

# Dédramatiser l'erreur par un jeu de rôle

1er et 2nd degrés, à partir du cycle 3

Structurer la pédagogie



## Description

Ce jeu de rôle permet de réfléchir, en classe, au statut de l'erreur, mais aussi au positionnement des élèves et de l'enseignant face à l'erreur.

## Pour en savoir plus

Le jeu de rôle est une activité où chaque élève est appelé à jouer un rôle dans une situation hypothétique qui lui permet de mieux comprendre les réactions ou motivations justifiant les comportements de la personne qu'il incarne. L'expression, la créativité et les perceptions des élèves y sont mises en œuvre. Le jeu de rôle permet une certaine liberté d'action en situation d'apprentissage.

Voir Gilles Chamberland, Louise Lavoie et Danielle Marquis, *20 formules pédagogiques*, Presses de l'université du Québec, 2000.

## Matériel

Un lot de cartes sur lesquelles sont indiquées les situations déclenchantes et les rôles à jouer (annexe 1).

Affiches (annexe 2).

## Déroulement de l'activité

- Recueil des représentations des élèves sur l'erreur : « Qu'est-ce qu'une erreur ? » ; « Que ressens-tu quand tu te trompes ? » ; « Que fais-tu quand tu te trompes ? » ; « Est-ce que l'erreur sert à quelque chose ? »... Les représentations sont écrites au tableau par l'enseignant.
- Les élèves sont répartis par groupe de 5 à 6 personnes.
- Chaque groupe tire une carte situation déclenchante (voir annexe 1).
- Dans chaque groupe, les élèves choisissent leur rôle.
- Chaque groupe imagine et prépare une saynète pendant 10 à 15 min.
- Les saynètes sont jouées devant le reste de la classe.
- À chaque passage, la classe échange sur la situation, les rôles et la place de l'erreur.
- Les mots-clés issus des échanges sont notés par l'enseignant sur des affiches.

## **Variantes**

La situation déclenchante (une seule carte) peut être identique ou différente pour tous les groupes.

Les saynètes peuvent être directement jouées sous forme d'improvisation après la répartition des rôles.

## **Bilan de séance**

Faire un retour sur la perception de l'erreur, de sa place et de son rôle dans les apprentissages et rédiger en commun une trace écrite.

## **En prolongement**

Un travail spécifique sur l'erreur et sa place à l'école peut être proposé. Exemples d'activités : travailler une notion à partir d'un texte sur l'histoire des sciences avec une controverse ; proposer une activité expérimentale (montage électrique ou chimique) avec une erreur à corriger...

## **Ressources**

Jean-Pierre Astolfi, *L'Erreur, un outil pour enseigner*, ESF, 1997.

Yves Reuter, *Penser l'erreur autrement*, Septentrion, 2013.

[« Les huit types d'erreurs recensés par Astolfi »](#), académie de Lille.

[« Activité : un peu d'histoire des sciences. 15 siècles pour comprendre la circulation sanguine et le rôle du cœur »](#), académie de Grenoble

## **Annexe 1. Proposition de situations déclenchantes sous forme de cartes**

<p style="text-align: center;"><b>Situation déclenchante</b></p> <p><i>Jérémie est invité à passer au tableau pour résoudre une équation et fait une erreur.</i></p> <p>Rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jérémie,</li> <li>- l'enseignant,</li> <li>- un copain de Jérémie,</li> <li>- deux élèves moqueurs...</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Situation déclenchante</b></p> <p><i>L'enseignant rend des copies d'évaluation.</i></p> <p>Rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'enseignant,</li> <li>- élève(s) en réussite,</li> <li>- élève(s) en échec,</li> <li>- élève qui conteste sa note,</li> <li>- élève qui ne comprend pas ses erreurs...</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Situation déclenchante</b></p> <p><i>Nora n'ose pas répondre par écrit de peur de se tromper.</i></p> <p>Rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nora,</li> <li>- l'enseignant,</li> <li>- un copain de Nora,</li> <li>- deux élèves moqueurs...</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Situation déclenchante</b></p> <p><i>Kévin est un excellent élève qui ne supporte pas de se tromper.</i></p> <p>Rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kévin,</li> <li>- l'enseignant,</li> <li>- un copain de Kévin,</li> <li>- deux élèves moqueurs...</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Situation déclenchante</b></p> <p><i>Les parents de Boubacar n'acceptent pas que leur fils fasse des erreurs. Ils rencontrent l'enseignant pour en discuter.</i></p> <p>Rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boubacar,</li> <li>- ses parents,</li> <li>- l'enseignant,</li> <li>- le professeur principal ou le directeur.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Situation déclenchante</b></p> <p><i>Amélie préfère copier sur sa voisine plutôt que de faire une erreur.</i></p> <p>Rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Amélie,</li> <li>- l'enseignant,</li> <li>- la voisine d'Amélie,</li> <li>- deux autres élèves...</li> </ul>

## Annexe 2. Statut de l'erreur

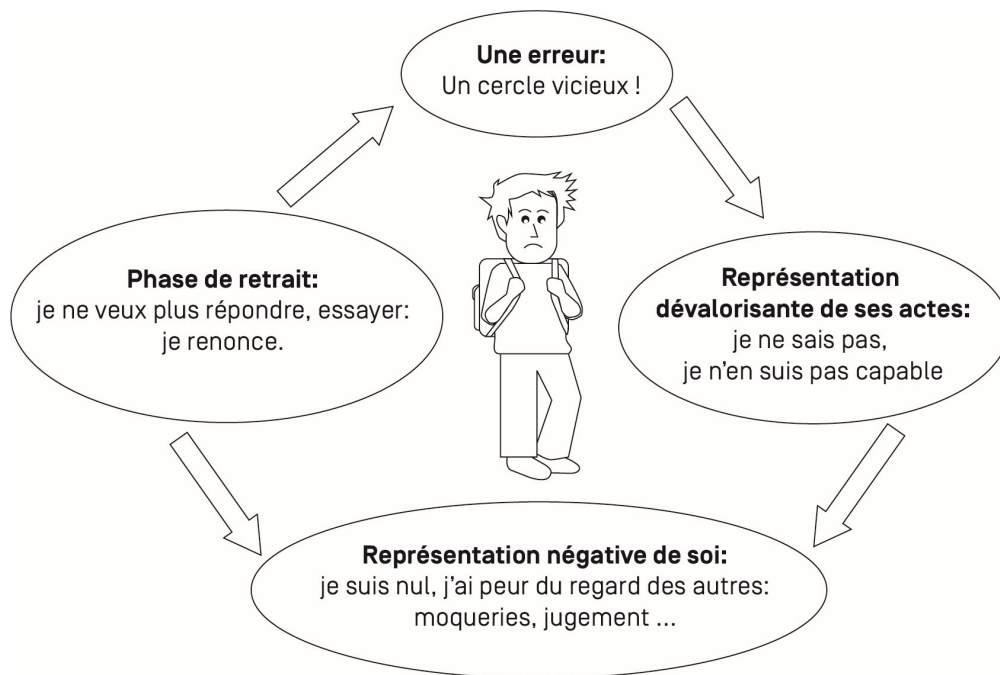


Schéma :

quatre éléments textuels autour d'un élève semblant triste. Les quatre éléments sont : «Une erreur : un cercle vicieux !» ; «Représentation dévalorisante de ses actes : je ne sais pas, je n'en suis pas capable.» ; «Représentation négative de soi : je suis nul, j'ai peur du regard des autres : moqueries, jugement...» ; «Phase de retrait : je ne veux plus répondre, essayer : je renonce.». Des flèches relient les éléments : «Une erreur» pointe vers «Représentation dévalorisante de ses actes» qui pointe vers «Représentation négative de soi» ; «Phase de retrait» pointe à la fois vers «Une erreur» et «Représentation négative de soi».

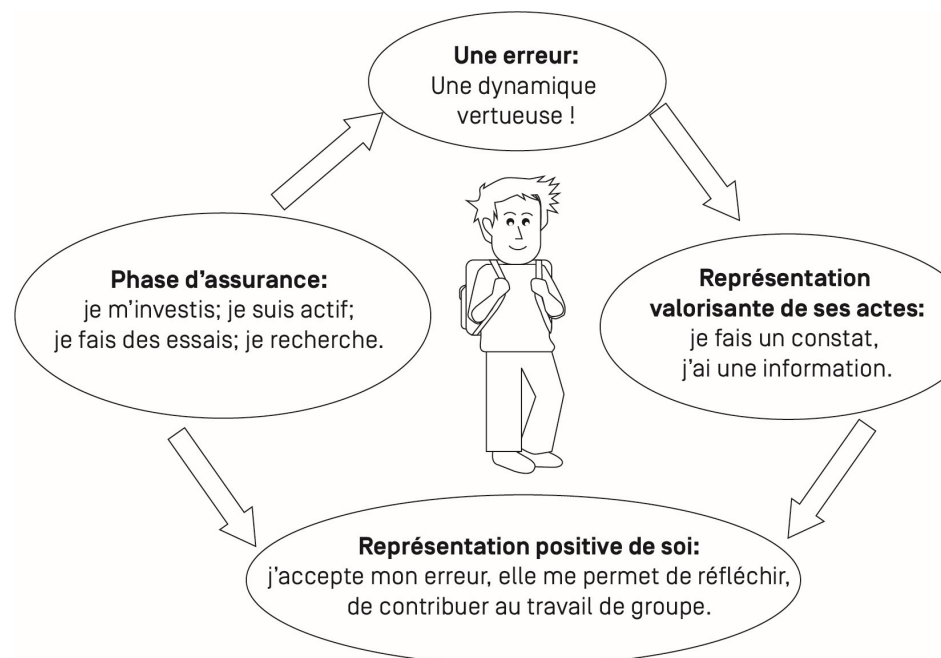


Schéma : quatre éléments textuels autour d'un élève semblant triste. Les quatre éléments sont : «Une erreur : une dynamique vertueuse !» ; «Représentation valorisante de ses actes : je fais un constat, j'ai une information.» ; «Représentation positive de soi : j'accepte mon erreur, elle me permet de réfléchir, de contribuer au travail de groupe.» ; «Phase d'assurance :

je m'investis, je suis actif, je fais des essais, je recherche». Des flèches relient les éléments : «Une erreur» pointe vers «Représentation valorisante de ses actes» qui pointe vers «Représentation positive de soi» ; «Phase d'assurance» pointe à la fois vers «Une erreur» et «Représentation positive de soi».

« Penser, c'est aller d'erreur en erreur. » : Alain, *Propos sur l'éducation*, PUF, 1932.

[« Neurosciences : Le cerveau apprend grâce à l'erreur »](#), Apprendre, réviser, mémoriser, 30 décembre 2018.