

## ***Jeu de rôle, psychodrame et sociodrame : utilisation thérapeutique et éducative- Niveau***

### **2**

**CODE 019-103**

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

#### **OBJECTIFS PEDAGOGIQUES**

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

#### **ELEMENTS FORTS**

**Faire la synthèse des acquis du module d'initiation en regard de sa pratique professionnelle**

**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**

**Développer sa technicité de meneur de jeu**

#### **PERSONNES CONCERNEES**

Professionnels soignants, pédagogiques et éducatifs

#### **CONTENU DETAILLE DE LA FORMATION**

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.



## 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

**DUREE** 6,00 jour(s)

Pour les dates et prix des prochaines séances : consulter « Rechercher une formation » sur notre site ou nous contacter.