

Fiche Action collective

Soirée jeu de rôle : travailler la posture professionnelle en entreprise en tant qu'apprenti·e



Objectifs



- **Permettre** aux jeunes de découvrir les attitudes attendues en entreprise
- **Développer** ses compétences relationnelles à travers un jeu de rôle
- **Favoriser** la cohésion de groupe au sein de la résidence-FJT

Publics visés



Ce type d'atelier s'adresse en particulier aux **jeunes apprenti·e·s**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou·te·s.

Contenu et déroulement



La soirée du jeu de rôle permet aux jeunes de se réunir autour de **situations concrètes** qu'il·elle·s auraient pu vivre en entreprise. En incarnant **les différents rôles** (apprenti·e, tuteur, responsable...), les participant·e·s s'approprient des postures attendues en entreprise. L'objectif est de **leur permettre de se sentir plus à l'aise et de mieux les préparer à leur vie en entreprise.**

1ère phase

2 semaines avant l'action

- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches et sur le groupe WhatsApp de la résidence
- **Recueillir des situations vécues** en entreprise par les jeunes pour créer des scénarios de mise en scène
- Créer des **scénarios** (voir exemples ci-dessous)
- **Faire des rappels aux inscrit·e·s** une semaine avant, quelques jours et la veille de l'atelier

2ème phase

Le jour de l'atelier

- **Accueil** des participant·e·s
- **Brise-glace** : un **quiz sous la forme de vrai/faux**
 - C'est acceptable d'avoir 10 minutes de retard le premier jour si on a prévenu son tuteur·rice ?
 - Poser trop de questions à son tuteur·rice est un signe de mauvais signe ?
 - Être organisé·e en entreprise vous permettra de mieux gérer le travail en entreprise/ école ?
 - Être autonome dans votre travail vous permettra de gagner en compétences ?
- **Présentation du jeu** en expliquant les consignes et l'objectif : adopter la bonne posture en entreprise
- **Retour d'expérience** en groupe auprès des autres jeunes après chaque scène
- **Remerciements**



Matériels, Humains...

- Une fiche d'**exemples de scénarios** à distribuer aux jeunes
- Une **salle et des chaises** dans la résidence
- Un **goûter convivial**
- **Matériel** : grandes feuilles, feutres, post-it...
- **Supports de communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- 1 **intervenant-e socio-éducatif·ve**, le **CVS**...



Exemples de scénarios

Scénario 1 :

L'apprenti·e arrive souvent en retard. Même si le·la tuteur·rice veut comprendre ce qu'il se passe, il·elle doit lui rappeler l'importance de la ponctualité.

Scénario 2 :

L'apprenti·e a du mal à comprendre une tâche, mais n'ose pas demander de l'aide à son·sa tuteur·rice. Le·la tuteur·rice décide de parler à son apprenti·e.

Scénario 3 :

Le·la tuteur·rice fait un retour sur le travail de l'apprenti·e, mais il·elle le prend mal et se referme tout de suite en décidant de mettre fin à la discussion.

Situation 4 :

Le·la tuteur·rice demande au jeune de rester après ces horaires classiques afin de terminer une tâche. Mais, le·la jeune n'avait pas prévu ça.

Situation 5 :

Le·la tuteur·rice remarque que l'apprenti·e reste toujours sur les mêmes types de tâches qui sont simples. Il·elle n'ose pas demander des tâches plus difficiles et le·la responsable décide de lui en parler.

Situation 6 :

L'apprenti·e se sent complètement surchargé·e et n'ose pas en parler à son tuteur·rice. Il·elle ne veut pas que son·sa responsable pense qu'il·elle n'est pas motivé·e.

Situation 7 :

L'apprenti·e s'implique dans ses missions, mais prend quand même des initiatives sans prévenir, ce qui cause des malentendus au sein de l'équipe. Le·la tuteur·rice décide de lui en parler afin de clarifier les choses.