
DE L'IMPORTANCE ET DE LA PLACE DU JEU

DANS LE CADRE DE

L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE.

Les jeux de confiance.

Notre propension à faire confiance aux autres et à soi-même se forme pendant l'enfance, mais il n'est jamais trop tard pour développer ce trait de personnalité. Il est très important de travailler cet aspect avec les enfants, et en particulier avec des enfants en difficultés qui éprouvent souvent un sentiment d'échec, et donc de la méfiance.

Les jeux de confiance, à travers un apprentissage en douceur peut contribuer à créer ou renforcer cette « confiance » en soi et envers les autres .

Ces jeux de confiance permettent des apprentissages très variés :

- Apprendre à écouter.
- Apprendre à se risquer à.
- Apprendre l'espace et les espaces.
- Apprendre à connaître son corps.
- Apprendre à développer sa sensibilité.
- Apprendre à travailler son imaginaire.
- Apprendre l'humilité.
- Apprendre à se regarder.
- Apprendre le collectif.
- Apprendre la rigueur.

D'autres intérêts se confèrent aux jeux de confiance :

Ils permettent de développer la confiance, mais aussi de se rapprocher des autres d'une autre façon, de faciliter le contact physique.

Ils permettent d'entrer dans un autre mode de communication., d'affiner les sens, les gestes.

Ils amènent une implication totale par rapport à autrui, qui se fait, bien entendu, progressivement.

Ils apprennent également à appréhender, occuper l'espace, maîtriser l'angoisse du vide (concept qui peut se transférer sur la feuille blanche).

Avant de présenter quelques jeux de confiance, il paraît important de préciser que le meneur de jeu doit tenter d'instaurer un climat de bonne humeur propice à la confiance. Il a également comme règle de ne jamais mettre les participants en danger, que ce soit moralement, psychologiquement, ou physiquement. **Il se doit de n'obliger personne à participer.** Chacun doit s'y "inscrire" librement au moment de son choix.

De plus, les jeux présentés ne demandent pas tous le même niveau de confiance. Il semble judicieux d'établir une progression logique dans la mise en place de ces jeux avec les enfants, **et surtout de prendre un temps où chacun pourra exprimer ce qu'il a ressenti, vécu, aimé ou pas.**

On peut par exemple faire plusieurs séances disséminées dans l'année. Cela permettra en outre de voir la progression des enfants.

Plan :

<i>Le jeu de positions - surprises</i>	<i>4</i>
<i>Jeu de la chaussure</i>	<i>5</i>
<i>Jeu de la chaise</i>	<i>6</i>
<i>Jeu de l'aveugle</i>	<i>7</i>
<i>Jeu du trafic</i>	<i>8</i>
<i>Jeu de l'hypnose</i>	<i>9</i>
<i>Jeu du culbuto</i>	<i>10</i>
<i>Jeu du brin d'herbe dans le vent</i>	<i>11</i>
<i>Jeu du mur humain</i>	<i>12</i>
<i>Les fermiers et les animaux</i>	<i>13</i>

Le jeu de positions - surprises

Objectifs :

- Jeu de confiance en soi.
- Ne pas être influencé par l'autre.

.

Déroulement du jeu :

- Le groupe choisit deux positions. (Exemple : Les bras croisés- Les mains en l'air.)
- Chacun choisit une des positions en silence.
- Le groupe se déplace dans la salle.
- Sur un signal de l'animateur, ils se retrouvent 2 par 2.
- Quand les paires sont constituées, l'animateur fait un deuxième signal et chacun se met dans la position choisie.
- S'ils se retrouvent tous les deux dans la même position, ils crient hurra.

L'intérêt du jeu est de garder sa position sans être influencé par l'autre ➔ avoir confiance en soi.

Variantes :

- On peut faire le même jeu avec un groupe de trois.
- On peut ajouter des sons.

Jeu de la chaussure

Objectifs :

- Mémorisation physique d'un espace donné.
- Apprendre à évoluer naturellement dans un espace donné non quotidien.
- Développer l'assurance et la confiance en soi.

Matériel :

- Une chaussure.

Déroulement du jeu :

Une chaussure est placée au milieu de l'aire de jeu.

L'exécutant devra la traverser en diagonale, les yeux fermés, sans aucune hésitation, prendre la chaussure sans tâtonnements, et la remettre dans la main du meneur se trouvant à l'autre extrémité de la diagonale.

Pour ce faire, laisser un temps de mémorisation et d'imprégnation de l'espace à traverser, une ou deux minutes peuvent être nécessaires. Quand l'exécutant se considère prêt, il ferme les yeux et rapidement exécute le trajet.

Attention : Le meneur doit être vigilant et se tenir prêt à « secourir » l'exécutant.

Variantes :

- Deux exécutants partent en même temps de chaque extrémité de la diagonale, se croisent au milieu du plateau en ramassant chacun une chaussure et poursuivent leur trajet.
- A noter qu'ici la notion de contact entre en jeu : chacun des participants doit être attentif à la présence de l'autre.

Jeu de la chaise

Objectifs :

- Mémorisation physique d'un espace donné.
- Apprendre à évoluer naturellement dans un espace donné non quotidien.
- Développer l'assurance et la confiance en soi.

Matériel :

- Une chaise.

Déroulement du jeu :

Une chaise est placée au centre de l'aire de jeu, à environ quatre mètres des participants qui devront, les yeux fermés, sans aucune hésitation, aller à la chaise, en faire le tour par la gauche pour finalement s'y asseoir.

Les participants prendront un temps de mémorisation et d'imprégnation du chemin à parcourir.

Si le participant n'a pas réussi à s'asseoir, le meneur peut lui demander s'il a bien perçu le chemin à parcourir et d'où vient l'erreur.

Attention : Le meneur se tiendra assez près de la chaise, prêt à retenir le participant qui s'assiérait à côté.

Jeu de l'aveugle

Objectifs :

- Développer de la confiance en soi et en l'autre.
- Spatialisation.
- Prise de conscience de son schéma corporel.
- Ecoute.

Matériel :

- Chaises.
- Vêtements.
- Objets divers.

Déroulement du jeu :

Deux par deux les participants se répartissent les rôles : l'un est aveugle, l'autre le guide. L'aveugle ferme les yeux. Il attend quelques instants pendant lesquels le guide met en place des objets éparpillés sur le sol (chaises, vêtements, livres, etc...) symbolisant une géographie avec ses montagnes, ses lacs, ses villes et ses vallées. Au signal du meneur, les aveugles avancent en étant conduits par la seule voix de leur guide leur indiquant, à voix basse, la route à prendre, les obstacles à éviter...

Quand un aveugle rencontre un autre aveugle, il n'est pas nécessaire de faire un pas de côté, le guide doit laisser le temps à « son aveugle » d'apprécier cette rencontre par le toucher .

Attention : Cet exercice demande une grande confiance en son guide.

Variantes :

- Pour faciliter le jeu, ou pour aider les enfants qui ont des difficultés spatio-temporelle, on peut dans un premier temps guider l'aveugle en le tenant par l'épaule.

Jeu du trafic

Objectifs :

- Apprendre à faire confiance aux autres.
- Apprendre à s'orienter dans l'espace.
- Respecter l'autre.
- Appréhender l'autre.

Matériel :

- Des bandeaux.

Déroulement du jeu :

Choisissez un partenaire de votre taille. Placez- vous l'un derrière l'autre. La personne à l'avant est la voiture, celle derrière, le conducteur.

La « voiture » a les yeux bandés et fait semblant de tenir un volant entre ses mains. Le « conducteur », les yeux bien ouverts, tient sa « voiture » par les épaules.

Avant de démarrer, le conducteur s'entend avec sa voiture sur les signaux qu'il utilisera pour la diriger. Par exemple, une pression sur l'épaule gauche pour tourner à gauche, une pression sur les deux épaules pour freiner, un mouvement vers l'arrière pour reculer, etc...

Montréal, Vendredi soir, 5h, vous n'avez pas le choix, il vous faut sortir de la ville au plus vite. Vous démarrez et commencez à rouler lentement d'abord, puis de plus en vite. Vous effectuez de nombreux virages, des marches arrières, vous ralentissez et accélérez de plus belle, le tout accompagné de crissements de pneus et de grondements mécaniques.

Bien entendu, même un conducteur exaspéré par l'heure de pointe doit prendre le plus grand soin de sa voiture et de celle des autres. Donc prudence ! Vous êtes prêts ? En voiture...

Après quelques minutes, vous inversez les rôles, le conducteur devient la voiture et vice versa.

Il est bon de laisser aux participants le temps d'échanger leurs impressions après cette activité. En effet, les joueurs ont souvent envie de partager leur vécu, ce qu'ils ont ressenti. Ainsi, certains auront été très mal à l'aise dans un rôle et pas du tout dans l'autre. Certaines voitures roulent avec confiance à grande vitesse, tandis que d'autres semblent avoir les freins collés du début à la fin.

Jeu de l'hypnose

Objectifs :

- Apprendre à faire confiance à l'autre.
- Se laisser guider (sans retenue) par l'autre.
- Maîtrise de certains muscles non habitués à travailler.

Matériel :

- Aucun.

Déroulement du jeu :

Les participants sont deux à deux, debout, face à face. L'un d'eux met sa main à quelques centimètres du visage de son partenaire qui est alors hypnotisé et doit garder le visage toujours à la même distance de la main. L'hypnotiseur commence alors une série de mouvements, la main pouvant aller de haut en bas, de droite à gauche, verticalement, horizontalement ou en diagonale. L'hypnotisé fait toutes sortes de contorsions pour garder toujours la même distance visage/ main.

La main doit avoir un rythme lent mais continu et l'hypnotiseur doit astreindre son partenaire, par ses mouvements de main, à prendre toutes les positions possibles même les plus inconfortables.

Le meneur doit veiller à ce que l'hypnotisé ne soit pas en trop grandes difficultés physiques, ce qui risquerait de le déconcentrer et de faire perdre l'objectif de l'exercice.

Variantes :

- Un hypnotiseur travaillant avec ses deux mains donc deux hypnotisés.
- Un hypnotiseur allongé sur le dos travaillant avec ses deux mains et ses deux pieds, et donc quatre hypnotisés .

Jeu du culbuto

Objectifs :

- Maîtrise de son propre équilibre.
- Confiance en l'autre.

Matériel :

- Aucun.

Déroulement du jeu :

Les participants sont deux par deux, l'un tournant le dos à l'autre. Celui qui est placé devant va se laisser tomber en arrière, bras légèrement écartés du corps, et être rattrapé sous les aisselles par son partenaire (aucun des deux ne devant déplacer les pieds) puis revenir debout par une faible poussée du partenaire.

Pour commencer l'exercice, les deux participants seront distants d'environ 50 cm, puis le porteur reculera d'un pas au fur et à mesure qu'il sentira s'installer une confiance mutuelle, et jusqu'à ce que celui qui se laisse tomber aille presque au ras du sol.

Dans un deuxième temps, les participants inverseront les rôles.

Le meneur doit bien veiller à ce que les couples soient constitués de partenaires de poids sensiblement égaux.

Demander aux participants une grande concentration et une grande attention, ainsi qu'une grande décontraction de la part de celui qui se laisse tomber.

Ce jeu peut être très difficile avec certains enfants ou même des adultes car il met en jeu l'intégrité du corps. Pour ceux qui n'y arrivent pas, leur permettre de s'exprimer sur ce qu'ils ont ressenti.

Jeu du brin d'herbe dans le vent

Objectifs :

- Apprendre à faire confiance aux autres.
- Entrer en contact physique avec les autres.
- Apprendre à se détendre, se relaxer.
- Faire attention, respecter l'autre.
- Prendre conscience de sa capacité de supporter, de coopérer, d'être disponible pour les autres.

Matériel :

- Aucun.

Déroulement du jeu :

Placez-vous en équipes de huit personnes et formez de petits cercles très serrés.

Afin de garder un bon équilibre au cours du jeu, chacun de vous place un pied en arrière et plie légèrement les genoux.

Une personne se place au milieu du cercle, ferme les yeux et s'imagine être un brin d'herbe ballotté par le vent. Quand elle se sent prête, elle se laisse doucement tomber entre les mains du groupe, qui la berce très délicatement dans un mouvement de va-et-vient ou de rotation.

Il est important, pour la personne qui se fait bercer, de garder les deux pieds sur place et les bras le long de son corps. Lorsqu'il le désire, le brin d'herbe ouvre les yeux pour signaler au groupe de le stabiliser. Il cède alors sa place à un autre brin d'herbe et reprend place dans le cercle.

Pendant le jeu, il est important que tous soient attentifs à la personne bercée.

Variantes :

- Faites le jeu dans le plus grand silence, ou en imitant le bruit du vent.

Jeu du mur humain

Objectifs :

- Développer la confiance en soi et aux autres.
- Apprendre à se repérer dans l'espace les yeux fermés.
- Aller vers les autres.
- Respecter l'autre.

Matériel :

- Aucun.

Déroulement du jeu :

Choisir un espace assez grand, sans obstacles. Les joueurs vont former un mur humain en se mettant côte à côte sur une ligne. Quatre enfants se placent à environ 15 mètres en face de nous.

Les yeux bandés ou fermés, ils se dirigent ensemble vers nous en courant à leur rythme. Lorsque les coureurs arrivent à la hauteur du mur humain, notre rôle est de les accueillir le plus doucement possible. Pour ce faire, il s'agit d'établir un contact (par exemple en le tenant par le bras) avec le coureur aveugle. En courant à ses côtés, nous ralentissons sa course jusqu'à arrêt complet.

Comme certains coureurs arrivent à bonne vitesse, il serait dangereux et pour vous et pour eux de les arrêter brusquement.

Puis, quatre autres enfants deviennent coureurs.

Pour plus de sûreté, il y aura de chaque côté, des personnes qui accueilleront les coureurs qui se dirigeraient en diagonale vers l'extérieur du jeu.

Attention : le meneur doit demeurer présent et attentif.

Variantes :

- Le jeu peut être encore plus excitant si les joueurs gardent le silence. Ainsi, le coureur ne pourra détecter la présence du mur par le son.

Les fermiers et les animaux

Objectifs :

- Développer la confiance en soi et en l'autre.
- Spatialisation.
- Prise de conscience de son schéma corporel.
- Ecoute de l'autre.

Matériel :

- Aucun.

Déroulement du jeu :

Tous les enfants se mettent par groupe de deux. Chaque groupe sera constitué d'un fermier et d'un animal. Les paires choisissent ensemble quel animal ils veulent être, sachant qu'il faudra imiter leurs sons.

Tous les fermiers se regroupent au centre de la pièce, ferment les yeux. Pendant ce temps, les animaux se répartissent silencieusement dans la salle.

Au signal du meneur, tous les animaux émettent le son choisi (miaulement, meûlement, hennissement, jacquettement...). Les fermiers doivent alors retrouver leur animal.

Les animaux continuent à émettre leur son tant que les fermiers ne les ont pas retrouvés.