

L'impact des images sur l'enfant : *Formation au « Jeu des trois figures »*







Cette méthode, développée par le Professeur Serge Tisseron pour l'Education Nationale Française dans le cadre d'un projet de lutte contre les violences réelles et virtuelles, s'adresse aux élèves de grande section de Maternelle. Mise en place dans différents établissements scolaires en Belgique ainsi qu'en France, elle a pour objectifs de:





- ✓ Nous intéresser à l'impact des images sur les très jeunes enfants
- ✓ Constituer une forme de pré-éducation aux images en invitant les enfants à prendre du recul par rapport à ce qu'ils éprouvent, pensent et ressentent face à elles
- ✓ Accroître leur résilience par rapport à des micro-traumatismes liés aux images
- ✓ S'opposer à l'enkystement précoce des premières identifications (notamment celles d'agresseur et de victime désignées), avec l'hypothèse que cela réduise le recours à la violence
- ✓ Lutter contre la mise en place de modèles de pensée et de comportement favorisant la violence
- ✓ Réduire les violences scolaires
- ✓ Aller dans le sens des objectifs généraux qui sont ceux des écoles maternelles (voir ci-dessus)
- ✓ Développer la tendance à faire appel à l'adulte pour résoudre les conflits mais aussi apprendre à poser les mots pour se défendre.
- ✓ Ne stigmatiser aucun enfant, répondre à des besoins spécifiques
- ✓ Etre simple à mettre en place avec les moyens disponibles

Proposés par l'enseignant(e) ou l'aide maternelle ayant suivi la formation, ces ateliers s'intègrent parfaitement au programme, et au-delà des enjeux individuels, sont d'une grande richesse pour le groupe-classe.

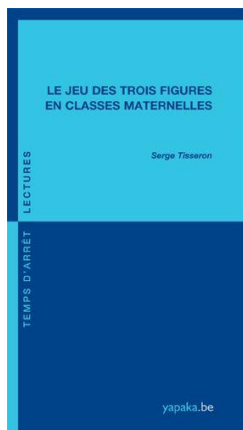
Adapté aux principaux objectifs de l'Ecole Maternelle (cf. tableau ci-dessous), cette méthode a pour valeur ajoutée d'allier *éducation* et *prévention*.

LE JEU DES TROIS FIGURES EN DIX OBJECTIFS

	Programme scolaire	Jeu des Trois Figures
	<p>S'appropriier le langage Le langage oral est le pivot des apprentissages de l'école maternelle. Les enfants apprennent à échanger, à s'exprimer. Une attention particulière est portée à la compréhension du récit.</p>	<p>Partant d'une image qu'ils ont vue, les enfants inventent un scénario simple en 3 ou 4 actions accompagnées de dialogues. La scène jouée à plusieurs reprises permet aux enfants de s'approprier les mots. L'animateur veille à faire circuler la parole et invite à l'écoute.</p>
	<p>Se socialiser L'objectif est d'apprendre à l'enfant à reconnaître ce qui le distingue des autres, à se faire reconnaître comme personne, à vivre avec les autres dans une collectivité organisée par des règles.</p>	<p>Le choix démocratique de l'image, la construction collective du scénario invitent les enfants à engager leur subjectivité et à prendre en compte celle des autres. Chaque suggestion (parole) d'enfant est accueillie et fait l'objet d'un consensus au sein du groupe. L'expérience au travers des différents rôles soutient la capacité d'empathie.</p>
	<p>Agir et s'exprimer avec son corps L'enfant construit des actions motrices essentielles : se déplacer, faire passer une émotion et interagir avec le corps de l'autre. Il acquiert ainsi une image orientée de son propre corps.</p>	<p>Jouer la scène - les actions en simultané des dialogues - permet à l'enfant d'engager son corps et d'expérimenter alternativement les différentes postures : agresseur- victime-sauveur. L'expression corporelle offre ici le moyen de rendre présentes des sensations et des émotions sans les verbaliser.</p>
	<p>Solliciter l'imagination L'enfant doit pouvoir chercher, inventer, transformer, exprimer, éprouver le plaisir de la création. Dans les animations, une part importante est laissée à la spontanéité et à l'imagination.</p>	<p>L'imaginaire des enfants est mobilisé pour, partant d'une image, construire intégralement le scénario collectivement et jouer la scène sans accessoire.</p>
	<p>Introduire la culture de l'écrit Les enfants se familiarisent avec le principe de la correspondance entre l'oral et l'écrit. Grâce à l'observation de repères ou de très courtes phrases, les enfants comprennent que l'écrit est fait d'une succession de mots où chaque mot écrit correspond à un mot oral.</p>	<p>L'animateur prend note fidèlement des actions et dialogues inventés. L'écrit scrupuleux évite l'improvisation et pallie à l'angoisse. Les enfants s'y réfèrent pour mémoire, entre autres, des dialogues, voire aussi des tours de rôles dans le jeu.</p>
	<p>Permettre l'égalité homme /femme La persistance des choix sexués est autant le fait des garçons que des filles : ils anticipent des rôles adultes en fonction de représentations stéréotypées. L'égalité des filles et des garçons constitue une obligation légale et une mission fondamentale.</p>	<p>La règle de jouer tous les rôles amène les filles à jouer des rôles de garçons et les garçons à jouer des rôles de filles. La phase de construction du scénario souvent porteuse de stéréotypes sexués, amène le groupe à dépasser les clichés habituels.</p>

	<p>Apprendre à faire semblant Les écrans ont parfois remplacé les jeux d'imitation dans lesquels les enfants développaient la fonction symbolique. Cette fonction permet la distance du réel et l'évocation mais aussi la transformation du réel et l'adaptation aux contraintes.</p>	<p>Le « faire semblant » est le maître mot de l'activité. Les enfants conçoivent un scénario où chacun joue un rôle, se représentent et évoquent ce rôle. Ouvrant ainsi des possibles. Ils se mettent ensuite en jeu en découvrant la maîtrise nécessaire pour faire semblant. Bagarres, action, les gestes seront contrôlés.</p>
	<p>Identifier et développer la palette émotionnelle Certains élèves présentent des difficultés à identifier leurs sentiments ou ceux d'autrui et les traduisent parfois par du repli ou de l'agressivité. Absence de mots mais aussi de gestes adaptés.</p>	<p>La mise en mots posée sur chaque propos tenu par les personnages imaginés dans le jeu, oblige à identifier les ressentis et trouver la façon adéquate de les traduire lors de la mise en scène.</p>
	<p>Apprendre la flexibilité Certains élèves nous alertent par leur inscription rigide dans un rôle, un récit. Ils peinent à ouvrir leur schéma d'action, peinent à accepter d'essayer, de refaire.</p>	<p>A partir d'une image, plusieurs scénarii possibles. A partir d'un scénario plusieurs jeux à faire, plusieurs rôles et une mise en action du corps successive dans des rôles différents.</p>
	<p>Permettre l'empathie L'attention aux autres et la capacité de rentrer en résonance avec eux est parfois soulignée comme insuffisante dans certains comportements d'enfants.</p>	<p>Se confronter à travers les rôles successifs au personnage qui a mal ou bien celui qui agresse ou encore celui qui apporte un secours, chercher les mots et les gestes pour le dire sont autant de façons de développer la conscience d'autrui.</p>

DEROULEMENT DE LA FORMATION :



Intervenante : *Noëmy Kostic - Psychologue clinicienne, psychothérapeute et formatrice agréée au « Jeu des trois figures »*

Public : *Enseignant(e)s et Aides maternelles*

Organisation : *Trois sessions de 4-5 heures réparties dans l'année (une par trimestre)*

A l'issue de la formation, un suivi en groupe de travail sera proposé aux enseignant(e)s et aides maternelles désireux(ses) de pérenniser cette méthode.

Préalablement à cette formation, il est demandé aux personnes intéressées de lire le dossier « Le jeu des trois figures en classes maternelles » aux éditions YAPAKA, disponible gratuitement sur Internet à l'adresse suivante : http://www.yapaka.be/files/publication/TA_46-troisFigures-Web.pdf