

Atelier animation

"Et si c'était moi ?"

(Jeu de rôle en mouvement, sur la base du théâtre forum)

Objectifs :

- Permettre aux jeunes de se mettre à la place d'autres personnes et d'explorer différentes situations pour développer leur empathie.
- Favoriser la compréhension des émotions des autres.

Matériel :

- Carte personnages
- Carte situations de jeu

Durée : Environ 1 heure

De quoi s'agit-il ?

Ce jeu de rôle en mouvement permet aux jeunes de développer leur compréhension émotionnelle et leur empathie en se mettant dans la peau d'autres personnes et en explorant différentes situations de vie. Il offre également une occasion d'encourager des discussions approfondies sur les émotions, les expériences et les perspectives des autres, ce qui peut contribuer à renforcer leur capacité à se connecter et à être plus empathiques envers les autres.

Comment l'animer ?

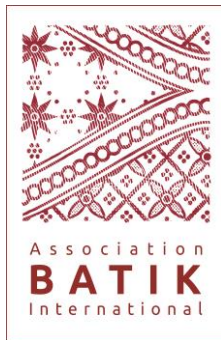
- Avant l'atelier

- Avant de commencer le jeu, expliquez aux participants qu'ils vont jouer le rôle de différents personnages et qu'ils auront l'occasion d'expérimenter différentes situations de vie.
- Préparez des cartes ou des morceaux de papier sur lesquels seront écrits les personnages et les situations de jeu. Assurez-vous que les personnages et les situations sont variés et pertinents pour les jeunes. On peut inventer des cartes personnages sur le moment si c'est plus pertinent. (exemple disponible en annexe 1)

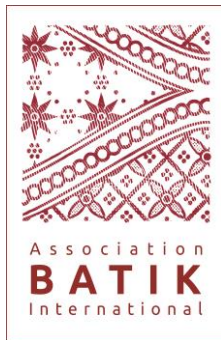
- Pendant l'atelier

Introduction et explications des consignes :

- Les participants sont répartis en petits groupes entre 2 à 4 personnes maximum.
- Chaque groupe choisit une carte situation



- Les membres du groupe tirent au hasard des « Cartes personnages » qu'ils devront incarner et faire réagir par rapport à la situation. Parmi les membres, l'un d'eux doit forcément jouer le rôle du personnage principal de la situation.
1. Préparation des scénettes (20 minutes) :
 - Les groupes ont environ 15 à 20 minutes pour préparer leur jeu de rôle. Ils peuvent écrire le dialogue s'ils veulent, ou improviser, ou s'entraîner un peu avant et refaire la scène ensuite devant tout le monde. Tous doivent réfléchir aux émotions et aux réactions que leur personnage pourrait avoir dans la situation donnée.
 - La scénette doit être très courte, et durer entre 1 à 2 minutes.
 - Encouragez-les à discuter ensemble et à se mettre d'accord sur la manière de jouer leur personnage de façon réaliste et respectueuse.
 2. Jeu de rôle en mouvement – groupe 1 : (5 min)
 - Chaque groupe présente ensuite son jeu de rôle devant les autres participant·es.
 - Pour permettre d'améliorer la compréhension pour les spectateurs·rices, les noms de personnages/ des rôles pourront être visibles
 - Lors de la présentation, les jeunes devront se mettre dans la peau du personnage, utiliser leur corps et leur voix pour exprimer les émotions et les réactions du personnage face à la situation donnée.
 - Après chaque jeu de rôle, les autres participant·es peuvent poser des questions ou partager leurs observations sur l'expérience vécue par le groupe.
 3. Discussion et réflexion – groupe 1 (10 min) :
 - A la fin de chacune des représentations, le·la facilitateur·rice peut animer une discussion, un débat avec tous les participant·es sur la manière dont les rôles ont été joués, et dont les situations/expériences ont été traitées
 - A la manière d'un théâtre forum, posez des questions pour encourager la réflexion, par exemple : "Comment vous êtes-vous senti en jouant le rôle de ce personnage ?" ou "Avez-vous mieux compris les émotions et les réactions du personnage ?", « Pourriez-vous imaginer d'autres réactions ? »
 4. Jeu de rôle en mouvement – groupe 2 : (5 min)
 5. Discussion et réflexion – groupe 2 (10 min) :
 6. Clôture du jeu (10 min) :
 - Remerciez les joueurs pour leur participation et leur engagement dans le jeu de rôle en mouvement.
 - Encouragez-les à garder à l'esprit l'importance de l'empathie dans leurs interactions quotidiennes avec les autres.
 - Finir par un energizer ou un temps calme



Quelques conseils

1. Pour réaliser cette animation il faut qu'il y ait un cadre de confiance, permettant à tous les enfants de pouvoir s'exprimer sereinement. Il faut donc être attentif à ce que la bienveillance règne
2. Si des participant-es sont moins à l'aise à l'oral, de s'exprimer, ou de jouer un rôle, on peut leur proposer de prendre un rôle adapté, où il y a moins d'interventions, de dialogue. Il/elles peut ne pas intervenir durant la scénette, mais participer à sa construction.

Annexe 1

Les « personnages » :

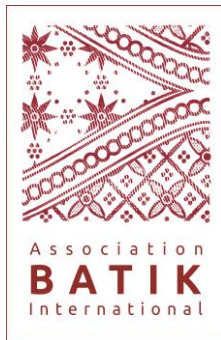
1. Un des personnages principaux de la situation (*carte obligatoire*)
2. Un des personnages principaux de la situation (*Si 2 personnages principaux*)
3. Un-e ami-e proche (*carte obligatoire*)
4. Un-e ami-e proche (*une deuxième carte « ami proche » si beaucoup de participant-es, et/ou si la situation s'y prête*)

A tirer au sort :

5. Mère
 6. Père
 7. Grand frère
 8. Grande sœur
 9. Un-e éducateur·rice
 10. Un-e professeur·e
 11. Une voisine
 12. Un-e entraîneur·euse, sportif·ve
 13. Un-e responsable jeunesse d'un centre social
- Etc...

Suggestions de « situations » :

14. Yanis est un jeune garçon passionné par le street art. Il exprime sa créativité en réalisant des graffitis colorés et inspirants dans son quartier. Il veut participer à un concours mais hésite à s'y lancer.
15. Malika marchait seule en direction du marché. Elle y a croisé un garçon de son lycée qui lui a parlé, et a commencé à la « draguer », ce qui rend Malika mal à l'aise, elle ressent même de la peur.
16. Kevin est un footballeur talentueux qui rêve de devenir professionnel. Il s'entraîne dur tous les jours sur le terrain du quartier pour atteindre son objectif.



17. Sofiane est le grand frère attentionné d'une petite sœur. Il veille sur elle et l'aide dans ses devoirs, tout en essayant de l'encourager dans sa passion, la pratique du football.
18. Samara vient d'arriver dans le quartier suite à un déménagement, d'Algérie à Marseille. Elle se sent un peu perdue et essaie de se faire de nouveaux amis à l'école.
19. Julia est très fière d'avoir réussi à gagner le concours de futsal avec ses amis.
20. Malik a récemment perdu un être cher, et est très peiné.
21. Un élève a des difficultés avec ses devoirs et se sent frustré et démotivé.
22. Johanna et Ines sont deux amies qui ont eu une dispute il y a 1 semaine, et depuis, elles ne s'adressent plus la parole.
23. Au collège, un élève se moque régulièrement, publiquement et sur internet, d'un autre élève pour une passion qu'il a.
24. Un groupe d'amis organise un match de football improvisé dans la rue du quartier. Certains jeunes veulent rejoindre l'équipe, mais il n'y a pas assez de places pour tout le monde.
25. Sofiane, 16 ans, voudrait aider sa petite sœur de 13 ans avec ses devoirs, mais il a du mal à expliquer certains concepts mathématiques complexes.
26. Deux familles du quartier se disputent à propos d'une place de parking. Les tensions augmentent et les jeunes du quartier cherchent à calmer la situation.

© Cet outil a été créé par l'association BATIK International dans le cadre d'une animation réalisée avec le centre social Les Bourrely à Marseille. Il a été conçu pour répondre aux besoins d'ateliers menés dans le cadre du projet « Parlons Masculinités ! », qui interroge les rapports de genre au Nord comme au Sud. Ce projet est porté par Quartiers du Monde et soutenu par l'Agence Française de Développement.