

Le Jeu des Trois Figures

Pour mémoire

Le Jeu des Trois Figures, créé par serge Tisseron¹, est une activité éducative basée sur le jeu centré sur la parole et les actions et non sur les émotions ; il ne s'agit pas d'une activité thérapeutique (pas de débriefing entre autre).

L'enseignant n'est pas mis dans une position de psy ; il reste dans son rôle d'éducateur. De même les enfants ne participent pas pour dépasser des traumatismes mais bien pour apprendre à jouer, à faire semblant, à vivre ensemble...

Déroulé de formation pour un groupe de 20 à 30 participants²

Note pour les formateurs - Mise à jour du 21 mai 2013

Les formateurs se réunissent une fois par an, se mettent d'accord sur le protocole de formation et partagent leurs expériences par rapport à quelques variantes et adaptations au gré du public.

La démarche de formation table sur l'expérimentation et l'appropriation par les participants ainsi que sur l'échange d'expérience et de savoir entre eux (démarche circulaire). Le formateur a pour fonction essentielle de mobiliser cette dynamique d'appropriation et distille des apports théoriques et méthodologiques, au gré des questions et des difficultés, (cf. fin de note).

Matériel

- Photolangage <http://www.yapaka.be/page/photolangage>
- Badges pour les participants / Numérotés / 4 couleurs / Possibilité d'ajouter son prénom + nom (Outre la présentation du prénom, les badges ont 2 fonctions :
 - amener les participants à changer de groupe lors de chaque moment de travail en sous-groupe ; 4 combinaisons différentes de 4 couleurs (pour renforcer la connaissance des uns des autres et éviter que les enseignants qui se connaissent travaillent toujours ensemble)
 - Le numéro, pour tirer au sort ceux qui animent (plutôt que d'attendre des volontaires).
- Cartons numérotés (pour tirer au sort)
- La feuille de route, à donner en fin de première journée
- Feutres, grandes feuilles
- Fiches de scénarios extrêmes pour le jour 2 (avec message au verso « merci de jouer le jeu »)
- Livres Temps d'arrêt (à récupérer à l'issue de la journée) – rappel dans l'invitation d'emporter le livre

¹ Le Jeu des Trois Figures en classe maternelle, Tisseron S. – Yapaka, Coll Temps d'arrêts 2010

² Les objectifs et séquence surlignés constituent les exigences minimales de la formation

Séquences

Le travail passe alternativement à des moments en grand groupe et d'autres en sous-groupes (4 ou 5) d'où la nécessité d'un espace approprié, par exemple avec des tables aux 4 coins.

Journée 1

Objectifs : créer un climat favorable entre les participants, leur faire appréhender les enjeux et construire le déroulé du Jeu des Trois Figures, les motiver et les amener à se lancer dans l'animation dès les semaines qui suivent.

Au fur et à mesure de l'arrivée des participants, distribuer dans l'ordre des numéros les badges de couleurs (qui ont été réalisés de manière aléatoire).

1. Représentation dans l'espace (9h30- 10 minutes)

Sur une ligne imaginaire, les participants se positionnent selon le temps qu'ils ont mis pour arriver. Chacun dit d'où il vient, le mode de locomotion utilisé, l'établissement où il travaille etc....

(Objectif : échauffement, mise en mouvement et prise de contact)

9h40

2. Photolangage (9h40 - 20 minutes)

Une série de photos (ou objets) est disposée sur le sol.

Chacun en choisit une : « Comment je vois le Jeu des Trois Figures avec les enfants dont j'ai la charge ».

Chacun présente en une phrase sa photo au groupe.

(Objectif : Faire connaissance, créer une dynamique de groupe, commencer à s'exprimer de manière personnelle devant le grand groupe, mettre les participants dans la perspective de se projeter dans l'utilisation du jeu)

10h00

3. Animation d'un jeu complet par le formateur (10h15- 20 minutes)

En précisant que le jeu se déroule ici en tant qu'adultes en situation de jeu de rôles.

Consigne : jouer en situation d'adultes.

10h35

3 Bis Séquence facultative :

Exposé théorique (30 minutes) + Questions / Réponses (30 minutes)

Certains formateurs estiment nécessaire pour certains publics d'assurer une introduction théorique (développement de l'enfant, rapport à l'image, objectifs du Jeu des Trois Figures, ancrage théorique et méthodologique)

4. Appropriation d'une séance d'animation idéale

Cette étape se fait par une alternance de travail en plénière et en sous-groupe successif (suivant les couleurs du badge). Une animation complète est découpée en 3 phases.

Objectif : appropriation des séquences

Phase 1 : « Bonjour ...quelles sont les images dont vous avez envie de parler ? » (10h35-45 minutes)

A. Inscription par le formateur sur le tableau de :

- 1 Rappel du rituel général
- 2 Choix tu thème

B. Travail en sous-groupes (10 minutes)

- Dans chaque sous-groupe « indiquer sur une grande feuille cette phase d’animation « idéale » », c'est-à-dire détailler les points indiqués au tableau.

C. Retour en grand groupe (20 minutes)

- Affichage au mur des 4 feuilles
- Rapport de chaque sous-groupe (le suivant ne donnant que les éléments complémentaires)
- Présentation au tableau par le formateur de la séquence telle que conçue par S. Tisseron
1. Nous allons jouer au jeu de rôle - C’est comme au théâtre : on fait semblant, on ne se fait pas mal, on ne se tape pas, on ne s’embrasse pas vraiment -
2. Y a-t-il des images que vous avez vues à la télévision et dont vous voulez parler ? D’autres ont-ils vu les mêmes images ? ou d’autres images ?
- Questions éventuelles

Variante 4 :

Les 3 phases d’animation sont confiées simultanément à différents sous-groupes qui font l’exercice sur une seule phase ayant les autres phases en tête (jeu préalable + présentation des 3 phases) ; travail en sous-groupes (15 minutes), travail en grand groupe (45 minutes)

D. Animation par 2 (ou plus) participants tirés au hasard (15 minutes)

11h20

Phase 2 : Construction du scénario collectif – actions et dialogues (11h20- 45 minutes)

A. Inscription par le formateur sur le tableau de :

- 3 Déterminer les actions
- 4 Déterminer les dialogues

B. Travail en sous-groupes (10 minutes)

- Dans chaque sous-groupe « indiquer sur une grande feuille cette phase d’animation « idéale » »

C. Retour en grand groupe (20 minutes)

- Affichage au mur des 4 feuilles
- Rapport de chaque sous-groupe (le suivant ne donnant que les éléments complémentaires)
- Présentation au tableau par le formateur de la séquence telle que conçue par S. Tisseron
3. Qu’est-ce qui se passerait? « Où, quand, comment, pourquoi ? » - Etape par étape, chaque action est précisée (3 ou 4 suffisent) - construction collective – usage du

conditionnel qui soutient la fiction

4. L'enseignant reprend les actions et pour chacune d'elles fait préciser ce qui est dit pas les acteurs : *Qu'est-ce qu'il dirait?*

- Questions éventuelles

D. Animation (de la phase) par 2 (ou plus) participants tirés au hasard (15 minutes)

Pause MIDI

Phase 3 : rappel des consignes et jeux (13h00- 45 minutes)

A. Inscription par le formateur sur le tableau de :

- 5 Rappel du rituel du jeu
- 6 Jeu
- 7 Félicitation

B. Travail en sous-groupes (10 minutes)

- Dans chaque sous-groupe « indiquer sur une grande feuille cette phase d'animation « idéale » »

C. Retour en grand groupe (20 minutes)

- Affichage au mur des 4 feuilles
- Rapport de chaque sous-groupe (le suivant ne donnant que les éléments complémentaires)
- Présentation au tableau par le formateur de la séquence telle que conçue par S.Tisseron
- 5. L'animateur rappelle les actions et dialogues et : *Qui veut jouer ? - Chacun va jouer tous les rôles*
- 6. Chaque acteur se présente : je serais le méchant, je serais la bijoutière... - Changements de rôle
- 7. Applaudissement collectif - Pas de commentaire
- Questions éventuelles

D. Animation (de la phase) par 2 (ou plus) participants tirés au hasard (15 minutes)

13h45

5. Jeu de rôle complet animé par un participant tiré au sort (13h45- 30 minutes)

14h15

6. Lecture du livre « Le Jeu des Trois Figures en classe maternelle » (14h15- 80 minutes)

Objectif : appropriation des fondements théoriques et méthodologiques du jeu des 3 figures par une lecture active ; ceci permet également de trouver réponse à des difficultés mentionnées en cours de journée

A. Le formateur attribue à chaque sous-groupe 1 chapitre selon découpage en 4 :

- Chapitre 1 « l'engagement des corps » (pp7-17 soit 10p)
- Chapitre 2 « l'enfant empêché de jouer » (pp17- 27soit 10p)
- Chapitre 3 « La pratique du Jeu des Trois Figures en classe maternelle » (pp27-41 hormis p 35&36- soit 12p)

- Chapitre 4 « les cinq questions le plus souvent posées par les enseignants pratiquant le Jeu des Trois Figures » (pp41-49 soit 8p)

B. Travail en sous-groupes (40 minutes)

- Dans chaque sous-groupe relever de la lecture et représenter graphiquement sur une grande feuille, 5 éléments les plus pertinents (leviers) du Jeu des Trois Figures

C. Retour en grand groupe (40 minutes)

- Affichage des 4 feuilles
- Rapport de chaque sous-groupe + questions des autres participants et réponse par le groupe lecteur

15h35

6 bis : Séquence facultative : Apport théorique sur base des questions surgies

7. Questions générales et distribution de la feuille de route... (15h35- 30 minutes)

Journée 2

Objectifs : durant les séances d'animation, les participants auront expérimenté le protocole et rencontré un certain nombre de problèmes ou ont été pris dans des attitudes inadéquates. Grâce à différents jeux ou mises en situation, les enseignants peuvent mieux ressentir la difficulté dans laquelle ils sont et entrevoir des pistes de solution. Plutôt que de répondre de manière rationnelle, on privilégiera les modalités où les solutions émergent de l'expérience et/ou du travail du groupe. La reformulation de celles-ci par le formateur complétée si besoin par un encrage théorique confirme leur validité.

Lever les ultimes questions, aider les enseignants à trouver des repères une fois qu'ils seront seuls, c'est à dire : le Temps d'arrêt, le mailing group

0. Préalable

Indiquer dans l'invitation à la seconde journée : Nous vous invitons à relire le livret "Temps d'arrêt", *Le Jeu des Trois Figures en classes maternelles* (S. Tisseron) et à sélectionner une phrase du livre qui vous a aidé dans la pratique du Jeu des Trois Figures ou qui vous pose difficultés au cours de vos animations et la noter sur un post-it (papier) à apporter lors de la seconde journée.

Au fur et à mesure de l'arrivée des participants, chacun colle son post-it sur le tableau.

1. Représentation dans l'espace (9h30- 10 minutes)

Sur une ligne imaginaire, les participants se positionnent selon le nombre de séances qu'ils ont animées.

9h40

2. Choix d'une phrase d'un autre participant (9h40- 30 minutes)

Prendre une phrase à son compte, à interroger ou à souligner comme importante + questions qui émergent (les questions initiales auront déjà trouvé des éléments de réponses, d'autres émergeront déjà ...)

10h10

3. Représentation graphique 1 (10h10- 15 minutes en sous-groupe + 10 en grand groupe)

- Répartition en sous-groupe.
- Pour chaque sous-groupe « Représentez graphiquement de manière créative sur une grande feuille de flip chart **les avantages du Jeu des Trois Figures que vous avez vécus dans votre classe**. Désignez un représentant de votre sous-groupe qui présentera en grand groupe.
- Présentation en grand groupe.

10h35

4. Jeu de rôle Un participant tiré au hasard (10h35- 30 minutes)

11h05

5. Représentation graphique 2 (11h05- 15 minutes en sous-groupe + 10 en grand groupe)

Objectifs :

- A. l'animation du Jeu des Trois Figures mobilise d'autres aptitudes que celles habituellement engagées par le métier d'instituteur, le métier de psychologue PMS...; cette phase permet d'identifier ce décalage de position et en quoi il participe à augmenter les bénéfices du jeu tels
- Soutenir l' « autogestion » du groupe dans un cadre sécurisant
 - Favoriser la confrontation des points de vue (socle d'apprentissage / culture des écrans)

-Expérimenter la capacité de faire appel à l'adulte / au tiers en cas de besoin
-Mise en évidence du passage d'un modèle d'apprentissage « scolaire » (culture du livre) à un modèle par « essais et erreurs » (culture des écrans)

B. trouver déjà des pistes en réponse aux difficultés qui seront listées dans l'exercice suivant (ex : monotonie pour l'animateur, débriefing...)

- Répartition en sous-groupes d'instituteurs/trices et autres
- Pour chaque sous-groupe *instits* « Représentez/dessinez de manière créative sur une grande feuille de flip chart : Quand vous animez le Jeu des Trois Figures, quelles sont les compétences particulières que vous mettez en œuvre, en quoi est-ce différent, semblable à d'autres activités menées en classe ? Désignez un représentant de votre sous-groupe qui présentera en grand groupe »
- Pour chaque sous-groupe *autres* « Représentez/dessinez de manière créative sur une grande feuille de flip chart la fonction que vous occupez quand vous animez le Jeu des Trois Figures »
- Présentation en grand groupe

11h30

6. Représentation graphique 3 (11h30- 15 minutes en sous-groupe + 10 en grand groupe)

- Changement des sous-groupes
- Pour chaque sous-groupe « Représentez/dessinez de manière créative sur une grande feuille de flip chart **ce qui est le plus difficile pour vous dans le Jeu des Trois Figures**. Désignez un représentant de votre sous-groupe qui présentera en grand groupe.
- Présentation en grand groupe
- Les difficultés sont listées sur un tableau (en laissant de la place).

Pause MIDI

7. Travail en grand groupe (suite de 6 – 13h00- 20 à 30 minutes)

- L'une après l'autre, les difficultés sont reprises et, en grand groupe, les participants suggèrent l'une ou l'autre piste
- Les différentes questions et difficultés sont reprises en discussion en étant attentif à demander des suggestions au groupe « comment pourrions-nous faire dans un cas pareil ? »

13h30

8. Jeux de rôles partant d'images compliquées, extrêmes (13h30- 90 minutes)

Objectif : indiquer qu'il ne faut pas avoir peur des images les plus choquantes

Choisir parmi ce qui a été évoqué par les participants au cours de la journée (par exemple reprise d'un thème qui a été évoqué sans avoir été choisi)

Si nécessaire, partir des fiches (cfr fiches de situations extrêmes) posées sur les chaises de 5 participants (ce qui revient à introduire des situations extrêmes dans des conditions filtrées par le groupe)

15h00

9. Travail en grand groupe – Jeux de rôles relatifs aux situations problématiques (15h00- 30 minutes)

Reprise de quelques points évoqués à la séquence 7 et jeux de rôle :

Le participant n'est jamais mis dans sa position. Exemple : Que faire quand un enfant refuse de jouer ? L'enseignant qui a amené le problème va jouer l'enfant qui refuse de jouer. A tour

de rôle, plusieurs participants jouent le rôle de l'enseignant qui veut arriver à ce que l'enfant joue. Les séquences sont très brèves, on essaye plusieurs types de stratégies, y compris les plus folles.

15h30

10. Au revoir (15h30- 30 minutes)

- Questions ultimes
- Rappel des ressources en ligne et Mail Group

Éléments méthodologiques /théoriques en déclinaison du Jeu des Trois Figures

Pour mémoire, voici quelques éléments à avoir à l'esprit afin de les aborder au fil des questions/réponses

- développement de l'enfant / impact des images sur les enfants
- fonction de cadre / tiers sentiment de sécurité
- respect des défenses et éléments de dynamique de groupe
- besoin de répétition pour l'enfant
- éducation aux médias
- jouer est thérapeutique
- Etc.

Conditions d'inscriptions pour les participants

Exigences minimales :

- participation aux 2 journées de formation dans leur intégralité et l'implication active dans les jeux de rôle qui y seront pratiqués.
- animation d'une séance hebdomadaire de jeux de rôles de 40/50 minutes avec un groupe d'une douzaine d'enfants pendant 12 mois (pour les non-enseignants, 15 à 20 séances), à débiter dès après la première journée de formation
- partenariat avec une école & organisation préalable, au sein de l'école, de modalités pour diviser la classe en deux (voire animer l'entièreté de la classe)
- lecture préalable du Temps d'arrêt de Serge Tisseron *Le Jeu des Trois Figures en classes maternelles* (en annexe)
- engagement de l'enseignant et de la direction (via formulaire signé notamment)

A privilégier :

- inscriptions volontaires multiples par école
- groupe mixte enseignants et intervenants partenaires du monde scolaire

Exigences minimales de la formation (A respecter par les formateurs)

- respect des conditions d'inscriptions
- dispositif de formation en 2 temps avec animations des séances auprès des enfants dans l'intervalle
- appropriation d'une animation suivant le rituel général en 7 étapes de Serge Tisseron
- pratique du jeu dans une position d'adulte
- respect des objectifs visés par l'animation soit :
 1. Répondre à 6 objectifs de l'école dont : s'approprier le langage, se socialiser, agir et s'exprimer avec son corps, solliciter l'imagination, introduire la culture de l'écrit, prévenir les stéréotypes de genre
 2. Permettre aux enfants de prendre du recul par rapport à l'impact des images sur eux.
 3. Réduire les violences scolaires /développer l'empathie
 4. Développer la tendance à faire appel à l'adulte pour résoudre les conflits.

Conditions d'accréditation des formateurs 3 figures

- avoir suivi la formation (2 jours + 15 animations)
- avoir animé 15 animations minimum avec les enfants
- participer aux réunions annuelles entre formateurs
- mener les formations selon les exigences minimales énoncées ci-avant
- former conjointement le cas échéant instituteurs et intervenants partenaires du monde scolaire