Le jeu de rôle

Objectif(s) :

- Faciliter la prise de parole dans un groupe.
- Permettre aux participants de réfléchir aux arguments adverses, afin de les anticiper.
- Permettre aux participants de dérouler de nombreux arguments pour ou contre, et ainsi d'approfondir un sujet.

Description :

- Deux équipes d'avocat.e.s s'affrontent pour convaincre un tribunal fictif qu'il faut ou qu'au contraire, il ne faut pas, prendre telle ou telle disposition.
- Demander aux participant.e.s de se positionner spatialement (« d'accord » d'un côté, « pas d'accord » de l'autre, avec éventuellement les indécis au milieu). Scinder le groupe en 2 sous-groupes (ou 4 selon le nombre de participants), de manière aléatoire.
- Individuellement chacun des participants réfléchit à des arguments et les inscrit sur des post-it
- Chaque équipe prépare sa plaidoirie en partageant les idées écrites sur les post-it.
- Chaque équipe présente sa plaidoirie.
- Proposer un retour aux participant.e.s :
    - Quelles ont été les forces et les faiblesses des plaidoiries ? Demander à nouveau aux participants de se positionner spatialement.
    - La séance les a-t-elle fait évoluer dans un sens ou dans un autre ? Pourquoi ? S'ils.elles ont toujours le même avis sur la question, quels sont les arguments qui les ont conforté.e.s ?