



des pistes d'action

Ces animations ont été élaborées et expérimentées à l'occasion des études/actions menées avec des groupes de jeunes. Les quatre thèmes retenus ont émergé du travail d'enquête et ils ont pour objectif de couvrir plusieurs dimensions de la problématique de la prise de risque des jeunes sur la route.

1. Perception et connaissance du risque

La conduite sur la route met en jeu les perceptions individuelles de l'environnement d'une part et des risques possibles d'autre part. Or les perceptions diffèrent d'un individu à un autre et demeurent subjectives. Cette animation propose ainsi de prendre conscience des variations des perceptions du risque et de faire le point sur les connaissances individuelles du risque et de l'accidentologie en général. Pour ce faire, un **questionnaire interactif**, qui peut constituer une introduction à une action de prévention, a été élaboré.

2. Représentations individuelles et collectives du risque

Chaque individu a sa propre représentation du risque et entretient, consciemment ou non, un lien ambigu avec le risque. Ces représentations individuelles sont liées, en partie, aux représentations collectives du risque qui sont influencées par la société (notamment la publicité,...). Ainsi la prévention des prises de risque doit passer par un temps de réflexion et d'expression sur les représentations individuelles et collectives pour prendre du recul sur son rapport au risque. Les quatre animations de ce thème reposent essentiellement sur l'expression orale de ces représentations et non sur des connaissances :

- **L'abaque de Regnier®**
- **Le photolangage®**
- **Images et santé**
- **Vidéo "Risquer sa route"**

3. Partager la route

La route constitue à la fois un espace public à partager (et pour cela, des règles et des codes sont établis) et un espace éminemment privé pour le conducteur dans son véhicule qui se sent isolé, en retrait du monde de la sociabilité et des échanges. Cette distance vis-à-vis des autres se traduit parfois par un sentiment d'impunité, de toute-puissance ; comme si la route n'appartenait qu'à soi. Ce thème d'animation propose ainsi de réfléchir aux moyens de partager la route, sans agressivité. Pour cela, deux animations ont été expérimentées :

- **La Technique des triades**
- **Le Jeu de rôles**

4. Attitudes responsables

La conduite automobile nécessite un respect de nombreuses règles imposées par le code de la route pour garantir la sécurité des individus. Ces règles sont souvent vécues comme des contraintes et non comme le moyen d'être protégé, si bien qu'elles sont fréquemment transgressées. Cette animation permet de travailler sur l'intégration de la loi comme une protection et donc sur la nécessité de se sentir responsable vis à vis de soi et des autres. Deux animations sont proposées :

- **Le Jeu de rôles**
- **L'argumentaire**

perception et connaissance du risque

activité : questionnaire interactif

○ Objectifs

- ⇒ Prendre conscience et confronter les différences de perception du risque
- ⇒ Faire le point sur ses connaissances

○ Matériel

- ⇒ Un tableau ou paper-board
- ⇒ Des feuilles blanches pour les participants
- ⇒ Le questionnaire proposé dans le guide qui contient les réponses et des commentaires

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ Compter entre 1h30 et 2h car chaque question peut faire l'objet d'un commentaire approfondi à l'aide des fiches proposées dans le CD-Rom du guide.
- ⇒ Il est préférable de ne pas excéder 15 personnes pour conserver des conditions favorables d'animation.

○ Déroulement général

- ⇒ L'animateur énonce à voix haute question après question, en veillant à laisser le temps aux participants d'inscrire sur une feuille leur réponse aux questions.
- ⇒ L'animateur récupère les feuilles, anonymes, où sont consignées les réponses (sauf celles relatives à la question 3).
- ⇒ L'animateur propose une courte pause pour qu'il puisse noter sur le tableau les résultats.
- ⇒ Il commente question après question et peut enrichir la présentation en utilisant des fiches proposées dans le Cd-Rom qui se rapprochent du thème de la question.

○ Remarques pour la restitution des réponses

- ⇒ Pour les questions 1 et 2, l'animateur restituera les réponses dans un même tableau avec en ligne les participants (tout en conservant l'anonymat) et en colonne les 2 réponses.
- ⇒ Pour la question 3, l'animateur ne note pas les réponses sur le tableau mais les demande oralement. Il pourra montrer à nouveau les dessins et reposer les mêmes questions jusqu'à ce que les participants perçoivent la réalité du dessin.
- ⇒ Pour les questions suivantes, l'animateur pourra noter les réponses dans des tableaux pour faciliter la lecture. Pour chaque réponse possible, le nombre de participants ayant fait ce choix sera indiqué.

activité ' : questionnaire

Consigne :

L'animateur énonce lui-même les questions tandis que les participants notent silencieusement leurs propositions. L'ensemble des réponses sera, lors d'un temps de pause, noté sur un tableau, sans faire apparaître les auteurs. *Dans certains cas, la bonne réponse est écrite en rouge.*

Question 1 :

Quelle est la distance en mètres de la diagonale de la pièce ?

Question 2 :

Quelle est la distance en mètres de la fenêtre à l'autre bout de la rue ?

Ces 2 questions permettent de souligner les différences de perception des uns et des autres sur des exemples très courants. L'important n'est pas de donner les distances réelles mais de montrer les différences de perception entre les participants.

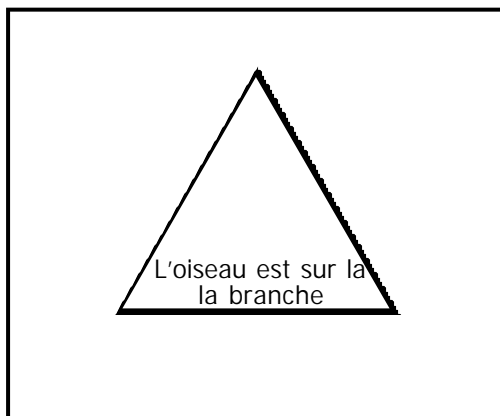
Question 3 :

(Il faut préalablement reproduire parfaitement sur deux feuilles A4 les dessins ci-dessous).

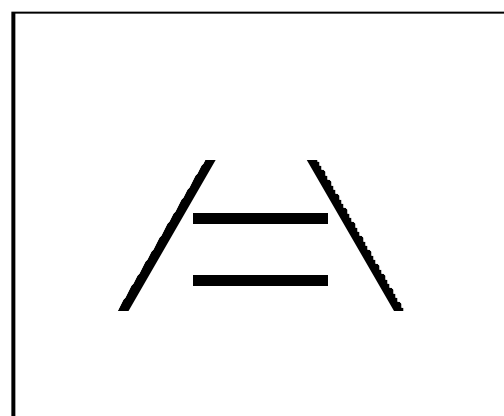
Les participants doivent utiliser une nouvelle feuille et la conserver pour le commentaire des réponses.

Montrer rapidement la feuille 1 puis 2 au groupe

"Recopier ce que vous voyez sur la feuille ?"



"Quel est le segment horizontal le plus long ?"



Ces questions permettent de mettre en évidence les effets d'optique et les automatismes du cerveau qui corrige de lui-même la réalité. Cela montre comment des informations évidentes (répétition du "la" et segments horizontaux identiques) peuvent nous échapper.

Question 4 :

Pour les vitesses suivantes, quelle est la distance d'arrêt (= temps de réaction et freinage) sur sol sec pour une voiture ?

- 50 km/h ? **26 mètres**
- 90 km/h ? **64 mètres**
- 130 km/h ? **135 mètres** (env. 1 terrain de foot et demi)
(2 terrains de foot sur sol mouillé)

Cette question pointe généralement les disparités de connaissances et d'évaluations des distances.

Question 5 :

Le port de la ceinture : Cochez dans le tableau les situations qui correspondent à vos habitudes.

Place dans le véhicule	Avec ceinture	Sans ceinture
Conducteur		
Passager avant		
Passager arrière		

Cette question permet de faire l'état des lieux des pratiques et permet d'introduire la nécessité de la ceinture.

Question 6 :

Plus on va vite, plus notre champ visuel se rétrécit. A l'arrêt, il est de 180°. A 130 km/h, il se réduit à :

- a) 30° b) 50° c) 80°

C'est un phénomène naturel. La vitesse réduit très rapidement notre champ visuel.

Question 7 :

Un taux d'alcoolémie de 0,5 g d'alcool par litre de sang, ou 0,25 g par litre d'air expiré, multiplie le risque d'avoir un accident...

- a) par 2 b) par 5 c) par 10

Question 8 :

Selon vous, combien de personnes meurent en moyenne chaque année dans un accident de la route en France ? **entre 7000 et 8 000 selon les années** (les décès comptabilisés sont ceux survenus jusqu'au 6ème jour suivant l'accident).

Question 9 :

Selon vous, combien de personnes sont gravement blessées chaque année en moyenne dans un accident de la route ? **environ 24 000.**

Question 10 :

Si au cours d'un repas vous buvez un apéritif, trois verres de vin et un digestif, vous devrez attendre au moins 5 heures avant de conduire pour ne pas être en infraction.

- a) vrai b) faux

C'est le minimum d'attente pour être à 0.5 g. Il faut donc attendre 5 heures de plus pour éliminer tout l'alcool absorbé. Il faut en effet compter environ 2 h pour éliminer l'alcool d'un verre.

Question 11 :

Un choc à 50 km/h équivaut à chuter d'un immeuble de 5 étages.

- a) vrai b) faux

A 120 km/h, c'est du 20ème étage.

Question 12 :

Pour aller rendre visite à votre cousine il vous faut d'abord faire 15 km sur la départementale, puis 15 km d'autoroute et enfin 15 km sur une nationale. Sur quelle partie du trajet le risque est-il le plus important ?

- a) départementale b) nationale c) autoroute

Cette question permet de souligner les représentations individuelles souvent erronées sur ce sujet.

Question 13 :

Selon vous, pour 100 personnes tuées dans un accident de la route, combien sont âgées de 18 à 25 ans ?

Environ 25 personnes. Soit 1 personne sur 4.

Les représentations

2 individuelles et collectives du risque

activité 1 : abaque de regnier®

○ Objectifs

- ⇒ Permettre à un groupe, par le biais d'un outil qui favorise l'expression orale, d'exprimer ses représentations et ses perceptions sur un thème donné : dans le cas présent, la prise de risque sur la route.
- ⇒ Faciliter la prise de parole de chaque membre du groupe à partir de ses représentations, ses aptitudes et valeurs, sa pratique et son expérience.
- ⇒ Confronter les représentations individuelles sur le thème proposé.

Remarque : l'Abaque n'est pas un outil d'évaluation des connaissances mais de mise en valeur des opinions de chacun

○ Matériel

- ⇒ L'Abaque se compose :
 - De carrés aimantés vert foncé, vert clair, orange, blanc, rose, rouge et noir.
 - D'une plaque noire dont les colonnes indiquent les participants (A, B, C, ...) et dont les lignes (1, 2, 3, ...) correspondent aux affirmations relatives au problème à examiner.
 - De nuanciers individuels (sous forme de porte-clefs, de dés, ...), possédant les sept couleurs portées par les carrés aimantés.

L'Abaque est disponible dans certaines ADES (coordonnées en fin de guide).
- ⇒ Photocopie pour chaque participant de la liste des affirmations pour lesquelles il se positionne (une proposition d'affirmations est fournie dans ce guide).

○ Consignes

L'animateur propose aux participants un ensemble d'affirmations portant sur les prises de risque sur la route. Ces affirmations induisent des positions tranchées, des représentations basées sur des opinions voire des préjugés. En aucun cas, elles ne sont des vérités issues d'observations scientifiques, de données statistiques, bref de données objectives. Elles doivent être construites et utilisées pour faciliter le dialogue et le débat, sans censure ni jugement.

La mission des participants consiste à se positionner vis-à-vis de ces affirmations, à l'aide du nuancier de couleurs qui s'inspire des codes de signification des feux tricolores :

le vert : d'accord	le vert clair : plutôt d'accord
le rouge : pas d'accord	le rose : plutôt pas d'accord
le orange : position mitigée, qui comporte autant de "pour" que de "contre"	le blanc : choix motivé soit par l'ambiguïté soit par l'incompréhension de la proposition, soit par l'envie de ne pas s'exprimer pour des raisons personnelles

L'animateur peut aussi se servir du noir. Mais cet emploi n'est ni essentiel ni évident pour un néophyte. Le vote "noir" signifie l'abstention de vote et la décision de se retirer du jeu. Il exprime le refus d'examiner une proposition en raison d'une opposition de fond sur le thème qu'il recouvre.

○ Déroulement

1. L'animateur distribue aux participants la série d'affirmations qui est listée sur une feuille.
2. Chaque participant prend connaissance individuellement de cette série et se positionne sur la feuille pour chaque affirmation.
3. Item par item, les participants informent l'animateur de leur position en indiquant la couleur du nuancier qui y correspond.
4. L'animateur pose sur la plaque quadrillée les carrés colorés aimantés correspondant aux réponses des membres du groupe.
5. Une fois les réponses saisies, l'animateur reprend chaque item en proposant un commentaire général sur la répartition des couleurs et demande à chacun d'expliquer les raisons de sa position.

Conseil pour favoriser l'échange et l'interactivité : l'animateur peut choisir de commencer par une proposition qui tend vers le consensus s'il veut favoriser la prise de parole des personnes les plus timides. A l'inverse, il peut privilégier le débat animé en commençant par une proposition qui divise l'opinion.

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ Compter 2 heures pour une dizaine d'affirmations.
- ⇒ Le groupe ne doit pas dépasser 15 participants, pour conserver des conditions favorables d'animation.

○ Commentaires : points forts / points faibles

Points forts

1. Le tableau des réponses colorées créé par l'Abaque de Regnier permet une saisie visuelle rapide des positions diversifiées ou consensuelles des participants. Ces derniers voient en quoi ils diffèrent ou se rapprochent du reste du groupe et cela facilite échanges et interactions.
2. L'ordonnement et la hiérarchisation des réponses par participant ou par item sont possibles (ce qui permet de visualiser pour chaque candidat ou pour chaque item les prises de positions globales).
3. Cette technique d'animation se prête bien à des groupes réunis pour la première fois ou pour une première séance de travail sur une thématique donnée (ex. Les représentations et les raisons de la prise de risque sur la route). Tout le monde est garanti de pouvoir s'exprimer.

Points faibles

1. Les items proposés par l'animateur risquent de ne couvrir qu'une partie de la thématique et d'être redondants, équivoques, incompréhensibles pour le groupe... Il est donc essentiel d'y être attentif lors de leur rédaction.
2. Il arrive que les affirmations proposées orientent la pensée des participants.

activité 1 bis : variante simplifiée de l'abaque de regnier®

Cet outil, qui n'est pas très répandu, peut être remplacé par du matériel plus simple. Il faudra alors un tableau et des feutres de couleurs. L'idéal est d'utiliser des feutres dont la couleur se rapproche des carrés proposés dans l'Abaque originale.

Le déroulement est le même que précédemment mais il faut préalablement dessiner un tableau avec en ligne le nombre d'affirmations et en colonnes le nombre de participants.

Le participant énonce oralement la couleur de son choix que l'animateur transcrit sur le tableau. Les carrés aimantés sont ainsi remplacés par un coloriage de la case de la couleur choisie.

activité 1' : abaque de regnier® affirmations pour un groupe de jeunes

Remarques :

- Pour une séance de deux heures, le nombre d'items doit être compris entre 8 et 12.
- Il faut éviter de trop expliciter les items car cela peut orienter le positionnement.

1. Les parents sont des modèles pour les enfants.
2. Les garçons et les filles conduisent de la même façon.
3. La vitesse, c'est génial.
4. Quand on conduit, on se sent plus libre.
5. Le casque, la ceinture, c'est pénible.
6. Sur la route, le danger, ce sont les autres.
7. On n'est pas toujours obligé de respecter le code de la route.
8. Quand on est tout seul, on ne conduit pas pareil.
9. C'est bien de faire des trucs dangereux de temps en temps.
10. Les publicités chocs de la sécurité routière, ça fait conduire différemment.
11. Avoir une belle voiture, c'est important.
12. Quand je conduis, la route m'appartient.

activité 2 : photolangage®

Le photolangage® est un outil de communication à base de photographies. Il a pour objectif de faciliter la mobilisation des représentations en associant l'image à la parole. Le photolangage® est à la fois une méthode interactive de travail et d'expression orale, mais aussi un outil qui peut-être utilisé en formation ou en animation, auprès de jeunes ou d'adultes, en vue d'actions d'éducation pour la santé.

Cette méthode de travail s'appuie à la fois sur les théories sociocognitives de la représentation et de l'image mentale et sur l'analyse psychologique du fonctionnement des groupes de formation.

Cet outil est plus délicat d'emploi pour une première séance avec des participants qui ne se connaissent pas ou qui ont une mauvaise qualité de communication.

○ objectifs

- ⇒ Permettre à un groupe, par le biais d'un outil qui favorise l'expression orale, d'exprimer ses représentations sur un thème donné : dans le cas présent, les prises de risque sur la route.
- ⇒ Faciliter la prise de parole de chaque membre du groupe à partir de ses connaissances, ses aptitudes et valeurs, sa pratique et son expérience.
- ⇒ Instaurer un climat de confiance, favoriser la dynamique de groupe, surtout s'il s'agit d'un premier contact.

○ Matériel

- ⇒ Une mallette photolangage constituée d'un jeu de photographies en noir et blanc numérotées représentant des groupes, des individus, des situations, des paysages ou des lieux de vie. Il n'existe pas de jeu de photographies spécifique sur les prises de risque sur la route. Il s'agit donc de créer un nouveau jeu de photographies à partir des existants. Le choix s'appuie sur la capacité des photos à faire penser à la thématique des prises de risques.
Le photolangage est disponible dans certaines ADES (coordonnées en fin de guide).
- ⇒ Un tableau ou paper-board pour la notation des expressions par l'animateur / formateur.

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ Compter 2 heures, de la présentation des consignes à la synthèse finale, en passant bien sûr par les restitutions individuelles.
- ⇒ Pour des conditions favorables de travail, le photolangage s'utilise en groupe restreint (entre 12 et 15 personnes).

○ Recommandations particulières

Le photolangage constitue un outil qui nécessite une bonne expérience en matière d'animation. En effet, l'utilisation de photos qui ont été sélectionnées pour leur forte capacité de projection peut provoquer un surinvestissement de certains participants. Le thème de la prise de risque sur la route peut toucher directement et personnellement les participants. Il est alors important d'avoir en tête qu'il s'agit d'interroger les représentations et non les histoires individuelles vécues. De plus, le photolangage est un outil reconnu pour faciliter la prise de parole et l'échange dans un groupe. L'animateur doit donc veiller à ce qu'il n'y ait pas de débordement (temps trop longs, digressions, propos très intimes...).

○ Déroulement

1. L'animateur /formateur dispose sur une table l'ensemble des photographies afin que les membres du groupe puissent tourner autour et procéder au choix d'une photo ;

2. Il énonce les consignes en insistant sur la nécessité de les respecter :

- " Chacun va choisir silencieusement **la photo qui**, pour lui, **représente le mieux la prise de risque sur la route** ; pour retenir la photo que vous avez choisie, notez son numéro ; le choix est individuel, je vous demande de ne pas communiquer entre vous afin de minimiser les effets d'influence ; il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises photos ; notre objectif est de découvrir notre représentation collective de la prise de risque sur l'espace routier ".

Autre variante, on peut se demander ce qui est le plus associé à la prise de risque et ce qui s'en éloigne le plus. La tâche donnée consistera alors à choisir une photographie qui s'associe le mieux à la prise de risque et une photographie qui s'en éloigne le plus.

- " Lorsque vous avez choisi une photo, vous pouvez retourner vous asseoir et éventuellement noter sur un papier les quelques arguments qui ont orienté votre choix ; ensuite, à tour de rôle, chacun exprimera les raisons de son choix ; il n'y a pas de commentaire de la part du groupe ni de débat ; toutes les idées sont recevables dès lors qu'elles s'inscrivent dans un contexte de respect d'autrui ; nous ne sommes pas à la recherche de la vérité mais simplement de nos représentations : si deux personnes ont choisi la même photo, nous les écouterons chacune à leur tour ".

3. les participants disposent de 10 à 15 minutes pour faire leur choix ;

4. Suit une phase de restitution et d'écoute de chacun. Tour à tour et dans l'ordre décidé par le groupe, les participants montrent la photo qu'ils ont choisie et expliquent ce choix. L'animateur facilite la prise de parole dans le respect. Si le public n'est pas gêné par l'écrit, il peut également noter les expressions au tableau en les classant dans une grille qu'il aura préalablement établie.

5. Après ce temps de restitution les commentaires et débats peuvent avoir lieu.

6. Pour finir, l'animateur fait une courte synthèse, dégagant la vision globale des représentations du risque sur la route que le groupe a développé. Il met en lumière les différents éléments de la représentation du groupe et la façon dont ils s'articulent. Ce " cliché " du groupe permet à l'animateur d'évaluer les dimensions sur lesquelles il doit insister en fonction des objectifs pédagogiques et de l'état des représentations des participants.

Conseils pratiques :

Il est plus simple de faire cette animation à deux personnes, une qui facilite (par reformulation) la parole et garantit un climat de respect, et une autre qui prend des notes.

Pour en savoir plus :

- Photolangage : prévention santé. Paris : ESF, coll. Ed Organisation, 1994.
- Photolangage, une méthode pour communiquer en groupe par la photo. BAPTISTE A., BELISLE C., PECHENART J.M., VACHERET C. Paris ; Les Editions Organisations, 1991.

activité 3 : images et santé

1. Utiliser les images cinématographiques comme support de démarches pédagogiques

○ objectifs

Les images, beaucoup plus que les mots, s'imprègnent d'émotions et de significations multiples. Elles permettent à chacun d'accéder à un univers personnel, au plaisir, au désir. Fixes ou animées, elles paraissent nous placer d'emblée dans une complexité de sens.

- ⇒ Il est proposé d'utiliser les images cinématographiques et publicitaires comme outil médiateur de communication et comme support de démarches pédagogiques pour questionner nos représentations et nos valeurs, et travailler sur les facteurs qui influent sur nos comportements et nos prises de risques. Le public (jeunes de 14 à 25 ans), les éducateurs référents et les acteurs de prévention sont associés dans une démarche participative et créative.

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ Le temps requis est fonction de la durée du film et il faut compter 1 heure de plus pour l'animation.
- ⇒ Groupe de 10 à 15 jeunes maximum.

○ Rôle de l'animateur

Au préalable, les séances pédagogiques doivent être précédées d'un travail de réflexion et de préparation avec les adultes référents (animateurs, formateurs, éducateurs, enseignants ...). Le choix (en rapport avec la thématique) et la qualité des films de fiction sélectionnés ainsi que les conditions de projection sont des éléments essentiels.

Il est préférable que les animations soient assurées en binôme (accompagné éventuellement d'une personne compétente sur la thématique concernée).

○ Déroulement

- ⇒ Projection du film

Plusieurs étapes sont ensuite proposées. Si les 2 premières paraissent nécessaires pour faciliter l'instauration d'une dynamique d'échanges, les suivantes dépendent du temps disponible et de la composition du groupe.

- ⇒ Demander à chacun de choisir individuellement un mot ou une phrase courte pour exprimer l'impression générale laissée par le film. Un temps sera ensuite consacré à la libre expression où l'animateur effectuera un recueil des mots prononcés, sans interprétation.

But : Favoriser et recueillir l'expression de chacun dans le respect de la parole de l'autre.

- ⇒ Demander à chacun de choisir et de donner un qualificatif au personnage dont il a le plus envie de parler puis à partir d'un ou de plusieurs personnages évoqués, confronter les différentes perceptions.

But : susciter le débat, les échanges, la prise de recul et la verbalisation des émotions, des perceptions et des opinions.

- ⇒ Demander à chacun quels sont les personnages qui prennent le plus de risques et quels sont ces risques.

But : effectuer un travail sur les représentations mentales, sur ces "construits culturels" par lesquels nous appréhendons le monde et autrui, confronter les différentes perceptions de la prise de risques au travers des personnages du film.

- ⇒ A partir des situations "clés" du film, demander à chacun pourquoi ces personnages prennent ces risques.

But : passer des personnages aux significations du film par l'identification, puis par la discussion des situations "clés". Passer, par la distanciation, de la simple connaissance des risques à la prise de conscience de la diversité des aspects qui conditionnent les comportements : les facteurs d'influence de l'environnement mais aussi la place de l'émotion, de l'irrationnel, de critères tels que l'appartenance à un groupe, l'image de soi, la recherche de sensations et de plaisir ...

- ⇒ Identifier le projet du réalisateur, dégager son message principal, ce qu'il essaie de faire passer auprès des spectateurs, ce qu'il veut nous faire comprendre au travers des personnages mis en scène, des situations ou de l'histoire du film.

But : montrer que la réalité dans laquelle le film nous plonge est le produit d'un point de vue, analyser la manière dont le réalisateur fait passer celui-ci.

La revue "La santé de l'Homme", disponible dans les ADES, propose dans chaque numéro une animation de ce type pour un film donné.

2. Animation de séances pédagogiques à partir des images publicitaires

Les images publicitaires associées aux moyens de transport individuel (automobile, scooter, moto) véhiculent souvent des valeurs telles que la puissance, la vitesse, la virilité, la transgression de la loi Par ailleurs, la société associe fréquemment la performance à la capacité de prendre des risques extrêmes. Ces valeurs relayées par les médias renforcent les représentations individuelles et collectives à l'origine des comportements de prise de risques. Dans l'univers publicitaire, la prise de risque est souvent valorisée et devient un véritable argument de vente.

○ objectifs

Il est proposé à des groupes de jeunes des séances comprenant la présentation d'affiches et de spots publicitaires. Un temps d'animation autour des publicités est ensuite proposé, avec pour objectifs de :

- ⇒ Favoriser le recul critique par rapport à l'image publicitaire,
- ⇒ Permettre de passer de l'image aux significations en analysant les intentions réelles des concepteurs et commanditaires des publicités, et les processus de conditionnement à l'achat par l'utilisation de l'image (mobilisation des dimensions psychologiques, sociologiques et culturelles).

○ Déroulement

- ⇒ L'animateur demande, quelques jours avant, au groupe de jeunes de rechercher chacun une affiche publicitaire pour les voitures ou les deux roues. L'animateur se procurera de son côté quelques affiches et spots publicitaires.
- ⇒ En groupe, une présentation rapide des publicités choisies est faite par chaque participant. Le groupe s'attache ensuite à classer les différentes publicités en fonction des arguments de vente (puissance, vitesse, confort, pouvoir de séduction, objet familial...)
- ⇒ Le groupe choisit collectivement une publicité particulièrement intéressante
- ⇒ L'animateur débute l'analyse et le décryptage avec le groupe en veillant à :
 - Demander à chacun ce qu'il remarque en premier sur cette publicité : faire un tour de table.
 - Faire s'exprimer sur la composition générale de la publicité, les couleurs (quelle évocation ?), le décor (quelle ambiance ?), les personnages (quelle allure, quel rôle, quel regard ?), la place du texte, son sens (quel message ?), le logo (quel style ?) : noter les remarques sur un tableau.
 - Faire réfléchir sur ce que suggère ce que l'on voit, ce à quoi cela fait penser, quelles valeurs sont promues et ce que le publicitaire a voulu faire passer.

Le même type de décryptage peut être mené pour des spots publicitaires. La dimension sonore et le montage seront également pris en compte.

activité 4 : video "risquer sa route"

○ objectifs

- ⇒ Permettre à un groupe de réfléchir et d'échanger sur la prise de risque sur la route, et en particulier sur ses déterminants.
ET EVENTUELLEMENT
- ⇒ Favoriser une prise de conscience des déterminants de la prise de risque au volant.

○ Matériel

- ⇒ La cassette vidéo "Risquer sa route", réalisée par La cathode disponible dans certaines ADES.
(Voir coordonnées en fin de guide)
- ⇒ Un paper-board si on souhaite garder une trace des échanges.
- ⇒ Une salle où il est possible de s'installer en rond ou autour d'une table.

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ La vidéo durant 20 minutes, compter 1 heure 30 si l'objectif est de permettre au groupe de réfléchir et d'échanger sur la prise de risque sur la route. Si on souhaite aller plus loin et favoriser une prise de conscience des déterminants de la prise de risque, compter une demi-heure à une heure de plus.
- ⇒ Le groupe ne doit pas dépasser 15 participants, pour conserver des conditions favorables d'animation.

○ Consignes

L'animateur propose au groupe de visionner le film, qui alterne fiction et témoignages, puis de débattre à partir de ce film sur la prise de risque sur la route. Les principales consignes du débat sont les suivantes :

- Ce qui est dit à l'intérieur du groupe n'est pas répété à l'extérieur, s'il y a une restitution du débat, elle reflète ce que dit le groupe et pas telle ou telle personne,
- Chacun peut donner son avis mais personne n'est obligé de parler,
- Chacun peut parler sans être jugé, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse,
- Chacun écoute l'autre sans l'interrompre et veille à ne pas être trop long quand il prend la parole.

Si l'animateur souhaite aller plus loin et favoriser une prise de conscience des déterminants de la prise de risque sur la route, il explicite cet objectif et propose au groupe de réfléchir à partir de scènes du film, la fiction et les témoignages illustrant l'ensemble des déterminants identifiés par le psychologue Jean-Pascal Assailly.

○ Déroulement

- ⇒ Visionnage du film

1. Débattre sur la prise de risque sur la route.

Les questions suivantes peuvent être utiles pour lancer ou relancer le débat :

- A propos du film en général :
 - Qu'avez-vous pensé du film ?*
 - Vous semble-t-il proche de la réalité ?*
 - En quoi ?*
- A propos des causes des accidents :
 - A votre avis, quelles sont les causes de l'accident dans la fiction ?*
 - Cet accident est-il représentatif des accidents des jeunes aujourd'hui ?*
 - En quoi ?*

→ A propos de la perception du risque :

*Les personnages du film (fiction et témoins) ont-ils selon vous pris des risques, lesquels ? Les avaient-ils mesurés ?
Est-ce que cela vous semble conforme à la réalité ?
Pensez-vous qu'une mauvaise évaluation du risque soit une cause d'accident ?*

→ A propos des déterminants de la prise de risque :

*A votre avis, les accidents dont il est question dans le film sont-ils dus à une trop grande prise de risque sur la route ?
A votre avis, pourquoi les personnages du film ont-ils pris tel ou tel risque ?
Avaient-ils quelque chose à y gagner ?*

Si on souhaite garder une trace des échanges et points de vue du groupe comme base de travail pour aller plus loin, un co-animateur peut se charger de prendre des notes sur paper-board. En particulier, les causes des accidents et les déterminants peuvent être notés de manière organisée dans trois cercles croisés : ce qui est lié à moi, ce qui est lié aux autres, ce qui est lié à l'environnement.

E V E N T U E L L E M E N T

2. Favoriser une prise de conscience des déterminants de la prise de risque sur la route :

Repartir de l'ensemble des déterminants identifiés pendant le débat, à partir des notes prises sur paper-board : ré-énoncer ce qui a été dit et proposer au groupe de poursuivre la réflexion.

Si nécessaire, on peut favoriser la réflexion sur des déterminants qui n'auraient pas été discutés lors du débat en s'appuyant sur des scènes du film, issues de la fiction ou des témoignages. Ceci suppose une bonne appropriation du film par l'animateur. Voici quelques questions et repères dans la vidéo donnés à titre d'exemples :

→ A propos des déterminants liés à chacun :

*A votre avis pourquoi ont-ils pris tel ou tel risque ?
Qu'avaient-ils à y gagner ?*

Repères vidéo :

- Image de soi : le pari

Fred doit demander 10F à Céline et son copain lui demande : "t'as peur ou quoi ?" ; quand Xavier propose à Fred de faire la course en cyclo, il commence par refuser puis finit par céder.

- Recherche de conformité avec les stéréotypes masculins :

"Je ne sais pas quels risques les filles prennent mais je ne pense pas que c'est aussi dangereux que les garçons" (témoignage) ; "Ils veulent jouer les hommes forts, ils n'ont pas le droit d'avoir peur" (témoignage) ; "Ils veulent impressionner les filles" (témoignage).

- Désir d'autonomisation :

lorsque les personnages parlent d'aller à la mer, Xavier dit : "Sans la bagnole, c'est pas pareil".

- Recherche de sensations, de nouveautés :

"Je suis fan de vitesse. Si j'achète une voiture, j'achète la plus puissante" (témoignage) ; "Pour l'instant j'aime trop la vitesse, donc je préfère être à pied" (témoignage d'une jeune fille).

- Faire taire l'angoisse :

"T'as un poste, tu fonces, t'es dans un autre monde, tu penses à rien" (témoignage).

→ A propos des déterminants liés aux autres :

A votre avis les autres jouent-ils un rôle (positif ou négatif) dans les risques pris par les personnages du film (fiction et témoignages) ?

Repères vidéo :

- Appartenance à un groupe :

seconde série de témoignages, notamment autour de la notion de "meneurs" et de "suiveurs".

- Influence des passagers :

Fred demande à Rolland : "Tu mets jamais ta ceinture ?", Rolland répond : "Non, sur les petits trajets on s'en fout", du coup, Fred enlève sa ceinture ; Céline dit : "Va pas trop vite".

- Influence des filles :

dans la fiction, valorisation de la voiture et du statut de conducteur par Céline quand elle apprend que Rolland conduit.

- Influence des adultes :

dans un témoignage, une fille évoque l'influence de son père, amateur de vitesse.

→ A propos des déterminants liés à l'environnement :

A votre avis, y a-t-il des moments où on est obligé de prendre des risques au volant ? Pourquoi ?

A votre avis, la société, les médias, la loi, jouent-ils un rôle dans notre prise de risque ? Lequel ? Comment ?

Repères vidéo :

- Image de la voiture notamment associée à la vitesse, à la compétition et à la séduction :

Fred et Xavier jouent à un jeu vidéo de courses de voitures ; un des jeunes qui témoignent rêve d'acheter une 306 cabriolet pour aller draguer les filles devant les universités.

- La loi :

"On mettait pas de casque... pour défier la loi" (témoignage) ; "Je respectais pas les stops, je respectais rien" (témoignage).

○ Commentaires : points forts / points faibles

Points forts

1. Le film constitue une bonne introduction à une réflexion et à un échange sur la prise de risque au volant. L'émotion qu'il suscite favorise la prise de parole et les témoignages proposent une amorce de réflexion intéressante.

2. Ce type d'animation se prête bien à des groupes réunis pour la première fois ou pour une première séance de travail sur une thématique donnée (ex. : les déterminants de la prise de risque).

Points faibles

1. Le film est quelque peu démodé : le style vestimentaire, la façon de s'exprimer des jeunes, l'image de la banlieue, la place donnée au "cyclo" ne correspondent pas à la réalité des jeunes d'aujourd'hui.

2. Le film joue sur la dramatisation que ce soit dans la fiction ou les témoignages mais sans doute moins que d'autres vidéos du même type. Cette dramatisation n'empêche en tout cas pas le dialogue.

3

partager la route

Partager la route renvoie aux phénomènes d'agressivité et de violence qui existent sur les routes. Deux animations sont proposées pour aborder ce thème : la technique des triades et le jeu de rôles. Le jeu de rôles étant une animation qui repose sur la capacité individuelle à mobiliser des arguments à improviser, il est préférable de commencer par la technique des triades qui permettra de nourrir la réflexion sur les comportements agressifs sur la route.

activité 1 : technique des triades

Cette technique vise dans un premier temps à travailler en atelier par groupe de trois à partir de questions sur un thème donné, ici la violence sur la route, puis dans un second temps, à faire une restitution des échanges en plénière qui peut introduire un débat nourri des avis et des expériences de chacun.

○ Objectifs

- ⇒ Faire prendre conscience de l'existence d'une violence et d'une agressivité sur la route
- ⇒ Engager une réflexion sur son comportement dans l'espace routier
- ⇒ Rappeler la fonction de la loi
et aussi sur un plan non spécifique au thème traité
- ⇒ Ecouter, respecter la parole de l'autre et aider l'autre à s'exprimer
- ⇒ Montrer l'écart entre ce que l'on entend et ce que l'on restitue
- ⇒ Apprendre à travailler en équipe

○ Matériel

- ⇒ Les questions auxquelles doivent répondre les participants sont fournies dans le guide
- ⇒ Papier et crayons
- ⇒ Paperboard

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ 1 h 30 environ avec un temps de présentation de l'activité, un temps de travail en atelier suivi d'un temps de restitution avec débat.
- ⇒ Au delà de 12 personnes, l'animation est très difficile à mener.

○ Rôle de l'animateur

- ⇒ Pendant l'exercice, l'animateur doit pouvoir répondre aux questions des participants et recadrer le travail si nécessaire.
- ⇒ Pendant la restitution en plénière, il veille à ce que tous les jeunes participent.
- ⇒ A la fin de l'exercice, il fait une synthèse de tout ce qui a été dit.

○ Déroulement

1. L'animateur rappelle les objectifs de la séance et présente la technique des Triades.
2. Constitution des groupes de 3 personnes : Travail en atelier
3. Dans les groupes, chaque participant va endosser, à tour de rôle, 3 fonctions à partir d'une série de questions :
 - A s'exprime**
 - B pose les questions et aide A à s'exprimer (écoute active)**
 - C est la mémoire de cette expression (il prend note)**Les participants vont changer de rôle soit après chaque question soit après la série de questions. (durée : environ 20 minutes).
4. Les questions auxquelles ils vont devoir répondre sont les suivantes :

- Avez-vous déjà subi une forme de violence ou d'agressivité sur la route ? :
 - Que ce soit sous la forme d'un accident
 - Que ce soit sous une autre forme : personne qui vous a klaxonné(e) violemment, personne qui vous a doublé(e) sur une ligne continue...
(En tant que piéton, passager ou conducteur)
- Avez-vous déjà été auteur de violence ou d'agressivité sur la route ?
(en tant que piéton, passager ou conducteur)
- Donnez un exemple de violence ou d'agressivité routière qui vous énerve particulièrement.
- A votre avis, que faut-il faire pour diminuer cette violence et cette agressivité ?

5. Restitution en grand groupe :
 - **C** va présenter A à partir des notes qu'il a prises en atelier
 - **A** peut compléter ou corriger les propos de C mais uniquement lorsque C a terminé sa présentation.
6. L'animateur veille à noter tout ce qui se dit en plénière et à faire reformuler si nécessaire.
7. Il notera sur un tableau ou un paperboard les différentes remarques des participants et fera une synthèse de tout ce qui aura pu être dit.
8. Il se chargera ensuite d'animer le débat en axant en particulier sur les moyens d'éviter ces scènes de violence et d'agression. Il invitera, pour finir, les participants à commenter l'exercice.

○ Conseils pratiques

Un travail en binôme facilite l'animation : un animateur / formateur se charge d'animer la séance, le second assure la prise de note. Pendant le travail en atelier les deux animateurs circulent dans les groupes pour vérifier que les consignes ont bien été comprises.

○ Variantes

- La restitution peut être faite soit groupe par groupe, soit question par question.
- Le débat peut soit se faire après la restitution totale, soit après chaque question.

activité 2 : jeu de rôles

C'est un exercice qui consiste à simuler une situation jouée par les participants (les acteurs volontaires) à partir des consignes données par l'animateur sous le regard d'autres participants (les observateurs).

L'intérêt de cette animation réside en partie dans la préparation des saynètes à jouer qui peuvent être élaborées avec le groupe à partir des expériences de chacun.

○ Objectifs

- ⇒ Réfléchir aux facteurs de responsabilisation
- ⇒ Analyser ses propres mécanismes de régulation et de contrôle
- ⇒ Développer les capacités de communication verbale et non verbale
- ⇒ Développer les compétences de négociation

Le jeu de rôles permet

Pour les acteurs

- De se voir avec le regard de l'autre et prendre conscience de ses points forts et points faibles (diagnostic)
- De recevoir de l'animateur et des observateurs un avis personnalisé (conseil)
- De mettre en pratique des comportements (entraînement)

Pour les observateurs

- D'analyser en direct les mécanismes de la communication
- De prendre conscience de l'importance de la communication non verbale dans une relation
- De repérer les comportements à éviter et ceux à privilégier

○ Matériel

- ⇒ Papier, crayons et selon la situation à jouer certains accessoires...

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ Compter 2h00 (préparation jeu et discussion)
- ⇒ Entre 10 et 20 personnes maximum

○ Rôle de l'animateur

1. Il aura pris soin de rédiger, avant la séance, une (ou plusieurs) grille(s)¹ d'observation du jeu de rôle pour guider les observateurs. Pourront être observés :

- Les communications non verbales (gestuelles, postures, mimiques, localisations dans l'espace...)
- Le discours (contenus et formes tels que le débit, la tonalité, le volume sonore...)
- Les représentations, opinions, perceptions, croyances
- Les connaissances, capacités, compétences
- Les affects, sensations

2. Pendant la préparation du jeu de rôles par les participants, l'animateur doit pouvoir répondre à leurs questions, recadrer le travail si nécessaire.

3. Pendant le jeu de rôles, il contrôle le temps, maintient le respect des observateurs.

4. A la fin du jeu de rôles, il souligne les points positifs tout en évitant de heurter les acteurs en commentant les points négatifs.

Il n'existe pas une bonne manière de jouer des saynètes, l'animateur veille à ce que chacun puisse donner son avis et l'argumenter devant les autres.

¹ Une grille d'observation est proposée à la fin des fiches d'animation

○ Déroutement

1. L'animateur rappelle les objectifs de la séance, présente ce qu'est le jeu de rôles et en énonce les consignes.
2. Il demande des volontaires pour jouer les rôles des acteurs et des observateurs.
3. Il lit les saynètes qu'il a décidé de faire jouer (les saynètes retenues ont pu être préparées avec le groupe), et en inscrit les points principaux au tableau (ou les a préalablement écrits sur une feuille de papier qu'il distribue aux participants). Il demande aux participants, acteurs et observateurs, de choisir celle qui les intéresse.
4. Chaque acteur reçoit, par tirage au sort, une fiche correspondant à un personnage. Attention, il doit garder pour lui seul ces indications.
5. 5 à 10 minutes sont nécessaires aux acteurs pour "s'imprégner" de leur rôle. Pendant ce temps l'animateur aide les observateurs à se répartir les critères d'observations. Il faut bien préciser qu'il ne s'agit pas pour les observateurs de se positionner dans une attitude de jugement (ce qui est bien ou mal), mais dans une relation de conseil (que faire pour s'améliorer).
6. La saynète est jouée sous le regard attentif des observateurs, (10 minutes environ).
7. Débriefing : l'animateur demande aux acteurs ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu de rôle ; il invite ensuite les observateurs à dire ce qu'ils ont vu.
8. Des débats et discussions se font dans l'objectif de déclencher des prises de conscience.
9. L'animateur fait, enfin, une synthèse reprenant les points évoqués en groupe.

○ Conseils pratiques

Un travail en binôme facilite l'animation : un animateur/formateur travaille avec les acteurs, pendant que le second accompagne les observateurs.

○ Variantes

- ⇒ Il est possible de ne choisir qu'une seule saynète et de la faire jouer par plusieurs groupes.
- ⇒ Le jeu de rôles peut être pratiqué de manière inversée, dite "advocating" : au milieu du jeu, il faut inverser les rôles de deux acteurs. Cette technique permet de mettre en évidence la façon dont certains arguments peuvent être utilisés en fonction du rôle assigné, de confronter chacun des acteurs à la situation qu'il a provoquée.
- ⇒ Les participants/observateurs peuvent eux-mêmes créer leur propre grille d'observation autour de critères qu'ils auront préalablement définis.

Les saynètes qui suivent sont des exemples de situations permettant de travailler le thème de la responsabilité. A vous de construire avec les jeunes les scénarios qu'ils souhaiteront mettre en scène et observer.

En effet, demander au groupe d'imaginer et d'inventer les situations et les rôles des acteurs, permet un travail d'élaboration en adéquation avec leurs propres représentations de la responsabilité et de la prise de risques. Ce travail constitue un temps de réflexion qui apporte de la matière aux "acteurs" et favorise de cette façon la mise en pratique de l'animation. Le jeu de rôles permet en effet d'"essayer" des comportements, mais ne peut être dissocié d'une autre activité de réflexion sur les arguments en faveur de tel ou tel comportement ; ceci pour éviter une animation superficielle qui ne permettrait pas une réflexion sur la capacité des individus à faire face aux pressions des autres et à modifier ses comportements.

activité 2' : jeu de rôles / saynettes

Saynète 1 :

Une personne roule en centre ville où la circulation est dense. La voiture devant elle s'apprête à se garer, ce qui l'oblige à s'arrêter. Après un créneau raté, le conducteur tente une deuxième manœuvre. Un des conducteurs des voitures à l'arrêt perd son calme...

Cinq personnages :

Acteur 1 - Vous devez jouer le rôle du conducteur qui essaie de se garer. Vous venez tout juste d'avoir votre permis, vous êtes persévérant et sûr de réussir au deuxième essai.

Acteur 2 - Vous jouez le rôle du conducteur qui est juste derrière le conducteur qui tente de se garer. Vous êtes d'un tempérament assez calme et vous prenez la vie comme elle vient, sans vous poser trop de questions.

Acteur 3 - Vous jouez le rôle d'un troisième conducteur qui perd patience. Vous ne tenez pas en place et vous êtes très excessif que ce soit au niveau du comportement ou des propos. Le klaxon est pour vous un réflexe.

Acteur 4 - Vous jouez le rôle d'un passager, ami du 3ème conducteur. Vous êtes très influençable et toujours prêt à prêter main forte aux amis.

Acteur 5 - Vous jouez le rôle d'un autre passager, ami du 3ème conducteur. Vous êtes le modérateur du groupe et réaliste. Vous êtes toujours prêt à arrondir les angles.

Saynète 2 :

Un jeune homme décide d'emmener sa petite amie à la campagne. Ils prennent l'autoroute. C'est un fou de vitesse et il roule exclusivement sur la voie de gauche. Au bout de quelques kilomètres, il se colle à la voiture qu'il vient de rattraper et qui roule à 130 Km/h. Il se met alors à lui faire des appels de phare.

Quatre personnages :

Acteur 1 - Vous devez jouer le rôle du conducteur. Vous êtes individualiste : la route vous appartient. Vous adorez prendre des risques et vous êtes un fou de vitesse. Vous êtes un gros rouleur et vous pensez maîtriser les risques.

Acteur 2 - Vous devez jouer le rôle de la passagère. Vous êtes bien dans votre peau et vous ne vous énervez pas facilement mais quand vous avez très peur, vous pouvez vous montrer autoritaire.

Acteur 3 - Vous devez jouer le rôle du conducteur qui roule à 130 km/h. Vous êtes très sensible au problème de sécurité routière. Vous vous insurgez contre tout comportement dangereux et agressif.

Acteur 4 - Vous devez jouer le rôle du passager de la seconde voiture, vous êtes raisonnable, prudent, réaliste et vous réagissez toujours au mieux.

Saynète 3 :

Deux amis décident de se rendre à une fête qui a lieu à quelques rues de chez eux. Sur le trajet qu'ils effectuent à pied, au niveau d'un passage piéton, une voiture s'arrête juste à temps pour éviter de les renverser.

Trois personnages :

Acteur 1 - Vous devez jouer le rôle du conducteur. Vous êtes une personne qui a tendance à s'énerver rapidement et vous n'êtes pas du genre à vous excuser facilement.

Acteur 2 - Vous devez jouer le rôle d'un piéton : vous êtes un fêtard dans l'âme, et vous avez horreur de vous prendre la tête et de perdre votre temps inutilement.

Acteur 3 - Vous devez jouer le rôle du second piéton : vous êtes un défenseur des causes perdues et vous avez toujours les bons arguments pour les défendre. Vous ne supportez pas l'agressivité en général, et surtout quand vous sentez que des vies sont en danger.

4 attitudes responsables

activité 1 : jeu de rôles

C'est un exercice qui consiste à simuler une situation jouée par les participants (les acteurs volontaires) à partir des consignes données par l'animateur sous le regard d'autres participants (les observateurs).

L'intérêt de cette animation réside en partie dans la préparation des saynètes à jouer qui peuvent être élaborées avec le groupe à partir des expériences de chacun.

○ Objectifs

- ⇒ Réfléchir aux facteurs de responsabilisation
- ⇒ Analyser ses propres mécanismes de régulation et de contrôle
- ⇒ Développer les capacités de communication verbale et non verbale
- ⇒ Développer les compétences de négociation

Le jeu de rôles permet

Pour les acteurs

- De se voir avec le regard de l'autre et prendre conscience de ses points forts et points faibles (diagnostic)
- De recevoir de l'animateur et des observateurs un avis personnalisé (conseil)
- De mettre en pratique des comportements (entraînement)

Pour les observateurs

- D'analyser en direct les mécanismes de la communication
- De prendre conscience de l'importance de la communication non verbale dans une relation
- De repérer les comportements à éviter et ceux à privilégier

○ Matériel

- ⇒ Papier, crayons et selon la situation à jouer certains accessoires...

○ Durée de l'animation et taille du groupe

- ⇒ Compter 2h00 (préparation jeu et discussion)
- ⇒ Entre 10 et 20 personnes maximum

○ Rôle de l'animateur

1. Il aura pris soin de rédiger, avant la séance, une (ou plusieurs) grille(s)¹ d'observation du jeu de rôle pour guider les observateurs. Pourront être observés :

- Les communications non verbales (gestuelles, postures, mimiques, localisations dans l'espace...)
- Le discours (contenus et formes tels que le débit, la tonalité, le volume sonore...)
- Les représentations, opinions, perceptions, croyances
- Les connaissances, capacités, compétences
- Les affects, sensations

2. Pendant la préparation du jeu de rôles par les participants, l'animateur doit pouvoir répondre à leurs questions, recadrer le travail si nécessaire.

3. Pendant le jeu de rôles, il contrôle le temps, maintient le respect des observateurs.

4. A la fin du jeu de rôles, il souligne les points positifs tout en évitant de heurter les acteurs en commentant les points négatifs.

Il n'existe pas une bonne manière de jouer des saynètes, l'animateur veille à ce que chacun puisse donner son avis et l'argumenter devant les autres.

¹ Une grille d'observation est proposée à la fin des fiches d'animation

○ Déroulement

1. L'animateur rappelle les objectifs de la séance, présente ce qu'est le jeu de rôles et en énonce les consignes.
2. Il demande des volontaires pour jouer les rôles des acteurs et des observateurs.
3. Il lit les saynètes qu'il a décidé de faire jouer (les saynètes retenues ont pu être préparées avec le groupe), et en inscrit les points principaux au tableau (ou les a préalablement écrits sur une feuille de papier qu'il distribue aux participants). Il demande aux participants, acteurs et observateurs, de choisir celle qui les intéresse.
4. Chaque acteur reçoit, par tirage au sort, une fiche correspondant à un personnage. Attention, il doit garder pour lui seul ces indications.
5. 5 à 10 minutes sont nécessaires aux acteurs pour "s'imprégner" de leur rôle. Pendant ce temps l'animateur aide les observateurs à se répartir les critères d'observations. Il faut bien préciser qu'il ne s'agit pas pour les observateurs de se positionner dans une attitude de jugement (ce qui est bien ou mal), mais dans une relation de conseil (que faire pour s'améliorer).
6. La saynète est jouée sous le regard attentif des observateurs, (10 minutes environ).
7. Débriefing : l'animateur demande aux acteurs ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu de rôle ; il invite ensuite les observateurs à dire ce qu'ils ont vu.
8. Des débats et discussions se font dans l'objectif de déclencher des prises de conscience.
9. L'animateur fait enfin une synthèse reprenant les points évoqués en groupe.

○ Conseils pratiques

Un travail en binôme facilite l'animation : un animateur / formateur travaille avec les acteurs, pendant que le second accompagne les observateurs.

○ Variantes

- ⇒ Il est possible de ne choisir qu'une seule saynète et de la faire jouer par plusieurs groupes.
- ⇒ Le jeu de rôles peut être pratiqué de manière inversée, dite " *advocating* " : au milieu du jeu, inverser les rôles de deux acteurs. Cette technique permet de mettre en évidence la façon dont certains arguments peuvent être utilisés en fonction du rôle assigné, de confronter chacun des acteurs à la situation qu'il a provoquée.
- ⇒ Les participants/observateurs peuvent eux-mêmes créer leur propre grille d'observation autour de critères qu'ils auront préalablement définis.

Les saynètes qui suivent sont des exemples de situations permettant de travailler le thème de la responsabilité. A vous de construire avec les jeunes les scénarios qu'ils souhaiteront mettre en scène et observer.

En effet, demander au groupe d'imaginer et d'inventer les situations et les rôles des acteurs, permet un travail d'élaboration en adéquation avec leurs propres représentations de la responsabilité et de la prise de risques. Ce travail constitue un temps de réflexion qui apporte de la matière aux "acteurs" et favorise de cette façon la mise en pratique de l'animation. Le jeu de rôles permet en effet d'"essayer" des comportements, mais ne peut être dissocié d'une autre activité de réflexion sur les arguments en faveur de tel ou tel comportement : ceci pour éviter une animation superficielle qui ne permettrait pas une réflexion sur la capacité des individus à faire face aux pressions des autres et à modifier ses comportements.

En cas de difficulté dans l'animation du jeu de rôles notamment du fait des difficultés d'improvisation du groupe, une animation basée sur l'argumentation est proposée à la suite des saynètes.

activité 1' : jeu de rôles / saynettes

Saynète 1 :

Ça y est c'est enfin les vacances, des copains ont décidé de partir ensemble au bord de la mer. Le conducteur roule à la vitesse autorisée sur l'A7, mais son petit frère et les deux autres passagers trouvent qu'il traîne un peu : pressés d'aller se baigner, ils le poussent à " appuyer sur le champignon ".

Quatre personnages :

Acteur 1 - Vous devez jouer le rôle du conducteur. Vous possédez votre permis de conduire depuis cinq mois. Vous êtes un intellectuel dans l'âme, une personne très curieuse et avec un sens d'observation développé. Votre tempérament est celui de quelqu'un de posé, calme, mesuré, plutôt patient, mais explosif quand on le pousse à bout.

Acteur 2 - Vous adorez la vitesse et vous supportez difficilement la lenteur et les "mous". Vous êtes assis devant à côté du conducteur.

Acteur 3 - Vous êtes le petit frère du conducteur avec l'esprit de contradiction, vous aimez plus que tout contredire votre frère, ça vous donne de l'importance vis-à-vis des plus grands. Le regard de l'autre est très important à vos yeux, vous recherchez la reconnaissance des autres.

Acteur 4 - Vous jouerez le rôle du meilleur ami du conducteur Vous détestez rester assis pendant des kilomètres (en plus vous êtes assis derrière), vous êtes un passionné de la plongée en apnée.

Saynète 2 :

Quatre amis ont décidé d'aller voir le dernier film de M. au cinéma. Très rapidement le conducteur constate que ses copains à l'arrière ne se sont pas attachés et sont particulièrement excités.

Quatre personnages :

Acteur 1 - Vous devez jouer le rôle du conducteur et le plus âgé des quatre copains. D'un tempérament plutôt raisonnable, voir trop raisonnable...

Acteur 2 - Vous êtes l'excité du groupe, tout le temps en activité, vous êtes presque épuisant pour les autres. Vous aimez bien qu'on vous obéisse, et vous possédez des capacités pour commander.

Acteur 3 - Vous êtes le casse-cou de la bande, toujours prêt à prendre des risques. Vous vous vexe facilement.

Acteur 4 - Votre rôle est celui d'une personne un peu naïve, souvent sans avis et plutôt indécise : vous êtes toujours hésitant. Vous attendez qu'on décide pour vous, et votre devise préférée est : "la majorité a toujours raison". Vous êtes assis devant à côté du conducteur.

Saynète 3 :

Un groupe d'amis vient de passer une agréable soirée chez l'un d'entre eux. Le conducteur chargé de ramener ses amis a bu plusieurs verres d'alcool lors de la soirée et personne d'autre n'a le permis. Que faites-vous ?

Quatre personnages :

Acteur 1 - Vous devez jouer le rôle du conducteur. Vous êtes très sociable et aimez faire la fête. Vous êtes sensible et bon vivant.

Acteur 2 - Vous êtes plutôt timide, réservé voire introverti, mais ça ne vous empêche pas de dire ce que vous pensez.

Acteur 3 - Vous êtes le plus jeune de tous. Vous êtes d'un tempérament fonceur, ambitieux. Vous fonctionnez par intuition, ce qui fait que vous êtes facilement influençable.

Acteur 4 - Vous êtes le meilleur ami du conducteur. Vous êtes toujours très raisonnable, prudent, réaliste et sérieux mais parfois dans l'excès.

activité 2 : l'argumentaire

Le jeu de rôles est une animation parfois difficile car le groupe peut se trouver en manque d'arguments dans le jeu des saynètes et peiner dans l'improvisation. Dans ces cas là, le jeu de rôles ne produit pas la réflexion escomptée et il paraît nécessaire de reprendre le thème avec le groupe pour travailler sur l'argumentation qui pourrait conduire à adopter ou faire adopter tel ou tel comportement. Les questions relatives aux attitudes responsables sont importantes et mettent en jeu les compétences psychosociales, la capacité à résister aux pressions d'un groupe... Savoir argumenter peut aider à ne peut pas se laisser influencer.

Pour réfléchir à cela, il est proposé d'élaborer en groupe des argumentaires à opposer à des idées reçues. Ces arguments peuvent être de tous ordres : statistiques, techniques, psychologiques...

○ Déroulement

1. L'animateur rappelle la consigne de l'animation
2. Constitution de groupes de 3/4 personnes pour un travail en atelier
3. Les phrases, préalablement notées sur des feuilles séparées, sont distribuées au hasard aux groupes. Ces derniers ont entre 10 et 15 minutes pour trouver des arguments opposables aux idées reçues proposées.
4. Le rapporteur de chaque groupe présente sa réflexion. Ce temps est suivi d'une discussion qui complète les arguments déjà repérés

○ Idées reçues possibles

Ces propositions peuvent être complétées par des situations vécues ou connues (voire les situations des saynètes).

1. Quand on a l'habitude de boire, on peut conduire 15 km sur une route qu'on connaît bien, sans avoir de réel risque.

Arguments possibles : 65 % des accidents corporels ont lieu à moins de 15 km du domicile, parce que justement on est moins attentif, on connaît ... L'alcool, même en faible quantité, altère les réflexes et augmente le risque d'accident.

2. Si un copain est saoul ou " défoncé " et qu'il prend sa voiture après, c'est son choix. Il doit l'assumer.

Arguments possibles : Rôle des amis ; être conscient de la fragilité possible des autres ; mise en danger des autres et de lui-même ; altération de la lucidité par l'alcool .

3. La ceinture à l'arrière c'est pour les enfants. Et si on a un accident en étant ceinturé on peut mourir car on ne parvient pas à sortir de la voiture.

Arguments possibles : Lors d'un choc, à 65 km/h, le passager arrière non ceinturé sera projeté contre les parois du véhicule, voire contre le conducteur. C'est une poussée de plus d'une tonne que le conducteur recevra dans le dos.

Les cas de ceinture bloquée sont rarissimes. Dans les cas de retournement 9 fois sur 10 les occupants éjectés sont tués. La ceinture permet de rester conscient, de ne pas percuter les parois du véhicule ou les autres passagers et ainsi de garder toutes ses facultés afin de pouvoir se dégager.

4. Quand on est un gros rouleur, la vitesse n'est pas dangereuse car on maîtrise, on a de l'expérience.

Arguments possibles : Des études allemandes ont démontré que le taux de tués pour 100 millions de kilomètres parcourus est de 1,7 sur les réseaux limités à 130 km/h et de 3,6 sur les réseaux où la vitesse est libre.

Les véhicules ainsi que les aménagements sont conçus pour les vitesses en vigueur (qui ont été définies selon des critères bien précis), si on augmente les vitesses, ni les véhicules, ni les aménagements ne joueront pleinement leur rôle de protection. De plus, plus on va vite, plus les blessures notamment internes seront graves. Le cerveau pèse au repos 1 kg 500. Or à 150km/h, c'est un poids de 42 kg qui ira percuter les parois de la boîte crânienne.

Les statistiques montrent que les gros rouleurs ont 2,1 fois plus de risques d'avoir un accident.



jeu de rôles : grille d'observation

Critères d'observation	Observations
<p><u>Le discours</u> (contenus et formes) :</p> <p>Ce qui est dit et la façon dont s'est dit (par exemple : le débit, la tonalité, le volume sonore...)</p>	
<p><u>Les communications non verbales</u> :</p> <p>gestuelles, postures, mimiques, localisations dans l'espace et les déplacements...</p>	
<p><u>Les connaissances</u> :</p> <p>capacités, les compétences (savoirs, savoir faire, savoirs êtres...)</p>	
<p><u>Les opinions</u> :</p> <p>perceptions, croyances, représentations...</p>	

Remarque : la grille d'observation doit être considérée comme un outil de soutien à l'observation (le jeune n'est pas obligé de la remplir). Elle est à adapter en fonction du public et du rapport que ce dernier entretient avec l'écrit, ainsi qu'en fonction du nombre de participant pour optimiser l'observation. La communication non verbale a souvent une importance particulière et peut être l'objet d'attention spécifique.