

JEUX DE RÔLES

Pr A. Aubrège, Dr A. Pernet, Pr F. Raphaël

DIU de pédagogie médicale
14 mars 2013



Définition

Méthode pédagogique issue du **psychodrame**
(*Moreno* 1905)

S'appuie sur l'idée que la personnalité est
constituée d'une série d'identifications
qui se superposent
et sont à la base d'un schéma de comportement.

Les comportements (rôles) s'activent dans le
rapport à la réalité et dans le rapport aux autres.

Le concept de rôle

= passage obligé de toute réflexion portant sur les interactions humaines mettant en cause des personnalités et des contraintes (sociales, géographiques, économiques, historiques, culturelles, psychologiques...)

Structuration des rôles

- **Complémentarité**: se conformer, accepter le rôle attendu
- **Négociation**: refuser un rôle, en proposer un autre, attendre de voir ce que cela donne...
- **Rupture**: rompre la relation
- **Symétrie**: faire savoir que l'on veut tenir le même rôle que l'autre

Le jeu de rôle révèle la personnalité en mettant à jour ses attentes, ses craintes, ses doutes, ses refus...

Définition du jeu de rôles

Mise en scène
d'une situation problématique
impliquant des personnages
ayant chacun un rôle donné

Types de jeux de rôles

- Psychothérapie (psychodrame...)
- Formation, sélection
- **Jeu de rôle pédagogique**

Objectifs

- S'imaginer dans sa future fonction
- Apprendre à écouter
- Révéler un fonctionnement relationnel et les distorsions dans la relation
- Découvrir sa capacité à concevoir plusieurs hypothèses et à adapter ses réponses

Objectifs

Développer sa capacité

- à argumenter
- à convaincre
- à se concerter
- à évaluer une situation problématique

Le jeu de rôles permet de

- Vivre une situation de manière expérimentale pour mieux l'analyser dans sa complexité
- Comprendre de l'intérieur le point de vue d'autrui
- Évaluer l'éventail des rôles sociaux dans la vie quotidienne
- Donner à l'individu un plus grand degré de liberté et de spontanéité

Le jeu de rôles permet de:

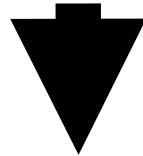
- Repérer et analyser les situations à problèmes
- Expérimenter diverses possibilités de réactions dans une situation donnée
- Ajuster son comportement à la réalité
- Repérer la distance entre théorie et pratique

Le jeu de rôle n'est pas

- Un artifice: il doit être intégré dans la démarche d'apprentissage
- Un espace récréatif: c'est un travail centré sur la créativité des apprenants

Faire semblant n'est pas faire

Le jeu de rôle n'est pas la réalité mais une
représentation d'une réalité possible



Distance, recul, désengagement

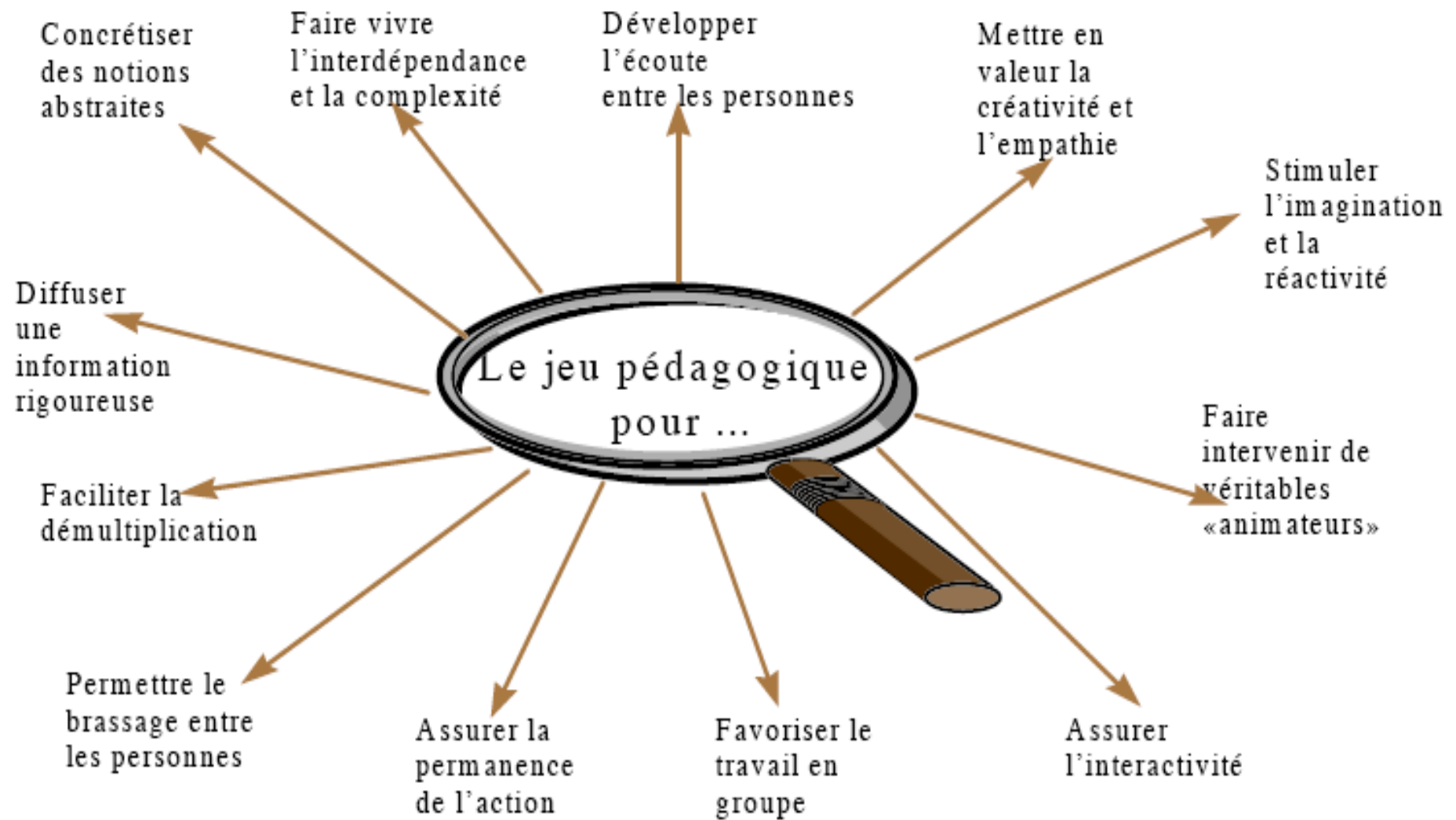
Pas de conséquences dramatiques
en cas d'échec

Intérêts du jeu de rôle

- Implication de la **créativité**: liberté d'action, imagination, découverte de possibilités...
- **Plaisir** de découvrir, de sortir des stéréotypes et des conventions
- **Pragmatisme**: concrétisation de situations abstraites
- **Dimension collective**: écoute entre les personnes, développement de la créativité et de l'empathie
- **Dynamique**: interactivité

Erreurs à ne pas commettre

- Situation complètement étrangère aux participants
- Situation trop impliquante ou stressante: risque de désorganiser les acquisitions par les émotions
- Situation fermée ou oppressive
- Situation où l'issue ne peut être que l'échec



Le jeu de rôles en pratique

- **Présentation** du groupe et des enseignants
 - Établissement d'un **programme**
- Exposé de la **règle** de fonctionnement
 - Utiliser une **grille d'observation**



La proposition de jeu de rôles suscite souvent des réticences de la part d'un groupe non habitué à cette méthode



- S'assurer de l'homogénéité du groupe et du respect mutuel
- Prévenir que personne ne sera jugé sur ses performances d'acteur (ce n'est pas du théâtre) ni sur le contenu des échanges
- Garantir la confidentialité des échanges

A collection of 12 theatrical masks, likely from a French farce or commedia dell'arte tradition, arranged in a 3x4 grid. The masks are made of a light-colored material, possibly wood or plaster, and feature exaggerated facial expressions and features. They are set against a solid red background. The text "Commencer par un jeu simple, rapide et ludique" is overlaid in a bold, yellow, sans-serif font.

**Commencer par un jeu simple,
rapide et ludique**

vignette



M. X est venu consulter son médecin pour le suivi de son hypertension artérielle. L'examen clinique est normal et la TA est parfaitement équilibrée (130/75 mm Hg) Alors que vous vous apprêtez à renouveler son ordonnance d'IEC M.X vous parle de sa toux...

Principes du jeux de rôle

- Repérer la distance entre la théorie de l'attitude et l'attitude expérimentée
- Effectuer une expérimentation de situation
- Obtenir un ajustement à la réalité sans atteindre les niveaux profonds de la personnalité
- Repérer et analyser des situations à problèmes et l'attitude expérimentée.

1. Préparation

- Définir les **objectifs** pédagogiques: informer, négocier, expliquer, proposer un traitement...
- Élaborer un **scenar**io
- Proposer des thèmes dont on a l'expérience
choix par les acteurs, par le groupe, par les enseignants?
- Rédiger un **script** pour chaque rôle
- Préparer une **grille d'observation**

2. Mise en place

- Créer une **ambiance** détendue
- Exposer les **règles**:
 - durée
 - liberté et volontariat des acteurs
 - confidentialité
 - échanges sur ce qui va se passer
- Faire appel à des **volontaires** pour ***faire comme si...***

3. Déroulement du jeu de rôles

- **Les acteurs**

Ils doivent tenir compte du script

Il ne s'agit pas de jouer la comédie, mais de
« faire comme si »

Éviter l'humour

Ne pas s'adresser aux observateurs

En cas de blocage ils peuvent demander à être
relayés par un autre participant

3. Déroulement du jeu de rôles

- **Le groupe**
en position de *voyeur*

Observation de ce qui se passe, en fonction des objectifs: communication verbale et non-verbale, déroulement de l'entrevue, difficultés, clarté des informations...

Les observateurs doivent rester neutres et silencieux, ne pas intervenir dans le déroulement du jeu de rôles

3. Déroulement du jeu de rôles

- **L'animateur**

veille au respect des consignes

peut interrompre le jeu en cas de blocage ou si le jeu s'éloigne des objectifs

arrête le jeu lorsque les objectifs sont atteints

4. Analyse du jeu de rôle

Analyser ce qui s'est passé:

communication verbale et non-verbale

donner la parole d'abord aux acteurs
puis au groupe

étude de la chronologie

étude des sentiments exprimés...

Mise en situation

Deux groupes

20 minutes de préparation:

Sujet libre correspondant à un objectif
d'enseignement

Élaboration du scénario

Écriture des scripts pour chaque acteur

Deux acteurs ou plus

Consignes aux acteurs

Grille d'observation

Mise en situation

Jeux de rôles (2 X 15 minutes)

Un acteur (ou deux) (par exemple le patient dans le cas d'une consultation) est choisi dans le groupe qui a proposé la situation

L'autre acteur (par exemple le médecin) sera choisi dans l'autre groupe

Commentaires



A. Aubrège-A.Pernet 2012