

Jeu des 3 figures : animation détaillée

Météo/accueil

- « Celui qui a Dumbo en main dit son prénom, puis le passe au suivant. »
- « Je me lève et je donne Dumbo à ... » (+ prénom)
- « Celui qui a Dumbo en main dit son prénom et comment il se sent, puis le passe au suivant. » (montrer : « On peut être fâché, triste, ... »)
- Etiqueter les enfants avec gommettes de 2 couleurs (à coller sur main). Animation : toujours jouer à faire semblant avec le même enfant ; mettre gommettes sur main à plat et montrer comment se mettre face à face et se transformer ; laisser les paires se choisir ou les choisir selon la dynamique ; dire les animaux à chaque fois (plutôt que les couleurs) ; stop statue entre chaque transformation ; reformer les duos si les enfants s'éparpillent. Prendre la Baguette magique et transformer les enfants de chaque couleur :
 - Le rouge est le **fromage** / le bleu est la **souris** qui fait semblant de manger le **fromage**
 - Le **fromage** (rouge) se transforme en **chat** qui fait semblant de faire peur la **souris**
 - La **souris** (bleu) devient le **chien** qui fait semblant de faire peur au **chat**
 - Le **chat** (rouge) se transforme en **loup** qui fait semblant de faire peur au **chien**
 - Le **chien** (bleu) devient un **serpent** qui fait semblant de faire peur **loup**
- Cocotaki (jeu de cartes symbolisant des animaux, deux cartes identiques. Chaque enfant reçoit la carte d'un animal qu'il cache. Au signal, les enfants vont imiter leur animal et trouver celui qui a le même animal. On vérifie les duos : chaque duo imite son animal à son tour. Rester en duo, se donner la main et sauter ensemble.
- Ballon prénom + « Une chose que j'aime manger »

Rituel et cadrage

On va jouer au théâtre. Au théâtre on fait semblant. On fait semblant de se frapper et de s'embrasser. Redites avec moi : « On va jouer au théâtre. Au théâtre, on fait semblant. On fait semblant de s'embrasser. On fait semblant de se frapper. »

Cadrage :

- on ne joue que si on a envie de jouer ;
- quand je joue, je joue tous les personnages ;
- les garçons peuvent jouer des rôles de filles, et les filles peuvent jouer des rôles de garçons.

Cadrage dans l'informel (selon les problèmes qui se présentent) :

- personne ne se moque de personne (laisser rire, vérifier/stopper les moqueries) ;
- je ne fais mal ni avec les gestes, ni avec les mots ;
- le public n'intervient pas ;
- je parle quand j'ai le bâton de paroles.
- Stratégies de cadrage face aux comportements pas ok des enfants : ignorer consciemment ; reformuler puis passer à autre chose ; répéter la consigne/question en coupant l'enfant ; laisser l'instit cadrer au feeling ; ...

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 face, sinon ils risquent de décrocher.

Choix du thème

Y a-t-il quelqu'un qui veut parler d'une image qu'il a vue sur un écran ? (si image pas en mouvement : qu'est-ce que t'as vu, qu'est-ce qui s'est passé ? OU changer d'image)

Reformuler/clarifier et choisir l'image :

- D'autres personnes ont vu cette image ?
- Une autre image ? D'autres images ?
- Nous avons 3 images ... (résumé) + noter un mot synthèse sur trois feuilles
- On va choisir ensemble : chacun vote pour une image, à partir de laquelle on va construire une histoire qui sera jouée.
- Qui vote pour ... (résumé de chaque image) : noter le nombre de doigts levés ou utiliser le système de capsules.
- Quelle est l'image la plus frappante pour toi ?
- Donc l'image de départ serait ...

Animation :

- Si je soupçonne un enfant de donner une **fausse image**, de l'inventer en direct ou une image liée à son vécu (quelque chose qu'il a vu ou vécu lui-même), je peux lui dire que « J'ai l'impression que ce n'est pas une image vue sur un écran. On va en prendre une autre. » Même si l'enfant nie, si l'animateur a le moindre doute, il prend la responsabilité de refuser l'image.
- Ne pas nommer les **personnages**, autant que faire se peut : le docteur plutôt que Mr Dupont. Pour éviter l'identification au vécu personnel des enfants. S'il y a des personnages jumeaux, en double, leur faire dire, ressentir et faire des choses différentes. Si 5 personnages sont utiles pour le scénario, pourquoi pas ? Par exemple : scénario des enfants échangés à la naissance => 2 mères, 2 enfants, 1 docteur, avec chacun des actions et paroles différentes.
- Vote : +ieurs votes chacun ; demander à chaque enfant ce qu'il choisit en répétant les choix résumés ; **mettre mots sur feuilles plastifiées et enfants déposent bouchon/capsule sur leur choix** ; mettre dessins vite faits par adulte sur feuilles plastifiées et enfants se positionnent sur le dessin qu'ils préfèrent ; ...
- Garder la **1^{ère} ou la dernière action** (pour imaginer un scénario en amont), même si plusieurs sont citées : **épurer** au maximum et décontextualiser au maximum, pour autoriser l'enfant à se dégager de son histoire, et le groupe à se réapproprier l'image et à la détourner en imaginant une suite autre que celle évoquée.
- 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.
- On choisit une image 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.
- **Pas de photo**, mais des images qui bougent, avec du mouvement.
- L'image de départ est un **point de départ** à l'histoire à construire, qui est remaniée/modifiée par le groupe. C'est ok si elle est modifiée par le groupe, car il s'agit d'une amorce à la construction du groupe.
- 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 à 4 personnages, dans des scénarios simples, avec 3-4 actions maximum.
- 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.

- 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.
- Ne pas donner d'exemple de dialogue pour stimuler la création des dialogues. Cela limite l'imaginaire. Ex. « Il dirait quoi le loup en mordant : bonjour ? ... »
- 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.
- En cas de **silence** : faire émerger les idées en restant silencieux et en regardant les enfants dans les yeux, puis en demandant « Qu'est-ce que vous avez vu récemment à la télé ? »

Détermination des actions et des dialogues

Détermination des actions, émotions et dialogues :

- Que se passerait-il ? Qu'imaginez-vous qui pourrait se passer ? (reformuler au conditionnel) Que ressentirait-il/elle ?
- Que se passerait-il ensuite ? (reformuler au conditionnel) Que ressentirait-il/elle ?
- Que se passerait-il enfin ? (reformuler au conditionnel) Que ressentirait-il/elle ?

Ajouter les dialogues :

- Résumer 1^{ère} action : X ferait ... Que ressentirait-il ? Et que dirait-il ? Une autre idée ? Que pourrait-il dire d'autre ? (noter 2-4 idées d'actions/dialogues) Que choisirez-vous ? ... ? ... ? Citer chaque dialogue et vérifier si : objection dans le non verbal (froncement de sourcils, hochement de tête de gauche à droite, haussement d'épaules, soupirs, ...); objection verbale => faire voter : « Qui vote pour ... ? ... ? ... ? » Résumer le résultat du vote : « La 1^{ère} action serait ... et il/elle dirait ... »
- Idem pour actions 2 et 3.
- Voilà la scène que nous allons jouer : ...

Animation :

- **Voter** pour l'action et le dialogue, voter à main levée pour l'émotion de chaque personnage à chaque action (si majorité dès le départ, alors on va pas plus loin) : « Qui a envie que tel personnage fasse ... dise ... ressente ... » ?
- Apposer les 2 premières actions, une émotion et 2 bouts de dialogues, en veillant à ce que ça soit un incitant et pas un frein.
- Faire parler TOUS les personnages à chaque action !
- Construire un seul scénario et le rejouer plusieurs fois. Le format idéal est de passer **10 minutes pour la construction, puis 10-20 minutes pour le jeu** (passer le plus de temps possible au jeu).
- Si plusieurs **images** semblent **inconciliables**, demander : « Comment accrocher ton histoire, rattaché ton personnage à ce qui s'est passé ? Que se passerait-il ? »
- Il faut être attentif à **toutes les suggestions**. Pas de censure, tout est possible, prendre toutes les propositions.
- **Gros mots** ? Accepter avec sérieux, sans mettre trop d'affects (ne pas sourire, ne pas appuyer le regard ni froncer les sourcils). Si cela se reproduit, ouvrir à d'autres référents : « Elle dirait 'Pipi putain'. Ok. Qu'est-ce qu'elle pourrait dire d'autre ? » Puis choisir une autre proposition d'emblée, sans dire que le gros mot n'est pas ok.
- L'adulte est parfois porteur d'une violence qui est validée socialement et qui est refusée à l'enfant. Le groupe joue parfois une pulsion agressive, en s'interrompant et se contredisant. Si l'animateur autorise cela et le régule au gré des séances, les enfants peuvent plus facilement laisser émerger des pulsions plus agressives dans des **scénarios plus sadiques**.

- 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 sidérés/figés. Jouer avec cette peur, la reconstruire.
- Les **personnages arrivent** au cours des actions énoncées, sans connotation positive ou négative, chacun ayant des aspects intéressants.
- En cas de **silence** : faire émerger les idées en disant par exemple « On va jouer à 'Et si on disait que ...' ? » plutôt que « Que se passerait-il ensuite ? »
- Déterminer d'abord les actions, en ajoutant ensuite les dialogues. Ou le faire en parallèle.
- 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.
- En cas de blocage sur une idée ou une partie d'action ou de parole à effectuer, 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.

Rappel du rituel et jeu

Cadrage du jeu :

- on ne joue que si on a envie de jouer ;
- chaque personne qui décidera de jouer jouera tous les personnages ;
- les garçons peuvent jouer des rôles de filles, et les filles peuvent jouer des rôles de garçons ;
- entre chaque scène, le public applaudit.

Jeu :

- **Qui est intéressé de jouer la scène ?** (3 premiers qui lèvent le doigt jouent, si + de 3 et/ou impossibilité de se souvenir de qui a levé le doigt avant qui, alors en choisir 3 et noter les volontaires restants pour les prendre en priorité s'ils se proposent la fois suivante)
- Rappeler à chaque fois la position physique de départ pour chaque personnage, les actions, les dialogues, qui fait quel rôle : « **X se trouve là (montrer l'endroit), il joue tel personnage, qui dirait ça et ferait ça ... Y ... Z ... Allez-y.** » (faire redire les actions/dialogues au groupe)
- « **On applaudit.** » : applaudissements.
- Changer de rôle : « **Y se trouve là (montrer l'endroit), il joue tel personnage, qui dirait ça et ferait ça ... Z ... X ... Allez-y.** »
- Idem pour la 3^{ème} saynète.
- Rejouer la même saynète avec 3 autres enfants si un peu de temps excédentaire ?

Animation :

- **Valoriser le public**, en dévoilant la scène « Attention, ça va commencer ! » (ouvrir des rideaux imaginaires) ou en leur donnant un ticket comme au théâtre, en demandant aux acteurs de jouer pour le public (et pas les adultes) et en restant visibles pour tous les spectateurs.
- Le **conditionnel** est « tenu » par l'animateur, les enfants se l'approprient, sans que ça leur soit explicitement demandé.
- Les enfants peuvent aussi jouer des **monstres**, des personnages imaginaires ou des objets.
- Si un enfant prend un objet, lui proposer de le déposer et de prendre l'**objet imaginaire**.
- Si **trou de mémoire**, l'animatrice rappelle les actions/dialogues : « Tu serais ... dirais ... Ça va, vous êtes au clair avec les dialogues ? » Ou encore proposer aux acteurs de se souffler les répliques entre eux (et pas en cherchant sans cesse l'approbation dans le regard adulte) : « C'est vous qui jouez, parlez-vous entre vous ! »
- 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'il refuse, 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.
- Si gestes qui font **mal** : « On peut se toucher, sans se faire mal. »
- 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, dans le jeu qui sécurise par son cadrage du « faire semblant » dans lequel tout est permis. 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

« On applaudit. » : applaudissements.

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 ou d'au revoir :

- **Sauter** ensemble 10 fois + accroupis => s'étirer (petite **graine**).
- Le **chewing gum** qui colle aux mains/pieds/épaules/tête/bassin/dos/nez,...
- **Chocolat chaud**
 - Je sens la bonne odeur du chocolat chaud que maman a préparé (respirer plusieurs fois par le nez).
 - Le chocolat est trop chaud, il faut le refroidir (mettre ses mains en forme de bol et souffler longuement par la bouche).
 - Je le bois (mimer l'action en aspirant avec bruit, puis souffler en ouvrant la bouche).
 - Je vais dans la salle de bains (mimer la marche en faisant bouger les doigts).
 - Je me lave les cheveux (se masser la tête du bout des doigts).
 - Je me lave le visage (mettre les paumes de ses mains sur ses yeux et diriger ses doigts vers le haut, descendre ses deux mains en même temps jusqu'à ce que le bout des doigts atteigne la hauteur du menton).
 - Je me lave le cou (les deux mains enserrent en alternance le cou et descendent sur la base du cou).
 - Je me lave le torse (les deux mains effectuent des mouvements tournants sur la poitrine et le ventre).
 - Je me lave les bras (étendre un bras devant soi, poser l'autre main sur épaule et la faire glisser doucement le long du bras jusqu'au bout des doigts, retourner bras gauche, diriger la paume de sa main vers le ciel et faire le même exercice, idem pour le bras droit).
 - Je me lave les jambes (déposer une main sur chaque cuisse et descendre ses deux mains en même temps jusqu'aux chevilles).

- **Gorille**

- Serrer les poings le plus fortement possible. Relâcher. Répéter trois fois.
- Crisper le visage, les yeux, les mâchoires et le front de manière appuyée. Relâcher. Répéter trois fois.
- Hausser les épaules le plus possible. Relâcher. Répéter trois fois.
- Croiser les bras au maximum en attrapant l'omoplate droite avec le bras gauche et l'omoplate gauche avec le bras droit. Serrer de toutes ses forces. Relâcher. Répéter trois fois.
- Croiser les doigts derrière la nuque. Rapprocher les deux coudes le plus possible. Relâcher. Répéter trois fois. Faire le même exercice de l'autre côté.
- Poser les mains sur le haut de la poitrine. Appuyer fort. Relâcher. Répéter trois fois.
- Répéter le même exercice en posant les mains sur l'estomac
- Poser le piéd droit sur la chaise tout en restant assis. Avec les deux mains, attraper la jambe et rapprocher le genou le plus près possible de la poitrine. Serrer fort. Baisser la tête comme pour embrasser son genou. Relâcher. Répéter trois fois.
- Faire le même exercice de l'autre côté.
- Appuyer les paumes des mains l'une contre l'autre, en orientant les doigts vers le haut, puis pousser de toutes ses forces comme si chaque main cherchait à prouver à l'autre qu'elle est la plus forte. Relâcher. Répéter trois fois.
- Enfin, serrer de manière simultanée toutes les parties du corps : visage, poings, épaules, etc. Garder la position la plus longtemps possible. Relâcher. Répéter trois fois.

Le fait d'amplifier les tensions permet, par réflexe, d'amplifier aussi la détente.

- **Masques des émotions**

En cercle, les enfants mettent une main sur chaque oreille et réunissent leurs mains vers l'avant pour former le masque de la colère : sourcils froncés, bouche vers l'avant, dents serrées. « Comment je me sens quand j'ai ce masque-là sur le visage ? » Puis les mains sont au-dessus de la tête et descendent sur le visage, de sorte à former un visage triste : yeux tombants, joues et bouche vers le bas. « Comment je me sens quand j'ai ce masque-là sur le visage ? » Idem pour la peur : mains jointes au milieu du visage pour faire apparaître la peur, en liftant les joues, la bouche, les yeux vers l'arrière, avec ouverture de la bouche et des yeux. Idem en faisant le visage de joie : mains partent du menton et remontent, faisant apparaître un sourire de la bouche et des yeux. Entre chaque masque, secouer le tête légèrement de gauche à droite, pour qu'elle redevienne neutre.

Variante/extension : leur faire trouver et leur faire réaliser ensuite tous ensemble ou à tour de rôle (les autres observent celui qui mime) une posture et un geste qui traduit colère, peur, tristesse, joie, avec une phrase associée : « Je suis en colère ... J'ai peur ... Je suis triste ... Je suis content ... »

Capacité cognitive plus élaborée à 7-8 ans : il est possible d'explorer ce que l'enfant aurait pu ressentir dans une situation similaire.

Jeu des 3 figures : phases d'animation

Rituel et cadrage

On va jouer au théâtre. Au théâtre on fait semblant. On fait semblant de se frapper. On fait semblant de s'embrasser. Redites avec moi : « On va jouer au théâtre. Au théâtre, on fait semblant. On fait semblant de s'embrasser. On fait semblant de se frapper. »

Cadrage : on ne joue que si on a envie de jouer ; quand je joue, je joue tous les personnages ; les garçons peuvent jouer des rôles de filles, et les filles peuvent jouer des rôles de garçons.

Choix du thème

Y a-t-il quelqu'un qui veut parler d'une image qu'il a vue sur un écran ? (si image pas en mouvement : qu'est-ce que t'as vu, qu'est-ce qui s'est passé ? OU changer d'image)

Reformuler/clarifier et choisir l'image :

- D'autres personnes ont vu cette image ?
- Une autre image ? D'autres images ?
- Nous avons 3 images ... (résumé)
- On va choisir ensemble : chacun vote pour une image, à partir de laquelle on va construire une histoire qui sera jouée.
- Qui vote pour ... (résumé de chaque image) : noter le nombre de doigts levés ou compter le nombre de capsules par image.
- Donc l'image de départ serait ...

Détermination des actions et des dialogues

- Que se passerait-il ? Qu'imaginez-vous qui pourrait se passer ? (reformuler au conditionnel)
- Que se passerait-il ensuite ? (reformuler au conditionnel)
- Que se passerait-il enfin ? (reformuler au conditionnel)
- Voter pour l'action, faire les dialogues une fois l'action tranchée, puis trancher directement le dialogue pour gagner du temps (en apposant les idées de dialogues ou pas) ?
- Résumer chaque action : X ferait ... Et que dirait-il ? Une autre idée ? Que pourrait-il dire d'autre ? (noter 2-4 idées d'actions/dialogues) Que choisissez-vous ? ... ? ... ? Citer chaque dialogue et vérifier si : objection dans le non verbal (froncement de sourcils, hochement de tête de gauche à droite, haussement d'épaules, soupirs, ...) ; objection verbale => faire voter : « Qui vote pour ... ? ... ? ... ? » Résumer le résultat du vote : « La 1^{ère} action serait ... et il/elle dirait ... » (idem actions suivantes)
- Voilà la scène que nous allons jouer.

Rappel du rituel et jeu

Cadrage du jeu :

- on ne joue que si on a envie de jouer ;
- chaque personne qui décidera de jouer jouera tous les personnages ;
- les garçons peuvent jouer des rôles de filles, et les filles peuvent jouer des rôles de garçons ;
- entre chaque scène, le public applaudit.

Jeu :

- Qui est intéressé de jouer la scène ? (3 premiers qui lèvent le doigt jouent, si + de 3 et/ou impossibilité de se souvenir de qui a levé le doigt avant qui, alors en choisir 3 et noter les volontaires restants pour les prendre en priorité s'ils se proposent la fois suivante)
- Rappeler à chaque fois la position physique de départ pour chaque personnage, les actions, les dialogues, qui fait quel rôle : « X se trouve là (montrer l'endroit), il joue tel personnage, qui dirait ça et ferait ça ... Y ... Z ... Allez-y. »
- « On applaudit. » : applaudissements.
- Changer de rôle : « Y se trouve là (montrer l'endroit), il joue tel personnage, qui dirait ça et ferait ça ... Z ... X ... Allez-y. »
- Idem pour la 3^{ème} saynète.

Félicitations et retour au calme

- « On applaudit. » : applaudissements.
- Revenir au calme avec rituel de retour ou d'au revoir.

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 fantasmatique (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 en cas de problème.
- Régulation plus autonome des conflits chez les enfants.
- Avec le jeu des 3 figures, on développe les fondements de l'empathie, dans une forme de prévention préventive, et pas stigmatisante, prédictive, de repérage.
- Régulation du groupe, qui détermine jusqu'où il est prêt à expérimenter des scénarios trop chargés émotionnellement.
- Appartenance au groupe : prendre la parole et prendre sa place.
- Vivre l'exercice de la démocratie.
- Apprendre à s'écouter.
- Développer la coopération.
- Exprimer ses émotions par le théâtre.