

II. La simulation, le jeu de rôle

a) Définition et exemples

1. Définition

La simulation permet de reproduire une situation inspirée et correspondant à la réalité, mais de manière simplifiée. Celle-ci pourrait correspondre à une réalité susceptible d'être vécue par les élèves. Dans une simulation, l'élève joue souvent son propre rôle. Il peut cependant être amené, dans un objectif de décentration, à se projeter dans un autre personnage. Il s'agit alors d'un jeu de rôle. La situation peut aussi être hypothétique et vise alors à favoriser l'expression de la créativité. Si un cadre est donné aux apprenant-e-s, il doit être incomplet afin de leur permettre de puiser dans leurs connaissances et d'en acquérir de nouvelles pour arriver à des propositions inédites.

La simulation ou le jeu de rôle doivent être minutieusement préparés : établissement des règles, choix des personnages et description, objectifs, durée, degré de réalisme, etc.

L'enseignant-e ne sort pas de son rôle s'il-elle en a un pendant la durée de la simulation ou du jeu de rôle. S'il-elle ne participe pas en tant qu'acteur-trice, il-elle observera mais n'interviendra pas directement dans les discussions. Il-elle ne doit pas donner de réponses, mais laisser les élèves jouer leurs rôles jusqu'au bout.

2. Exemple de déroulement

Préparer un script qui définit le cadre de la situation : situation de départ, contexte, enjeux, acteur-trice-s impliqués, etc. Déterminer les compétences et connaissances préalables, celles qui devront être acquises et le moyen de les évaluer.

Déterminer s'il y a un public ou si tous les élèves participent au jeu de rôle. Certain-e-s peuvent avoir le rôle d'observateur-trice-s et observer certain-e-s acteur-trice-s en particulier ou certain-e-s éléments déterminés au préalable (question spécifique, manière dont un conflit est traité, etc.).

Exposer la situation aux acteur-trice-s. Si les rôles sont très différenciés, préparer un script (ouvert ou précis, en fonction de vos attentes. Un paragraphe suffit en général) pour chacun d'entre eux. Clarifier les points obscurs si nécessaire.

Laisser le temps aux élèves d'acquérir les connaissances nécessaires pour entrer dans leur rôle ou préparer la simulation.

Au début de la simulation, fixer des règles.

A la suite de l'activité, qu'elle se soit déroulée sur quelques minutes ou une journée entière, le retour sur celle-ci est très important. La réflexion critique permettra aux élèves d'exprimer leurs émotions et d'institutionnaliser les connaissances acquises et les compétences exercées. Le rôle des observateur-trice-s est alors très important.

3. Exemple de projet

FAP 2013, Sion, simulation d'une Assemblée générale de l'ONU

Dans ce projet, la méthode combine simulation (reproduction d'une situation inspirée de la réalité) et jeux de rôle (élèves sortant de leur vécu).

Chaque année, certain-e-s étudiant-e-s du secondaire II (17-19 ans) du Lycée-Collège de la Planta ont l'occasion de participer à une simulation grandeur nature, la reproduction d'une Assemblée générale de l'ONU qui leur permet aussi de jouer des rôles : pendant une journée, ils-elles sont les membres de délégations des pays de l'ONU : ils-elles représentent, dans les débats, un pays qui n'est pas le leur, défendent ses intérêts sur les thèmes discutés en tenant compte des enjeux.

Tout au long de l'année scolaire, les élèves se préparent en assistant à des conférences sur les thèmes de discussion et les procédures onusiennes, en participant à un cours sur la prise de parole en public et en procédant à des recherches sur les pays qu'ils-elles représentent.

Lors de la journée de simulation, en avril, un thème est traité le matin, un autre l'après-midi. Une des délégations d'élève présente une résolution. Les autres peuvent alors entrer dans le débat en suivant les règles établies au préalable. De ce fait, la simulation permet d'expérimenter la prise de décision au niveau international.

Un retour est ensuite fait par les enseignant-e-s et un jury composé de diverses personnalités (y compris du monde diplomatique) qui évaluent la maîtrise du sujet, la qualité de la présentation et la capacité de réaction.

b) Liens

1. Liens avec l'EDH

Le jeu de rôle, de même que la simulation, permet d'aborder un contenu et d'en saisir les enjeux, en intégrant les savoirs acquis (par exemple sur les droits humains) et en exerçant compétences, attitudes et habiletés (notamment le respect, la tolérance et l'empathie).

En prenant conscience des situations vécues dans d'autres contextes par rapport aux droits humains, ils-elles sont confronté-e-s à leurs valeurs ainsi qu'au fondement de ces droits, notamment lorsqu'ils-elles doivent prendre, à leur tour, des décisions.

Ils-elles sont aussi amenés à questionner l'universalité des droits humains, en particulier dans leur application.

Ils-elles ont enfin une meilleure compréhension des enjeux globaux liés aux prises de décisions et à leurs conséquences globales.

2. Compétences EDD liées

- changer de perspective, développer un esprit critique
Par exemple : en prenant le rôle d'une délégation et en défendant son point de vue politique qui n'est pas nécessairement celui de l'étudiant-e, celui se décentre et change de perspective ; en confrontant les différents points de vue, les étudiant-e-s doivent argumenter de façon complète leur point de vue et développer un esprit critique face aux différentes argumentations en présence.
- collaborer, participer et prendre des décisions
Par exemple : les étudiant-e-s forment des délégations de 3 personnes qui doivent parler d'une seule voix et doivent donc se concerter pour prendre la parole, pour voter et défendre leur point de vue.
- renforcer ses connaissances
Par exemple : les étudiant-e-s doivent connaître la problématique de l'eau de façon globale mais aussi dans les conditions liées à leur nation pour pouvoir défendre les intérêts des pays qu'ils-elles représentent; ils-elles approfondissent leur connaissance de différents systèmes politiques.

3. Liens au PER

FG 25/35 Vie de la classe et de l'école

SHS 24/SHS 34 Lien Homme-Société

L1 24/34 Production de l'oral

Capacités transversales : collaboration – prise en compte de l'autre, connaissance de soi, action dans le groupe ; communication – circulation de l'information ; pensée créatrice – développement de la pensée divergente, reconnaissance de sa part de sensible, concrétisation de l'inventivité ; démarche réflexive – élaboration d'une opinion personnelle, remise en question et décentration de soi.

c) Pour aller plus loin

Exemples de méthodes et d'outils en lien:

Faire appel à des organisations :

- Jeux de rôle proposés par l'[OSAR](#) (asile, migration, cycle 3, postobligatoire)
- Journée de débat avec la [Jeunesse-débat](#) (cycle 3, postobligatoire)

Jeu de simulation (Ethica, postobligatoire)

Jeu Envers et contre tout (UNHCR)

Fiches FED journée droits de l'enfant 2007 (jeu de mimes, cycle 1)

Conseils de classe (lien (cf. p. 37)

Formations d'é21, en particulier sur les jeux coopératifs ou les droits de l'enfant