

Activité 4

Jeu de rôle "Parlons-en :
les jeunes face à la toxicomanie"

Expérience requise dans l'animation : ●●●
Durée : 2h
Nombre de participants : 30 personnes maximum

Objectifs

- Réfléchir et échanger sur le thème des toxicomanies.
- Renforcer les compétences psychosociales.
- Acquérir des connaissances sur les produits psychoactifs.

Matériel

- Un paper board
- Cartes descriptives des personnages (annexe 1) : à répartir entre les groupes
- Grilles d'observation (annexe 2) : une par groupe
- Fiches d'aide : la législation (annexe 3), l'usage et la dépendance (annexe 4), l'alcool (annexe 5), le cannabis (annexe 6), le tabac (annexe 7) : en fonction du personnage joué (voir cartes descriptives en annexe 1)

Déroulement

Si vous avez peu d'expériences dans l'animation de jeu de rôle, il est conseillé de prévoir 2 co-animateurs qui joueront ici le rôle des animateurs de l'émission.

> Etape préalable : 5 min

Imprimer les cartes descriptives où sont inscrits les différents profils (invités, médecins...) ainsi que les fiches d'aide pour certains personnages et les grilles d'observation (annexes 1 à 7).

L'animateur explique le principe de ce jeu de rôle qui a pour cadre un programme de télévision :

Il s'agit d'une émission dans laquelle l'animateur reçoit plusieurs invités qui témoignent par rapport à un sujet précis d'actualité. Les invités viennent échanger et débattre autour du thème "les jeunes et la toxicomanie" et répondre aux questions de l'animateur et du public.

Mise en scène du débat : aménager la salle en décor " plateau de télévision " de manière à ce que tous les participants puissent se voir et faire face au public.

Demander aux jeunes de se mettre par groupes de trois pour travailler les différents rôles :

- un(e) animateur(rice) TV (de préférence joué par un adulte),
- un(e) juriste,
- deux médecins spécialistes des addictions,
- un(e) psychologue,
- un(e) jeune polyconsommateur (étudiant(e) à la fac),
- un(e) jeune lycéen(ne), élève de terminale, en cours de sevrage de cannabis,
- le père ou la mère du jeune lycéen,
- un(e) jeune lycéen(ne) qui a réussi à arrêter de fumer du tabac et du cannabis.

Au sein de chaque groupe, un des jeunes sera acteur et jouera le personnage, les autres seront observateurs de ce même personnage.

Le reste des jeunes qui ne prépare aucun personnage, constitue le public et devra au cours du jeu poser des questions

Activité 4

Jeu de rôle "Parlons-en : les jeunes face à la toxicomanie" (suite)



> Préparation des personnages : 30 min

Distribuer les cartes descriptives des différents personnages.

Faire travailler les jeunes par groupe de trois à la préparation d'un rôle : ils doivent s'imprégner du personnage, de son vécu, de ses réactions grâce à la fiche descriptive et trouver des arguments crédibles afin de défendre les positions et les convictions du personnage tout au long du débat.

Les jeunes qui joueront le public travaillent sur des questions pertinentes à poser aux différents invités, pendant le débat. Ils doivent donc prendre connaissance de l'ensemble des cartes descriptives afin de cibler les différents personnages.

> Mise en scène : 40 min

L'émission commence :

L'animateur TV annonce le thème de l'émission "les jeunes face à la toxicomanie" et présente les huit invités qui sont sur le plateau.

Chacun des quatre invités concernés par des problèmes de toxicomanie témoigne et raconte à tour de rôle son vécu et histoire.

Les deux médecins, le juriste et le psychologue peuvent à tout moment prendre la parole afin de compléter et d'enrichir le débat par des informations autour de la législation, des risques pour la santé, de la prise de risques chez l'adolescent et des dispositifs de prévention et de soins existants.

Les observateurs sont placés dans le public, ils ont pour tâche de relever les arguments développés par leur personnage mais aussi ceux qui les font réagir pendant le débat, en s'aidant de la grille d'observation (annexe 2).

! Attention, on demande aux observateurs de noter leurs remarques sur les réactions des personnages interprétés par les jeunes, et non de juger le jeu des acteurs.

Le public peut, tout au long du débat, intervenir et poser des questions ou faire des remarques en demandant la parole à l'animateur.

A la fin de l'émission, l'animateur demande au public de faire la synthèse globale de tout ce qui a été dit et de préciser quels personnages les ont le plus convaincus.

Si besoin, l'animateur pourra laisser quelques minutes aux observateurs pour qu'ils notent leurs observations dans les grilles avant d'entamer la restitution.

> Restitution/débat : 40 min

A la fin de la représentation, le public (dont les observateurs) fait une synthèse des propos tenus en accentuant sur les personnages qui ont été les plus convaincants (15 min).

Analyse de la séance par l'animateur en concertation avec l'ensemble des élèves et conclusion (25 min).