

# JEU DE RÔLES

## JUSTE UNE MINUTE

### INTRODUCTION ANIMATEUR

**Durée: 40 minutes**

**Nombre de joueurs: Indifférent**

**Matériel:**

- **Affirmations, une série par participant**
- **Un chapeau**
- **Une montre affichant les secondes ou un chronomètre**

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **Appréhender l'interdépendance et l'indivisibilité des droits de l'homme**
- **Développer sa pensée critique**
- **Cultiver la confiance en soi et exprimer des opinions personnelles**

## DÉROULÉ

Chaque personnage est décrit sur le même modèle de « carte d'identité »:

- Invitez les participants à s'asseoir en cercle.
- Faites circuler le chapeau. Demandez à chacun des participants, tour à tour, de piocher un morceau de papier sans regarder.
- Les participants ont alors 5 minutes pour préparer un exposé d'une minute sur l'affirmation piochée. Les règles sont les suivantes: pas d'hésitation ni de répétition.
- Faites le tour des participants et invitez chacun d'eux à faire son « discours »
- Après chaque « discours », laissez aux participants 2 à 3 minutes pour faire des commentaires. Si les participants ont beaucoup à dire sur un sujet, prenez-en note et convenez d'y revenir plus tard.
- Lorsque tous les participants ont présenté leurs « discours », revenez sur les questions en suspens.
- Puis passez au compte rendu et à l'évaluation.

### VARIANTES

Si votre groupe est petit, vous pouvez prévoir plusieurs tours. Les participants tireront alors une nouvelle affirmation à chaque fois.

Une autre façon de jouer consiste à placer les cartes dans le chapeau, comme indiqué dans les instructions. Demandez ensuite à un participant de tirer une carte et de la lire. Il doit ensuite commencer à parler du sujet mais, au lieu de devoir le faire pendant une minute, il peut s'arrêter quand il le souhaite. Le participant suivant prend alors le relais, en commençant avec le dernier mot du joueur précédent.