

## Activité 2

# Jeu de rôle "C'est ma décision : je fume partout sans me soucier des autres"



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

## Objectifs

- Prendre conscience des conséquences sociales du tabagisme dans une société qui évolue en matière de législation et de vision sociale du fumeur.
- Améliorer des compétences psycho-sociales pour argumenter lors d'un débat.

## Matériel nécessaire

- Un paper board
- Cartes joueurs (annexe 1) : à répartir entre les volontaires
- Grilles d'observation (annexe 2) : pour le public et les observateurs
- Une brochure INPES "Tabagisme passif" pour l'invité "contre" 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 :

Imprimer les cartes joueurs (annexe 1) où sont inscrits les différents profils (invités, médecin etc.) ainsi que les grilles d'observation (annexe 2).

L'activité "C'est ma décision" est un jeu de rôle qui a pour cadre un programme de télévision. L'animateur en explique le principe au groupe :

il s'agit d'un jeu où l'animateur reçoit deux invités qui s'opposent et qui nous exposent pourquoi ils sont parvenus à un choix de vie décisif (pour ou contre fumer partout sans se soucier des autres) et comment ils l'assument pleinement. Ils sont rejoints au cours de l'émission par six personnes, 3 partageant les modes de vie de l'un des invités et les 3 autres partageant ceux de l'autre invité. Tous les invités témoignent, débattent et répondent aux questions et aux remarques du public recueillies par l'animateur.

### > Préparation des personnages : 15 à 20 minutes

Demander 8 ou 9 personnes volontaires pour jouer les rôles, plus 8 ou 9 personnes pour les aider à préparer leur rôle et observer. Les rôles correspondent aux cartes joueurs (annexe 1) :

- 2 invités qui seront le fil conducteur de l'émission
- 1 animateur (Il est préférable que ce soit un adulte, sauf si l'un des jeunes du groupe vous semble en capacité de tenir ce rôle)
- 3 invités "pour fumer de partout sans se soucier des autres"
- 3 invités "contre fumer de partout sans se soucier des autres"

Le reste des participants constituera le public.

## Activité 2

## Jeu de rôle "C'est ma décision : je fume partout sans me soucier des autres" (suite)



Donner les cartes joueurs aux groupes de 2 personnes qui vont préparer un rôle ensemble : 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.

Le "volontaire" jouera sur le plateau de "c'est ma décision" et l'autre fera partie du public en tant qu'observateur : il devra relever tous les arguments utilisés par son personnage, mais aussi les arguments convaincants avancés par les autres pour ensuite choisir le rôle qui l'a le plus convaincu. L'animateur remettra une grille d'observation (annexe 2) à ces "observateurs". Ces derniers pourront noter leurs observations une fois le jeu terminé pour pouvoir suivre l'ensemble des échanges.

*! 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.*

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.

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

> **Mise en scène** : 15 à 20 minutes

Rôle de l'animateur : bien recadrer les propos en cas de dérapage pendant le déroulement de l'émission. Demander aux jeunes de rester sérieux pendant le jeu et donc de veiller à ne pas insulter ou rabaisser les acteurs.

Le jeu commence :

- L'animateur vient rejoindre les 2 invités (fil rouge) qui sont déjà sur le plateau.
- Il présente leur histoire (à l'aide des cartes joueurs, annexe 1).
- Il amorce une discussion entre les deux invités qui argumenteront leurs choix de vie.
- Le public peut à tout moment poser ses questions en demandant la parole à l'animateur.
- Après 5 à 15 minutes, en fonction de la richesse des questions et/ou débats, l'animateur demandera ensuite aux invités "pour" et "contre" de rejoindre le plateau et de s'installer à côté des invités "fil rouge".
- L'animateur présentera brièvement les invités "pour" et les invités "contre".
- L'animateur amorcera le débat entre les participants en interrogeant les "pour" et les "contre" en posant par exemple la question "Que pouvez-vous répondre à cet invité qui pense que de toute façon, il faudra bien mourir de quelque chose".

A ce stade, le public peut continuer à poser des questions et/ou faire des remarques aux participants.

> **Restitution/débat** : 40 minutes

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).

