SAYNETE IMPROVISEE

#Se préparer

Se préparer en vue d’une situation délicate en la simulant et en établissant une checklist de bonnes pratiques

3 - 24

30 min

Bénefices

Pour l’animateur	Instaurer une dynamique engageante auprès des participants.
Pour le participant	Mieux appréhender une situation délicate. Renforcer ses compétences de communication, d'écoute active et de résolution de conflits.

Saynète improvisée est une activité interactive où les participants improvisent un jeu de rôle basé sur une situation donnée, sans script prédéfini. Au cours de celle-ci, les participants sont répartis en trios. Dans chaque trio, deux jouent une situation donnée pendant que le troisième observe. L’un des joueurs reçoit une liste d’objections de la part de l’animateur pour guider son rôle, tandis que l’autre doit gérer cette situation difficile. Le jeu de rôle dure 3 minutes, après quoi l’observateur partage ses remarques constructives, et le participant qui a géré les objections exprime ce qu’il aurait fait ou dit différemment. Ensuite, la saynète est rejouée en tenant compte des retours. Ce cycle est répété une dernière fois pour affiner la gestion de la situation. À l’issue des trois tours, chaque participant établit une checklist de bonnes pratiques pour mieux appréhender ce type de situation. Cette activité permet une réflexion approfondie et une amélioration progressive des compétences dans un cadre interactif.

Déroulé

5 min	**Présentation de l’activité**	*En plénière*	L’animateur explique l’objectif et le déroulement de l’activité.
3 min	**Mise en place**	*En plénière*	L’animateur organise la répartition des trios et des rôles spécifiques pour chacun. Dans chaque trio un joueur devra gérer la situation difficile (Joueur 1), un autre jouera un personnage présentant des objections (Joueur 2), et le dernier observera les interactions pour fournir un feedback (Observateur). L’animateur fournit une liste d'objections, préparée en amont, à tous les joueurs 2 qui leur servira de guide pendant les simulations.
12 min	**Simulations**	*En groupes*	Chaque trio réalise trois cycles de jeux de rôle. Lors du premier tour, le Joueur 1 fait face aux objections improvisées par le Joueur 2, tandis que l’Observateur analyse les interactions et prend des notes sur les points forts et les axes d'amélioration. Après 3 minutes de simulation, l'Observateur donne un retour constructif, et le Joueur 1 exprime ce qu'il aurait fait ou dit autrement. La scène est ensuite rejouée, en tenant compte des retours pour progresser. Ce processus est répété une troisième fois, chaque répétition permettant au Joueur 1 d'affiner sa gestion de la situation. À chaque étape, les Observateurs mettent en lumière les améliorations constatées et les comportements à perfectionner.
10 min	**Checklist & débrief**	En plénière	Chaque participant prend 3 minutes pour réfléchir et construire une checklist personnelle regroupant les bonnes pratiques identifiées durant l’activité. L’activité se termine par un débrief collectif, où les participants partagent leur liste, et où l’animateur synthétise les points clés, rappelant les pièges ou erreurs à éviter tout en encourageant les participants à appliquer les enseignements dans des contextes réels.

Retrouvez le template sur Glowbl

Des agencements spécifiques





Des modèles de notes collaboratives

Consignes - Saynète Improvisée - Simulations
Notes - Saynète Improvisée