

Des élèves plongés au cœur d'un jeu de rôle géant

Brigitte GERARD

Parmi les élèves et les enseignants, qui connaît le Règlement d'ordre intérieur (ROI) de son école ? Pas grand-monde, a-t-on constaté à l'Institut des Métiers de la Construction et de l'Environnement (IMCE)¹, un établissement d'enseignement spécialisé d'Erquelinnes. Pour y remédier, une solution : expérimenter ensemble le contenu du ROI au cours d'un jeu de rôle géant !



« Nous en sommes cette année à la 4^e édition du jeu de rôle, raconte **Jean-Sébastien MOURY**, professeur d'arts plastiques, d'histoire de l'art, de vidéo et de théâtre. La première s'est déroulée voici 7-8 ans et traitait du thème de l'immigration. L'objectif était de conscientiser les élèves au parcours des immigrés. Une seconde édition a ensuite tourné au « dark fantastic », les joueurs se retrouvant dans un monde futuriste, dans lequel la technologie moderne avait disparu. »

Suite au succès de ces deux expériences, J.-B. MOURY a souhaité poursuivre dans cette voie pour sensibiliser les élèves et l'équipe éducative au ROI de l'école, trop souvent ignoré de tous. Il a, dès lors, impliqué les élèves de forme 2 (enseignement d'adaptation sociale et professionnelle), de forme 4 (enseignement général, technique, artistique ou professionnel) de la classe SSAS (Structure scolaire d'aide à la socialisation) et le personnel de l'école dans un nouveau jeu de rôle géant, lors de deux journées, sur un terrain public loué pour l'occasion. L'idée étant de faire interagir cette centaine de personnes dans un monde « dark fantastic », en fonction de leur rôle et du scénario

concocté par l'enseignant, qui est aussi le maître du jeu. Et, si l'objectif premier est l'apprentissage du ROI, le jeu n'en a pas moins également un intérêt pédagogique : « On en profite pour travailler la logique mathématique, via la manipulation d'argent fictif. Des parchemins doivent être lus et analysés, puisque des quêtes en résultent... Et cela développe l'intelligence intrapersonnelle. Paradoxalement, plus on porte de masques, plus on en apprend sur soi-même ! »

Une visée sociale

Les membres du personnel reçoivent un rôle précis de la part du maître du jeu, qui décrit leur personnage, prévoit un scénario à respecter et des missions à accomplir, mais les élèves gardent tout leur libre arbitre. Ils choisissent un personnage (guerrier, magicien ou ranger), prennent les décisions qu'ils souhaitent et peuvent ainsi gagner ou perdre la partie. « Le scénario est cependant orienté de façon à ce que les élèves aient plus de chances de gagner s'ils sont solidaires entre eux. »

Ce jeu de rôle a débuté l'an passé et s'est poursuivi les 11 et 12 octobre derniers. Une suite est ainsi prévue à la même période, chaque année. Globalement, les élèves s'y

investissent bien, et leur intérêt pour leur personnage se poursuit tout au long de l'année. « Ils nous en parlent très souvent, nous font part de leurs stratégies, nous interrogent sur la suite, mais je garde beaucoup de secrets afin de maintenir un maximum de suspense ! Ils peuvent également évoluer, monter de niveau en fonction de leur comportement et de leurs résultats scolaires. Les bénéfices du jeu sont énormes, surtout d'un point de vue social. La qualité première qui est requise, c'est l'empathie. Il faut pouvoir se mettre à la place de l'autre, afin de prendre du plaisir et d'en donner à l'autre. Ils apprennent aussi à jouer ensemble et avec leurs professeurs, qui peuvent les observer dans un autre contexte que la classe. Certains élèves prennent de l'assurance lorsqu'ils deviennent un mage très puissant, ou lorsqu'ils arrivent à négocier correctement des échanges financiers et se retrouvent riches à la fin du jeu ! »

Une expérience enrichissante pour tous, qui a même été immortalisée l'an dernier dans un petit film intitulé *Phantasma*. Avec, à la clé, une participation à trois concours et un Prix de la meilleure fiction ! ■

1. www.acis-group.org/institutions/480/accueil.php