



JEUX BOAL et théâtre de l'Opprimé-e

« Il faut que se crée une certaine agitation : si personne ne change le monde, il restera ce qu'il est ; si personne ne change la pièce elle continuera ce qu'elle était »

JEUX POUR CONSTITUER DU GROUPE

LES BONJOURS

On se dit bonjour de différentes manières

- avec une seule main
- avec les deux mains
- avec une épaule
- avec un pied
- avec le dos...

A chaque fois, on doit dire le mot bonjour, et prendre conscience de l'autre

Les individus se déplacent pour permettre un contact de chaque participant-e avec chaque participant-e

2 possibilités : C'est l'animateur qui désigne les différentes manières au fur et à mesure ou ce sont les participant-es qui à tour de rôle donne une manière de se dire bonjour

OBJECTIFS

- Faire du groupe
- mon positionnement face aux différentes propositions : confort, inconfort
- Comment j'assume ma proposition
- Prise en compte du groupe et des individualités dans le groupe

LES MAINS MELEES

On donne la main à une personne puis à une autre personne en même temps.

On ne peut lâcher une main que lorsque les 2 mains sont en contact.

Personne ne doit se retrouver sans une main en contact.

OBJECTIFS

- Faire du groupe
- Tout le monde prenant contact avec tout le monde
- Première prise de contact avec le groupe à travers une certaine dynamique
- Premier contact physique avec le groupe

LE TOTEM

1. Se mettre en cercle
2. Chaque personne, chacun son tour, se place au milieu du groupe en donnant un totem : un animal avec 2 adjectifs et une gestuelle *ex : colibri hardi et rigolard ou chien pensif mais aboyeur*
L'animateur commence pour donner le ton
3. Le groupe répète le totem avec les adjectifs et la gestuelle

OBJECTIFS

- Faire du groupe
- Accueillir chacun dans le groupe
- L'état d'esprit du moment que chacun partage avec le groupe
- Comment le groupe repère l'état de chacun-e
- Comment chacun-e s'autorise des intentions différentes et ce que chacun ressent lorsque le groupe répète...
- Gain de temps sur les « humeurs individuelles »



PERSONNE A PERSONNE

1. Expliquer le jeu :
 - les participants vont se mettre par binôme
 - ils devront réaliser les 3 consignes données par celui qui est seul (exemple : main à main, dos à dos, pied à pied)
 - Les 3 consignes sont à réaliser en même temps
 - A la suite des 3 consignes, on change les binômes et celui qui se retrouve seul donne alors 3 nouvelles consignes
2. Faire le jeu, l'arrêter lorsque tout le monde a donné les consignes au moins une fois
3. Faire commenter chacun :
 - qu'est-ce que j'ai ressenti
 - qu'est-ce qui a été difficile (animateur, animé, pourquoi)
 - qu'est-ce qui m'a gêné
4. Faire formuler les objectifs

OBJECTIFS

- Se placer dans un registre de communication différent
- Repérer ce qui me convient, ce qui me gêne et mise en mots
- Faire du groupe
- Mettre en confiance....

LE CHŒUR DES PRENOMS

1. Donner la consigne : on forme un groupe très serré
2. Chaque personne, chacun son tour, se place face au groupe de l'autre côté de la pièce et marche vers le groupe en prononçant son prénom de plusieurs manières
A chaque fois, le groupe répète chaque manière

OBJECTIFS

- Faire du groupe
- mon positionnement face au groupe : confort, inconfort
- Comment j'assume mon affirmation alors que je suis seul
- Comment je m'autorise des intentions différentes et ce que je ressens lorsque le groupe répète...

LES TROIS BONJOURS

3. On se dit bonjour comme si on ne se connaissait pas
4. On se dit bonjour comme si on se connaissait un peu
5. On se dit bonjour comme de vieux amis qui ne se sont pas vus depuis longtemps

OBJECTIFS

- Faire du groupe
- Les différents registres de contact confort, inconfort
- Comment je m'autorise des intentions différentes et ce j'adapte au contact de chacun-e

JEU DES IMPULSIONS

1. Se mettre en cercle en se donnant la main
2. L'animateur donne une impulsion en serrant la main d'un de ses voisins
3. Cette même impulsion doit revenir à l'animateur en ayant fait le tour du groupe
4. Il est possible de faire plusieurs tours et de changer de sens.

OBJECTIFS

- Faire du groupe
- Concentration autour d'un travail de groupe
- Contact dans le registre tactile
- Possibilité d'intervention sur le groupe
- Comment je m'autorise des intentions différentes et ce que j'adapte au contact de chacun-e



JEUX POUR TRAVAILLER LE RAPPORT DE L'INDIVIDU AU GROUPE ET DE TRAVAIL COLLECTIF

JEU DE L'ILE DU PACIFIQUE

- 1- L'île est grande : repérer le positionnement des uns et des autres
- 2- L'île plus petite : repérer les réponses mises en place : stratégie individuelle ou collective
- 3- L'île toute petite repérer la construction collective, la place de chacun, le respect des différences...

OBJECTIFS

- repérage des critères collectifs et individuels et la confrontation
- repérage des différences d'appréciation des situations
- implication dans la recherche de solutions collectives et ma place dans le groupe
- Faire prendre conscience de la créativité du groupe

Faire exprimer

Comment chacun-e s'est senti-e à chaque étape de l'exercice

La place que chacun-e a prise dans la construction de la réponse collective

Ce qui a plu et ce qui a déplu

JEU DE LA BOUTEILLE

- 1- les personnes se mettent en cercle. L'animateur demande que chacun-e ferme les yeux et se balance sur les pieds d'avant en arrière en se mettant à la limite du déséquilibre en avant et en arrière
- 2- Les personnes se regroupent ensuite par 3 : 1 personne au milieu et 2 personnes pour réceptionner la personne qui se place au milieu. La personne au milieu, sans plier les jambes se laisse aller d'avant en arrière et est accompagnée par les 2 autres personnes. Chacun-e prendra la place au milieu à tour de rôle dans chaque groupe
- 3- Ensuite, le cercle est reformé et chacun à tour de rôle viendra faire la bouteille au milieu du groupe.
- 4- Faire s'exprimer chacun-e sur ce qui a été confortable et inconfortable et le pourquoi de l'exercice

ATTENTION : insister auprès des personnes pour bien accompagner la personne qui est au milieu, elle doit être rassurée et non mise en difficulté. L'animateur doit être vigilant sur la sécurité des individus

OBJECTIFS

- Se placer dans un registre de communication différent
- Développer la confiance dans le groupe et dans les individualités du groupe
- Permettre un travail de lâcher prise
- Permettre à tout moment à chacun d'être responsable des autres
- S'autoriser à se servir de tout son corps pour communiquer

JEU DU GUIDE ET DE L'AVEUGLE

- 1- Les participant-es se mettent par 2
- 2- L'un est le guide, l'autre l'aveugle
- 3- Le guide se place derrière son aveugle. Chaque binôme se donne un code. (ex : une impulsion sur l'épaule à gauche pour tourner à gauche, une impulsion sur épaule droite pour tourner à gauche, une impulsion entre les 2 épaules pour avancer tout droit, une impulsion bas dos reculer, maintien contact au milieu du dos pour s'arrêter) Chaque binôme peut trouver son propre code.
- 4- Le guide va guider son aveugle à travers la pièce, la consigne est que son aveugle ne doit pas se faire mal. Le jeu se fait en silence
- 5- Après un moment, l'animateur demande à chaque binôme d'échanger les rôles, le guide devient aveugle et l'aveugle devient le guide. Chaque binôme garde le même code.
- 6- Commenter le jeu avec tout le groupe
- 7- Après le commentaire, il est possible de reprendre le jeu en changeant les binômes.
- 8- Nouveau commentaire collectif

OBJECTIFS

- jeu sur la confiance et le lâcher prise
- respect du code et partage du code
- clarté de chaque consigne donnée
- jeu sur l'écoute de l'autre et l'adaptation à l'autre et jeu sur le rapport à l'autre (pouvoir, intrusion.....)



Faire exprimer

Comment chacun-e s'est senti-e à chaque étape de l'exercice

Ce qui a plu et ce qui a déplu dans la manière de guider ou d'être guidé....

JEU DES REGROUPEMENTS

6. Donner la consigne : on forme des groupes sans parler selon la consigne : couleur des cheveux, des yeux, de l'âge
7. Faire parler chaque groupe sur accord ou pas et la manière de se constituer, critères de reconnaissance...
8. Analyser : ce que chacun a ressenti, est-il agréable de se trouver un groupe, comment j'assume ma différence et la reconnaissance, le fait d'être seul, est-ce plus agréable d'être dans un groupe.

OBJECTIFS

- Repérer le phénomène d'attraction du groupe et mon positionnement
- Comment j'assume mon affirmation alors que je suis seul-e...
- Est-ce que je m'autorise à représenter un groupe à moi tout seul, est-ce confortable ou pas....

JEU DES CARRÉS et DES ROUNDS

9. Poser la question : Comment je me sens « Ronde » ou « Carrée », « Noire » ou « Blanche ». Je me positionne dans le groupe que je pense être le mien (groupe des rondes ou des carrées... »
10. Faire parler chacun-e sur ce quelle est et le groupe où elle s'est positionnée. Comment je me perçois, comment je perçois les autres, les critères de reconnaissance...

OBJECTIFS

- Repérer et partager comment je me perçois et comment je perçois les autres

JEU DES MAINS AIMANTEES

11. Donner la consigne : on se met 2 par 2. L'un va guider l'autre avec sa main. Il doit la positionner à hauteur du visage de l'autre.
12. Il va faire se déplacer l'autre. Le visage doit toujours rester à une égale distance de la main du guide.
13. Après un petit moment, échanger les rôles
14. Analyser : ce que chacun-e à ressenti, lorsqu'il était guide ou lorsqu'il devait suivre.

OBJECTIFS

- Repérer le positionnement le plus confortable pour chacun
- Repérer la manière de mener de chacun-e, et d'être mener
- Est-ce que je m'autorise à ne pas suivre si la position est inconfortable
- Le rapport au pouvoir, la notion d'accompagnement, la notion de rythme en communication....

JEU DE L'ENERGIE

15. Former un cercle assez espacé
16. Un meneur forme avec ses mains la boule d'énergie et la passe à son voisin avec un claquement de mains
17. L'énergie passe de mains en mains et peut évoluer en ajoutant un son et une position corporelle.
18. La consigne est de maintenir un rythme soutenu

OBJECTIFS

- Faire du groupe
- Cohésion du groupe
- Ecoute et circulation de l'information



LA MACHINE INFERNALE

19. Construire collectivement une machine infernale à partir de gestes et de sons bien précis et coordonnés
20. Une personne propose un geste avec un son
21. Chacun au fur et à mesure entre dans la machine en venant compléter le geste et le son précédent
22. A la fin, la machine doit fonctionner harmonieusement avec une coordination des gestes et des sons

OBJECTIFS

- Coordination et cohésion de groupe
- Place et responsabilité de chacun-e à l'intérieur du groupe
- Plaisir d'appartenir à un groupe dans la création collective...
- Comment l'individu intègre un groupe...

JEU DU NŒUD HUMAIN

- 1- Le groupe doit se regrouper au centre en serrant assez fort en levant les bras.
- 2- Chacun-e doit saisir deux mains, au hasard, de 2 personnes différentes, le plus loin possible .
- 3- Doucement, en tenant les mains, le cercle s'écarte et constate un nœud humain
- 4- Doucement, sans se faire mal, sans lâcher les mains, le groupe doit défaire le nœud

OBJECTIFS

- repérage des différences d'appréciation des situations
- Constat de l'obligation de travailler ensemble
- implication dans la recherche de solutions collectives e
- Chaque proposition peut être essayée. Le tâtonnement permet de trouver la solution....

Faire exprimer

Comment chacun-e s'est senti-e à chaque étape de l'exercice

La place que chacun-e a prise dans la construction de la réponse collective

Ce qui a plu et ce qui a déplu

CROIX et CERCLE

- 1- Donner la consigne
Avec la main droite : faire le signe +
Avec la main gauche : faire un cercle O
(Nous savons qu'il n'est pas possible de faire les 2 en même temps)
- 2- Laisser les participant(e)s chercher
Les observer
- 3- Questionner chaque participant (e) sur :
A quoi sert cet exercice : objectifs
ma réaction à la consigne : repérer ses réactions
refus ou organisation (1 temps à gauche, 1 temps à droite)

OBJECTIFS

- Repérer ses réactions (refus ou organisation de la consigne)
- En tirer des conclusions pour l'organisation du travail : est-il possible de faire plusieurs choses en même temps, si oui en s'organisant



JEU AUTOUR DU MOT

- 1- Ecrire le mot représentant le thème à traiter au milieu de la feuille sur le paper-board en l'entourant
- 2- Chacun à tour de rôle et en silence vient écrire un mot sur le paper-board qui lui semble important par rapport au thème. On n'a pas le droit d'écrire un mot déjà écrit
- 3- Quand chacun a écrit un mot, chacun vient souligner un autre mot que le sien et barrer un autre mot que le sien (souligner un mot que je n'ai pas écrit mais que j'aurai aimé écrire, barrer un mot que je n'ai pas envie de voir écrit ou qui pour moi est celui qui représente le moins le thème abordé). Ce travail se fait en silence. Un mot peut être barré et souligné plusieurs fois.
- 4- Ouvrir les échanges en commençant par le mot le plus barré. Demander à la personne qui l'a écrit ce qu'elle veut exprimer à travers ce mot. Demander ensuite à ceux qui l'ont barré et souligné pourquoi. Ensuite on peut demander à ceux qui n'ont ni barré, ni souligné, s'ils veulent ajouter quelque chose. Aller du mot le plus barré vers le mot le plus souligné en passant par les mots ni barrés ni soulignés

OBJECTIFS

- repérage des représentations collectives et individuelles et confrontation
- repérage des différences d'appréciation des situations
- implication de chacun dans les échanges de groupe
- Permettre les échanges et l'approche sur un thème à partir des mots de chacun.

JEU DE LA STATUE SYMBOLIQUE

Représenter corporellement à travers une statue une difficulté, un état d'esprit, un thème.

Exemple : Comment je me suis senti-e lors de mon dernier entretien. Représenter mon état d'esprit lors de cet entretien, ou à l'issue de cet entretien...

Lorsque la statue est faite, chacun-e dans le groupe vient faire une proposition d'évolution de la statue (en changeant un geste, une posture)

- 1- la personne fait sa statue
- 2- Le groupe donne tous les mots qui lui viennent sur la statue (style brainstorming)
- 3- La personne exprime verbalement la représentation corporelle qu'elle vient de faire (donne le titre)
- 4- chaque participant-e vient, à tour de rôle, faire une proposition d'évolution et met en mots sa proposition
- 5- après toutes les propositions, la personne exprime ce qu'elle souhaite retenir sur l'ensemble des propositions et réalise sa nouvelle statue
- 6- au ralenti, elle passe de sa première statue à sa statue définitive

ATTENTION : L'animateur doit être vigilant sur le libre arbitre de la personne, mais est vigilant sur la phase du remodelage. Elle ne retiendra que les alternatives qu'elle veut. Elle reste actrice de son évolution dans la situation proposée : elle seule peut estimer ce qui lui semble possible de s'approprier.

OBJECTIFS :

- Se placer dans un registre de communication différent pour repérer l'état d'esprit par rapport à une situation
- Permettre un travail de groupe autour d'une personne
- Permettre une prise de conscience rapide et une intégration rapide des différents avis
- Permettre des échanges constructifs sans rapport de force
- Faire prendre conscience du libre arbitre face aux propositions



JEUX DE FIN DE GROUPE

JEU DES MAINS SONORES

- 1-Former un cercle. L'animateur frappe un son simple dans ses mains en se tournant vers son voisin qui doit se tourner vers lui
- 2-Le voisin frappe le même son, face à l'animateur et se retourne ensuite vers son autre voisin pour frapper un autre son.
- 3-Son voisin reproduit le nouveau son et se tourne ensuite vers son voisin pour réaliser un nouveau son. Et ainsi de suite, pour revenir jusqu'à l'animateur qui va clore.

JEU A FLEUR DE MAINS

1. Former un cercle. L'animateur, poings fermés se tourne vers son voisin. Il ouvre une main puis une autre main (paume vers le haut) et les referme ensuite l'une après l'autre. (la symbolique est : j'offre et je prends)
2. Ce même geste va faire le tour du groupe

JEU DES SONS GESTUES

1. Se mettre en cercle
2. Chacun va venir faire un bruit (petite musique et son), accompagné d'une gestuelle devant chacun
3. L'animateur commence : il se place à l'intérieur du cercle devant son voisin et fait un son avec une gestuelle. Il passera devant chaque participant-e. Chaque participant doit reproduire le son et le geste jusqu'à ce qu'un autre participant rentre dans le cercle avec un nouveau son et geste que chacun-e devra reproduire et ainsi de suite...
4. Lorsque l'animateur est passé devant 4 participant-es, un des participant-es rentre lui aussi dans le cercle pour proposer son et geste et ainsi de suite...
5. A la fin de l'exercice tout le monde sera passer devant tout le monde.

Attention jeu très bruyant

OBJECTIFS DE CES TROIS JEUX

- Clore le groupe
- Que chacun parte avec la mémoire du groupe
- Que chacun est la satisfaction d'avoir trouvé sa place dans le groupe
- Mémoire sonore, visuelle et tactile



DEBAT THEATRAL

OBJECTIF

Réfléchir et travailler ensemble sur un thème et des situations

Outil qui permet de proposer des alternatives à des situations

Le groupe va être amené à bouger de son positionnement initial donc l'individu aussi

L'UTILISATION DE CET OUTIL DANS LE CADRE DE L'ANALYSE DE SITUATIONS INCONFORTABLES. OUTIL D'ANALYSE COLLECTIVE DE LA PRATIQUE

Travailler avec les jeunes avec ce type d'outil permet ou en analyse de la pratique :

- d'aider à retrouver de l'estime de soi
 - aide à mieux s'affirmer et à s'affirmer dans sa fonction
 - permet de travailler sur l'image de soi
 - Permet de travailler sur la légitimité du positionnement pris (en quoi je le vaux bien)
 - Permet dans ces moments de réflexion à chacun-e de s'exprimer et de mettre se mettre en action autour des alternatives
 - Permet de mutualiser des compétences, des expertises
1. Faire des groupes de 3 à 4 personnes. A l'intérieur du groupe chaque personne raconte une situation difficile (concernant le thème abordé) à laquelle elle a été confrontée
 2. Le groupe choisit une des histoires et la met en scène pour qu'elle soit jouée devant le grand groupe
 3. la scène est jouée. L'animatrice pose des questions aux spectateurs : quelle situation ? repérage de la ou les difficultés rencontrées ? Que peut-on proposer à la place ? L'animatrice régule la parole et laisse venir les propositions
 4. Qui veut prendre la place de tel ou tel personnage pour jouer une des propositions. Le groupe rejoue la scène avec la nouvelle proposition
Analyse des spectateurs de la proposition : qu'est-ce que ça a changé dans la situation
 5. Jouer les différentes propositions et à chaque fois analyser par rapport aux changements que cela apporte
 6. On peut rejouer les propositions, et lorsqu'une personne veut apporter une précision qui lui semble importante pour compléter la proposition en train d'être jouée, elle lève la main, le jeu s'arrête, elle fait sa proposition et remplace le joueur.
 7. Voir les avantages et les inconvénients de chaque proposition Réfléchir en quoi on est formaté par rapport à la situation
 8. Aborder ou rappeler les outils qui sont à notre disposition pour essayer telle ou telle proposition et voir les axes d'amélioration pour chacun

Permettre les échanges autour de :

- qu'est-ce que j'ai à améliorer
- Qu'est-ce qui me serait le plus confortable pour moi dans les propositions faites
- Qu'est-ce qui me serait le moins confortable pour moi dans les propositions faites
- De quoi je me sens capable
- Qu'est-ce que je peux mettre en place

ATTENTION VIGILANCE DE L'ANIMATEUR

1- Chaque groupe ne choisit qu'1 seule histoire à mettre en scène

La mise en scène est fidèle à la situation difficile telle qu'elle a été vécue. A cette étape, il n'y a pas de recherche d'alternative

L'animateur passe dans chaque groupe pour être vigilant sur les échanges et aider si nécessaire

2- Lorsque la scène est jouée : revenir vers le public pour la compréhension de la situation dans un premier temps puis pour dégager des alternatives avec les acteurs



3- L'animateur doit laisser venir les alternatives et lorsque certaines semblent plus construites, il propose que les personnes qui ont fait des propositions viennent remplacer un ou des acteurs. Il est important que les personnes confrontent leurs propositions à la situation en simulation théâtrale.

4- Demander à la personne ce qui lui semble intéressant de retenir dans les alternatives proposées. Attention chacun reste maître d'essayer ou non les alternatives en situations réelles. **Chacun est toujours le meilleur expert pour lui-même**

5- Il est possible de voir avec chacun-e les compétences déjà acquises pour s'approprier des alternatives et les compétences à développer.

Attention : on ne remplace que le personnage qui est en difficulté. Le personnage ou les personnages qui génèrent la difficulté ne peuvent être remplacés

Tout outil pédagogique peut évoluer pour mieux répondre à un besoin pédagogique

Le débat théâtral est un outil à utiliser pour aider un groupe ou des individus à se mettre dans une dynamique de réflexion et d'action

Le débat théâtral est un outil efficace pour développer une analyse collective de la pratique