

APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE

?

DES JEUX DE RÔLE POUR APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE.

À nous de jouer !



RÉUSSIR, ÊTRE BIEN, ÊTRE ENSEMBLE

DES JEUX DE RÔLE POUR RÉSOUDRE DES CONFLITS

Entre nous - Cette séance a un double objectif. Il s'agit de :

- permettre l'expression des élèves dans différents contextes les conduisant à exprimer des sentiments, des émotions, à proposer des solutions pour résoudre un conflit, à faire l'état des lieux d'une situation ...
- mettre le réel à distance (c'est une médiation) car c'est le personnage qui est impliqué dans la situation et en aucune façon l'élève lui-même.



L'activité de découverte

Le support principal de ce travail est constitué par le conte bilingue Français/Drehu *Aji et le soleil/ Aji me jō d'Ykson* et Julie Dupré.

Étape 1 : Le conte est lu aux enfants et, selon les progressions en cours, il peut être exploité sur le plan littéraire (personnages, structure du conte, vocabulaire, nature de l'écrit, son message et son rôle éducatif), de la lecture de textes complémentaires (récits étiologiques calédoniens et océaniens, mythe d'Icare, données scientifiques sur la vie des roussettes, les milieux de vie calédoniens par exemple), de la production d'oral (raconter) et d'écrit (décrire ce que pensent les personnages, ce qu'ils ressentent, rédiger une moral au conte...), des arts plastiques (sensibilité, technique, production), de la connaissance voire la rencontre avec les artistes.

Étape 2 : Il s'agit d'un texte riche dont nous exploiterons seulement deux aspects pour le jeu de rôle sur le vivre ensemble :

- La communauté et l'accueil d'Aji pages 2 à 5
- La résolution du conflit et sa réinsertion dans la communauté pages 18 à 25

A partir de l'album, les enfants sont invités à jouer les situations telles qu'elles sont proposées par les auteurs (texte + iconographie).

La scène de l'accueil d'Aji est joué progressivement notamment si les élèves n'ont pas l'habitude des jeux de rôle. Une première étape consiste à caractériser les 8 personnages. Chacun des 6 animaux de l'île (son nom, l'espèce à laquelle il appartient, son rôle dans la communauté), grand Hmana et Aji. Les enfants sont en 6 groupes et ont en charge grand Hmana, Aji et l'un des personnages (tous les groupes décrivent donc 3 personnages). Il se préparent à jouer ces personnages. Comment se placer, se mouvoir quelle mimique adopter pour donner à voir ce qui les caractérise, rédiger les phrases qu'il auront à dire comme « Bonjour, je suis, le, je m'occupe de Bienvenue à toi Aji. » Tous les personnages sont dans la joie de l'arrivée d'Aji, cette joie doit être visible. Il convient de travailler sur la façon dont on exprimer cette joie (mots, attitudes d'accueil, visages...). Aji est accueilli, il convient également d'identifier ce qu'il ressent (peur de la nouveauté, bonheur d'être accueilli, inquiétude possible quant à son rôle...). Une carte représentant le personnage est complétée au dos par les informations nécessaires au jeu.

Pour démarrer, on se limite à 3 personnages : Hmana, Aji et un autre animal. Ainsi les groupes vont jouer la scène complète (au cours de ces répétitions, chaque enfant doit jouer les 3 personnages). Ensuite, quelques groupes rejouent la scène et la classe doit identifier ce qui est conforme à l'histoire telle qu'elle est écrite. Un travail de va et vient album-jeu pour la vérification à partir des deux sources (texte + iconographie) est engagé. Une phase de bilan est ensuite proposée : il s'agit de décrire ce que ressentent les personnages et ce qui permet, en situation, de le percevoir.

Étape 3 : Le même travail est ensuite conduit pour les deux scènes finales (le retour sur l'île d'Agi pages 18 à 21 et sa réintroduction dans la communauté : changement de nom, et accueil des roussettes dans les banians pages 22 à 25). Le dispositif est reconduit (3 personnages par groupe grand Hmana, Aji/Thihlë, un animal). De la même façon, après le jeu de rôle on arrive à une phase de synthèse sur le vivre ensemble, l'accueil et la résolution des difficultés. On peut s'appuyer sur l'iconographie de la page 25 pour clore le travail.

Rapport à soi
Rapport aux autres
Rapport à l'environnement



DOMAINES
1 2 3 4 5

DES JEUX DE RÔLE POUR RÉSOUDRE DES CONFLITS

**Une activité complémentaire****Le travail peut se poursuivre de deux façons :**

- Dans cette seconde phase, l'histoire proposée dans l'album va être modifiée par l'ajout d'un personnage, la modification d'une situation etc... Cette étape pourrait commencer par un album connu des élèves comme « La brouille » de Claude Boujon ou « Loulou » de Grégoire Solotareff. Par exemple : le personnage du renard est remplacé par un autre lapin (M. Blanc) qui a décidé de réconcilier M. Brun et M. Grisou. La première partie de la séance est collective : il s'agit de décrire les personnages de M. Grisou et M. Brun puis d'introduire le nouveau personnage. Un rapide échange permet de parler de sa motivation (il a envie que les autres soient amis...) et de ce qu'il pourrait faire (les faire parler, expliquer que ce n'est pas grave...). Les enfants doivent ensuite jouer la situation par groupe de 3 de façon à arriver à une histoire cohérente qui se termine par la réconciliation. Quelques-uns des groupes présentent leur scène et le travail consiste dans tous les cas à identifier ce qu'a fait M. Blanc pour parvenir à réconcilier les deux lapins. Le travail se poursuit avec d'autres albums dans le but de proposer un ensemble de techniques permettant de résoudre une difficulté. On peut terminer le travail avec un autre album comme « Les petits délices » : chaque groupe d'enfant choisit le délice qui lui convient et le joue devant la classe avec la plus grande sensibilité possible.
- A partir de situations qui font intervenir des personnages de la vie courante qui sont proposés (enfants, maîtres, dames de cantine...). Le maître peut s'appuyer sur les situations proposées dans « Contes sur moi ». Il s'agit de réinvestir ce qui a été mis en évidence dans les étapes précédentes à des situations réelles (enfants triste ou inquiet, racket, agression, insultes mais aussi fête, travail commun, jeu à plusieurs...). Il est déterminant ici de permettre aux élèves de percevoir les limites de leur champ d'intervention et donc la nécessité du recours à l'adulte.

**Pour aller plus loin**

Voir la place des compétences sociales dans le parcours éducatif de santé.

**Message pour les élèves**

Nous sommes tous différents. Pour vivre ensemble, il nous faut apprendre à nous connaître et à connaître les autres. Des mots, des gestes au quotidien ou dans les temps forts d'accueil ou de réconciliation permettent à chacun de trouver sa place.

Rapport à soi
Rapport aux autres
Rapport à l'environnement



DOMAINES

1 2 3 4 5