



Coup de Pouce

Fiche « coup de pouce » :

Le jeu de rôle

Le « jeu de rôle » peut avoir plusieurs sens :

- Le « jeu des rôles » des adolescents : Les joueurs incarnent des personnages dans un univers imaginaire décrit par le maître du jeu. Ce n'est pas tellement ça dont il est question ici.
- Pratique théâtrale proche de l'improvisation qui consiste à incarner un personnage du mieux possible en interagissant avec d'autres personnages, sans mettre en scène. C'est ce dont il est question ici.

Pourquoi le jeu de rôle en histoire, géographie et EMC ?

- **Source de motivation** : Le jeu de rôle est ludique, c'est source de motivation pour les élèves pendant toute la préparation du jeu, alors même que cette préparation n'a rien d'un jeu... Les élèves sont « pris au jeu ».
- **Pratique de l'oral en interaction** : Parce que les élèves doivent se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre et improviser, ils pratiquent l'oral en interaction en utilisant une langue (par son registre, son vocabulaire) qui n'est pas leur langue quotidienne. C'est un des enjeux de leur formation à la pratique de l'oral.
- **Pratique des autres compétences** : Le jeu de rôle est la tâche complexe que les élèves réalisent en fin d'activité. L'activité leur fait pratiquer d'autres compétences que l'oral, en particulier, selon les activités :
 - o Analyser et comprendre des documents
 - o Coopérer et mutualiser
 - o Eventuellement : S'informer dans le monde du numérique, Pratiquer différents langages (écrire, schématiser)

Quels jeux de rôle ?

Le jeu de rôle peut être plus ou moins formel :

- Peu formel : Il est plus simple et plus rapide à organiser. Il garde l'aspect ludique et l'oral en interaction. La décentration de l'élève et le travail sur le langage sont un peu mis de côté. Exemple : Activité sur la famille Hubac présentée en J1.
- Très formel : Plus lourd et plus long à organiser, il permet de travailler en profondeur les registres de langue. Exemple : Les modèles de Nations-Unies où pendant deux jours les élèves recréent finement le fonctionnement des Nations-Unies en incarnant chacun un rôle (délégué d'un pays, administrateur des Nations-Unies, journaliste...).

Bibliographie et sitographie

Marc Berthou, Romain Boyer, *Jouer en histoire-géographie, Trois jeux complets pour le cycle 4*, Réseau Canopé, juillet 2017, 8€ (format électronique)

Article Eduscol : « Ludifier les tâches complexes en histoire-géographie » dans la catégorie « Apprendre avec le jeu numérique », Olivier Quinet, Professeur d'Histoire-géographie, académie de Bordeaux

Le site web <http://ilymun.org/> présente le modèle des Nations-Unies mis en œuvre chaque année par les élèves de la CSI de Lyon.

Fiche réalisée par Vincent Arimondo, Catherine Bion, Perrine Desbos, GRD 2018 Académie de Lyon.