

# Jeu de rôle : son utilisation thérapeutique et éducative - Niveau 2

## Module d'entraînement à la fonction de meneur de jeu

*Le jeu de rôle propose un cadre structuré dans lequel l'improvisation de scènes et de rôles à partir d'un thème choisi permet, en les jouant, d'en explorer toutes les possibilités, les significations et les résonances. Le jeu, la mise en action et la prise de conscience qu'entraîne une telle méthode active sont sources d'apprentissage, d'évolution et de changement. Dans les domaines pédagogique, socio-éducatif et thérapeutique, les applications du jeu de rôle sont particulièrement riches de perspectives.*

### Objectifs de la formation

Etre en mesure de conduire des séances de jeu de rôle dans le cadre de votre exercice professionnel d'animateur, éducateur ou soignant.

### Publics concernés

Professionnels des secteurs sanitaire, social et éducatif ayant suivi le module d'initiation D645

### Contenu

- **Faire la synthèse des acquis du module d'initiation en regard de sa pratique professionnelle**
  - Les objectifs et les modalités du jeu de rôle.
  - Le dispositif et les règles de fonctionnement : règles du groupe, règles du jeu.
- **Préciser le sens et le cadre de sa pratique du jeu de rôle et savoir se positionner dans les différentes fonctions de meneur de jeu et co-animateur**
  - Etre garant du cadre méthodologique du jeu de rôle et des règles de fonctionnement du groupe.
  - Sécuriser, stimuler et accompagner chaque participant du groupe.
  - Utiliser les techniques de jeu en fonction des objectifs, des besoins et des problématiques rencontrées dans le groupe des participants.
  - Accompagner le travail d'expression et élaboration des ressentis.
- **Développer sa technicité de meneur de jeu**
  - Utilisation des 3 techniques de jeu les plus importantes : l'aparté, le renversement de rôle, le double.
  - Elaboration d'outils d'observation et d'évaluation adaptés.

### Méthodes et moyens pédagogiques

Pédagogie active et expérimentale, basée sur la pratique du groupe de participants mis en situation d'animation du groupe en jeu de rôle.

Des apports théoriques, méthodologiques et techniques viennent ponctuer et expliciter la pratique.

Un dossier documentaire et un manuel pratique accompagnent et prolongent la démarche de formation.

### Evaluation

Exercice de mise en situation d'animation  
Réalisation de fiches mémoire

### Intervenant

Geneviève GUYARD, psychologue clinicienne, psychodramatiste  
Claudine VAILLOT, psychologue clinicienne, psychomotricienne.

### Renseignements et inscriptions

catalogue@infipp.com

#### Cycle de 2 x 3 jours

Dates :

16, 17, 18 mars 2015

11, 12, 13 mai 2015

Coût pédagogique :

**1 134 €**

Lieu : Lyon ou proche banlieue

**D646**

[www.infipp.com](http://www.infipp.com)

INFIPP est enregistré et évalué positivement par l'OGDPC en qualité d'organisme de développement professionnel continu (DPC).

Le programme correspondant à cette fiche est enregistré sur le site de l'OGDPC ([www.ogdpc.fr](http://www.ogdpc.fr)) sous la référence **12051400129**