

# Médiation du libre choix

La médiation du libre choix dans  
**le contexte du confinement et de la nécessité de constituer un groupe**

1 Quoi ?	2 Comment ?	3 Qui fait quoi ?
Le choix	L'élaboration du jeu	Distribution des rôles

# La médiation du libre choix dans le contexte du confinement et de la nécessité de constituer un groupe

## Démarche et supports

L'objet médiateur est le libre choix. Dans le contexte et dans le respect du protocole sanitaire en vigueur l'enseignant pourra faire un tri préalable des objets, supports qu'il laisse à disposition du choix.

La séance dure 45 minutes et se déroule en trois temps. Chaque élève du groupe proposera un support de médiation (parmi une palette de médiation filtrée au préalable en fonction des objectifs individuels), aux autres membres du groupe, à tour de rôle, à chaque séance. Pour choisir : soit il a déjà une proposition soit il peut aller voir les supports ou consulter le lutin des activités possibles dans la salle.

Il est convenu que celui qui choisit le support de médiation est maître de la séance. Il élabore le scénario et attribue les rôles durant le temps 1 de la séance et discute pour savoir « Qui fait quoi? ».

En fonction des groupes, des binômes peuvent également se mettre d'accord pour faire le choix de l'activité. Ce qui permettra la rotation si le groupe est supérieur à 8.

L'objet médiateur est l'occasion de cimenter le groupe, il va aider les enfants à symboliser autrement que par des mots, leurs empêchements. La médiation est en effet laissée à la libre initiative du groupe. Plusieurs supports sont possibles: jeux à règles, activités corporelles, histoires à inventer et à jouer, musique, contes, peinture...

Une médiation qui fédère le groupe. Chaque enfant du groupe assume à tour de rôle, le libre choix du support et la manière dont sera organisée l'activité. Les autres peuvent faire des propositions pour enrichir la situation, celui dont c'est le tour de choisir peut les accepter ou les refuser: l'ensemble du groupe devra se conformer à ses choix. L'élève peut ainsi s'impliquer, s'exprimer librement et oser se risquer à s'affirmer, son identité ne dépendant plus des attentes implicites de l'adulte. Dans tous les cas il s'agit de permettre à chacun de prendre une place active dans le groupe, de travailler le lien social, en acceptant d'être partenaire. Cette médiation fédère le groupe au travers d'une proposition qui offre un espace-temps imprévisible pour que l'élève puisse s'y inscrire en tant que sujet et y trouve sa place. Elle permet l'exercice et le développement des capacités de chacun en s'engageant dans un processus de création, attribut essentiel de la dynamique de groupe.

L'alternance est un levier qui rend possible le changement de place dans le groupe, elle permet d'opérer un décalage, et évite l'installation et la répétition de conduites figées. Cette situation offre à chaque enfant la possibilité d'évoluer vers une place d'élève autonome :

- Faire l'expérience de l'altérité
- Différer ses propres envies (gérer la frustration)
- S'adapter au choix de l'autre
- Partager ses représentations mentales par le lien du langage

## Si un élève « ne veut pas jouer ! »,

*« Tu nous diras ce que tu as pensé du jeu, à la fin du jeu, pendant le temps 3 où on se raconte le jeu. »*

ce dispositif permet à celui qui refuse de réfléchir sur l'enjeu du refus. Il garde une place dans le groupe: celle d'un spectateur attentif et respectueux de ce qui se déroule. Sa parole sera aussi prise en compte dans la restitution de ce

qu'il aura ressenti face au jeu. Il sera alors le « miroir » du groupe. Cependant les rôles proposés peuvent être refusés. Les enfants peuvent participer en observant le jeu et donner leur avis au temps 3. Ils sont spectateurs du jeu. Le scénario peut aussi être enrichi, modifié par les autres participants du groupe en accord avec tout le monde.

L'enseignant a son tour de rôle. En effet pour s'inscrire en tant que partenaire actif et symbolique dans le fonctionnement du groupe, pour se laisser la possibilité d'introduire un écart, une rupture dans les éventuelles répétitions et proposer ainsi d'autres supports qui permettraient de travailler des éléments communs aux problématiques individuelles, il se met à la disposition de chaque élève en se donnant les moyens de faire évoluer les problématiques de chacun.

J'envisage, d'introduire dans les jeux des changements de rôles, des ruptures quand le groupe aura bien évolué et quand certaines places seront évitées.

### **Les points d'appui de cette proposition au regard des besoins éducatifs particuliers des élèves**

La médiation du **libre choix** permet à 3 élèves sur 4 d'être dérangés , d'être bousculés par les propositions de l'autre.

Elle permet à un élève 1 fois sur 4 d'être dans sa zone d'aisance, de la mettre en partage, de faire des propositions qui correspondent à sa problématique.

De par leur choix qui peuvent être différents, une expérimentation de différents registres de médiations est possible et enrichissante.

Celui qui est incapable de choisir va recopier ,imiter, certains élèves vont se montrer démunis par rapport au choix et la question du « comment cet élève s'inscrit dans la discussion ? » va être intéressante au regard de son projet.

Cette médiation permet d'entendre une demande particulière en fonction de la personnalité de l'écopier.

Les interventions de l'enseignante spécialisée prennent la forme de questions élucidantes, elles permettent des rebonds entre les différents échanges des élèves. Elles permettent un calage de la stratégie de jeu. Ces relances favorisent des pauses cognitives et des réajustements efficaces. Elles s'intègrent dans le cadre d'une dynamique de groupe observable de par la richesse et le croisement des propositions, de l'écoute conjointe distribuée au sein du groupe. L'enseignante spécialisée saisit l'enjeu du jeu pour accentuer et mettre en valeur les points d'appui des élèves, les mettre en valeur, les porter à la connaissance de tous et leur permettre une nouvelle inscription puisque partagée avec sa singulière authenticité, « dans et seulement par » le groupe. Elle révèle subtilement le manque de communication à certains moments entre les membres du groupe qui conduisent à des prises de décisions non concertées car précipitées. Elle s'arrange pour déclencher, provoquer dans le jeu , un objet qui va rendre le groupe sensible et permettre la circulation des affaires. Elle a cette fonction de présentation de l'objet.

Elle est garante du processus relationnel et de la symbolisation que les enfants réussissent à construire au travers des activités qu'ils font. Elle met en place toutes les conditions favorables à une redistribution des places. Elle fait en sorte que chaque élève se saisisse de la place qui à un moment donné lui conviendra pour devenir sujet apprenant en interaction avec les autres. L'objet de ses interventions est différent en fonction des temps de la séance.Elle peut soutenir une proposition d'un élève peu confiant si besoin. Elle aide à trouver des espaces de compromis si nécessaire.

L'expression amène l'élève à identifier, à reconnaître, ses impressions, ses émotions, ses affects.

En les exprimant il doit les traduire en signes, les mettre en lien avec le contexte des stimulations externes, mais aussi avec le vécu des événements, au regard de son histoire.

L'auteur de la séance prend le risque d'une démarche de création. Il requiert une capacité à assumer l'insécurité et le doute dans le tâtonnement expérimental, et la déconstruction de ses propres acquis, d'échouer à traduire dans une forme tangible ce qu'il a imaginé alors que la reproduction offre la maîtrise du résultat attendu.

La création met le créateur devant la nécessité de devoir assumer la perte et le manque.

Elle oblige à une posture de dé-maitrise dans la confrontation de son imaginaire et de la réalité et dans une incertitude du résultat. Une telle prise de risque suppose la capacité à assumer une insécurité émotionnelle et relationnelle dans les différentes phases de la création.

La création, en provoquant une déstabilisation des valeurs et des codes établis, génère des tensions dans les rapports de places et entraîne des difficultés d'appréciation et de reconnaissance, quand ce n'est pas de rejet tant de l'oeuvre que de son créateur.

L'investissement dans une création suppose ainsi une prise de risque tant vis à vis de soi-même que d'autrui, quant à son identité, son statut dans le jeu des rapports sociaux. Le créateur doit assumer le dévoilement de son intériorité, de sa vulnérabilité. C'est une modalité qui va à l'encontre des processus de reproduction. Il essaye de contrecarrer la répétition.

(La répétition = la reproduction dans la conformité à un modèle procure un sentiment de sécurité permettant au sujet de se risquer dans la nouveauté d'une production, en évacuant ou en limitant la peur de l'échec).

Mais la recherche de la sécurité, évacuant la prise de risque de la création, conduit à l'enfermement de la répétition.

La tension dynamique du désir s'atténue, s'altère puis s'abolit dans la sécurité.

La relation aux autres pairs du groupe : la création est un espace d'expérimentation des effets sur autrui de l'expression d'un auteur. Le groupe peut constater de la sympathie, un intérêt, de la surprise. L'importance d'être reconnu en tant qu'auteur est prépondérante mais il ne suffit pas d'être autorisé par autrui pour accéder à sa capacité de s'autoriser, c'est à dire de se fonder comme auteur. Il faut que l'individu puisse réaliser des expériences significatives d'une place d'auteur, à l'origine des délibérations et des choix qui engagent ses actes et qui lui font le devoir d'en répondre. Ça revient à le confronter à son environnement. C'est par la posture d'auteur que se définit un créateur, il est l'origine d'un choix qui engage ses actes qui repose sur une dynamique d'implication, de relations aux autres, dans des actes responsables, et dans des modalités d'existences choisies. Au regard des possibilités offertes par le cadre. C'est une modalité qui suppose des élaborations orientées par le sens que l'élève investit et produit, en agissant dans ses rapports à la réalité et à autrui, ainsi qu'au monde.

## Lien avec les compétences du socle commun :

### **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer**

#### **Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit**

- L'élève parle , communique , argumente à l'oral de façon claire et organisée.
- Il adapte son niveau de langue et son discours à la situation.
- Il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.

### **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre**

#### **Organisation du travail personnel**

- L'élève se projette dans le temps , anticipe , planifie ses tâches .
- Il gère les étapes d'un devoir, mémorise de façon rationnelle ce qui doit l'être.
- Il comprend le sens des consignes.

#### **Coopération et réalisation de projets.**

- L'élève travaille en équipe , partage des tâches , s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.
- Il apprend à gérer un projet collectif.
- Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.
- L'élève sait que la classe, l'école, sont des lieux d'entraide et de mutualisation des savoirs.

### **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**

#### **Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres**

- L'élève exprime ses sentiments et ses émotions en utilisant un vocabulaire précis.
- Il exploite ses facultés intellectuelles et physiques en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser.
- L'élève apprend à résoudre les conflits sans agressivité, à éviter le recours à la violence grâce à sa maîtrise de moyens d'expression, de communication et d'argumentation. Il respecte les opinions et la liberté d'autrui, identifie et rejette toute forme d'intimidation ou d'emprise.
- Apprenant à mettre à distance préjugés et stéréotypes, il est capable d'apprécier les personnes qui sont différentes de lui et de vivre avec elles.
- Il est capable aussi de faire preuve d'empathie et de bienveillance.

#### **La règle de droit**

L'élève comprend et respecte les règles communes, notamment les règles de civilité, au sein de la classe, de l'école, qui autorisent et contraignent à la fois et qui engagent l'ensemble de la communauté éducative.

Il participe à la définition de ces règles dans le cadre adéquat.

#### **Réflexion et discernement**

- L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes.

- Il fonde et défend ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation.
- Il comprend les choix moraux que chacun fait dans sa vie ; il peut discuter de ces choix ainsi que de quelques grands problèmes éthiques liés notamment aux évolutions sociales, scientifiques ou techniques.
- L'élève vérifie la validité d'une information et distingue ce qui est objectif et ce qui est subjectif.
- Il apprend à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres. Il sait remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté, il distingue son intérêt particulier de l'intérêt général.

#### **Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative**

- L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.
- Il respecte les engagements pris envers lui-même et envers les autres, il comprend l'importance du respect des contrats dans la vie civile.
- L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action ; il prépare ainsi son orientation future et sa vie d'adulte.

#### **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**

##### **Invention, élaboration, production:**

- L'élève mobilise son imagination et sa créativité au service d' un projet personnel ou collectif.
- Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

# Annexes

## Médiation du libre choix



- **Annexe 1** La feuille de route de l'alternance des tours de rôles.
- **Annexe 2** Le support iconique des 3 temps de la séances.
- **Annexe 3** L'affichage du « choix » des activités possibles.( à personnaliser en fonction du matériel que le protocole vous permet de mettre à disposition des élèves).
- **Annexe 4** Le protocole mis en place , au cas où un élève choisit de ne pas jouer.









SE DEGUISE



JEU DE COOPERATION

J E U D E S O C I E T E

J E U D E S O C I E T E

J E U D E S O C I E T E





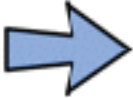
J E U D E S O C I E T E




J E U D E C O O P E R A T I O N

T R I O M I N O D O M I N O

# A qui est - ce le tour de choisir ?



			
	Date	Prénom	Jeu



Si un élève est absent , c'est le joueur suivant qui choisit . Le joueur absent aura son tour de choix lors de la séance suivante.



**Je ne veux pas  
jouer !**

**1 Je donne mon avis .**

2 Je m'assois.

J'observe le jeu . Je  
suis spectateur .

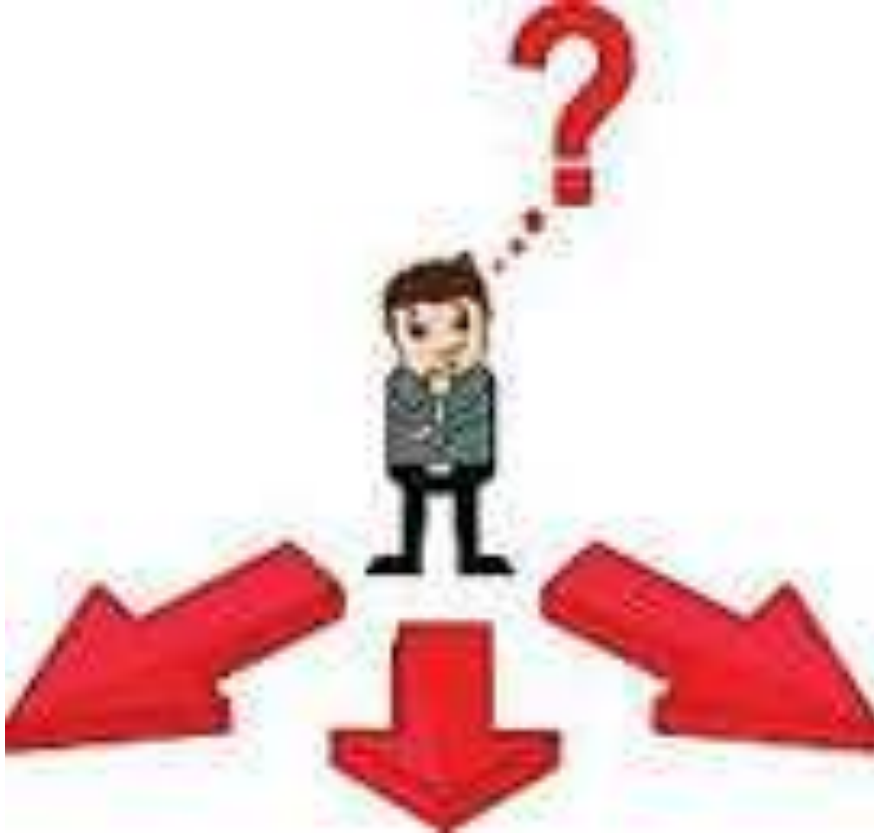
3 Je dis ce que j'ai  
pensé du jeu .



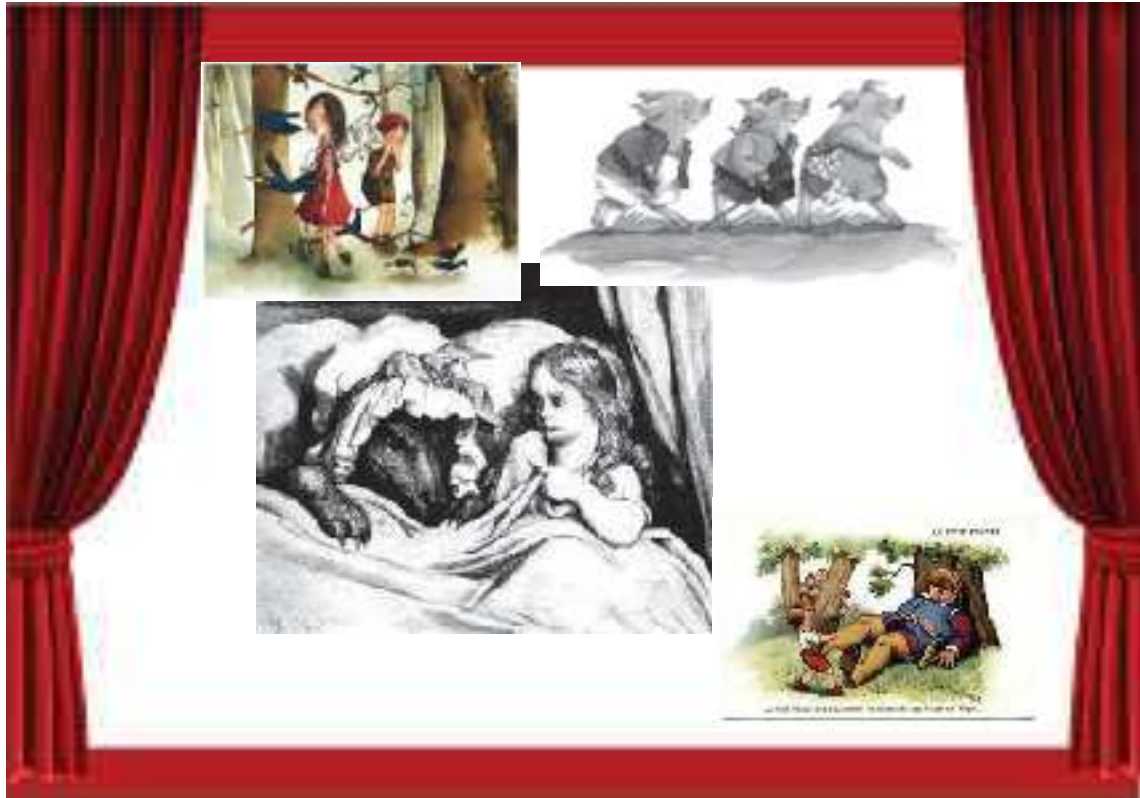


ian Stock Photo - csp17872





Aujourd'hui, j'ai le  
choix de l'activité ...



Jouer une  
histoire...





Créer ...





## « C'EST QUOI UN AMI ? »



Ecouter un conte ...  
et le jouer.



# Parler de ...



Jérôme fait tomber sa trousse. Les copains éclatent de rire. Le maître lui a demandé de la ramasser. Jérôme n'a pas bougé. Les copains rient toujours. Le maître menace de l'envoyer chez le directeur... Que doit faire Jérôme ? Céder...ou résister ?







Ecrire une histoire...



Jouer à un jeu à  
règles...





Jouer à ...



Combien?

Est-ce que?

Pourquoi?

Quelle?

Comment?

Quel?

Quoi?

Que?

Qui?

Où?

Quand?

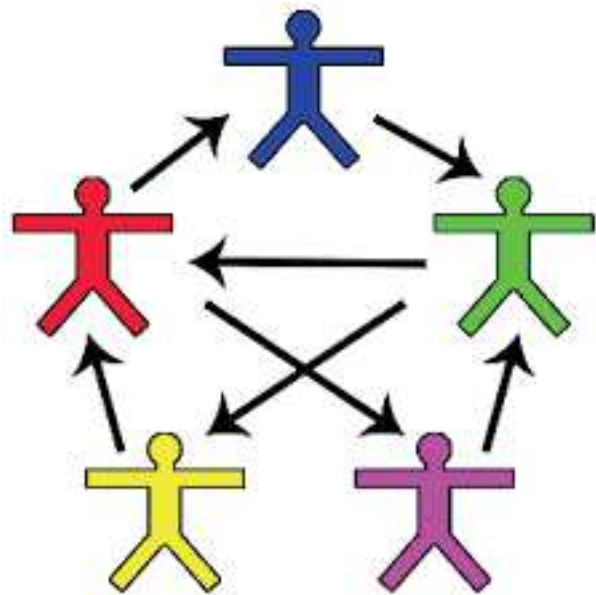
Qu'est-ce que?



Je peux choisir seul



ou  
demander l'avis



des autres.

La

médiation

du libre -choix



