

Le sketch

OBJECTIFS :

- Synthétiser, co-construire, se réapproprié et réactiver des contenus.
- Faire émerger des idées, produire des solutions.
- Echanger, partager des expériences.
- Faire émerger les représentations.
- Mettre en pratique, s'exercer.

CONDITIONS :

- Nombre de participants : Min. 4 - Max. 15.
- Matos : consignes de production attendues et grilles d'analyse pour les observateurs (facultatif).
- Espace - aménagement du local : espace dégagé avec, si possible, des lieux séparés pour permettre aux sous-groupes de préparer.
- Durée : à adapter.

→ Description

PRÉSENTATION

La technique du sketch¹ consiste à faire mettre en scène, par les participants, une situation proposée.

CONSIGNES ET DÉROULEMENT

1. Le formateur donne les **consignes**² avec le **contexte** et les **objectifs** attendus (trouver des pistes d'action, illustrer la situation, sensibiliser...).
2. Créer des groupes (Cf. *Table des matières*).
3. Laisser du temps pour **préparer le sketch** en sous-groupes.
4. **Présentation** des sketches avec, éventuellement, des consignes d'observation pour le public.

ET APRÈS...

Le sketch n'existe pas pour lui seul. L'activité doit être suivie d'un **débriefing** ou d'une activité de **synthèse** en fonction de l'objectif visé (Cf. *Table des matières*).

RÔLE DU FORMATEUR

Avant :

- Préparer les consignes avec le contexte et la production attendue.

Pendant :

- Rassurer les participants sur le fait de se mettre en scène et donner des règles de respect (écoute, non-jugement, etc.).
- Recadrer si le groupe s'égaré ou s'il délire.
- Gérer le temps.
- Donner les consignes d'observation au « public » (facultatif).

Après :

- Mener le débriefing / l'activité de synthèse.

¹ En fonction de l'objectif poursuivi, le sketch peut être : une mise en situation, un jeu de rôle ou les 2. Pour en savoir plus, consultez l'article du ZOOM 2.0 N°58 dont les références sont reprises ci-dessous.

² Les consignes peuvent différer d'un sous-groupe à l'autre.

UN EXEMPLE DE L'UTILISATION DE LA TECHNIQUE

Lors d'une formation destinée à des responsables d'équipe, le formateur a demandé aux participants d'expliquer à leur collègue en quoi consistait leur fonction et en quoi c'était le plus beau métier du monde. Cette activité a permis au formateur d'identifier les représentations des participants par rapport à leur fonction.

RÉSUMÉ...

1. Donner les consignes de présentation



2. Faire des équipes



LE SKETCH

4. Présenter aux autres groupes



3. Préparer des sketches



→ Variantes

L'anti-sketch consiste à mettre en scène le contraire de ce que l'on souhaite prôner. Par exemple, on peut faire jouer aux participants le pire animateur du monde, la pire résolution de conflit, la pire réunion, etc. L'avantage de la technique est qu'elle met les participants plus à l'aise, car ils peuvent se lâcher dans le ridicule et auront moins l'impression d'être jugés. De plus, cela met moins la pression aux participants car ils ne doivent pas montrer le modèle parfait. Cela permet aussi au formateur de faire le point sur ce que les participants savent déjà de par leur expérience. Dans ce cas, Le débriefing sera axé sur la transposition en pistes d'actions à privilégier sur le terrain.

→ Points d'attention

- Veiller à rassurer les plus **timides** et permettre à certains d'adopter un rôle **moins actif**.
- Mettre en place un **cadre sécurisant** et respectueux : pas de jugement et d'allusions à un membre du groupe, règles d'écoute...
- Veiller à ce que **le ludique ne prenne pas le dessus sur le contenu**.

Documents
d'accompagnement :

Références
bibliographiques :

Jamme, C., Geeroms, C., Bragard, B., Flament, N. & Bhanji, L. (2011). *Les jeux de rôle en formation. ZOOM 2.0*, 58, pp. 7-14. En ligne <http://www.resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf> (consulté le 06 décembre 2012).