

*Contact : Diplômé B.E.A.T.E.P
M. Henry Yannick*

Projet B.E.A.T.E.P (animation-médiation)

« Un rôle, une situation, des solutions »

.initiation aux jeux de rôles.

Structure accueillante, lieu de réalisation:
Lycée Professionnel Louis LOUCHEUR, Roubaix

Rapport BEATEP

Couverture
Sommaire

I introduction

IA qui suis je ?
IB pourquoi le B.E.A.T.E.P ?
IC pourquoi cette option ?

II présentation du cadre

IIA la structure

IIA1 présentation du site
IIA2 environnement social et géographique
IIA3 situations particulières
IIA4 objectifs/orientation de la structure

IIB présentation de mon action / remaniement (B.D / jeux de rôles)

IIB1 historique / diagnostic
IIB2 déroulement

IIB2.1 objectifs généraux
IIB2.2 objectifs opérationnels
IIB2.3 moyens
IIB2.4 calendrier

III évaluations

IIIA du stage pratique
IIIB de l'action
IIIC de la pré formation
IIID de la formation

IIID1 analyse parcours
IIID2 points profitables
IIID3 points à approfondir

IV conclusions et perspectives

IVA du projet et de l'action
IVB personnelles/professionnalisation

V bibliographie, références

VI annexes

I introduction

IA qui suis-je ?

Depuis longtemps passionné par les métiers de l'animation (depuis l'âge de 16 ans, date de mon premier centre en tant qu'animateur bénévole), je pense enfin avoir trouvé ma voie professionnelle

Au fur et à mesure que mes expériences dans l'animation se développent (encadrement dans les centres de loisirs sans hébergement, travail et investissement dans les associations humanitaires, encadrement et direction de mini-camps, travail dans les centres sociaux...), mon désir de pouvoir apporter de l'aide à des publics en difficulté a grandi. Qu'ils soient enfants, adolescents ou adultes, certaines personnes ont des difficultés à s'insérer et la médiation et l'animation permettent d'entrevoir et d'apporter des solutions adaptées.

De plus, j'ai eu l'opportunité de travailler en temps que Correspondant Réseau Educatif : un nouveau métier créé par l'A.P.E.Q.R (Association pour la Propreté et l'Environnement des Quartiers de Roubaix), maintenant transféré à l'A.D.E.M.N (Association pour le Développement et l'Emploi par les Métiers Nouveaux) dont la force réside dans le partenariat entre celle-ci, l'éducation nationale (lycées et collèges) et Transpole (société de transports d'usagers du Nord).

Cette mission qui m'a été confiée favorise la médiation entre ces trois parties afin d'aider un public de jeunes aux parcours souvent semés d'embûches.

IB Pourquoi le B.E.A.T.E.P

C'est dans ce cadre et par le biais de l'A.P.E.Q.R et aujourd'hui soutenu par l'A.D.E.M.N que je continue à m'investir dans un B.E.A.T.E.P avec comme option Médiation-Animation. Cette formation correspondait à mes attentes de développement de compétences et de professionnalisation, de plus l'acquisition de ce diplôme me laisse entrevoir des solutions d'évolution en tant que professionnel de l'animation.

C'est ainsi que j'essaie d'aider un public en difficulté à s'en sortir et ceci par les formidables outils que sont l'animation et la médiation.

Le cursus de formation au B.E.A.T.E.P est une étape importante de mon parcours, âgé de 27 ans je désire réellement obtenir ce diplôme afin de mener à bien mes objectifs professionnels et personnels.

Je termine actuellement un Brevet d'Etat d'Animateur de l'Education Populaire et de la Jeunesse avec comme spécialité « activités sociales et vie locale » et avec

option « Médiation-Animation des quartiers où vivent des publics en voie de marginalisation ou marginalisés ». Celui-ci a été organisé par le C.R.F.A/ U.F.C.V.

IC Pourquoi cette option ?

Le choix de cette option et de cette spécialité ne sont pas innocents puisque j'ai toujours été touché par le travail de proximité et la dynamisation de la vie locale, cette option me permet de me rapprocher de mes propres objectifs, à savoir donner à chacun la possibilité de se construire dans l'avenir.

Ce diplôme est un premier aboutissement de mon investissement dans l'animation, cette validation d'expérience et d'acquis acte ce passage déterminant entre l'animation de loisirs et l'animation professionnelle.

II présentation du cadre.

IIA la structure

II A1 présentation du site

Lycée Louis Loucheur
59.100 Roubaix

II A2 environnement social et géographique

Ce lycée est situé à Roubaix dans le quartier du Nouveau Roubaix ; ce dernier ne connaît pas de difficultés majeures et a la chance de posséder son groupement commercial (boulangeries, charcuterie, tabac, presse ...)

Le lycée Louis Loucheur s'intègre complètement dans la ville du fait de son caractère dominant: Le bâtiment. En effet, Roubaix a toujours eu ses vagues de migration d'ouvriers (bassin minier et ville du textile...).

II A3 Situations particulières

a. Les incivilités au lycée.

Le lycée possède, un fort taux d'incivilités.

L'établissement est surtout ciblé par des incivilités mineures (violences verbales...). Ce caractère particulier a poussé le personnel de l'établissement à centrer le projet d'établissement autour de la citoyenneté.

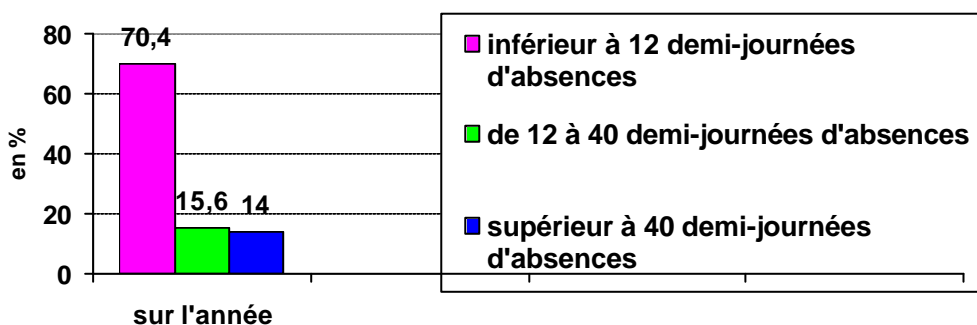
Tableau récapitulatif sur l'année 2000.2001 en nombres d'actes

« cibles »	Personnel	Etablissement	Elèves
incivilités			
Violences verbales	50	*****	250
Coups et blessures sans armes	3	*****	72
Coups et blessures avec armes	1	*****	2
Racket	*****	*****	40
Tentatives d'incendie	*****	20	*****
Dégradations de locaux	*****	30	*****
Tagguer	*****	15	*****
Détérioration véhicules	2	*****	*****
Vol	*****	*****	51
Trafics et consommations stupéfiants	*****	*****	150
Violence à caractère sexuel	1	*****	*****
intrusions	*****	5	*****

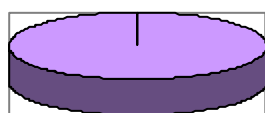
b. L'absentéisme

Même si le nombre de demi-journées d'absence est grand, il faut bien comprendre qu'il n'est le fait que d'une minorité.

Pourcentage d'absentéistes par tranche d'absences



Total des demi-journées d'absences



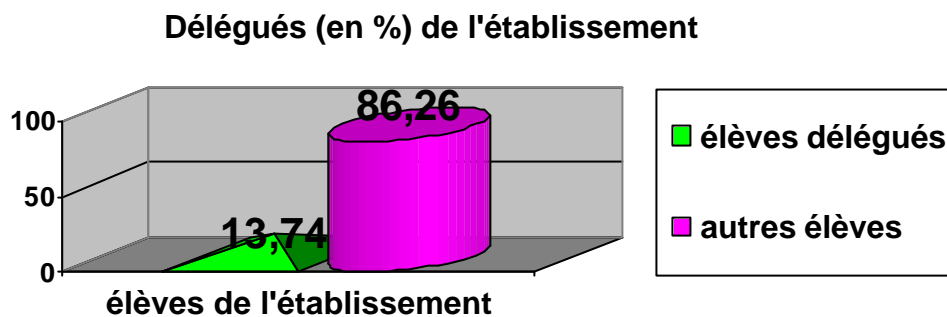
3732



c. Les délégués

Les délégués de classes ont un rôle privilégié dans les relations communicationnelles entre élèves et personnel d'une façon générale (54 élèves délégués et suppléants) pour avancer sur les projets de l'établissement.

d. Formations proposées



Les formations proposées au lycée Louis Loucheur sont multiples même si elles restent concentrées sur les métiers du bâtiment:

- Maçonnerie
- Topographie
- Menuiserie
- Plomberie
- Peinture
- Carrelage
- Gros œuvre

Les niveaux considérés sont:

- Troisièmes professionnelles
- C.A.P (avec 8 semaines de stage)
- B.E.P (avec 8 semaines de stage)
- Bac Pro (avec 16 semaines de stage)
- G.R.E.T.A (groupement d'établissement)

e. Le personnel d'encadrement.

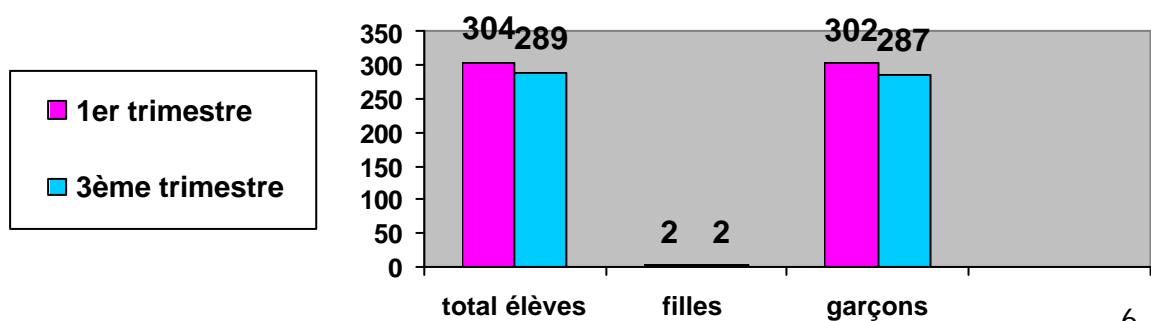
		Le Proviseur M. Schittek	Secrétaire proviseur Mme.Vranckx	
Conseillère d'orientation Mme.Duez	Documentaliste M. Ghounane	Gestionnaire M. Vandebil	Profs Environ 35 professeurs	
Infirmières Mme. Desmottes Mme. Bergaentzle	Personnel de Maintien et de service (cuisine, accueil, chaufferie...). Environ 15 personnes.	Intendance Mme.Seys Mme.Jouan	C.P.E Mme.Warlop Mme.Miette	Surveillants 5 surveillants.
Chef des travaux M.Billeaux	Secrétaire chef travaux Mme.Verhee	Appelé contingent -	Aides éducatrices Melle.Dillies Melle.Lourabi	C.R.E M. Louami M. Henry
Assistante sociale Mme. Ginday	Médecin scolaire Mme. Renard	Greta Mme Verhee		

f. Répartition des effectifs

L'établissement scolaire a le mérite de posséder un grand panel de tranches d'âge. En effet, le fait de posséder des classes de collèges permet d'élargir l'âge minimum et maximum (de 14ans à 22ans).

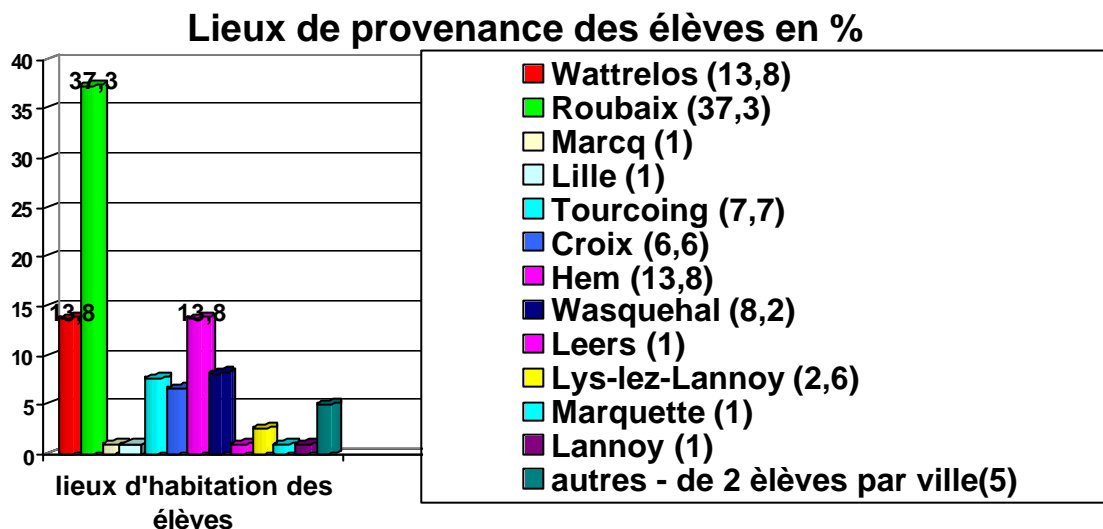
Le lycée possède un nombre d'élèves approchant les 300, avec une minorité de fille : environ 0.7 % (à cause du caractère: bâtiment).

Recensement des élèves de l'établissement



g. Les secteurs de recrutement de ces élèves

Les élèves de l'établissement proviennent de secteurs géographiques différents mais restent concentrés pour la plupart dans la communauté urbaine de Lille. On pourra remarquer qu'une grosse partie réside à proximité de l'établissement (Roubaix, Hem, Wattrelos...)

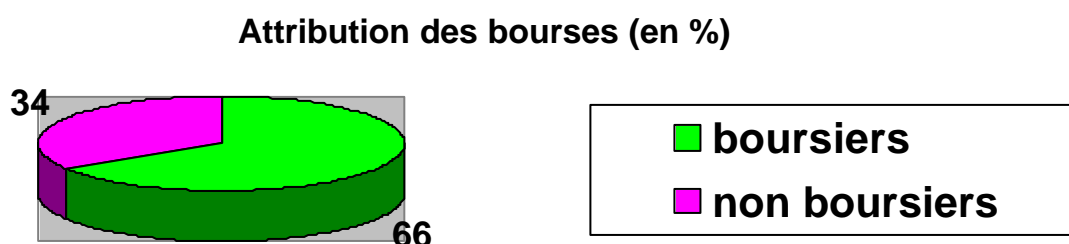


Le lycée recrute du fait de sa spécialité bâtiment dans une diversité impressionnante d'établissements, et cela reste néanmoins assez équilibré. (avec une moyenne de 7.3 % de provenance d'élèves par établissement.)

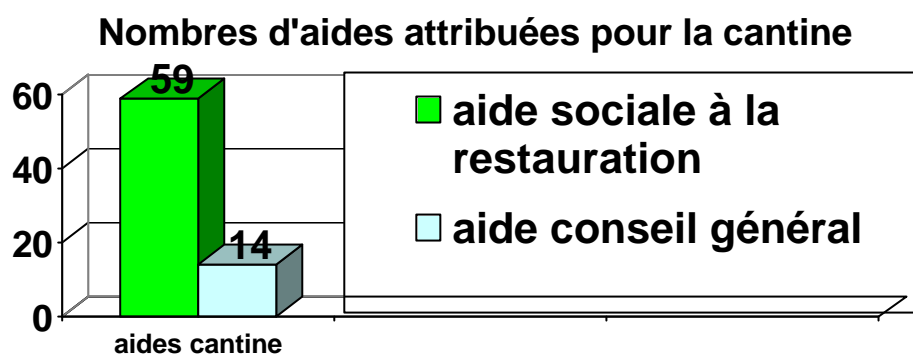
h. Données sociales

- attribution des bourses

Il y a 199 boursiers dans l'établissement, cela montre bien les difficultés financières du public (parents aux revenus bas: SMIC, RMI...) du lycée.



De plus, 59 élèves de l'établissement disposent de l'aide sociale à la restauration (sur les 130 demi-pensionnaires de l'établissement). Et parmi ces 59 élèves, 14 élèves de 3^{ème} professionnelle (classes collèges) ont aussi l'aide du conseil général.



II A4 objectifs/orientation de la structure

a. objectifs

- Etablir un lien éducatif entre les différentes institutions qui constituent l'environnement du jeune,
- Favoriser l'interactivité dans le cadre éducatif (équipe éducative, élèves...) et le cadre extérieur (transports, institutions, acteurs sociaux...),
- Développer l'autonomie et la responsabilité des élèves par le biais de montage de projets,
- Créer une dynamique à l'intérieur et à l'extérieur de l'établissement en favorisant l'ouverture sur l'environnement,
- Rappeler les règles de conduites élémentaires,
- Axer les élèves dans une démarche citoyenne,
- Organiser des projets communs à tous les partenaires de l'établissement en vue de réaliser un meilleur suivi du public.

b. orientation

Cette synthèse regroupe les idées phares du projet d'établissement et de l'orientation de la structure :

Titre du projet d'établissement : « mieux vivre pour mieux réussir »

Directives de l'orientation de la structure :

- « ● inscrire les élèves dans une dynamique de citoyenneté,
● créer des activités ludiques et éducatives permettant à un sentiment de bien être,
● instaurer un dialogue et une écoute de proximité entre les élèves et l'équipe pédagogique,
● favoriser l'échange social par le biais des disciplines sportives et culturelles,
● installer une confiance réciproque entre élèves et équipe pédagogique afin de mieux cibler les problèmes de chacun et essayer d'y remédier (par exemple par l'aide individualisée proposée en début d'année. »

IIB présentation de mon action

II B1 historique et diagnostic.

Lors des années précédentes, j'ai essayé d'instaurer dans l'optique du passage au B.E.A.T.E.P la création d'une bande dessinée, car cette réalisation correspondait à un constat fait auprès des jeunes de l'établissement, malheureusement le projet n'a pu aboutir.

En effet, les jeunes ne montraient pas une motivation de groupe pour suivre des séances régulières, les périodes de stages des jeunes enlevaient pendant des mois la dynamique du groupe (cette présence irrégulière a créé des dysfonctionnements), d'autre part le lycée ne possédait pas d'espace adéquat et de salles en nombre suffisant pour pouvoir disposer d'un lieu convivial et agréable pour mener à bien cette action...

Au vu de ces difficultés et d'autres moins importantes (horaires inadaptés...), il a été nécessaire de revoir la réalisation de cet atelier.

L'année suivante (1999.2000) n'ayant pas connu de meilleures dispositions et le nombre d'inscrits ayant diminué, j'ai décidé cette année 2000.2001 de changer de projet (il était inutile de s'obstiner dans une action presque irréalisable au vu des circonstances) et de l'établir sur un nouveau constat.

Depuis deux ans, il a été observé dans l'établissement que des difficultés s'amplifiaient, ainsi le langage a connu un regain de violences verbales, les jeunes ont des difficultés de communication et d'expression, mais aussi des facilités pour se soustraire à des situations inavouables pour eux (absences, déviances...). Enfin, ces jeunes peuvent avoir des difficultés comportementales ou sociales tels le rejet de l'autre, l'incompréhension, l'incertitude de soi...

Mais, dans un même temps, on a pu s'apercevoir que les jeunes avaient pour la plupart un esprit de découverte ludique, certains jeunes ayant plus d'attrance pour le sport, le jeu, que pour les études. Et enfin ces jeunes sont obnubilés par des outils de communication connus de notre société (télévision, magazines ...)

De ce constat, il en est ressorti une idée originale : la création d'un atelier jeux de rôle, en effet celui-ci a la possibilité d'intéresser les jeunes par le biais ludique et nouveau (peu pratiqué de nos jours) qu'il propose et d'apporter des solutions et de travailler sur des problèmes de français, d'expression, de communication... Le jeu de rôle apparaît ici comme étant l'outil pouvant lier le domaine du texte, de l'oral, et du ludique.

Pour information, voici la définition d'un jeu de rôle : jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table, avec des fiches de personnages comme supports, les joueurs font avancer et évoluer leur personnage dans une aventure dirigée et menée par un animateur-conteur référent, où le but de chaque joueur est d'amener son personnage à un ou plusieurs objectifs que celui-ci se serait fixé et tout ceci par le biais des supports fiches . Le jeu de rôles est aussi un outil développant l'imagination au même titre que le conte, la télévision, l'écriture.....

J'ai eu de plus, l'appui immédiat de la Conseillère principale d'éducation et de l'établissement qui approuvent ce genre de projet à long terme. Car il ne faut pas négliger l'importance du jeu de rôle existant déjà mais sous un autre aspect dans l'établissement (les délégués se mettent à la place de personnes de l'équipe éducative afin d'entrevoir les difficultés de chacun et de comprendre les réactions de chaque individu et des solutions à apporter). Et j'ai moi-même une expérience certaine dans ce domaine puisque je pratique ces jeux de rôles depuis 15 ans et que j'ai travaillé à la présentation de ceux-ci et à leur découverte pour des associations et des grandes chaînes de magasins.

Ce projet répond aux objectifs de l'établissement et l'équipe éducative soutient ce projet du fait de l'apport que peut proposer cet outil éducatif.

IIB2 déroulement

IIB2.1. Objectifs généraux / intentions éducatives

Développer ou renforcer chez le jeune des notions pédagogiques le respect d'autrui et de soi-même, l'écoute, la compréhension... en essayant de solutionner des problèmes de vie scolaire et des difficultés personnelles (expressions, timidité...) ou sociales par l'atelier jeux de rôles. Ces notions, bases de toute société mais aussi du projet d'établissement doivent s'insérer dans cet atelier.

En effet, ceci permet un meilleur cadre de vie dans l'établissement et est le moyen et un point de départ à la réinsertion ou insertion des jeunes dans le milieu scolaire, familial et de société. Ce projet s'avère utile pour canaliser les énergies et faire découvrir à ces jeunes leurs talents et leurs aptitudes.

Objectifs:

- Surmonter les difficultés de communication des jeunes et les aider à communiquer entre eux,
- Instaurer un esprit d'équipe nécessaire au fonctionnement du projet,

- Faire participer activement les jeunes dans le temps (réunions, séances...).

Les principales intentions éducatives visent donc à établir les bases de la citoyenneté et surtout de favoriser un contrat de vie sociale dont le contenu se définit par :

- Un investissement visant à gagner en autonomie personnelle,
- Une augmentation de l'échange et du contact social,
- Une évolution et une adaptation à des situations existantes au sein du Lycée,
- Une interaction permanente et forte entre les jeunes.

IIB2.2 Objectifs intermédiaires /opérationnels

Il faut néanmoins passer par une suite d'objectifs intermédiaires nécessaires à la réalisation des objectifs principaux :

- Aborder des thèmes à problème et en essayant d'y apporter des solutions,
- Permettre un engagement de durée de la part des jeunes,
- Créer un échange entre jeunes par la discussion,
- Donner les moyens d'utiliser leur talent dans un cadre structuré.

La mise en place de l'atelier passe par une série d'objectifs opérationnels pour le bon fonctionnement de l'action:

- Accepter d'autres jeunes dans un groupe défini,
- S'exprimer sur un scénario donné,
- Appliquer des règles au groupe et s'y tenir (horaires, prise d'initiative...),
- Etablir des réunions d'informations et aides techniques (avec des intervenants extérieurs comme des associations par exemple),
- Réaliser un support matériel qui pourra être un outil de sensibilisation pour d'autres. (création de leur propre jeux de rôles).

IIB2.3 Les moyens

Moyens humains

- le groupe de jeunes se compose de 20 à 25 élèves de 14 à 21 ans. Ce groupe est divisé en deux afin de permettre une meilleure réalisation des objectifs.

- Des professeurs sont là en appui pour permettre une bonne réalisation du support et un meilleur fonctionnement du projet.

- Des intervenants extérieurs (association de jeux de rôle, scénaristes, rôlistes expérimentés...) ont aussi participé au projet.

Moyens matériels

- Le Lycée Louis LOUCHEUR met à disposition pour l'année 2000.2001 une nouvelle « maison des lycéens » (foyer de jeunes), celle-ci sert de local aux réunions-débats, elle est de plus adaptée à ce genre de projets.

- Le Centre de documentation et d'information est un lieu de ressources évident pour la recherche et la documentation sur les thèmes abordés, la réalisation du support (cette année 2000.2001 a vu la possibilité d'utiliser aussi Internet).

- les divers matériels pour le fonctionnement du projet sont fournis par le lycée et des financements ont été mis en place grâce à des partenariats avec des associations (A.D.E.M.N...) et le conseil général

IIB2.4 Calendrier

Première phase : mois de décembre 2000

La première phase a constitué l'initialisation du projet, le but étant d'inscrire et de communiquer sur le projet avec les nouveaux et anciens jeunes.

Il a fallu aussi créer les partenariats de certains professeurs et associations, personnes prêtes à s'engager dans l'action jeux de rôles.

Deuxième phase : mois de janvier 2001

Cette deuxième partie a vu la constitution du groupe de jeunes qui devait s'investir dans le projet (base du volontariat), c'est avec ce groupe que l'élaboration technique a commencé. Des séances d'initiations ont débuté, et certaines séances ont été vouées à la communication sur le jeu de rôle.

Troisième phase : mois de février 2001 à avril 2001

Cette troisième phase doit avoir permis de créer un nouveau jeu de rôle basé sur la non-violence en général, la conception de ce jeu a été amenée par les jeunes, et a abouti à un support technique utilisable par d'autres personnes ayant une méconnaissance des jeux de rôle.

Quatrième phase : mois d'avril 2001 jusqu'à la fin de l'année

C'est dans cette phase et après un premier constat fait avec les jeunes qu'ont été décidées les modifications à apporter à l'évolution technique du support.

Des essais techniques du support ont été réalisés afin de voir son évolution future.

De plus, des réunions ont eu lieu avec les jeunes du groupe habituel mais aussi avec des personnes extérieures au projet, avec le support réalisé, afin de faire connaître le jeu de rôle et de valoriser le travail fait par ces jeunes.

Cinquième phase :

Pérennisation de l'action pour l'année 2001.2002 avec le remaniement des nouveaux objectifs

III évaluations

IIIA du stage pratique

Le stage pratique a été l'un des éléments de découverte du milieu (par le biais du diagnostic) et a surtout permis de faire le lien entre les bases théorique et la pratique de terrain, et m'a surtout permis de développer des capacités d'adaptation au terrain en y intégrant les connaissances théoriques.

Le stage pratique d'une durée d'un mois précédé du pré-stage (phase d'installation et d'identification de la structure) est un élément capital au développement du projet éducatif et des actions à mettre en place, mais aussi à la compréhension des acquis de formation, c'est pour moi l'une des phases de professionnalisation inévitable.

IIIB de l'action

Dans un premier temps, il est important de rappeler que la première action lancée en 1998 (Bande dessinée) n'avait pu aboutir en partie à cause d'un manque de moyens (pas de lieux adaptés dans la structure, horaires inadaptés...), et de difficultés liées au public (pas de motivation de groupe, irrégularités, périodes de stages fréquentes créant des remaniements du groupe...), cet atelier n'avait pas l'impact souhaité et était même dans une phase de blocages.

L'année suivante n'ayant pas connue de meilleures dispositions et moi-même étant dans une phase de doute, j'ai attendu l'année 2000 pour relancer une action qui partait sur les mêmes objectifs et sur un projet identique, mais cette fois avec un support plus adapté (les jeux de rôles) au vu du diagnostic réalisé.

En effet , le projet a pu être conçu dans le respect des objectifs et des buts fixés, l'impact voulu a été atteint, en tout cas, sur ce qui a été fixé cette année.

On pourra entre autres et pour les principaux citer la volonté de ces jeunes de continuer cette action (pérennisation du support) avec le désir de s'approprier l'action (autonomie personnelle). Il est aussi important de noter que ces jeunes ont communiqué entre eux avec plus ou moins de difficulté, et se sont intéressés à des problèmes les concernant (rôle du délégué, avenir professionnel...). Ces objectifs ont pu être atteints par la relation de confiance et de respect mutuel instauré au fur et à mesure de la construction et l'utilisation du support, entre l'animateur et les jeunes. On pourra remarquer que les deux filles de l'établissement se sont inscrites dans cet atelier (ce qui leur a permis de se valoriser grâce à cet outil) preuve de la possibilité de rapprocher les différentes catégories de publics.

L'évaluation de cette action prend toute son ampleur dans la relation menée avec l'environnement extérieur. En effet, cette action a permis la découverte chez ces jeunes, du monde environnant : structures d'initiation aux jeux de rôles et milieu associatif, communauté éducative, autres publics via Internet et les autres établissements scolaires...

Le retour de la structure sur l'action a été très bien perçu (avis du responsable structure et tuteur), et les liens entre jeunes et personnel renforcés ou créés : la volonté d'investissement d'un professeur de mathématiques et d'un professeur de français sur ce projet en sont des preuves convaincantes.

IIIC de la pré-formation

Avant le passage au concours d'entrée du B.E.A.T.E.P j'ai eu la possibilité, de suivre une formation au concours avec L'E.F.A.S , qui avait déjà initié chez moi ce désir de devenir un animateur professionnel et reconnu.

Cette formation m'avait permis d'acquérir tout un ensemble de connaissances et de culture générale sur les milieux associatifs, des plans de formation...

Cette pré-formation m'a permis d'obtenir plus facilement le concours d'entrée mais aussi d'avoir plus de facilité à suivre la formation de l'UFCV (connaissance du vocabulaire de l'animation, des domaines abordés...)

IIID de la formation

IIID1 analyse parcours

Le parcours de formation proposé par l'U.F.C.V devait répondre aux attentes générales et aux dispositions du B.E.A.T.EP. Le contenu proposé, m'a permis dans un cadre général d'approfondir ou de connaître ce qui avait trait à la profession d'animateur, le cadre d'animation de loisirs ayant été volontairement éloigné pour permettre d'avoir des avis plus objectifs quant à la formation.

La formation a suivi un ordre logique d'apprentissage, à savoir dans un premier temps une connaissance générale des domaines socio-associatifs (pour l'UFG) et dans un second temps l'apprentissage des champs de compétences nécessaires à l'élaboration, la réalisation et le suivi des projets éducatifs et de leur supports, actions menées (pour l'UFP et l'UFT). Afin de permettre le lien entre la structure d'accueil et l'apprentissage, le pré-stage et le stage pratique ont été réalisés en alternance.

De ce parcours de formation il est à noter que l'évaluation globale est positive dans le sens où des choses ont été apprises mais aussi certaines ont évolué (différence entre animation de loisirs et animation professionnelle), je pense que la « fusion » théorie / stage pratique a été un vrai bénéfice pour ma part, car elle m'a aussi permis de voir les écarts qui peuvent exister entre les deux.

Ainsi, j'ai pu identifier des difficultés liées à la pratique : confrontation au public, décalage diagnostic/projet , difficulté d'adapter des objectifs opérationnels... celles-ci avaient un lien avec la théorie mais résoluble uniquement sur le terrain. La théorie apprise est nécessaire pour évoluer et faire évoluer la pratique mais ne peut rarement se suffire à elle-même. Cette complémentarité indispensable maintient une cohésion logique dans le métier.

Il est à noter aussi que la diversité des parcours des formateurs, de leurs capacités et de leurs différences à former, a créé chez moi un esprit d'analyse et de construction plus critique.

Cette diversité a donné une multitude de points de vue et d'approches qui m'ont permis de réaliser au mieux les diagnostics nécessaires à l'élaboration de projets.

Le fait de rester sur une idée directrice mais d'en avoir des aperçus différents (méthode de chaque formateur) permet d'évaluer et d'analyser plus précisément les thèmes ou sujets abordés.

IIID2 points profitables

Je pense que certaines choses ont vraiment été profitables, mais je crois aussi que certaines l'ont été plus dans le cadre du stage pratique et de la construction du projet que d'autres.

Ainsi, on pourra dans un cadre général énoncer les points d'apprentissages suivants :

- connaissance des éléments du droit civil et pénal,
- connaissance de la vie associative,
- connaissance des partenaires institutionnels,
- connaissance des politiques de la ville et projets de lois sur la cohésion sociale,
- connaissance historique de l'éducation populaire.

Dans un cadre moins théorique on pourra noter l'apprentissage :

- des méthodes d'analyse de quartiers (observation, enquêtes...),
- de l'identification de population et de publics,
- des méthodes d'élaboration de réalisation et d'évaluation de projets,
- des techniques d'information et d'animation de débat autour de thèmes,
- de la relation et du contact avec des publics en grande difficulté,
- de l'appréhension des problèmes de société tels que l'exclusion, la violence...,
- de la capacité à travailler en équipe et en partenariat.

Et enfin dans un cadre lié exclusivement à la pratique de terrain, ce qui a été vraiment profitable :

- repérer l'environnement lié à la structure,
- découvrir un métier et ses composantes,
- acquérir un comportement social dans la structure,
- vérifier des savoirs-faire professionnels,
- appliquer les bases théoriques en tenant compte des difficultés du terrain,
- bâtir, réaliser, évaluer un projet d'animation,
- valider un projet professionnel...

IIID3 points à approfondir

Au vu de ce qui a été profitable, certains autres points n'ont pas été assez approfondis, la formation aurait peut-être eu encore plus de profondeur et m'aurait sûrement évité de rentrer en doute à une certaine période si ces points avaient été plus abordés.

Ces points sont les suivants :

- le droit du travail
- la gestion administrative
- la connaissance des dispositifs d'insertion
- la compréhension de l'adolescent
- la connaissance des courants pédagogiques traditionnels et le lien avec les courants contemporains
- le repère des fonctionnements de postes liés aux structures accueillantes...

D'un point de vue purement objectif et dans un cadre d'une meilleure professionnalisation, j'ai regretté l'approfondissement de ces points.

Les points les moins abordés pouvant être palliés par un investissement personnel comme la lecture, la prise d'informations par les informations régionales ou nationales... et après recul je me demande si ce n'était pas la volonté des formateurs pour éveiller l'esprit de recherche et combler certaines lacunes thématiques par ce moyen

En fait, ce qui est à retenir de cette formation d'une façon vraiment positive, c'est que du point de vue d'ensemble, ce manque d'approfondissement était facilement rattrapable et n'a pas eu d'impacts directs négatifs sur la structure et le montage du projet et le suivi du stage pratique.

Pour ce qui concerne, l'équipe de formation et la structure (U.F.C.V) , l'ensemble donnait une certaine positivité, le seul point noir était peut-être un manque d'écoute concernant nos attentes.

En conclusion, ce que je retiens de la formation c'est qu'elle m'a donné un cadre de professionnalisation du domaine de l'animation, et m'a permis de me construire en tant que tel, c'est à dire en tant qu'animateur professionnel.

IV conclusions et perspectives

IVA du projet et de l'action

Le projet initié sur la structure a connu un développement positif et l'action menée a su montrer qu'il y avait une cohésion sociale, éducative et morale réalisable si le support le permettait.

Je pense donc à pérenniser l'action l'année prochaine, avec de nouveaux objectifs qui permettront la construction de nouveaux supports gérables par les jeunes et utiles à d'autres.

Cette action et ce support (jeu de rôles) ne sont que des maillons du projet global, si ce projet doit perdurer, il doit l'être dans une ouverture vers l'extérieur plus importante, afin que le développement partenarial puisse ouvrir l'esprit des jeunes.

En effet, cette année, le partenariat mené avec le conseil régional, l'A.D.E.M.N, Transpôle, les autres établissements scolaires et diverses associations de jeu de rôle a su montrer que les jeunes s'intéressaient plus s'il y avait de nouvelles ouvertures et une interaction entre ces partenaires et ces jeunes. Le fait de découvrir de nouvelles structures conduit à une dynamique plus constructive dans le temps.

L'utilité partenariale rentre donc dans le cadre des nouveaux objectifs principaux. Les jeunes auront ainsi la possibilité de se connaître, de se découvrir par le biais de cette relation avec le réseau de partenaires du projet... liens utiles à leur avenir et à leur connaissance personnelle.

L'intérêt étant de pérenniser cette relation afin de permettre aux jeunes de s'investir en tant qu'individu dans un groupe mais aussi en tant que citoyen dans une société.

IVB personnelles/professionnalisation

A terme et dans le but de rester dans un métier à caractère social, je désire évoluer dans un premier temps au sein de mon association suite logique de mon parcours professionnel, et dans un second temps, après avoir découvert les aspects de ce métier et en avoir retiré l'expérience utile pour évoluer, partir sur un emploi au sein de structures ou associations ayant rapport à l'éducation et à la jeunesse (services mairies, associations de prévention, associations de quartiers), ceci afin de mener à bien mes objectifs tout en continuant à me former.

Car les possibilités de l'animation sont multiples et en ce qui me concerne, mes objectifs sont de permettre aux autres (publics en difficulté, jeunes en situation précaire ou instable...) de se construire, d'avancer, et si je peux faire ce lien par le biais de ma professionnalisation, alors je me rapprocherai de ce que je pense être comme nécessaire et utile à l'utilité sociale.

ibliographie, références

1. Références bibliographiques.

A. livres

- a. « le jeu comme symbole du monde », E.FINK, Editions de Minuit, 1966
- b. « les jeux de rôles », A.MUCHIELLI, PUF, 1995.
- c. « jeux de rôle », G.SAGOT , Gallimard, 1986.
- d. « jeu de rôle », JH.MATELLY, Les Presses du Midi, 1997.
- e. « la représentation du monde chez l'enfant » PIAGET, P.U.F
- f. « les étapes de l'éducation » MONTESSORI, 1938.
- g. « pédagogie d'aujourd'hui » AUMONT et MESNIER 1992
- h. « pédagogie générale » MIALARET, P.U.F

B. Magazines

- a. Casus belli (mensuel)
- b. Backstab (mensuel)

C. Articles

- a. « comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère », Casus Belli, février 1996.
- b. « la presse positive », Casus Belli, mars 1997
- c. « les jeux de rôles n'induisent pas la violence », O.GINOUX (pédopsychiatre), Le Parisien, mars 95
- d. « déjà fragilisés », C.MAGDELEINAT (psychiatre), La Croix.
- e. « les jeux de rôles doivent-ils inquiéter les parents ? », Femme Actuelle, avril 1997
- f. « l'adolescence de A à Z » docteur S.BOUKRIS, éditions J.Grancher,1997.

2. Références Internet

Site officiel.

Fédération Française de jeu de rôle (FFJDR)

<http://www.ffjdr.org/>

VI Annexes

Fiche technique n°1

Date : vendredi 04 mai 2001 Durée de la séquence : 1H00 Amplitude horaire : 12h15-13h15	Matériels : Salle de réunion Marqueurs Support d'affichage
Nombre de participants : 8 à 10 prévus	Âges : de 14 à 20 ans
Objectifs généraux Instaurer un esprit d'équipe nécessaire au fonctionnement du projet, Aborder des thèmes à problème et en essayant d'y apporter des solutions, Tirer des conclusions positives d'un problème soulevé S'adapter sur une retranscription du problème	
Objectifs intermédiaires : Surmonter les difficultés de communication, Organiser son raisonnement	
Objectifs de l'animation : Permettre aux jeunes d'insérer une morale établie par le groupe face à un problème donné (morale établie par le biais d'une animation-débat) dans le support jeu de rôles. Amener les jeunes à comprendre un problème de société, l'analyser et en tirer une solution qui sera retransmise dans le jeu comme base de règles du jeu.	
Déroulement : trouver une ou plusieurs solutions à un problème de société et poser l'une de ces solutions dans le jeu en la définissant et en la découpant en plusieurs parties distinctes pouvant être insérées indépendamment au jeu.	
Evaluation : L'évaluation de la séance se fera sur : La capacité des jeunes à s'écouter et laisser parler sans interruption, La capacité des jeunes à tirer des conclusions d'une réflexion posée, La capacité des jeunes à retranscrire cette idée dans le jeu de rôle en faisant le lien entre le jeu et la réalité.	

Fiche technique n°2

Date : jeudi 10 mai 2001 Durée de la séquence : 1h00 Amplitude horaire : 12h15-13h15	Matériels : Support d'affichage
Nombre de participants : 8 à 10 prévus	Âges : de 14 à 20 ans
Objectifs généraux : Augmenter l'échange et le contact social, Montrer l'intérêt du jeu de rôle en privilégiant l'aspect ludique.	
Objectifs intermédiaires : Travailler sur l'oral et l'expression.	
Objectifs de l'animation : Aider les jeunes et faciliter leur démarche de communication et d'expression en discutant sur une difficulté orale (dire "je", le blocage verbal...) et essayer de travailler dessus par le biais du jeu de rôle.	
Déroulement : Poser par le biais d'une animation-débat une solution à une difficulté d'expression ou de communication de tous les jours et essayer d'y remédier en l'insérant par le biais de l'interactivité orale du jeu de rôle. Le sujet sera mis en condition par le jeu et par le dialogue.	
Evaluation : A travers la discussion et l'avancée orale menée dans le jeu de rôle, l'évaluation sera menée sur l'adaptation à évoluer le problème oral soulevé. De plus on pourra aussi évaluer cette séance sur le travail d'écoute de relationnel et d'entraide du groupe.	

Fiche technique n°3

Date : vendredi 11 mai 2001 Durée de la séance : 1h00 Amplitude horaire : 12h15-13h15	Matériels : Salle de réunion Le support "jeu de rôle" en création
Nombre de participants : 8 à 10 prévus	Âges : de 14 à 20 ans
Objectifs généraux : Permettre aux jeunes de valoriser leur travail, Leur faire découvrir d'autres publics et communiquer avec ceux-ci,	
Objectifs intermédiaires : Valoriser la communication et l'échange oral par le dialogue.	
Objectifs de l'animation : Montrer l'aspect ludique et éducatif du jeu de rôles par le biais d'un débat questions-réponses où les jeunes ayant créé le support expliqueront ce qu'est le jeu de rôle. Réaliser une démonstration.	
Déroulement : Présentation du jeu de rôle en général et des différents aspects de celui-ci. Débats question-réponses. Présentation du jeu initié par les jeunes en séance d'animation.	
Evaluation : L'évaluation se fera sur la compréhension des jeunes envers leurs interlocuteurs et leur adaptation à donner des réponses. De plus l'évaluation se fera aussi sur la capacité à présenter un outil de façon ludique (le jeu) et de façon technique (l'intérêt du jeu).	

Fiche technique n°4

<p>Date : jeudi 17 mai 2001 Durée de la séquence : 1H00 Amplitude horaire : 12h15-13h15</p>	<p>Matériels : Salle de réunion Marqueurs Support d'affichage Matériel jeu de rôle</p>
<p>Nombre de participants : 8 à 12 prévus</p>	<p>Âges : de 14 à 20 ans</p>
<p>Objectifs généraux</p> <p>Renforcer l'esprit d'équipe nécessaire au fonctionnement du projet, Aborder un thème citoyen en favorisant l'aspect communication, Favoriser l'échange et le contact social dans le groupe.</p>	
<p>Objectifs intermédiaires :</p> <p>Surmonter les difficultés de communication, Organiser son raisonnement à l'intérieur d'un groupe, Transmettre des informations le plus fidèlement possible.</p>	
<p>Objectifs de l'animation :</p> <p>Faciliter la compréhension du thème abordé en réalisant une démonstration pratique par le jeu de rôle. Permettre aux jeunes de se rendre compte que le jeu de rôle facilite l'insertion et la compréhension de certains thèmes.</p>	
<p>Déroulement :</p> <p>Lancer une animation-débat qui permettra aux jeunes d'avoir une approche du thème (ici : « être un délégué »), établir et faire jouer des rôles de délégués à travers le jeu afin d'en avoir une première approche, amener les jeunes à faire le lien entre le jeu et la réalité par le biais de renseignements sur le thème.</p>	
<p>Evaluation :</p> <p>L'évaluation de la séance se fera sur :</p> <p>La capacité des jeunes à s'écouter et à laisser parler les autres sans interruption, S'organiser en groupe autour d'un délégué. La capacité des jeunes à retranscrire des idées du thème dans le jeu de rôle en faisant le lien entre le jeu et la réalité.</p>	

Fiche 1 complémentaire

Informations complémentaires au projet. Pour le jury

Dans le cadre de ce projet, je me suis rendu compte, qu'il y avait des choses importantes à souligner, je me suis donc permis de les écrire et de vous les transmettre afin de ne rien omettre d'important.

1. Le jeu de rôle : un facteur d'assiduité.

Les jeunes inscrits au jeu de rôle viennent régulièrement, ceci a été un point positif auprès de la communauté éducative.

2. Le jeu de rôle : un pôle de communication et de soutien sur le long terme.

Un cas intéressant à soulever est celui d'un jeune qui par le biais de l'atelier jeu de rôle (parce que le jeu de rôle lui a donné l'assurance de prendre des responsabilités et qu'une relation de confiance à été instaurée) est venu se confier sur des problèmes relationnels de sa vie personnelle, ce qui a permis de l'aider en le dirigeant vers les responsables de la communauté éducative.

3. Le jeu de rôle : un outil pour d'autres actions / évolution des objectifs.

En effet, le succès du jeu de rôle (assiduité, retour de ces jeunes, aspects d'expression et de communication ...) a donné envie à une partie de la communauté éducative de travailler sur ce genre d'ateliers.

Ainsi les jeunes de ce projet se sont vus confier des responsabilités sur un « rallye citoyen », dans le journal de l'établissement...

Un professeur de français voudrait l'année prochaine utiliser le support pour ses cours.

Un professeur de mathématiques m'a interpellé sur la mise en place d'un atelier échecs (lien ludique et éducatif).

4. Le jeu de rôle : augmentation des outils.

L'établissement scolaire qui a voté ce projet au conseil d'administration, a donné des moyens techniques (salles, tableaux...), et financiers (financement par le dispositif « lycée de toutes les chances ») de réaliser l'atelier dans de meilleures conditions.

5. Le jeu de rôle : vers de nouvelles ouvertures.

Une demande a été formulée par d'autres établissements scolaires de créer cet atelier en partenariat avec Louis Loucheur pour l'année 2001.2002.

Fiche 2 complémentaire

Je me suis aussi permis de rappeler quelques éléments du jeu de rôle.

Voici deux définitions du jeu de rôle qui me paraissent claires et à peu près justes sur la représentation du jeu :

1. « ... le jeu s'exerce toujours à travers des règles établies. Dans un jeu de rôle, ces règles permettent à un groupe de joueurs d'utiliser l'expression verbale comme support de l'imagination... Les joueurs de jeu de rôle utilisent les dialogues comme moteur de l'action et de l'évolution d'un récit. Jouer une partie de jeu de rôle, c'est donc s'exprimer et prendre des décisions en fonction de principes imposés par la règle du jeu... A la fois joueurs et « acteurs » les participants définissent par une suite de dialogues, un espace de liberté... un espace qui se construit au fur et à mesure de l'évolution d'un récit... conçu... par... le meneur de jeu. ».

Gildas SAGOT, « jeux de rôle »
éditions Gallimard, 1986.

2. « L'originalité du jeu, est que chaque joueur tient un rôle, comme au théâtre ou au cinéma, et interprète avec ses partenaires une histoire, dont ils sont les héros, mais qu'ils ne connaissent pas d'avance... Le but des joueurs, est d'amener ensemble leurs personnages au dénouement heureux de l'histoire. Le jeu ne repose donc pas sur une compétition entre joueurs ».

Jean-Hugues MATELLY, « jeu de rôle »
éditions Les Presses du Midi,
1997.

Les actions et la simulation du jeu de rôle se réalisent toujours de la même manière :

1. Situation : le meneur décrit ce qui se passe, et les éléments qui découlent des actions précédentes.
2. Décision : les joueurs expriment leurs décisions au meneur.
3. Expression : on réalise les phases de dialogue ou les jets de dés nécessaires à la réalisation de l'action.
4. Evaluation : le meneur définit la suite du jeu et explique le dénouement de l'action en fonction du dialogue ou des résultats des dés.

M.Yannick Henry
"BEATEPien"