

## Compte rendu de la formation

« Comment animer une séance  
en y intégrant des activités ludiques et culturelles ? »

Animée par Aurélia Boisanté

Le 26 novembre 2014

### BILAN QUALITATIF ET QUANTITATIF

**7 participants**

**6 heures de formation sur une journée**

**6 associations de 4 départements représentées (75, 77, 92 et 94)**

Evaluation orale et bilan individuel écrit effectuée en fin de formation

**7 évaluations recueillies, 100% de satisfaction (voir détail évaluation en fin de compte rendu)**

### SYNTHESE DE LA JOURNEE D'INTERVENTION

**Publics :** Bénévoles ou salariés en accompagnement à la scolarité

**Objectifs :** - Alternance entre aide aux devoirs, ateliers éducatifs et activités ludiques

- Donner du sens aux activités proposées

- Exemples d'ateliers éducatifs : activités théâtrales, goûters philosophiques, cinés-débat...

**Méthodologie :** - Alternance apports théoriques et ateliers pratiques.

- Travail en groupe entier et en sous-groupes.

**Soutien :** Cette formation a pu être réalisée grâce au soutien du Conseil Régional d'Ile-de-France et de la fondation Areva.

### Programme de la formation :

#### Matin

##### Aimer une séance éducative

- Comment donner du sens aux activités ?
- Comment apprendre de façon ludique ?
- Comment dans une séance alterner : aide aux devoirs, ateliers éducatifs et ludiques autour de la lecture et du calcul, activités rapides et ludiques pour démarrer ou finir une séance ?

#### Après-midi

##### Des activités culturelles & Citoyennes

- Les ateliers d'écriture et de langage
- Les activités théâtrales,
- Les « goûters philosophiques »
- Les cinés-débats
- L'éducation à l'égalité filles/garçons
- Les droits de l'enfant
- Les données personnelles sur internet

## Présentation

Aurélia Boisanté est formatrice de formateurs, actuellement responsable pédagogique à la Ligue de l'Enseignement de Seine et Marne FOCEL 77.

Les participant(e)s se présentent également, ils présentent leur structure, leur rôle, leurs attentes et les difficultés qu'ils rencontrent ou craignent rencontrer, etc.

Quelques questions du groupe : Quelles activités proposées à des enfants qui n'ont pas de devoirs ? Comment intégrer à des exercices une approche ludique ? Comment revenir sur des éléments non-acquis des classes précédentes qui, sans pour autant que ce soit ressenti comme dévalorisant par l'enfant ? Comment gérer une séance et avoir de l'autorité ? Comment associer apprentissage et amusement, pour rendre le temps de l'accompagnement à la scolarité le plus agréable possible ?

## Conduite d'une séance d'animation

### Travail de groupe

Comment alterner l'aide aux devoirs avec les activités ludiques ?

Proposer une séance type.

Il existe bien sûr plusieurs possibilités pour structurer une séance, dépendant d'une part des goûts de chacun et d'autre part du lieu, de l'espace, de l'aménagement.

**L'aménagement de la salle conditionne la gestion du groupe, la participation et la motivation.**

### Proposition du Groupe 1

• **Un temps de parole** - Sur un sujet donné (école, journée, cantine, etc.) le bénévole donne la parole au groupe : une phrase chacun ( ou un mot pour un enfant qui a des difficultés ou qui ne souhaite pas parler) qui permet d'exprimer un sentiment, une appréciation, etc. Dans ce genre d'activité, il est important de laisser des temps de silence et d'écouter vraiment. L'écoute apporte un sentiment de reconnaissance qui lui-même suscite de la motivation. Il faut être vigilant à ne pas nier le sentiment de souffrance ou de difficulté ressenti par l'enfant, en répondant par exemple que « c'est facile »...

**Le +** : travail sur la prise de parole, l'enrichissement du vocabulaire, l'écoute.

**Temps** : 10 minutes - **Disposition** : sans table et en petit groupe ou en individuel pour favoriser un sentiment de confiance.

• **Exercice collectif lié à l'aide aux devoirs** - Mise en place d'un jeu au cours de l'exercice, pour le rendre ludique et conserver l'attention de chacun.

• **Aide aux devoirs** - Cette étape peut-être marquée par un rituel (sortir un crayon et le cahier de texte) qui facilite la mise au travail.

• A cette étape, prendre un temps pour la mise en confiance : rappel des objectifs, des règles, ... = Poser le cadre.

(Voir le compte rendu du 19 novembre « Comment gérer et motiver un groupe ? »)

• **Activité ludique en individuelle ou en petit groupe** - Les activités proposées doivent permettre de revenir sur certaines notions (mathématiques, conjugaison, ...). Il arrive que certains élèves d'une même classe n'aient pas les mêmes aisances ou difficultés, avec l'un qui gagne à chaque fois. Pour que ce ne soit pas vécu de manière douloureuse, le bénévole doit adapter le jeu pour que chacun progresse et soit en situation de réussite. Cette situation peut aussi être l'occasion d'évoquer la tolérance et l'acceptation des différences de chacun.

**Le +** : Apprendre à perdre et à gagner, créer une dynamique de groupe, respecter des règles, etc.

**Exemples d'activités** : Avant les vacances, aller à la médiathèque permet de les familiariser avec

l'objet livre, d'organiser une séance lecture de contes, mais aussi de les accompagner dans la connaissance de leur quartier. Atelier « actualité » avec des journaux pour travailler l'oral, la lecture et l'esprit critique. Sorties dans des centres culturels (attention au niveau de langage utilisé).

•**Anticiper la séance suivante** - Matière à travailler, jeux qu'ils souhaitent faire, etc. C'est aussi l'occasion de leur apprendre à se projeter.

Faire un tour de table : 1 mot ou 1 phrase sur la manière dont a été vécue la séance. Cela permet d'évaluer la séance et éventuellement de l'améliorer.

### Comment justifier ces temps de jeux auprès des parents ?

Les devoirs ne seront pas finis, il faut cibler l'exercice le plus difficile à faire (30 minutes pour les cycles 2 - 45 minutes pour les cycles 3), puis passer à des activités ludiques qui permettront de travailler des connaissances de manière transversale. Il faut donc l'expliquer aux parents et argumenter le fait que les jeux sont une manière de travailler, mais de manière amusante. Après une journée d'école, l'horaire de l'accompagnement à la scolarité ne permet plus une concentration assidue. Par ailleurs, ces activités donnent du sens aux apprentissages, les enfants voient, par exemple, l'intérêt de la géométrie grâce à des jeux simples.

### Proposition du Groupe 2

**En amont de la séance faire un point équipe** - Après un état des lieux du matériel (jeux, dictionnaires, etc.) En fonction des manques recensés, il est possible d'organiser une collecte auprès des autres bénévoles, des parents, des voisins, etc.

Vérifier l'état des jeux, des feutres et travailler avec les enfants sur le rangement et le tri de ce qui fonctionne ou ne fonctionne plus (inventaire régulier).

Aménager l'espace de manière à faire une salle de travail, une salle de jeux, etc. Faire en sorte que les salles soient conviviales : travail sur la décoration avec les enfants.

•**Temps de parole** - Pour instaurer une confiance relationnelle et encourager l'autonomie de l'enfant. Ce temps de parole est l'occasion de travailler sur le langage, en ayant un dictionnaire à côté de soi, le bénévole propose de regarder avec l'enfant l'orthographe de certains mots ou de rechercher des synonymes à des mots trop familiers. Lors de ce temps, le bénévole et l'enfant peuvent discuter aussi des objectifs de l'école, valoriser et mettre en contexte certaines compétences qu'il a acquis, parler des orientations professionnelles = Donner du sens à l'école et aux apprentissages.

•**Temps d'activités ludiques** - Jeux et activités par compétences, avant l'aide aux devoirs, pour permettre de dynamiser et d'évacuer le stress de la journée.

[Voir la sélection Programme AlphaB](#)

•**Aide aux devoirs** - Aider les enfants à apprendre (apprendre à apprendre) pour les amener vers l'autonomie. Adapter le niveau : adapter le vocabulaire, demander aux enfants de reformuler les consignes.

**Dans des structures où un goûter est mis en place, le temps de parole peut être organisé à ce moment-là.**



## Activités ludiques

Les activités proposées ont été adaptées à un public d'adultes.

### 1. Atelier d'écriture - Questionnaire de Proust

**Consigne** : Répondre le plus rapidement possible, à l'écrit aux questions du questionnaire.

*(voir en Annexes)*

### 2. Atelier d'expression orale

**Consigne** : Ecrire une question, sur n'importe quel sujet, à poser au groupe.

**Consigne** : Pas de jugement, être dans la bienveillance, écouter et utiliser le « Je ».

Quelques une des questions : Où vous voyez-vous dans 10 ans ?

Quel est le dernier film que vous avez vu ?

Pour vous la diversité culturelle est-elle une richesse ?

### 3. Les goûters philo

La philosophie est accessible à des enfants dès la maternelle, en adaptant les thèmes. Le goûter philo demande un aménagement conviviale avec quelques biscuits, etc.

Après avoir expliqué les règles de l'écoute et du respect, le bénévole pose quelques thèmes :

« Pour vous le hasard c'est quoi... » Chaque enfant répond en une ou deux phrases.

*(Voir les thèmes en Annexes)*

**Le +** : Travailler les compétences transversales de l'école : esprit critiques, expression orale, mémorisation, vocabulaire, structurer la pensée, prendre la parole dans un groupe. Ces compétences sont appelées par l'Education nationale les compétences sociale et civique.

### 4. L'égalité femme - homme

**Consigne** : Vous vous réveillez un matin dans la peau d'une personne de sexe opposé. En quatre ou cinq phrase, racontez une journée, en mettant l'accent sur ce que vous ressentez, sur ce que vous pouvez faire ou non, ce qui peut vous arrivez...

Travailler sur les stéréotypes, mais sans donner de réponse : même métier ? Même jeu à Noël ?

Reposer le cadre en rappelant la loi. Proposer quelques exemples.

### 5. Protéger ses données personnelles sur Internet

Travail sur un document de la CNIL : 10 conseils pour rester net sur le web.

**Consigne** : Les titres ont été retirés, en binômes, les participants doivent retrouver les titres. Avec des enfants, les titres peuvent être écrits sur une feuille à côté, ils doivent alors associer titres et textes.

*(Voir Annexe)*

### 6. Activités théâtrales

Les activités ont été adaptées à l'agencement spatial possible dans les associations représentées.

- Phonétique et articulation

« Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèchent ? Archi-sèchent! »

« Panier - piano »

« Fruits cuits, fruits crus. »

*(Autres voir annexes)*

- Associations d'idées

**Consigne** : En cercle, le bénévole donne un thème et la personne suivante donne un mot auquel ça lui fait penser. Exemple : Mer. Plage, sable, blanc, noir, nuit, ...

- Mémorisation

**Consigne** : Sur le thème « dans ma valise j'emmène » chaque personne ajoute un objet associé à un geste, la personne suivante reprend la phrase en entier. Exemple, « dans ma valise j'emmène ma brosse à dents, ma paire de jumelles, mon tee-shirt, ... » A chacun des mots ne pas oublier le geste.

- Portrait chinois

**Consigne** : Le bénévole commence une phrase, les autres personnes du groupe la complète le plus rapidement la phrase. Exemple : Si tu étais un élément de la nature, un métier, un art, ...

*Ces activités sont adaptables en anglais (ou autre suivant les langues enseignées aux enfants).*

- Vocabulaire : Air, terre et mer

**Consigne** : Donner le nom d'un animal qui vit dans un des éléments. Attention, un mot ne peut être dit qu'une seule fois.

- Créer une histoire collective

**Consigne** : Il était une fois ... et chaque enfant rajoute un seul mot, le suivant reprend l'ensemble de la phrase. Autre possibilité, chaque participant ajoute une phrase entière, en reprenant toute l'histoire à chaque fois.

**Le +** : Mémorisation, entraide, enrichissement du vocabulaire, prise de parole, gestuelle et cohésion de groupe.

*(Autres exemples d'activités théâtrales en annexes)*



## ANNEXES

---

### Comprendre les difficultés scolaires

Qui se fait toujours punir

Qui semble perturbé par des soucis extérieurs

Un élève qui n'essaie pas (blocage)

Qui n'arrive pas à se concentrer

Qui ne demande pas d'aide

Qui ne participe pas

#### **UN ELEVE EN DIFFICULTES SCOLAIRES EST UN ELEVE ....**

Qui ne finit pas ses exercices

Hypersensible

Qui est agressif

Isolé ou qui s'isole tout le temps

Qui décroche

Qui ne maîtrise pas la langue

Qui ne comprend pas les consignes simples

Qui se bloque par rapport à la tâche scolaire

Qui se fait toujours punir

Qui fait autre chose que ce qu'on lui demande

Qui a besoin de beaucoup de temps

Qui demande de l'aide systématiquement

PPRE Schéma de l'inspection académique [En savoir plus](#)

### Activités rapides et ludiques

#### **JEUX BRISE GLACE POUR SE PRESENTER**

##### **EN CERCLE JE M'APPELLE ...**

je m'appelle ..... en regardant son voisin de droite jusqu'à la dernière personne du cercle.  
Passer une personne sur 2 et commencer le tu t'appelles .... Jusqu'à la dernière personne.  
Passer une personne sur 3.

##### **SE RANGER PAR ORDRE ALPHA...**

Se ranger par ordre alphabétique de prénom  
Se ranger par ordre alphabétique de ville  
Se ranger par ordre alphabétique de nom de structure

*A chaque consigne tout redire depuis le début ex : Aurélia/ Melun / FOCEL  
Retour à leur place : que peuvent-ils faire trouver aux enfants ?*

### **LA BÊTE A 4 JAMBES**

On se met 2 par 2. Les joueurs s'assoient par terre, les coudes entrelacés. Au signal, ils doivent se relever progressivement sans se lâcher les coudes. Les 2 premiers levés ont gagné.

### **JEUX DE MEMORISATION ET DE VOCABULAIRE**

Dans ma valise, j'emmène ..... Chaque personne donne l'idée d'un objet (brosse à dents, téléphone etc ...) et répète depuis le début.

### **JEU DE RELAXATION**

Le jeu du caillou : on est debout en cercle. On ferme les yeux et on se concentre sur ma voix. On se baisse pour prendre un caillou imaginaire par terre les yeux fermés. Il est très lourd, vraiment énorme. On le pèse, on évalue à peu près son poids, en faisant le geste de le soupeser. On se redresse et le porte jusqu'au dessus de notre tête. On le lance très loin.

### **JEU D'OBSERVATION**

Prendre un objet à chaque personne dans la pièce. Les mettre sur une table pendant 1 minute. Le groupe observe. Poser un foulard sur les objets. Le groupe doit retrouver tout ce qu'il y a dessous.

### **LE JEU DES EXPRESSIONS**

Seulement avec le visage, mimer des expressions en cercle selon les consignes du formateur : la honte, la peur, la colère, l'amour, la séduction, la joie, la déception.

### **ASSOCIATION D'IDÉES**

En cercle, les joueurs lancent un mot : ex : lampe.

## **Questionnaire de Marcel Proust**

**Cette activité est à adapter, les réponses peuvent être données à l'oral ou à l'écrit.**

1. Le principal trait de mon caractère ?
2. La qualité que je préfère chez un homme ?
3. La qualité que je préfère chez une femme ?
4. Ce que j'apprécie le plus chez mes amis ?
5. Mon principal défaut ?
6. Mon occupation préférée ?
7. Mon rêve de bonheur ?
8. Quel serait mon plus grand malheur ?
9. Ce que je voudrais être ?
10. Le pays où je désirerais vivre ?
11. La couleur que je préfère ?
12. La fleur que j'aime ?
13. L'oiseau que je préfère ?
14. Mes auteurs favoris en prose ?
15. Mes poètes préférés ?
16. Mes héros favoris dans la fiction ?
17. Mes héroïnes favorites dans la fiction ?
18. Mes compositeurs préférés ?
19. Mes peintres favoris ?
20. Mes héros dans la vie réelle ?
21. Mes héroïnes dans l'histoire ?
22. Mes noms favoris ?
23. Ce que je déteste par-dessus tout ?
24. Personnages historiques que je méprise le plus ?
25. Le fait militaire que j'estime le plus ?
26. La réforme que j'estime le plus ?
27. Le don de la nature que je voudrais avoir ?
28. Comment j'aimerais mourir ?
29. État d'esprit actuel ?

30. Fautes qui m'inspirent le plus d'indulgence ?

31. Ma devise ?

Ce questionnaire provient d'un jeu anglais datant des années 1860. Il est repris par Marcel Proust en 1890.

## Exemples d'atelier de Philosophie

L'école, c'est

La formation, c'est

Les notes, c'est

Les devoirs, c'est

La famille, c'est

L'amitié, c'est

Le sport, c'est

Le hasard, c'est

Décrocher la lune, c'est

Après la mort, il y a

Est-ce que les animaux pensent comme nous ?

Qu'est-ce qu'il y avait avant de naître ?

A quoi ça sert d'apprendre, d'aller à l'école ?

Pourquoi on ne pense pas pareil ?

Punition juste ou pas juste ?

.....

## Jeux théâtraux

### **L'éveil du corps : les rythmes :**

1. Diriger le groupe avec la voix, en les faisant marcher de différentes manières : sous le soleil, sous le froid, sous la pluie, sous l'orage....
2. Donner une échelle de 1 à 10 : 10 étant la marche la plus rapide et 1 la plus lente. Varier la marche du groupe en donnant un nombre, le but du jeu étant de ne pas se toucher les uns les autres.

Variante : Le formateur frappe dans ses mains une série de rythme : léger, rapide, saccadé, introduire des arrêts, des départs, des ruptures ....le groupe doit marcher en fonction du rythme.

### **Pour apprendre les prénoms**

1. Qui est-ce ? Une personne est assise au milieu de la pièce dos au groupe. Une autre personne du groupe s'approche discrètement et dit 1 mot. La personne assise doit reconnaître la voix, la personne et le prénom.
2. Qui est derrière moi ? Le groupe se promène dans la salle. Quand le formateur dit STOP, plus personne ne doit bouger. Le formateur demande à une personne de dire le prénom de toutes les personnes qui se trouvent derrière elle, sans se retourner.
3. Le chef de gare : Tout le monde marche. Au top, 2 par 2, se présenter à l'autre (nom, prénom, ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas ou autres ...)

Le portrait chinois : Une personne est au centre. Le groupe pose des questions en commençant par « Si tu étais une couleur/sport/meuble/sentiment/arbre/moyen de transport/vêtement etc... » - Réponse « Si j'étais une couleur, je serais ROUGE ».

### **Pour travailler en groupe**

1. Faire des équipes de 3 ou 4. Le formateur propose 1 thème (ex : les vacances, la formation, les voyages, le travail ..) et une durée limitée (30 sec ou 1 min) pour écrire le plus de mots possibles en lien avec le thème. Le groupe qui aura écrit le plus de mots sur sa feuille aura gagné.
2. Le groupe marche dans la salle. Le formateur donne un nombre. Les personnes doivent former des groupes selon ce nombre. Ceux qui restent tout seul ont perdu.
3. Le ballon dirigeable : Tous ensemble, en restant collés, on va traverser la pièce.



4. La chaussure sous la chaise (aller chercher une chaussure, sous une chaise, les yeux bandés. Se faire guider par le groupe).
  5. Les statues des expressions : Le groupe marche dans la salle. Au top, l'animateur donne un sentiment. Chaque joueur doit prendre une pause illustrant physiquement ce sentiment et ne doit pas bouger pendant 1 minute (amour, colère, peur, honte ou par thèmes basket, tennis)
  6. Le nœud humain : Tout le groupe lève les 2 bras. Chaque personne doit prendre la main de quelqu'un d'autre.
  7. Les machines infernales (avec un son / un geste) : Quelques personnes s'alignent dans la salle. Chaque personne choisit un son et un geste répétitif et représentant une machine de manutention. La ligne de personnes doit former une chaîne qui fabrique quelque chose.
  8. Les bateaux (avec un son pour se repérer)
- L'alphabet dans l'espace (former des lettres avec le corps debout ou par terre). Se mettre à 2 ou 3.

### **Pour travailler à 2**

Le sculpteur et la boule de pâte : on se met 2 par 2, l'un est sculpteur et l'autre la boule de pâte. Le sculpteur doit modeler son partenaire pour en faire une statue reconnaissable. Le groupe peut passer voir les sculptures des autres pour essayer de les reconnaître. Variante : donner un thème, par ex le sport, l'amour, la colère

La dispute dite en nombre : A l'aide de nombres – et seulement de nombres – un couple doit se disputer (mettre le ton et la posture physique d'une dispute – Etre expressif)

### **Pour travailler le vocabulaire**

Le jeu des couleurs : Les joueurs se déplacent en marchant. Nommez une couleur. Tous les joueurs doivent toucher cette couleur sur un objet dans la salle.

Le jeu des animaux : Le groupe est assis en cercle. Je donne un thème : AIR ou TERRE ou MER. Les joueurs doivent nommer un animal en fonction du thème demandé. Le même animal ne peut être dit qu'une seule fois.

### **Pour travailler la mémorisation**

Il était une fois : Le groupe est assis en cercle. Une personne au choix commence une histoire (inventée ou non) par « il était une fois ». Chaque personne doit répéter l'histoire depuis le début et rajouter 1 mot.

Dans ma valise : Le groupe est assis en cercle. Une personne commence par dire : « Dans ma valise, j'em-mène » et doit ajouter un objet (ex une brosse à dents, une casquette, des cigarettes ...). Chaque personne doit recommencer à nommer tous les objets depuis le début du cercle et en rajouter 1.

### **Improvisation**

- Dans un café : des serveurs ou serveuses servent des consommations, un cuisinier fait à manger, plusieurs tables de clients discutent, se disputent, jouent aux cartes .... Ouvrir une porte au bout de 3 ou 4 minutes afin de matérialiser la sortie des clients

Dans un ascenseur ; Pour jouer dans le « vrai », délimiter un espace (assez petit) avec des tables ou des chaises et quelques stagiaires dedans. Les stagiaires doivent improviser une panne d'ascenseur.

- Une salle d'attente
- Une salle de classe

### **Autres**

Le ballon dirigeable

La chaussure sous la table

Les statues des expressions

La dispute dite en nombre

Le nœud humain

Le portrait chinois

Les machines infernales (avec un son / un geste)

Les bateaux (avec un son pour se repérer)

## L'atelier Théâtre

Il s'agit de proposer ici différents exercices qui seront une préparation à la pratique du théâtre. Ces exercices sont classés en différentes catégories et doivent être combinés entre eux pour former des séances complètes. On peut varier les combinaisons en fonction des objectifs poursuivis.

### **Echauffement et mise en route :**

Le théâtre est une activité physique qui impose un minimum d'échauffement. On peut pour cela s'appuyer sur les activités qui visent à occuper l'espace.

### **Occuper l'espace :**

Il s'agit pour les élèves de marcher dans l'espace théâtral, ensemble, en occupant tout l'espace et sans se toucher ni se parler. La marche doit être régulière et à chaque instant, l'animateur peut arrêter l'exercice pour vérifier la bonne occupation de l'espace. On introduit des consignes de façon progressive : on peut d'abord demander d'adopter une démarche plus typée (personne malade, triste, joyeuse, fatiguée, en colère...), puis rythmer la marche en donnant un tempo. On peut demander des simulations de rencontres muettes et passer à une phase individuelle où les intentions de chaque marcheur seront à deviner par le reste du groupe.

### **Travailler sa voix**

La voix est un organe fragile qui nécessite un échauffement. Il est important que les élèves en prennent conscience et qu'ils apprennent à échauffer leur voix comme ils le font avec leurs muscles pour une séance d'EPS. L'animateur doit donc veiller à ce que les exercices sur la voix augmentent progressivement en intensité.

Cela peut commencer par un travail sur la respiration ventrale (il s'agit de contrôler sa respiration avec les muscles abdominaux plutôt qu'avec les muscles thoraciques : on inspire en gonflant le ventre et on expire en le rentrant. Pour atteindre le volume respiratoire maximum, on démarre par une inspiration ventrale puis on complète par une inspiration thoracique). On demande aux élèves de respirer avec une main sur le ventre en insistant sur le fait que la respiration ventrale est plus efficace et se contrôle mieux que la respiration thoracique.

#### **La bobine de fil :**

Il s'agit de souffler doucement et le plus longtemps possible en faisant le geste de sortir un fil de sa bouche. Il est important de dire aux élèves que cet exercice, comme tout ceux qui concernent la voix, est là pour exercer et entraîner les cordes vocales et donc qu'il ne faut jamais aller jusqu'aux limites de l'asphyxie. Cet exercice de la bobine peut déboucher sur un travail de lecture oralisée d'un texte, où le principe sera d'aller le plus loin sans reprendre son souffle. C'est une activité intéressante si on travaille sur un monologue où le personnage se met en colère...

#### **Le chef d'orchestre**

Il s'agit de répartir les élèves en quatre à cinq groupes et de leur attribuer un son, qui sera continu ou à intervalles réguliers. Le chef d'orchestre (l'animateur ou un élève) se place en face des groupes et sollicite les « instruments ». Il doit faire varier les combinaisons et le niveau sonore de chaque groupe dans le but de trouver une harmonie satisfaisante

#### **Le ping pong vocal**

Par groupe ou par binôme, il s'agit de se faire face et de répondre à une sollicitation vocale (bruits, vocalises... mais pas de paroles) par une imitation la plus exacte possible ou par une relance afin de créer une « conversation ». On peut d'ailleurs combiner l'imitation et la relance dans un même exercice.

#### **La voix qui marche**

Il s'agit pour l'élève d'apprendre à gérer le niveau sonore et le débit de sa voix en fonction d'une activité physique. En parcourant une distance de quelques mètres, on lui demande d'amener sa voix du simple murmure au niveau sonore le plus important qu'il puisse atteindre. La fin du trajet doit coïncider avec l'apogée des décibels et la phase de montée en puissance doit se faire de façon régulière. On introduit des variations en demandant de lire ou de déclamer un texte et en remplaçant la simple marche par une activité plus complexe (ranger des affaires, faire le ménage...)

### **Travailler les gestes**

#### **La suite de gestes**

Les élèves se mettent en cercle, assis sur des chaises et chacun, tour à tour, propose un geste qui est repris et enrichi par son voisin. La difficulté réside dans le fait que plus on avance, plus il y a de gestes à re-

produire. Cet exercice, qui semble anodin, développe la mémoire gestuelle et prépare de fait la mémorisation des actions et des déplacements imposés par la mise en scène. On doit donc imposer au départ des gestes simples et compliquer l'exercice en introduisant des variations : demander une continuité dans les gestes, effectuer l'exercice debout, en mouvement...

#### **Le miroir**

Il s'agit, en groupes ou en binômes, de reproduire les gestes du meneur comme le fait un miroir. Cet exercice peut aussi se dérouler avec des déplacements.

#### **Le mime**

Ce jeu très connu consiste à mimer une situation, un métier, un personnage célèbre, etc. dans le but de les faire deviner.

#### **Le "tout sauf ça"**

L'animateur donne un objet quelconque et il s'agit pour l'élève de mimer une situation dans laquelle l'objet sera détourné de son utilisation habituelle. L'objet est alors tout ce qu'on veut sauf ce qu'il est réellement. (Une chaise peut servir à bêcher un jardin.)

### **Travailler l'écoute**

#### **L'oreille multiple**

Deux groupes de même importance se tournent le dos. Dans un groupe, chaque individu choisit un son ou un bruit. Tous les membres du groupe produisent leur son en même temps. L'autre groupe doit écouter et reproduire le son d'ensemble en se répartissant les bruits. Cet exercice est complexe car il demande une grande concentration et une coordination importante. Il faut donc commencer avec des groupes restreints de quatre à cinq élèves.

#### **Le guide d'aveugle**

Cet exercice se réalise en binôme. Il s'agit pour l'élève de guider son camarade (qui est rendu aveugle au moyen d'un bandeau) grâce à des sons. Au début de l'exercice, on choisit de guider par la voix, grâce à des ordres simples (à droite, à gauche, stop...) et le guide le droit de se déplacer avec son « aveugle ». Pour graduer la difficulté, on interdit d'abord les déplacements pour le guide, puis on impose ensuite un code vocal que le binôme détermine (ex : « ah » pour aller à gauche, « un sifflement » pour s'arrêter, « un claquement de doigt » pour aller à droite...). Cet exercice peut se faire sur un parcours précis (entre les tables, les chaises...) ou sur l'ensemble de la surface théâtrale. Il peut être effectué à tour de rôle par les binômes, mais la difficulté suprême, c'est que tous les binômes travaillent en même temps avec des codes vocaux différents et sur l'ensemble de la surface théâtrale...

### **Jouer des situations**

L'improvisation est un exercice difficile, plus encore pour des élèves un peu timides. Mais elle permet aussi à tous de s'exprimer rapidement (il n'y a pas de contrainte de texte à apprendre par coeur) sur des situations très variées et donne parfois des résultats extraordinaires. Voici donc une série d'exercices qui permettent d'aborder l'improvisation tout en donnant des pistes et des indications aux élèves, afin de les rassurer.

#### **Les mille et une façons**

Il s'agit de choisir un mot simple (bonjour, merci...), une expression courante (il fait un temps superbe, quelle heure est-il ?...), une situation quotidienne (acheter une baguette de pain, demander son chemin...) et de donner pour consigne aux élèves de les décliner de toutes façons possibles. Les élèves passent les uns derrière les autres et disent le texte chacun d'une façon différente. Cet exercice peut se révéler très dynamique et il demande aux élèves de s'adapter rapidement. On peut l'appliquer ensuite à une courte réplique d'une pièce étudiée et comparer les effets de sens ainsi suggérés.

#### **Texte multiple**

Il faut tout d'abord que l'animateur rassemble des textes de tous horizons (extraits littéraires, recettes de cuisine, modes d'emploi, extraits de règlements...) et qu'il prépare des fiches sur lesquelles il écrira des intentions (plaire, convaincre...), des caractères (joyeux, triste, snob...). Les élèves tirent au sort un texte et une fiche intention/caractère et passent sur scène après un court temps de préparation.

#### **Les situations d'improvisation**

Lorsque les élèves maîtrisent les exercices préparatoires, il est possible de passer à des situations d'improvisation plus complexes. Il peut être intéressant de commencer par des situations que les élèves connaissent tous et qu'ils peuvent facilement parodier : la traditionnelle réunion parents/professeurs, la négociation avec les parents pour la sortie du samedi. Ensuite, les situations peuvent varier à l'infini :

Coincés dans un ascenseur.

Un couple se sépare.

Essayer d'échapper à une contravention.  
Ecrire une lettre d'amour à haute voix.  
Des clochards qui mentent.  
Une consultation chez le médecin.  
Un voyage en auto-stop.  
Le pied coincé dans une bouche d'égout.  
Un fou rire.

*Pour travailler sur les situations d'improvisation, vous pouvez vous appuyer sur le jeu « COMEDIA » (Schmidt France) qui est une véritable mine pour varier vos travaux.  
Pour aller plus loin dans l'insertion du jeu théâtral à la vie de classe, voire alimenter ainsi une réflexion citoyenne, vous pouvez vous inspirer aussi de la démarche d'Augusto Boal : "Jeu pour acteurs et non acteurs"*

## RESSOURCES Pour une communication non violente

### WEBOGRAPHIE

[www.pedagopsy.eu](http://www.pedagopsy.eu)

[www.ecole-nonviolence.org](http://www.ecole-nonviolence.org)

[www.nonviolence-actualite.org](http://www.nonviolence-actualite.org)

<http://www.psychologies.com>

<http://www.scienceshumaines.com>

<http://www.wikipedia.org>

[http://ec.europa.eu/publications/archives/young/01/txt\\_whatme\\_racist\\_fr.pdf](http://ec.europa.eu/publications/archives/young/01/txt_whatme_racist_fr.pdf)

<http://www.decennie.org/documents/educ/conflitFP11.pdf>

*Mot clé pour chercher sur internet : Gestion non violence, communication non violente, élèves médiateurs*

### BIBLIOGRAPHIE

**Développer les compétences sociales des adolescents par des ateliers de parole (Edith Tartar Ed.RETZ)**

**Profession motivatrice (Brigitte Prot Ed. Noesis)**

Savoir communiquer avec les adolescents (Edith Tartar Ed.RETZ)

Sciences humaines Hors série Janvier 2005 « Violences » disponible à la Focel la Rochette

Revue bimensuelle « Non Violence Actualités (NVA) »

Guide des outils pédagogiques et des ressources NVA

**Tous les documents de cette annexe ont été élaborés par Aurélia Boisanté, FOCEL 77.**

**N'hésitez pas à consulter également le Coin Ressources du site**  
[Programme AlphaB](#)

## Evaluations des participants

7 participant(e)s sur 7 ont rempli une grille d'évaluation de la formation

### 1/ Par quel moyen avez-vous été au courant de cette formation ?

« Par mon association" (x7)

### 2/Avez-vous trouvé la formation intéressante ?

100% Oui

#### Un point que vous avez trouvé particulièrement intéressant

« La grande variété d'activités ludiques dédiées à l'accompagnement à la scolarité et la structure d'une séance »

« Conduite d'une séance d'accompagnement à la scolarité et échanges avec les autres bénévoles » (x4)

« La gestion du groupe »

« Le temps de parole avant de commencer les devoirs »

### 3/ Pensez-vous que cette formation vous sera utile à l'avenir ?

100% Oui

#### Un point que vous pensez pouvoir transférer dans vos pratiques :

« Les jeux de mathématiques et d'anglais »

« Les différents jeux proposés pour que les enfants s'expriment plus facilement »

« Les rituels lors des séances »

« L'élargissement au-delà de l'aide aux devoirs »

« Faire des jeux en début de séance, avant de commencer les devoirs »

### 4/ Les apports de l'intervenant vous ont-ils semblé pertinents ?

100% Oui

« Très adapté, personne très compétente »

« Beaucoup d'exemples de jeux »

### 5/ Pensez-vous partager les connaissances acquises lors de cette formation ?

#### A d'autres bénévoles ?

100% Oui

#### A Vos responsables associatifs ?

72% Oui

#### Comment ?

« Grâce aux notes et comptes rendus » x(4)

« Des discussions informelles »

« Avec les documents distribués »

### 6/Un point sur lequel vous aimeriez aller plus loin ?

« La gestion de la durée des activités »

« Des scénettes de théâtre »

« Des mises en situation et jeux de rôle »

« Les temps de discussions »

« Les activités individuelles »

### 7/ Souhaitez-vous qu'Espece Bénévolat organise d'autres formations ?

100%Oui

#### Sur quels thèmes ?

« La citoyenneté des élèves »

« La motivation des élèves »

« L'accompagnement individuel »

### 8/ Etes-vous satisfait des démarches d'inscription aux formations ?

100% Oui

« Vraiment très simple »

### 9/ Etes-vous satisfait du format des formations ? (1 session = 2 à 3 jours)

100% Oui

« Si possible, plus tôt dans l'année scolaire »