

Jeu des 3 figures : formation Yapaka Bruxelles

« Portez en vous cette difficulté d'amorcer l'animation. » Diane

Modèles de prise de notes pour séance 3 figures à télécharger sur www.yapaka.be.

Se disposer dans l'espace par ordre d'arrivée à la formation (devant = le moins de temps ; derrière = le plus de temps), depuis la sortie de la maison jusqu'à l'arrivée dans la salle de formation.

Choisir une photo qui représente le jeu des 3 figures : un mot, une phrase à dire.

Approche du jeu des 3 figures

Approche non stigmatisante : pas pointer le « violent », la victime, le redresseur de torts. Le jeu du « faire semblant » soutient la multiplicité des rôles et des facettes de l'humain (reptile, mammifère). Les médias empêchent les enfants de jouer, et les confirment dans des figures toujours identiques. On peut reprendre possession sur l'image, la scénariser, prendre distance. Education aux médias précoce par le jeu.

2 vecteurs essentiels : prévenir la violence et développer l'empathie. D'autres objectifs secondaires existent : collaboration dans la construction collective, sentiment d'appartenance, dépassement des problèmes de genre et de rejet (respect des idées et du jeu des autres), gestion de la frustration, mise à distance et régulation émotionnelle, éducation aux médias, ...

Aux parents, parler de jeux de rôle/théâtre et de développement de l'empathie, plutôt que d'images (dont on sous-entendrait que les parents ne devraient pas les montrer aux enfants) et de prévention de la violence (au risque d'induire que les parents aient l'impression qu'on sous-entend que leurs enfants sont violents). Le conte et le dessin ne permettent pas de travailler autant sur les couches profondes en jeu chez l'enfant, en partant d'images qu'il choisit lui-même et met en scène en s'engageant par le corps.

Présupposés de la méthode

Un enfant qui regarde la TV beaucoup ne met pas toujours de mots dessus. En fonction des modèles d'identification offerts par les figures parentales, et selon ce qui est valorisé par les adultes de l'entourage, l'enfant va s'identifier préférentiellement à des personnages audiovisuels du type sauveur/redresseur de torts (zorro), victime ou méchant/bourreau. La difficulté reste autour de l'impossibilité dans certains milieux familiaux à se dégager des images et des identifications y afférentes.

Au-delà des difficultés d'apprentissage cognitif, d'attention et de surpoids, l'enfant empêché de jouer n'a pas l'occasion de tester les autres postures que celles auxquelles il s'identifie précocement, la télévision cristallisant ses identifications précoces. Il n'a pas l'occasion de vivre dans le jeu SANS se sentir menacés les positions d'impuissance/impotence, toute-puissance/omnipotence, ainsi que toutes les nuances de stratégies, de réactions permettant d'avoir davantage d'adaptabilité dans les positions sociales adoptées ensuite. Sinon les enfants qui jouent peu et regardent beaucoup la TV peuvent vivre dissociés du réel en se retranchant dans leur vie fantasmagique (passif, victime, qui fait semblant de jouer ou n'y parvient pas). Ou alors jouer leur omnipotence en brimant, blessant, attaquant les autres, notamment les plus impotents/impuissants. La victime pouvant se retenir d'être attaquante (en se mettant préventivement en impuissance), l'attaquant pouvant agresser par angoisse d'être attaqué (il se sent systématiquement menacé).

Impacts ? Moins d'inhibition, recours plus fréquents à l'adulte, régulation plus autonome des conflits chez les enfants, ...

Rituel et cadrage

Jouer dans ma position d'adulte, en choisissant des images qui me parlent, pas qui parlent supposément aux enfants. Appropriation du dispositif en jouant au théâtre. On va jouer au théâtre : on fait semblant de se frapper et de s'embrasser. Redites avec moi : « Au théâtre, on fait semblant. On fait semblant de s'embrasser. On fait semblant de se frapper. »

Cadrage : personne ne se moque de personne (laisser rire, vérifier/stopper les moqueries dans l'informel) ; je ne fais mal ni avec les gestes, ni avec les mots (à cadrer dans l'informel) ; on ne joue que si on a envie de jouer (à dire dans l'informel) ; tous les acteurs vont jouer tous les rôles ; le public n'intervient pas (dans l'informel) ; éventuellement expliquer le fonctionnement du bâton de paroles. Ne pas laisser trop de temps de parole à un enfant (notamment celui qui amène l'image), pour qu'il puisse se départir de l'image et la restituer au groupe.

Délimiter l'espace géographique (ex. carré central de bancs). L'espace scénique doit être déterminé en fonction de l'endroit : ligne à la craie, corde, bancs, papier collant, ... Public en cercle, en fer à cheval, avec scène au milieu ou en dehors ? Espaces différents pour créer la scène et la jouer ? Les enfants doivent voir les acteurs de dos, sinon ils risquent de décrocher.

Choix du thème

On choisit une image que vous avez vue sur un écran (à la télé, au cinéma, sur l'ordinateur). Pas une histoire vraie vécue directement par l'enfant (ex. maltraitance), car ce n'est pas un cadre thérapeutique. Si une image est proposée et choisie par le groupe, et évoque un vécu chez un enfant, il est important que cet enfant-même ne joue pas les 3 rôles.

Y a-t-il quelqu'un qui veut parler d'une image vue sur un écran et dont vous avez envie de parler ? (pas photo, mais image qui bouge) L'image de départ est un point de départ à l'histoire à construire.

Au départ, les enfants amènent des images sans conflit le plus souvent. Puis quand le groupe est plus mature, éventuellement ajouter un qualificatif du type « une image où y a une dispute ». Il peut y avoir 2 personnages, voire 4 personnages, dans des scénarios simples, avec 3 actions généralement. Il ne faut pas anticiper des problèmes qu'il n'y aura pas.

Reformuler et clarifier. D'autres personnes ont vu ces images ? D'autres images ? D'autres personnes ont vu cette image de ... ? Nous avons 3 images de départ (pas plus de 3) : résumé des 3 images. On va choisir ensemble : chacun vote pour une image, à partir de laquelle on va construire un scénario qui sera joué. Donc l'image de départ serait des personnes qui tirent à bout portant sur un policier dans la rue.

Si l'image n'est pas observée et précise, je peux recommencer à questionner des images dont les enfants ont envie de parler, puis de sélectionner les images parlantes.

Ne pas induire, extrapoler ou déformer une image en ajoutant ou modifiant les propos de l'autre. Si un enfant parle d'un gendarme, je ne vais pas parler d'un policier. Se départir du « je » pour construire dans le « nous » se fait en diluant l'image. Ne pas dire « Vous imaginez bien l'image ? », car ça risque d'induire que certains enfants qui ont du mal à se défaire des scénarios qu'ils se font chacun. Il suffit de résumer l'image de départ, puis d'avancer dans les actions.

Si les enfants ne trouvent pas d'image, de thème ? Je peux élargir au journal TV ou aux séries américaines, pour que les enfants se sentent autorisés à évoquer d'autres images que celles issues de dessins animés.

Détermination des actions et des dialogues

Les personnages arrivent au cours des actions énoncées. Déterminer d'abord les actions, en ajoutant ensuite les dialogues. Ou le faire en parallèle. Que se passerait-il ? Qu'imaginez-vous qui pourrait se passer ? Un policier poursuivrait un voleur. Que se passerait-il ensuite ? Le voleur aurait préalablement arraché le sac d'une dame ? Est-ce que vous êtes tous d'accord avec cette séquence ? Que se passerait-il ? Le voleur se retournerait sur le policier ? Il sortirait son arme et le blesserait. Le policier tomberait. Le voleur pourrait prendre la fuite, puis reviendrait pour achever le policier.

Attention à faire coller l'image, les actions avec les mots. Il faut que la parole soutienne l'action, donc si ce n'est pas le cas mieux vaut inviter les enfants à choisir des paroles qui « collent » aux actions. On peut demander au groupe d'autres idées : « Chacun fait un geste de victoire. » ; « Qu'est-ce qu'on dit en faisant ce geste ? »

Si l'image ne permet pas d'aller plus loin dans le temps, je peux questionner ce qui s'est passé avant : qu'est-ce qui s'est passé avant ? Il est utile de couper court, de trancher, d'abréger. L'adulte tranche après 3 actions : « On a 3 actions, ça suffit. » L'issue est aussi déterminée par les enfants. Si répétition du même type d'issue, je peux questionner : « Et si on jouait autrement ? » (que de faire en sorte que ça termine toujours mal ou bien) Cela donne l'autorisation de faire autrement, pas mieux, pas en expliquant comment, juste autrement si on le souhaite. Plutôt que de rester dans une (contre-)normativité, dans laquelle ils répondent à des besoins/attentes supposés des adultes, ou se mettent en résistance par rapport à ces attentes supposées.

Pas de jugement sur qui est bon ou mauvais dans son comportement ou dans son personnage => autoriser, faire une expérience positive, avec tous ses ingrédients, expérimenter d'autres postures.

1^{ère} action : le voleur arracherait le sac à la vieille, que dirait-il ? Donne ton sac, la vieille. La vieille répondrait au secours, à l'aide, police, va te faire foutre, cours toujours, ... qu'est-ce qu'on choisit ? Au secours, police.

2^{ème} action : le policier surgit et court derrière le voleur en disant haut les mains, arrête-toi, halte-là. Le voleur se retourne et tirerait sur le policier en disant tiens prends ça. Le policier dirait aïe, renforts, un homme à terre.

3^{ème} action : la vieille dame taperait le voleur en disant rends ça, juste retour des choses, rends-moi mon sac, tu l'as bien mérité, vaurien, et rends-moi mon sac, laisse-le, va-t'en. Le taper avec le parapluie sur le bras qui tient l'arme, en disant prends ça, laisse-le tranquille, va t'en. Le voleur dirait ok je m'en vais, elle est folle celle-là, ta gueule mamy. Voter pour une des options : ta gueule, mamy.

Rappel du rituel et jeu

Résumé des 3 actions au CONDITIONNEL, qui est la langue du « faire semblant ». Le conditionnel est « tenu » par l'animateur, les enfants se l'approprient, sans que ça leur soit explicitement demandé. Voilà la scène que nous allons jouer. Chaque personne qui décidera de jouer jouera tous les rôles. Les filles peuvent jouer les garçons et les garçons peuvent jouer les filles. On peut aussi jouer des monstres, des personnages imaginaires ou des objets. Qui est intéressé de jouer la scène ? Entre chaque scène, le public applaudit. Déposez votre

sac et prenez le sac imaginaire. Énoncer une règle sur le fait de ne pas se moquer ni faire mal pendant la création du jeu ou le jeu lui-même peut induire le fait qu'il n'y aurait pas de respect. Donc à cadrer dans l'informel.

Rappeler à chaque fois position physique de départ pour chaque personnage, actions, dialogues, qui fait quel rôle. Dans l'action 1, le policier est en retrait. Résumé/rappel des 3 actions. Allez-y. Applaudissements, puis changer de rôle. Vous seriez la mamy, vous vous seriez le voleur, et vous le policier. Si trou de mémoire, l'animatrice rappelle les actions (pas garder les notes). Vous seriez ... Vous seriez ... Vous seriez ... ça va, vous êtes au clair avec les dialogues ? Rappel des dialogues.

Si j'anticipe qu'un enfant ne va pas jouer les 3 positions, je peux lui faire jouer la position la plus difficile pour lui, par exemple la position victimaire. Car s'ils refusent, on change d'acteur sans avoir commencé le jeu. Si une partie de la scène est difficile à jouer, je peux questionner le groupe : « Comment on pourrait faire un bisou imaginaire ? » L'enfant en difficulté choisit alors quel comportement il est ok de faire dans les choix proposés.

Comment choisir quelle idée ? Voter en proposant 2-3 choix, vérifier si objection, regarder si visages pas ok.

Comment cadrer les transgressions par rapport au cadre ? On peut se toucher, sans se faire mal. Recadrer dans l'informel, au fil des problèmes qui peuvent se présenter.

Comment jouer la scène sans retenir les dialogues ? (rappels de l'animatrice qui cassent le rythme et la fluidité du jeu) Ce qui est important, c'est que le dialogue a été élaboré ensemble, les mots ayant été choisis ensemble. En même temps, laisser la spontanéité, en restant au plus près du dialogue initial. C'est normal d'oublier en tant qu'acteurs, car stress et excitation du jeu. Rappeler entre les coups les dialogues décidés collectivement.

Construire un seul scénario et le rejouer plusieurs fois. Le format idéal est de passer 10 minutes. Tendre un temps le plus réduit possible pour choix d'image, de scénario/dialogues, et de passer le plus de temps possible au jeu. Difficultés de concentration pour les petits. Il faut être attentif à toutes les suggestions. Pas de censure, tout est possible, prendre toutes les propositions. L'intérêt est de créer une histoire complètement en dehors de ce que l'enfant a vu. Ils peuvent faire quelque chose d'une image qui les sidère/fige. Jouer avec cette peur, la reconstruire. Cela ne doit pas forcément finir bien : c'est le groupe qui décide ce qui est fait. D'un groupe à l'autre, l'issue de la scène varie. Avec la répétition et le non engagement de l'adulte dans la construction collective des dialogues, les choses bougent chez les enfants. Permettre une zone de sadisme, autoriser le groupe à être là où il en est.

Accessoires imaginaires : l'amener à s'engager corporellement et à se dégager par le dialogue, sans donner des accessoires qui auraient un impact émotionnel trop élevé (ex. une fausse arme, une poupée symbolisant un enfant mort dans un incendie).

Si on tient avec fermeté et souplesse le cadre, ça donne suffisamment de sécurité au groupe. Mais il est important de ne pas questionner les émotions, ni de débriefer suite au jeu. Une appropriation par le corps, une distanciation par les mots. Faire parler des émotions peut amener trop de cristallisation, de tension, par exemple avec un enfant qui habituellement joue le « bourreau » et qui dans le jeu a joué victime et sauveur.

S'il y a surjeu ou difficulté à entrer dans le rôle, rappeler l'importance de faire telle mimique, tel geste, de dire telle phrase de l'agresseur ou de la victime, notamment lorsque des agresseurs ont du mal à jouer les victimes (en faisant le clown par exemple) ou des victimes les agresseurs (se sentant angoissés).

Félicitations et retour au calme

Applaudir les 3 acteurs, sans donner de gratification personnelle du type « C'est bien Gauthier ! Tu as bien joué ... » La gratification est collective, pas individuelle. Revenir au calme avec rituel de retour.

Phases d'animation du Jeu des 3 figures

3 équipes : réfléchir à chaque phase vécue pour créer les phases d'animation idéale. 15' pour noter ce qu'on a retenu dans chaque phase d'animation.

- Rappel du rituel et choix du thème
- Détermination des actions et des dialogues
- Rappel du rituel du jeu, jeu et félicitations

Sur étiquette, chacun a son prénom inscrit, avec 4 couleurs dans des ordres différents. Choisir la couleur la plus proche du prénom.

Animations des phases 1 à 6 : un participant anime phases 1 et 2, un autre 4 et 5, un dernier 5 et 6. Si pas de volontaire, tirer au sort un chiffre, qui correspond à l'étiquette collée avec le prénom du participant. Pour les enfants, ne pas forcer les enfants à jouer en tirant au sort. Un enfant qui ne joue pas du tout, va évoluer par l'observation et le regard sur le jeu.