« Jeu des trois figures » en classes maternelles

Prévenir la violence, éduquer aux images, naître à l'empathie

yapaka.be

Programme mené sous la supervision de Serge Tisseron

La violence, notamment scolaire, un problème pour tous

- Rien ne prouve que les enfants soient plus violents qu'hier, mais ils sont de moins en moins bien tolérés
- Ces enfants se manifestent dès l'école primaire, mais on les identifie souvent dès la maternelle.
- **Les causes sont multiples** : sociales, psychologiques, familiales…
- **Les solutions sont elles aussi multiples**

Les enfants et les images

Avant 4 ans :

Le problème est celui de la violence des images qui agissent par rupture de l'espace de sécurité

Théorie du déséquilibre :

Agit en produisant une rupture de l'espace de sécurité et une perte des repères. L'enfant insécurisé renforce ses identifications précoces

=> Pas de télévision

Les enfants et les images

Après 4 ans :

Le problème est celui du contenu des images violentes

Théorie de **l'apprentissage social de l'agression**

Agissent par les contenus proposés qui sont pris comme modèles

Axes de travail

- Nous intéresser à l’impact des images sur les très jeunes enfants
- Contribuer à accroître leur résilience par rapport à des micro traumatismes liés aux images
- Lutter contre la mise en place de modèles de pensée et de comportement favorisant la violence

La violence des images gèle les identifications précoces

- Ce que voit l'enfant est la plupart du temps incompréhensible pour lui. Il y réagit en s'identifiant au personnage qui semble le plus proche de lui

- Il est toujours celui qui frappe *ou bien* celui qui est frappé, toujours celui qui poursuit *ou bien* celui qui est poursuivi, toujours celui qui gagne *ou bien* celui qui perd

- **Les médias figent les premières identifications réalisées sous l'influence du milieu familial** (et leur influence est d'autant plus grande que les enfants y sont plus insécurisés)

Le jeu spontané invite l'enfant à s'imaginer dans tous les rôles

- Un enfant qui joue seul avec ses jouets utilise ses deux mains.
- Il est alternativement celui qui frappe *et* celui qui est frappé, celui qui poursuit *et* celui qui est poursuivi, celui que gagne *et* celui qui perd, etc.
- Plus tard, en jouant avec ses camarades, il est invité à faire de même « On change ! »
- **Le jeu spontané de l'enfant a un rôle régulateur sur ses identifications précoces : il se familiarise avec l'idée de jouer tous les rôles.**

Objectif:
une activité pour:

1. Rendre aux enfants une plus grande liberté dans leurs identifications, avec l’hypothèse que cela réduise le recours à la violence

Objectif:
une activité pour:

2. Ne stigmatiser aucun jeune

Objectif:
une activité pour:

3. **Aller dans le sens des objectifs généraux qui sont ceux des écoles maternelles**
   - *S'approprier le langage*
   - *se socialiser*
   - *agir et s'exprimer avec son corps*
   - *solliciter l'imagination*

Objectif:
une activité pour:

4. Etre simple à mettre en place avec les moyens disponibles

Réponse:
le « jeu des trois figures »

Jeu de rôles
centré sur les 3 figures:
l'agresseur, la victime et le sauveteur

Comment?

1. **Le « jeu des trois figures » est animé par les enseignants des maternelles,**

   1 à 2 fois par semaine, pendant 45 minutes, de préférence par demi classe, dans la salle de classe

Comment?

2. Les enfants sont invités à « jouer comme au théâtre ».
Consignes : « On fait semblant (de se battre, de s’embrasser…)».
Et surtout : « On ne se fait pas mal».

Comment?

3. Les enfants construisent ensemble une histoire à partir des **images** qui les ont impressionnés (afin d'éviter toute référence à des situations personnelles ou familiales)

Comment?

4. La mise au point de l'histoire doit comporter impérativement

-la désignation des actions à accomplir

(par exemple, un enfant traverse une rivière, etc)

-la désignation des paroles à prononcer

(par exemple, l'enfant crie « Au secours, etc)

Comment?

5. Les enfants volontaires pour jouer dans un rôle jouent obligatoirement tous les rôles successivement.

Comment?

6. Ne jamais inviter - et encore moins forcer - un enfant à jouer.

Comment?

7. **L’enseignant ne fait aucun commentaire.**

   Mais féliciter à chaque fois les enfants qui ont joué. Tout le monde applaudit.

Pourquoi
ne pas partir des contes ?

- **Le conte offre le socle pour jouer mais il crée l'illusion d'un monde paradisiaque**
- **L'omniprésence de la TV modifie les conditions d'éducation**
- **L'enfant est soumis dès ses premiers jours au paysage audiovisuel**
- **L'enfant n'a pas la capacité de prendre distance des images subies**

Pourquoi
ne pas passer par le dessin ?

- **Dessiner des images bouleversantes permet à l'enfant de prendre du recul**

- **Mais aujourd'hui de plus en plus, il s'agit d'un moyen de symbolisant qui permet à l'enfant de se cacher et de ne pas se montrer - Clivage –**

- **« Jeu des 3 figures » mobilise le langage et l'engagement du corps selon un protocole balisé**

Pourquoi
partir des IMAGES ?

- Détoxifier les images
- Réduire les micro traumatismes
- Exclure toute allusion à la vie familiale ou évènements vécus par l’enfant

Un scénario collectif

- Apprentissage du NOUS (socle de la socialisation et de la construction du lien subjectif)
  - JE: Je te parle
  - TU: Je te parle de lui
  - IL: Je lui parle de toi
- L'écrit (cahier des charges) scrupuleux des actions et des paroles évite l'improvisation et pallie à l'angoisse

Deux écueils

- Trop d'engagement
  Etre débordé par le jeu et s'impliquer dans des affrontements réels

- Trop de distances
  Faire semblant de jouer ; faire semblant de faire semblant

L’expérimentation (2007-2008)

Dans les écoles choisies, une classe bénéficie de jeu de rôle pendant une année tandis qu’une autre classe est constituée en « témoin ».

Les élèves de ces six classes (soit 142 enfants) sont testés en début et en fin d’année scolaire 2007-2008.

Le test utilisé est un « Patte Noire » simplifié en passation individuelle.

- Six planches dessinées sont montrées à l’enfant.
- Elles mettent en scène un petit mouton aux prises avec des camarades et des adultes, dans des situations de désobéissance, de souffrance ou d’affrontement.
- L’enfant dit celle qu’il aime le mieux et celle qu’il aime le moins et répond à chaque fois à la question « Raconte-moi ce qui se passe sur cette image ».
- L’enfant focalise en général sa réponse sur l’attitude de l’un des protagonistes, et le psychologue note cette posture privilégiée dans l’une des cinq catégories suivantes : « craintif fuite », « victime », « observateur », « agressif combatif », « redresseur de tort ».

Les résultats

1. Résultats qualitatifs (observations des enseignants)

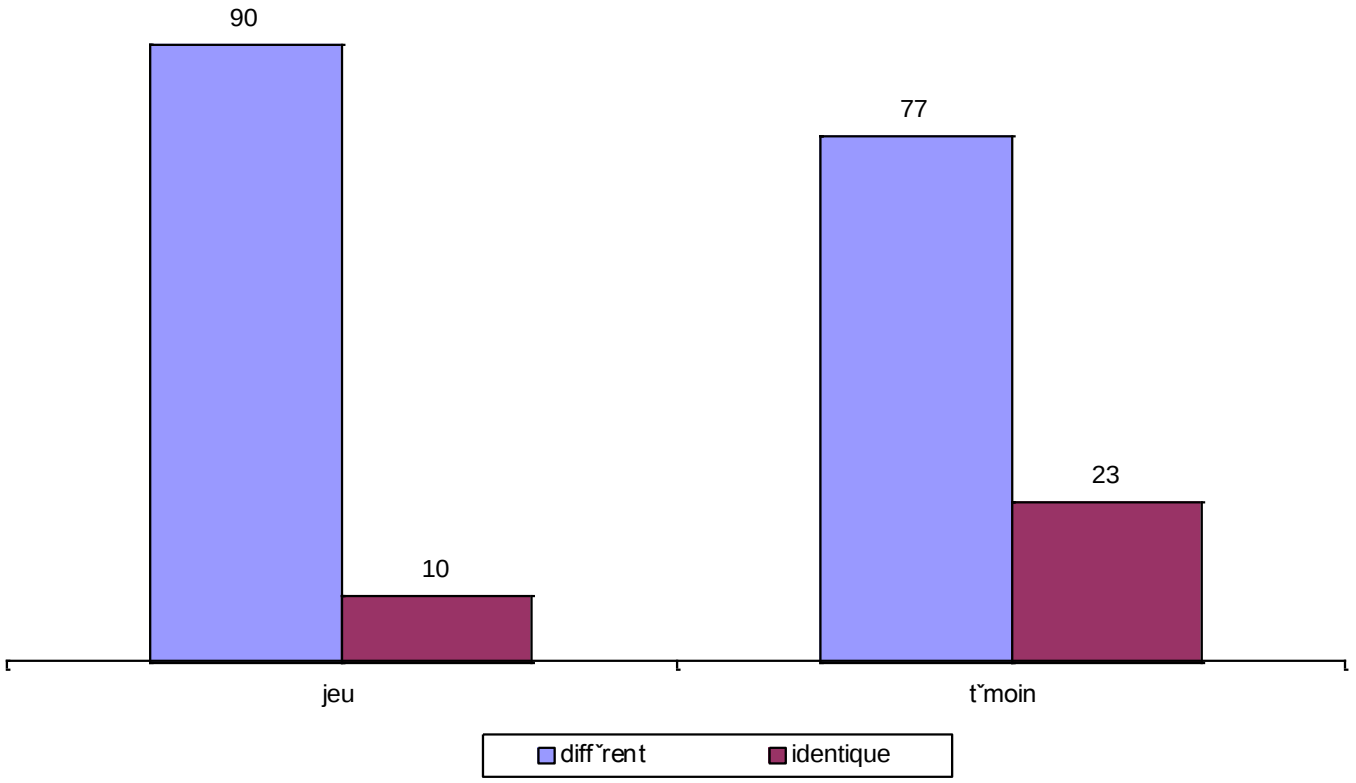
Plus de jeux organisés spontanément par les enfants en récréation (jeu de la marchande)

Les résultats

2. Résultats quantitatifs

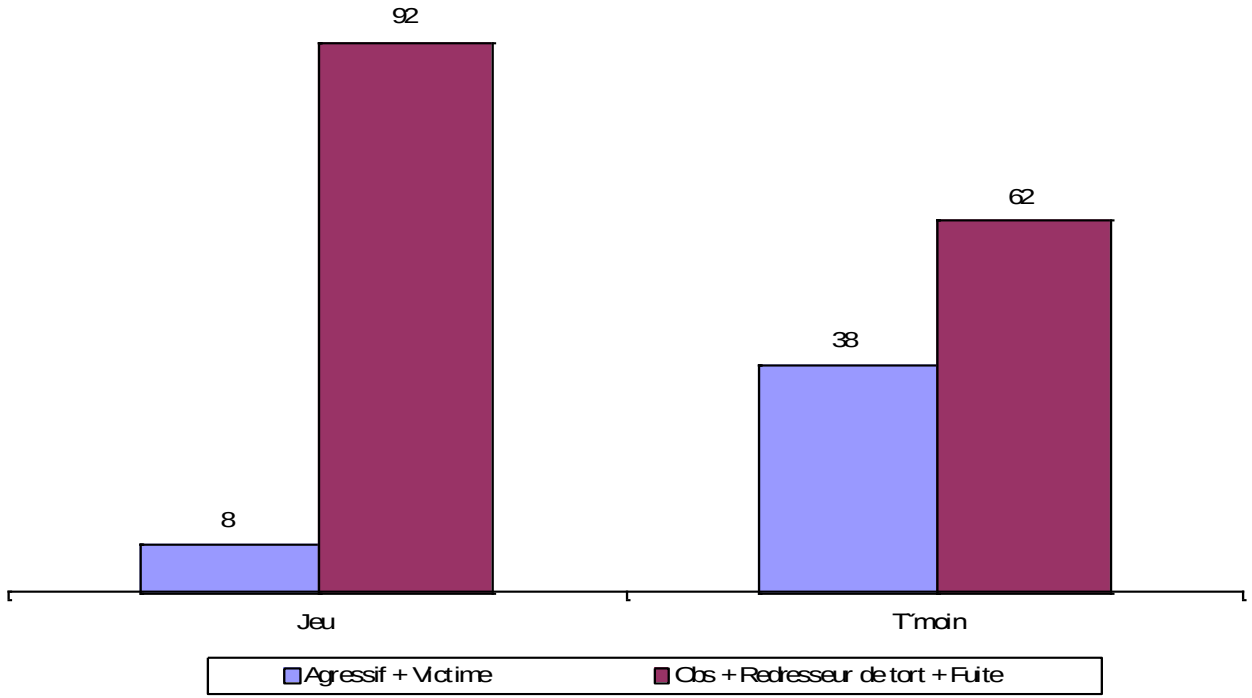
- **Il n'existe pas de différence entre les écoles étudiées et les catégories sociales des enfants.**
- **Trois différences significatives apparaissent en juin 2008 entre les enfants qui ont bénéficié de jeu de rôle et ceux qui n'en ont pas bénéficié**
  - **Le jeu de rôle favorise le changement de posture identificatoire**
  - **Le jeu de rôle favorise tout particulièrement l'évolution des enfants identifiés à des postures « d'agresseurs » ou de « victimes »**
  - **Le jeu de rôle favorise la posture d'évitement de l'affrontement et le recours à un adulte médiateur**

Figure 1. Le jeu de rôle favorise le changement de posture identificatoire (par rapport à la planche la moins aimée (p=0,033)



Dans les classes avec jeu de rôle, 90% des enfants ont changé de posture en juin, alors que ce n'est le cas que pour 77% des enfants des classes témoin.

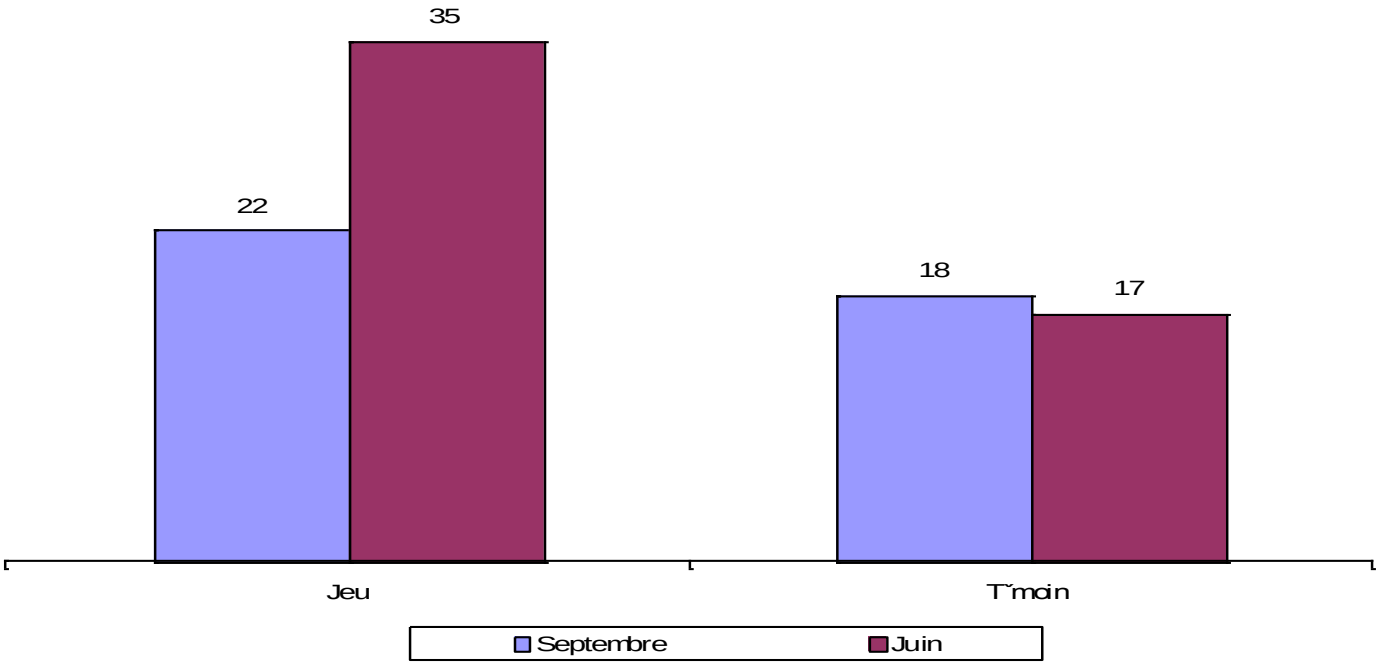
Figure 2. Le jeu de rôle favorise tout particulièrement l'évolution des enfants identifiés à des postures « agresseurs » ou « victimes ». Il n'a pas d'effets sur les enfants qui s'identifient aux « observateur », « redresseurs de tort » ou « craintif - fuite » (en %) (p=0,0282)



Dans les classes avec jeu de rôle, sur 100 enfants qui s'identifient à une posture d'agresseur ou de victime en septembre, 92% ont changé de posture en juin, alors que le pourcentage est de 62% dans les classes témoin.

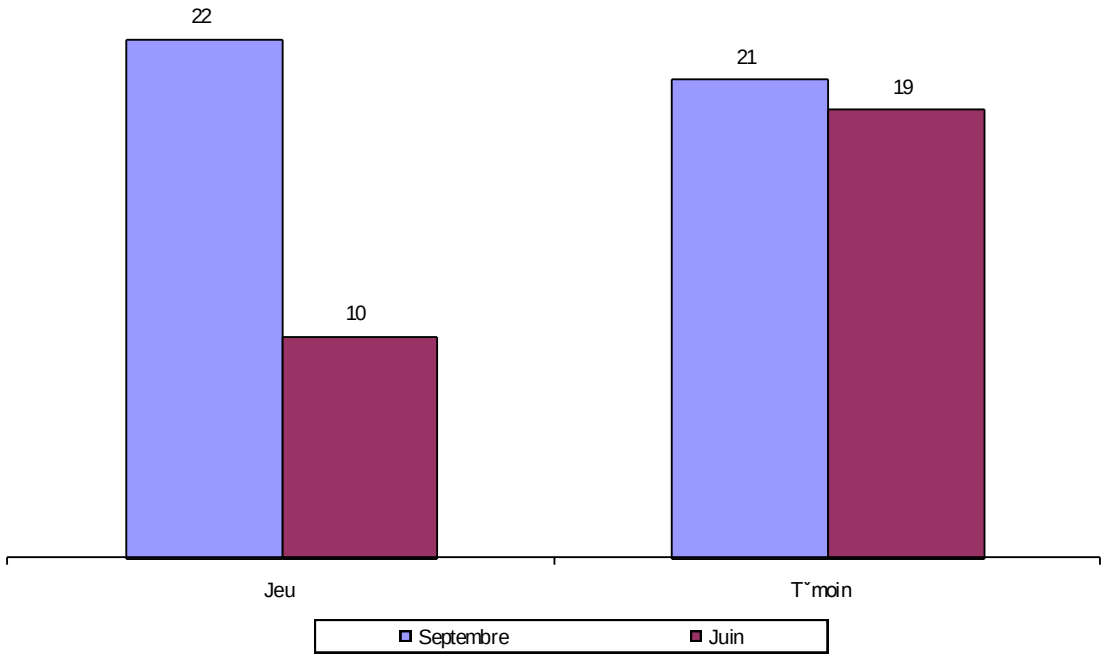
Quelles que soient les classes concernées (témoin ou jeu de rôle), sur 100 enfants qui s'identifient à une posture d'observateur, de redresseur de tort ou de fuite en septembre, le même pourcentage se retrouve en juin (entre 62% et 65%).

Figure 3. Le jeu de rôle favorise l'adoption d'une posture d'évitement de l'affrontement (en %) (p=0,0181)



Quelles que soient les classes concernées (témoin ou jeu de rôle), le pourcentage d'enfants qui s'identifient, en septembre 2007, à l a posture de crainte -fuite, est à peu près la même : aux alentours de 20%. Ce pourcentage passe à 35% en juin 2008 dans les classes avec jeu de rôle, alors qu'il reste le même dans les classes témoin.

Figure 3 bis. Le jeu de rôle diminue l'adoption d'une posture agressive (en %)



Quelles que soient les classes concernées (témoin ou jeu de rôle), le pourcentage d'enfants qui s'identifient à la posture agressive en septembre 2007, est à peu près la même : aux alentours de 20%. Ce pourcentage reste le même en juin 2008 dans les classes témoin, mais passe à 10% dans les classes avec jeu de rôle.

CONCLUSION

Le jeu des « trois figures » en classe maternelle

1. Correspond aux objectifs des maternelles.

S'approprier le langage et enrichir les capacités d'expression; apprendre à vivre ensemble; agir et s'exprimer avec son corps; solliciter l'imagination

2. Réintroduit le sens du jeu et du « comme si » (apprend à transformer les gestes d'agression en activités ludiques)

3. Constitue 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.

4. S'oppose à l'enkystement précoce des premières identifications (notamment celles d'agresseur et de victime désignées)

5. Il ne stigmatise aucun jeune.

6. Sa mise en place présente peu de difficultés et coûte peu.

Notre formation

1. Trois journées de travail entrecoupées de séances d'animation dans votre classe

2. Un groupe de discussion par mail

3. Une supervision