



Formation des intervenant·e·s « Education des enfants et des jeunes au(x) droit(s) »



Clotaire Massengo
Formateur



La simulation

1. Qu'est-ce que la simulation ?

- La simulation est une situation reconstituée selon un modèle reproduisant les caractéristiques essentielles d'une situation réelle.
- Cette technique fait appel à la reproduction.

2. Un exemple de sujet ?

- **Objectif** : Faire comprendre aux enfants le déroulement d'un procès.
- **Sujet de l'animation** : Jules est un jeune garçon de 18 ans. Il est aujourd'hui devant la justice car il est accusé de recel de vol. Il est assisté de son avocat pour le défendre.
- **Lieu de la scène** : Une salle d'audience



La simulation

3. Pourquoi utiliser cette technique d'animation ?

- Cette technique peut favoriser la motivation des enfants et des jeunes du fait de son aspect ludique et théâtral.

4. Quelles sont les conditions de réussite ?

- La technique de la « **Simulation** » suppose l'élaboration d'un scénario précis dans lequel plusieurs enfants jouent des rôles différents en respectant les consignes données.
- A la différence du « **Jeu de rôle** », la « **Simulation** » ce n'est pas de l'**improvisation**.
- Sa réussite repose sur l'implication des enfants, mais aussi sur la rigueur de l'intervenant dans l'élaboration du scénario et la précision des consignes.





La simulation

5. Comment déterminer un sujet de simulation ?

- Le sujet est toujours à déterminer en fonction de la thématique relative à la demande de l'établissement ou de la personne qui a sollicité l'intervention.

6. Comment préparer cette intervention ?

- Durant l'étape de préparation, l'intervenant-e devra se demander notamment :
 - Quel est l'objectif de l'intervention ?
 - Quelle expérience des enfants et des jeunes a conduit à la demande de l'intervention ?
 - De quel temps elle ou il dispose pour l'intervention afin d'adapter son animation ?
 - L'espace dont on va disposer pour l'animation est-il suffisant pour organiser une simulation ?
- Enfin, l'intervenant-e doit écrire le scénario et les dialogues et penser à la distribution des rôles.



La simulation

Exemple de scénario pour une simulation (1/5) :

Dans une salle d'audience, Jules et son avocat sont debout devant la juge. Celle-ci est assise.

La juge :

- Monsieur, vous êtes jugé ce matin pour un recel de vol de scooter. Le 15 décembre 2016, vous avez été contrôlé par la police en possession d'un scooter déclaré volé par son propriétaire ici présent (la juge montre le propriétaire). Vous reconnaissez les faits ?

Jules :

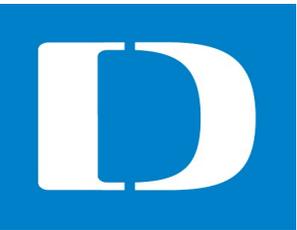
- Oui Madame. Mais moi, je ne faisais que circuler avec ce scooter. Je ne sais pas qui l'avait volé. On est plusieurs dans le quartier à rouler avec.

La juge :

- Ah oui ? Qui l'a alors volé ? Dites-nous ?

Jules :

- Je ne sais pas Madame.



La simulation

Proposition de scénario pour une simulation (2/5) :

La juge :

- Vous ne savez pas que le fait d'utiliser un objet volé est également puni par la loi, cela s'appelle du recel de vol. Lors de l'audition, vous avez reconnu savoir que le scooter utilisé était volé. Votre dossier indique que vous êtes un habitué des vols. Il y a déjà 9 vols indiqués dans votre casier judiciaire. A chaque fois vous êtes averti par la justice d'arrêter vos bêtises. Malgré ça, vous recommencez encore et encore.

Votre dossier et l'éducateur présent aujourd'hui nous indique que vous avez des problèmes familiaux et que vous n'allez plus à l'école.

S'adressant à l'avocat du propriétaire du scooter volé, la juge dit :

- Maître, vous avez la parole.



La simulation

Proposition de scénario pour une simulation (3/5) :

L'avocat du propriétaire du scooter volé :

- Merci Madame la juge. Mon client demande la restitution du scooter et la prise en charge des réparations occasionnées par le remplacement des deux rétroviseurs qui sont cassés.

La juge reprend la parole et s'adresse au procureur de la République :

- Monsieur le procureur, je vous écoute pour vos réquisitions.

Le procureur de la République prend la parole :

- Malgré de nombreux avertissements de la justice en raison de tous les vols que vous avez déjà commis dans des magasins, vous recommencez toujours. Vous ne reconnaissez pas les faits. Je demande une peine de 2 mois de prison ferme et l'obligation de rencontrer un éducateur.



La simulation

Proposition de scénario pour une simulation (4/5) :

La juge reprend la parole et s'adresse à l'avocat de Jules :

- La parole est à vous, Maître.

L'avocat de Jules :

- Merci Madame la juge. Sans nier les faits, je signale la situation sociale de Jules qui est particulièrement difficile. Le condamner à une peine de prison, c'est briser sa vie et condamner son avenir. Je demande donc une indulgence de votre part.

La juge se lève et quitte la salle pour réfléchir : elle délibère.

A son retour, la juge reprend la parole et s'adresse à Jules :

- Levez-vous, Monsieur.



La simulation

Proposition de scénario pour une simulation (5/5) :

Jules, son avocat, le procureur et les autres personnes dans la salle se lèvent.

La juge :

- Nous avons estimé que vous avez recelé le scooter volé au Monsieur (la juge montrant le propriétaire du scooter) : vous êtes donc coupable du vol. Je vous condamne à 1 mois de prison ferme et à votre sortie l'obligation de rencontrer un éducateur pendant six mois. L'audience est levée.

Tout le monde quitte la salle d'audience.



La simulation

7. Quel est le rôle de l'intervenant·e pendant la simulation ?

- Pour cette technique, l'intervenant·e est le metteur en scène, les enfants sont les acteurs.
- L'intervenant·e devra expliquer le cadre de l'activité et énoncer les consignes de manière précise.

8. Comment conclure la simulation ?

- Il s'agit ici pour l'intervenant·e de faire le bilan de la discussion qui a suivi la simulation, de reformuler les points les plus importants des échanges et de conclure l'animation par le message pédagogique de l'intervention.

9. Un dernier conseil ?

- Comme pour le jeu de rôle, la simulation suppose de se mettre en scène devant les autres. Pensez à ne pas mettre les enfants trop timides en difficulté.