



Et si j'étais...



Objectifs



- Se mettre dans la peau d'un personnage.
- Prendre conscience des enjeux qui touchent l'autre dans sa consommation d'écrans.

Déroulement

1. Choisir un scénario de départ pour lancer le jeu de rôle en vous référant aux différents scénarios.
2. Inviter deux jeunes à venir faire le jeu de rôle ; l'un joue le personnage d'un grand consommateur des écrans et l'autre, la personne prédéterminée par le scénario retenu (patron, parent, enseignant). Les jeunes restants se séparent en deux groupes égaux et vont rejoindre l'un ou l'autre protagoniste.
3. Les deux «acteurs» préparent leur rôle durant 5 minutes avec l'aide de leur groupe. Après cette préparation, le jeu de rôle débute.
4. Si l'un des deux joueurs ne sait plus quoi dire, il peut se faire remplacer par un jeune de son groupe. L'éducateur facilite l'échange entre les deux protagonistes en ayant le rôle d'un maître du jeu qui pousse le scénario à se poursuivre en cas de panne.

Questions

Une fois l'échange terminé, lancer une discussion commune avec les autres jeunes restés spectateurs en leur demandant leur avis sur :

- Les arguments échangés ;
- Leurs réactions en pareilles circonstances en se mettant à la place de l'un ou l'autre protagoniste.

Demander ensuite aux protagonistes leur vécu du jeu de rôle.

Scénario

1. Le patron. Tu es convoqué-e à un deuxième entretien pour une place de travail que tu souhaites beaucoup obtenir. Lors du premier entretien, tu as fait une très bonne impression et la place était quasiment assurée pour toi. Entre-temps, le patron a effectué des petites recherches de routine sur Internet. Etant donné que tu es «ami-e» sur Facebook avec sa fille/son fils (le monde est petit), il est passé par son compte pour aller voir ton profil. Les photos qu'il a découvertes de toi ainsi que les commentaires liés l'ont fait douter de t'embaucher (beaucoup de photos de fêtes bien arrosées, des commentaires tels que «Demain faut aller bosser, je sens que vais tomber malade»). Il t'explique cela et tu tentes de te défendre pour obtenir la place.

2. La maman. Depuis que tu as acheté le dernier jeu vidéo des studios Blizzard, tu es complètement pris-e dedans. Lorsque ta maman t'appelle pour manger, très souvent, tu n'y vas pas car tu dois absolument finir une quête en cours. Après plusieurs mois sur ce rythme, ta maman vient te parler. Elle t'explique qu'elle est très triste de ne presque plus te voir et de ne plus pouvoir discuter avec toi. Elle a l'impression qu'elle ne compte plus du tout pour toi.

3. L'enseignant. Tu surfes ou joues jusqu'à très tard le soir et tu es très fatigué-e le lendemain. Quand tu es à l'école et que tu as réussi à ne pas être en retard, tu dors la plupart du temps sur ton bureau. Tu te réveilles de temps en temps pour consulter ton Smartphone, tes comptes et envoyer quelques WhatsApp avant de te rendormir. Ton enseignant est inquiet pour toi, car tes résultats baissent. Il vient te parler de cela et aussi du fait qu'il aimerait bien que ton attitude change en classe.

4. Une copine. Depuis plusieurs semaines, tu rentres très vite de l'école et tu t'enfermes dans ta chambre pour le reste de la soirée. Tu parles peu et ne veut plus sortir le week-end. Ta copine n'est pas sûr de savoir pourquoi, mais elle a vu des commentaires durs sur toi sur des groupes WhatsApp et sur ton profil Facebook, par rapport à ta particularité : en effet, tu as des ailes dans le dos. Elle aimerait faire quelque chose pour t'aider.