

Le Jeu des Trois Figures – Les objectifs éducatifs et pédagogiques de 3ème maternelle

- apprentissage du faire-semblant qui est aussi une initiation au virtuel
- pré-éducation aux images par la possibilité de trouver un lieu dans lequel les enfants peuvent évoquer celles qui les ont bouleversés ou dont ils ont simplement envie de parler
- apprentissage de l'empathie réciproque et mutuelle comme moyen de lutter contre la violence en milieu scolaire

Programme scolaire	Jeu des Trois Figures
S'approprier 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.	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.
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.	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.
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.	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.
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.	L'imaginaire des enfants est mobilisé pour, partant d'une image, construire intégralement le scénario et jouer la scène sans accessoire. Le « faire semblant » est le maître mot de l'activité.
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.	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.
Prévenir les stéréotypes de genre 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.	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 teinté de références sexuées oblige également le groupe à dépasser les stéréotypes en présence.