

La préparation du jeu par l'enseignant est essentielle pour que l'improvisation soit convenablement cadrée. Il faut donc imaginer et définir un contexte d'organisation, une situation, des rôles clairement décrits, etc. En outre, le professeur choisit la technique d'animation (*voir ci-dessous*) qui paraît convenir le mieux à ses objectifs pédagogiques.

3° Animer le jeu en se tenant à des règles

Au moment de la simulation, le professeur pose les principes du jeu et en reste maître. Il rappelle que le jeu doit respecter la vraisemblance de la situation. C'est pourquoi, le professeur intervient et arrête un instant les acteurs en cas de dérapage langagier, de caricature des personnages ou de non respect des consignes données. Une fois les mises au point faites, le jeu peut redémarrer.

Il n'est pas nécessaire que l'échange soit long pour présenter un intérêt en vue d'une analyse ultérieure.

4° Exploiter le jeu

Mettre les élèves en situation de communication constitue un entraînement qui, en lui-même, présente déjà un intérêt. Mais notre objectif principal est d'utiliser le jeu de rôles comme support d'analyse des

phénomènes observés. Cette phase est donc indispensable après le jeu. Elle est pratiquée par les acteurs eux-mêmes, en auto-analyse du vécu et/ou par des élèves observateurs.

L'analyse peut être guidée par le professeur jusqu'à ce que les élèves aiguisent leur regard et deviennent suffisamment autonomes dans le repérage et l'explication des phénomènes relationnels. Si, parfois, une grille ou un schéma servent à guider cette analyse, elle n'est pas formulée en termes de « bons » ou « mauvais » comportements. La variété des supports ou des moyens d'analyse permet d'éviter une standardisation de celle-ci : les élèves doivent apprendre à observer et expliquer ce qui leur paraît pertinent en fonction de la situation et non dérouler, à chaque fois, un schéma immuable.

III/ Techniques d'animation du jeu

Le jeu de rôles peut difficilement se pratiquer en classe entière : on privilégiera des séquences en effectifs réduits. Le professeur, surtout en début de formation, reste le maître du jeu. Il faut s'attendre à ce que les élèves, par manque d'habitude, soient un peu déroutés lors du premier jeu ; par la suite, ils adhèrent en général fortement à ce type de situation.

On peut citer cinq techniques d'animation différentes. L'enseignant choisit celle qui lui semble la plus apte à servir ses objectifs, à chacune des séquences faisant appel à un jeu de rôles.

Techniques d'animation	Avantages	Inconvénients
Deux élèves jouent, chacun dans un rôle différent, tandis que les autres observent avec l'aide d'une grille ou d'un schéma d'analyse (ou en prenant des notes).	Forte implication des élèves qui jouent. Les observateurs peuvent se consacrer entièrement à remplir la grille ou le schéma	Très forte implication pour les acteurs qui se risquent devant les autres. Passivité possible des observateurs.
Les élèves sont divisés en groupes qui jouent en parallèle. Les élèves pratiquent ensuite l'auto-analyse, avec une grille ou un schéma.	Tous les élèves sont mis en situation de communication.	Le professeur peut difficilement percevoir ce qui se passe dans chaque groupe (mais il peut favoriser une mise en commun ultérieure des auto-analyses).
Les élèves sont divisés en groupes qui jouent les uns après les autres. Les élèves pratiquent ensuite l'auto-analyse.	Tous les élèves sont mis en situation de communication. Le professeur peut aider les élèves lors de l'analyse.	L'exercice peut être « mangeur de temps ».
Un élève (ou des élèves) jouent un rôle, le professeur joue l'autre rôle.	Le professeur peut donner l'orientation qu'il souhaite à son personnage pour susciter des effets en retour de la part des élèves.	L'exercice peut être « mangeur de temps » si l'on veut que tous les élèves vivent la même situation.
Les élèves sont divisés en deux clans, chaque clan représentant un rôle. Les élèves d'un même clan peuvent intervenir à tout moment pour faire avancer le jeu dans le sens qu'ils souhaitent.	Tous les élèves sont fortement impliqués car ils peuvent intervenir d'eux-mêmes ou être sollicités par le maître du jeu.	Le fil du jeu peut, parfois, manquer un peu de continuité (sans que cet inconvénient soit majeur).