

# Jeu de rôles

Un jeu de rôles permet de mettre en pratique les compétences essentielles et de stimuler l'imagination. Les adolescents peuvent utiliser l'approche de jeu de rôles, pour improviser et explorer différentes situations, idées et possibilités.

Les adolescents ont plus de chance d'être créatifs lors des jeux de rôles, si des règles et signaux cohérents sont mis en place. Au fur et à mesure qu'ils gagnent en confiance, les adolescents peuvent à tour de rôle diriger l'action, en utilisant les signaux ci-dessous. Ceux-ci peuvent être adaptés, de manière à avoir une meilleure résonance culturelle, si cela s'avère utile.

1

## Action !

Ceux qui se sont portés volontaires comme acteurs, commencent à jouer en improvisant.

2

## Entre !

Un nouveau personnage arrive sur scène.

3

## Arrêtez-vous !

Tous les acteurs s'arrêtent de bouger et de parler, pendant que le public discute de ce qui s'est passé. Cela constitue une occasion pour les membres du public, de donner aux acteurs des conseils sur quoi dire, ou faire à ce moment de l'action.

4

## Changez !

Après l'arrêt, et les quelques discussions, un autre adolescent peut remplacer un des acteurs.

5

## Retour en arrière !

Après l'interruption et les discussions, les acteurs reviennent à un moment antérieur de leur improvisation, et continuent avec une nouvelle approche, (peut-être en prenant en compte une suggestion du public).

6

## Interruption pour applaudissements !

Après une interruption, ou à tout moment, le public peut montrer son appréciation, et encourager les acteurs en les applaudissant.

7

## Rideau !

Ce signal, permet de mettre fin à une scène, lorsque le moment semble approprié.

Finissez toujours par les applaudissements du public, et donnez aux acteurs l'opportunité de faire la révérence.

## Variation : jeu de rôle à huit clos

Imaginez un jeu de rôle, qui a lieu dans un grand espace fermé où les adolescents sont à la fois le public, et les acteurs potentiels. Les acteurs jouent leur rôle au sein d'un cercle au centre, alors que les autres sont debout ou assis dans le cercle à l'extérieur, et peuvent intervenir et changer de place avec un acteur. (Mais assurez-vous que les acteurs se trouvant dans le cercle au centre, consentent à changer de place.) De cette manière, d'avantage d'adolescents peuvent participer au jeu de rôles, et le rendre plus vivant.

N'oubliez pas que les jeux de rôles ne sont pas des concours d'acteur. Le but est de trouver différentes méthodes, pour traiter les situations.