



## Jeu de rôle, de communication non-verbale.



4/5



1/5



2/5



20 min



### Aperçu de l'activité

#### But

Apprendre et comprendre le sens de la communication non verbale ; pratiquer à exprimer ses émotions en utilisant seulement la communication non-verbale, à travers des jeux de rôle.

#### Objectifs

Les adolescents seront aptes à :

- ▶ Comprendre comment les idées ou les émotions peuvent être communiquées, à travers une communication non-verbale.
- ▶ Utiliser la communication non-verbale, pour communiquer certaines de leurs propres idées, ou émotions.

#### Domaines de compétences

Communication et expression.

#### Fonctionne bien pour

Les adolescents qui savent, ce qu'est un jeu de rôle.

#### Phase

Connexion.

#### Avant

Utilisez l'outil, **Jeu de rôle**.

#### Après

Les adolescents, peuvent discuter de comment ils utilisent la communication non-verbale. Il se peut qu'ils communiquent ainsi, sans le savoir.

#### Préparation

Aucune nécessaire.



1

## Expliquez :

Il y a différents types de communication, autre que la parole.

2

## ||| L'animateur dit :

« Croiser les bras en face de moi, peut avoir une signification particulière, pour toi. Lever les yeux au ciel, peut avoir une signification particulière, pour toi. Ceux-ci sont des exemples, de communication non-verbales ».

3

## ||| L'animateur dit :

« A quels autres types de communications non-verbales, pensez-vous ? »

4

Demandez à un volontaire de démontrer quelques exemples, de choses qui pourraient être communiquées par le biais de gestes ou de langage corporel. Demandez aux autres adolescents d'expliquer verbalement, ce que les gestes ou le langage corporel, voulaient dire. Ci-dessous certains exemples :

- ▶ Placer ses mains sur les hanches.
- ▶ Placer ses mains sur la bouche.
- ▶ Tourner le dos à quelqu'un.
- ▶ Se gratter la tête.
- ▶ Sourire.
- ▶ Froncer les sourcils.

5

## Expliquez :

Les participants se mettent en petits groupes, et créent un jeu de rôle, de deux à cinq minutes.

6

## Expliquez :

Chaque groupe fera rouler le cube des émotions (où seulement les membres du groupe peuvent le voir). Chaque groupe, travaillera ensemble pour créer une histoire sur l'émotion qu'il a obtenu. Ils commenceront, par imaginer un caractère,

qui est en train d'expérimenter cette émotion. Imaginez, il ou elle est, et pourquoi il ou elle, ressent cette émotion. Maintenant, imaginez une personne qui fait l'expérience dans sa vie, d'une différente émotion.

(Cela peut être ce que vous voulez.)  
Qu'arrive-t-il quand ils interagissent ?

7

## Expliquez :

Le jeu de rôle devrait raconter une histoire qui utilise les caractères créés et seulement de manière non-verbale (pas de parole !).

8

Donnez du temps pour que les petits groupes puissent pratiquer, et préparer leurs jeux de rôle.

9

## Partage et acquis :

Demandez aux groupes de réaliser leurs jeux de rôle, pour le groupe. L'audience qui est en train de regarder le jeu de rôle, devra essayer de deviner ce qu'il s'est passé. Quelles émotions les caractères étaient en train d'expérimenter ? Qu'ont-ils communiqué à chacun ?

10

## Discussion :

Après que les groupes ont présentés leurs jeux de rôle, demandez aux participants :

- ▶ Est-ce que vous vous rendez à chaque fois compte, quand vous communiquez de manière non-verbale ?
- ▶ Est-ce que vous pensez que les autres se rendent compte à chaque fois, qu'ils communiquent de manière non-verbale ?
- ▶ Comment le fait d'être conscient de notre communication verbale, et non verbale peut-elle nous aider ?



## A faire et à ne pas faire



Laisser les participants, décider de comment ils souhaitent organiser leur jeu de rôle.



Corriger les participants, ou se fâcher s'ils utilisent la communication verbale, en même temps que la non-verbale, durant leur jeu de rôle.

## Adaptation

**Contexte culturel** : utilisez des exemples de gestes et de communication non verbale de votre pays, et de votre compréhension culturelle.

## Environnement

Dans des espaces à l'intérieur ou à l'extérieur.

## Fournitures

▶ Cube des émotions.

## Improviser

Les adolescents peuvent choisir des scénarios spécifiques pour des jeux de rôle. Un groupe, peut faire un jeu de rôle en posant des questions en utilisant la communication verbale, et un autre groupe faire les réponses en utilisant la communication non-verbale. Ceci peut être un jeu.

## Continuez

Encouragez les participants, à se rendre compte de leur communication verbale et non-verbale. Les participants peuvent aussi observer les autres, et dire quelle communication non-verbales, ils observent.