

Dédramatiser l'erreur par un jeu de rôles

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

Structurer la pédagogie

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.

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, Louisette Lavoie et Danielle Marquis, *20 formules pédagogiques*, Presses de l'université du Québec, 2000.

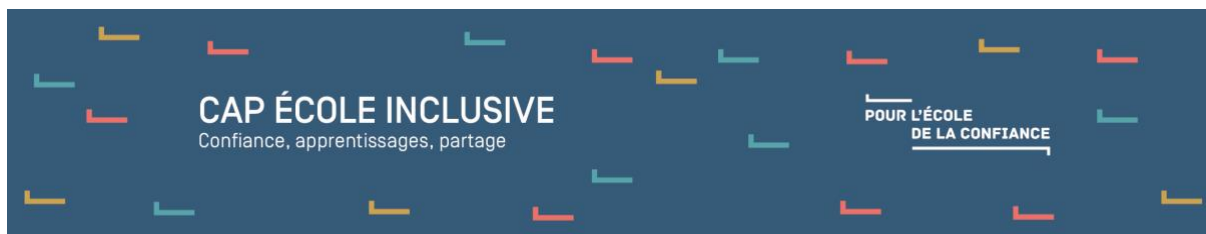
Matériel

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...

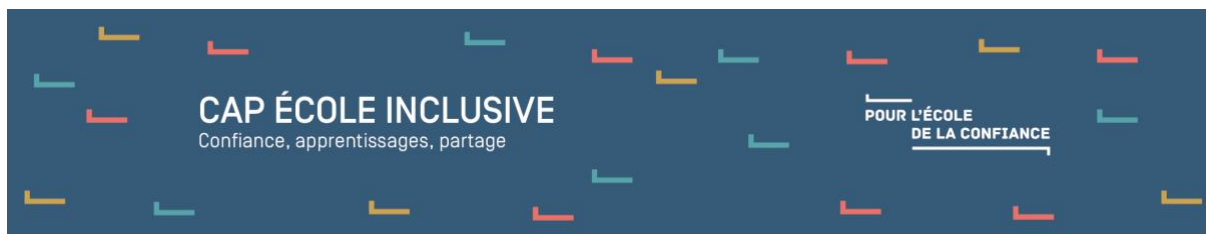
Ressources

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



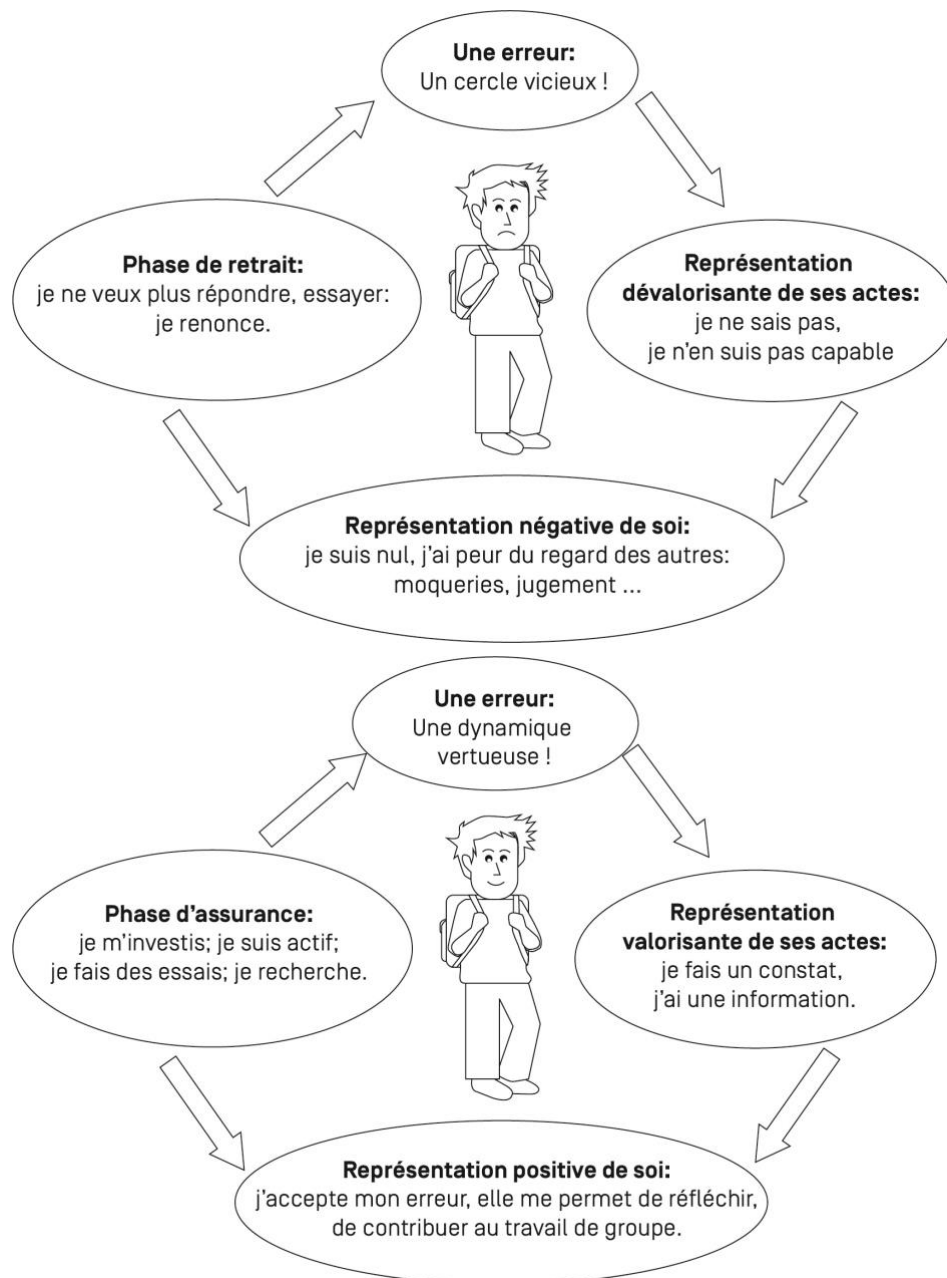
Annexe 1.

Proposition de situations déclenchantes sous forme de cartes

Situation déclenchante <i>Jérémie est invité à passer au tableau pour résoudre une équation et fait une erreur.</i> Rôles : - Jérémie, - l'enseignant, - un copain de Jérémie, - deux élèves moqueurs...	Situation déclenchante <i>L'enseignant rend des copies d'évaluation.</i> Rôles : - l'enseignant, - élève(s) en réussite, - élève(s) en échec, - élève qui conteste sa note, - élève qui ne comprend pas ses erreurs...
Situation déclenchante <i>Nora n'ose pas répondre par écrit de peur de se tromper.</i> Rôles : - Nora, - l'enseignant, - un copain de Nora, - deux élèves moqueurs...	Situation déclenchante <i>Kévin est un excellent élève qui ne supporte pas de se tromper.</i> Rôles : - Kévin, - l'enseignant, - un copain de Kévin, - deux élèves moqueurs...
Situation déclenchante <i>Les parents de Boubacar n'acceptent pas que leur fils fasse des erreurs. Ils rencontrent l'enseignant pour en discuter.</i> Rôles : - Boubacar, - ses parents, - l'enseignant, - le professeur principal ou le directeur.	Situation déclenchante <i>Amélie préfère copier sur sa voisine plutôt que de faire une erreur.</i> Rôles : - Amélie, - l'enseignant, - la voisine d'Amélie, - deux autres élèves...

Annexe 2. Statut de l'erreur

« 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.